

PROCESSOS DE CRIAÇÃO E TECNOLOGIA EM ARTES VISUAIS

LÂMEA BRUM GONÇALVES DE AVILA¹; LARISSA PATRON CHAVES²;

¹*Universidade Federal de Pelotas – lameaavila@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – larissapatron@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta uma proposta de pesquisa, que tem por fim aprofundar os estudos que debatem os processos criativos na escola, tendo como público alvo alunos do 6º ano da escola pública de Pelotas. Pretende-se associar estudos sobre o uso de tecnologias na educação, juntamente com ensino aprendizagem da arte na escola, paradigma de cultura e sociedade incorporada, na Arte Contemporânea.

Além do mais, arte é um campo rico que proporciona ao indivíduo, seu autorreconhecimento através de sua vivência. Na atualidade o modo de pensar e criar mudou muito condicionado a tecnicidade artificial, devido à expansão das tecnologias na sociedade, e assim surge uma nova sensibilidade e uma nova concepção de tempo e espaço.

Todavia, existe a “*espontaneidade*”, por meio da qual se aprende e se cria, que DEWEY (2010) aponta na arte como, “o espontâneo é a completa absorção em um tema que é novo, e cujo frescor sustenta e preserva a emoção”. A pesquisa versa sobre a questão dos “*suportes*” que são os processos de desenho a mão livre e o desenho digital, no qual contribuem para ampliar os processos de criação e outros caminhos de aprendizagem da arte.

Sendo assim, a presente pesquisa visa investigar os processos criativos da criança com sua imagem através de autorretratos, pois é uma importante ferramenta no processo do desenvolvimento pessoal e de autoconhecimento, construídos no papel e outro em ambiente digital e outro processo criativo através da produção, de leitura de imagem utilizando, obras de arte e desenhos animados no computador utilizando o, paint.

Uma das principais inquietudes da pesquisa é saber quais ambientes, conteúdos e objetos de interação os alunos, se integram melhor para o ensino/aprendizagem. Segundo BARBOSA (2005), “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”.

A justificativa deste trabalho consiste em verificar, como o ensino da arte está com relação aos processos criativos da criança e com relação à inserção ao desenho digital em sala de aula, e para os alunos contribuir com o ensino e aprendizagem de artes, motivando e instigando nos processos de criação e interatividade na sala de aula.

No intuito de esclarecer a importância, da arte no desenvolvimento do aluno pensa-se também em fazer uma investigação, como os professores de arte articulam esses meios eletrônicos para os alunos, identificar como o professor percebe os alunos, verificar o tipo de desenho que o aluno se desenvolve melhor se integra e se expressa com mais naturalidade, e promover reflexões sobre o processo criativo nos diferentes meios.

2. METODOLOGIA

A presente pesquisa aqui apresentada, tem como processo de investigação princípios norteador uma pesquisa qualitativa no ambiente escolar. Tem como instrumentos, entrevistas semiestruturada com a professora de arte, e conversações com atividades propostas para os alunos do 6º ano da escola pública de ensino da cidade de Pelotas/RS.

Para a realização dos processos criativos do alunos, será feito, cinco atividades sendo duas com autorretrato com desenho no papel e outro autorretrato no computador, e um desenho livre no ambiente que aluno se integra melhor.

Igualmente, será desenvolvida mais duas produções de leitura de imagem, utilizando obras de arte e desenhos animados, nessa atividade o aluno conhece as obras de arte, e relaciona com os personagens animados do seu cotidiano.

A importância dos resultados, visa fazer também uma reflexão desse universo que é arte na educação de aprendizagem tais indagações, que na maioria das vezes não fizemos, no qual será fundamental para verificar o comportamento desses alunos utilizando materiais tradicionais, e a inserção da tecnologia nas aulas de arte.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na nossa atualidade as crianças cada vez mais utilizam as pontas dos dedos como, um meio de comunicação e de expressão, onde explorar para junto da aula, e verificar como funciona na sala de aula é de extrema relevância.

Bem como, a “ponta do dedo”, por ser um órgão que possui a sensibilidade do experimentar, contribui para essa escolha de materias na hora da criação e que FLUSSER(2013) salienta que na atualidade “o novo homem ele não quer ter ou fazer, ele quer vivenciar, ele deseja experimentar, conhecer e sobre tudo, desfrutar”.

A arte e tecnologia na contemporaneidade, não colocam em segunda categoria a sensibilidade, e sim desenvolvem a capacidade subjetiva e sensível humana, entretanto é preciso que arte-educadores, e alunos passem por um processo criativo e poético autoral do processo criativo digital contemporâneo em arte, para incluir que a arte digital e sensibilidade andam juntas subjetivando experiências estéticas.

Perante, a realidade tecnológica que se aparece no cenário nacional, é necessário que o professor tenha conhecimento e domínio deste novo meio, para que possa efetivamente explorar suas possibilidades na aula de arte.

A respeito de criação e interatividade na Ciberarte, DOMINGUES(2002) acrescenta que a arte ultrapassa apreciação inerte de imagens, sons, textos, para a geração de um evento.

A arte é acima de tudo comunicação, ou seja, um evento a ser vivido em diálogo com um sistema dotado de *hardware* e *software* e não mais com um objeto. A partilha com os participantes da experiência modifica a relação obra-espectador, pois não mais se trata de um

público em atitudes contemplativas, mas de sujeitos/atuentes que recebem e transformam o proposto pelo artista, em ações e decisões que são respondidas por computadores. É o fim do “espectador” em sua passividade. A passividade é trocada pela possibilidade. O espectador, que somente experimentava a dinâmica da obra nas etapas interpretativas de natureza mental, troca sua atitude por possibilidades que devem ser exploradas ao provocar um sistema. (DOMINGUES,2002, p.61e62).

Tanto que, nas relações com as propostas artísticas peculiares das tecnologias digitais, como na possibilidade de pesquisas no contexto da história da arte ou da cultura visual emergente deste meio, bem como na elaboração e tratamento de imagens que possam ser feitos por projetos educacionais.

A pesquisa busca, fazer uma reflexão sobre atual educação em artes, pensar na execução do movimento, da ação, elaboração dos processos criativos, onde é o momento no qual, o individuo tem a capacidade de conseguir se achar no seu próprio mundo, onde pode fazer uma relação do seu interior e expor para o exterior o que chamamos de caminhos intuitivos.

Os caminhos vão aparecendo no nosso processo de criar, através da percepção do meio, no qual estamos vivendo, e que conseguimos construir através da sensibilidade reflexiva. No qual DEWEY(2010) enfatiza que ,

O estagio inicial de qualquer experiência completa, aquilo que meramente desencoraja a criança, á qual falta um pano de fundo amadurecido de experiências pertinentes, é uma incitação á inteligência para que planeje e converta a emoção em interesse. A impulsão nascida da necessidade da inicio a uma experiência que não sabe para onde vai.(DEWEY,2010)

Dessa maneira , fazer a arte amplia as respostas dos indivíduos no sentido estético, qualitativo e emocional da experiência, os PCn’S(1998) o que se pretende nas aulas de arte é “proporcionar experiências de fazer fruição e reflexão da arte com objetivo do conhecimento”, BARBOSA (2005) comenta que “para compreender e fruir a arte produzida pelos meios eletrônicos, o público necessita de uma nova escuta e de um novo olhar”. Conhecimentos sobre as novas formas de produção e criação de imagens é essencial para repensar o ensino da arte na atualidade.

Cabe ressaltar, que o ensino da arte no século XXI configura-se diante de mudanças significativas no seu percurso histórico. Evidenciasse um maior compromisso com a cultura e com a história, objetivando através do contato com o legado histórico cultural, a possibilidade de conhecer, fruir, interagir e compreender diversas manifestações artísticas.

O aumento da percepção, incluso no processo ensino/aprendizagem em arte, ganha uma conotação mais ampla e aponta o desenvolvimento da percepção, da imaginação, da capacidade crítica na apreensão do mundo circundante. Assim sendo, o conceito de criatividade também se amplia. O processo criativo é desenvolvido através do “fazer arte”, da leitura e interpretação do objeto/evento artístico diante de sua contextualização, firmando a elaboração e a flexibilidade como essenciais.

Desconstruir para construir, selecionar, reelaborar, partir do conhecido e modificá-lo de acordo com o contexto e a necessidade são processos criadores, desenvolvidos pelo

fazer e ver Arte, fundamentais para a sobrevivência no mundo cotidiano (BARBOSA, 2002, p.18)

Neste sentido, o ensino da arte aponta um compromisso veemente com a diversidade cultural. Segundo BARBOSA (2002), a interculturalidade deve ser encarada como interrelação de códigos culturais de diferentes culturas, de diferentes classes sociais, integrando o erudito e o popular. O ensino da arte baseada na comunidade também é uma tendência contemporânea.

Logo, essa categoria foi selecionada para pesquisa, porque no ensino fundamental é de extrema importância no processo de ensino aprendizagem e também é o período pelo qual o aluno começa a construir, símbolos, significados, linguagens, onde ajudam eles começam a se construírem como sujeitos na sociedade.

Além disso, motivar e instigar os alunos em sala para uma aula diferente é de extrema importância no seu processo de aprendizagem, pois SIBILIA(2012) pontua “que justamente essas crianças nasceram ou cresceram no novo ambiente”.

4. CONCLUSÕES

Portanto, o ensino de arte é necessário para abrir novos caminhos através da inserção da dialética, em sala aula onde a troca de experiências acontece no instante da fruição.

Em síntese, o trabalho ainda em andamento, pretende-se soluções indicadas pelos personagens pesquisados valorizar e aprimorar o ensino da arte, mostrando a importância do desenho nos processos criativos dos alunos.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARBOSA, A. M. **Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas.** In: Ana Mae Barbosa (org.). *Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais.* Org.. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. BARBOSA, A. M. **A imagem no ensino da arte.** 6.ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto Parâmetros Curriculares Nacionais. **Terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental:** introdução aos parâmetros curriculares nacionais Brasília: MEC/SEF

DEWEY, John. **Arte como Experiência.** Martins Fontes, 2010.

DOMINGUES, Diana. **Criação e interatividade na ciberarte:** São Paulo: Experimento.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação :** São Paulo: Cosac Naify, 2013.