

RELATO DE EXPERIÊNCIA DE AULA- OFICINA DE DESENHO DIGITAL

EVELYNE FEITOSA CORLETT¹

ESTELA MARIS REINHARDT PIEDRAS² :

¹Universidade Federal de Pelotas - UFPel – evelynecorlett@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - UFPel – estelapiedras@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

A Computação Gráfica é um ramo da Ciência da Computação que reúne um conjunto de técnicas digitais, as quais permitem a geração de imagens a partir de modelos de objetos reais, objetos imaginários ou de dados quaisquer coletados por equipamentos na natureza. Os objetivos pretendidos nas aulas de Introdução a Computação Gráfica que tivemos no curso de licenciatura em Artes Visuais eram compreender a importância da Computação Gráfica como um recurso para expressão artística, conhecer algumas aplicações, experimentando recursos artísticos computacionais e softwares que poderão qualificar nossas produções enquanto artistas, enriquecer as habilidades didáticas e capacitar para as práticas com nossos alunos nos laboratórios de informática das escolas enquanto futuros professores.

Cunha (2009), ao estudar a arte digital, nos esclarece:

A arte digital é um potencial em arte – ou melhor, uma arte em potencial, porque só existirá enquanto signo artístico, de fato, enquanto houver a participação do intérprete. O intérprete é o oxigênio pulsante da obra. A cibercultura apresenta uma diversidade de gêneros que se proliferam acentuadamente, e seu predomínio e seu refinamento expressivo concomitantes ao avanço tecnológico digital estão presentes por meio da assimilação da linguagem digital como manifestação cultural expressa nas artes digitais da atualidade, em que a cada período a tecnologia é mais absorvida, dando voz à poíesis digital (Cunha, 2009, p. 3).

A atividade proposta pela professora responsável pela disciplina de Introdução à Computação Gráfica tinha como objetivo incentivar os alunos a vivenciar uma experiência didática de prática no ambiente do laboratório de informática. Esta atividade foi pensada para os estudantes experimentarem uma base para futuras atividades como ministrantes em projetos como a Integralização de Extensão e como futuros professores de Artes, além de ampliar seus próprios conhecimentos em softwares que conhecem ou que estão iniciando a explorar.

Hamdam (2016), analisando o ensino e suas relações com a tecnologia afirma:

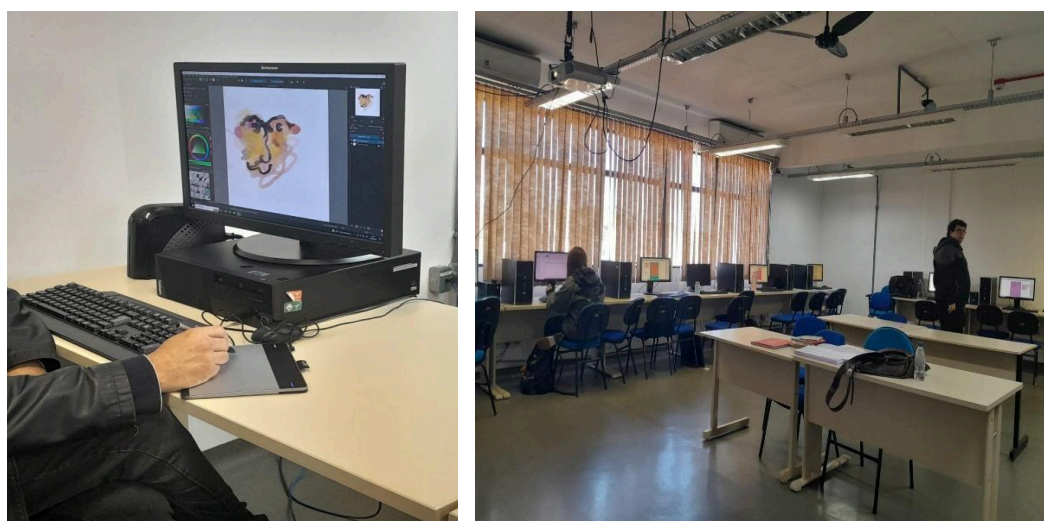
Como educador, por vezes é fácil sentir-se ameaçado pela tecnologia, porém ela deve ser uma aliada do ensino. A tecnologia hoje está muito mais acessível, a maioria dos alunos, independente das classes sociais, possuem aparelhos digitais repletos de recursos que devem ser explorados como técnicas de

ensino. A facilidade de entendimento que a tecnologia proporciona com sua interatividade e interfaces de fácil manipulação devem ser levadas em consideração para ampliar seu uso de maneira a aprimorar o aprendizado, sendo que neste projeto o foco é o aprendizado das Artes Visuais, entretanto dentro do objeto de estudo que é o ensino através da tecnologia, foram analisados também outros temas (Hamdan, 2016, p. 12).

Para a pesquisa foi adotada a perspectiva qualitativa, amplamente utilizada nas investigações em educação (Lüdke e André, 1986). Os procedimentos metodológicos baseiam-se nos conceitos da pesquisa-ação educacional, que é uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos. Trata-se de uma abordagem interativa e participativa que se caracteriza por ser dinâmica e flexível. Ela é composta por três ações principais: observar para reunir informações e construir um cenário; pensar para explorar, analisar e interpretar os fatos; e agir implementando as ações (Thiollent, 1986).

O plano de aula foi elaborado para os dias 23 e 30 de março no laboratório de informática 302 do Centro de Artes da UFPEL (Figura 1). Baseou-se em ensinar os alunos sobre a utilização da mesa digitalizadora em programas de desenhos, sendo eles o Krita e Illustrator, mostrar os recursos e ferramentas destes dois programas e incentivar a criatividade com a proposta para os estudantes criarem uma ilustração de tema livre.

Figura 1: Fotografias da aula de desenho digital na sala de informática do Centro de Artes.



Fonte: Autora

Por conta de aulas anteriores os alunos já tinham uma certa experiência e informações sobre o aplicativo Illustrator, com isso a apresentação dos conteúdos da minha monitoria se baseou em explicar as ferramentas do Krita para quem não tivesse muitas experiências com desenho digital e dicas para como utilizar outras ferramentas do Illustrator.

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A experiência aconteceu com a supervisão da professora responsável, e foram ministradas duas aulas para meus colegas no turno da manhã. A aula iniciou com o conteúdo em slides apresentando a plataforma do Krita, suas ferramentas e propondo uma atividade de desenho livre. Para uma primeira experiência com a mesa digitalizadora foi sugerido que antes de desenharem digitalmente, fizessem um desenho em papel de forma tradicional, pois a maioria já tinha mais contato com o papel e lápis, e depois levar para o computador importando a imagem para o aplicativo. Foram mostradas as ferramentas: arco para curvas, camadas para desenhar e colorir separadamente, o alpha para colorir somente a camada selecionada, pinceis de diferentes tamanhos, formas e texturas, lata de tinta, tríade de cores e como usar seleção nas camadas do desenho.

Inicialmente podemos notar uma dificuldade em certos alunos que nunca tinham experimentado arte digital e até mesmo a mesa digitalizadora, e por conta disso muitos terminaram seus trabalhos antes dos outros e foi até sugerido formação de duplas para quem tivesse mais dificuldades. Emergiram discussões sobre as produções por muitos terem achados seus trabalhos “simples” ou “feios”, mas como é estudado nas Artes, sabemos que beleza é algo visto de forma subjetiva e foi dito que para uma primeira experiência a aparência do trabalho não era o mais importante e sim as técnicas utilizadas para chegar no resultado final.

Como aconteceram dois encontros de monitoria, no segundo foi convidado outro colega monitor, visto que haviam muitos alunos a serem atendidos. Ele apresentou a sua atividade no Krita e a utilização de algumas ferramentas. Na proposta de atividade apresentada pelo colega monitor, os alunos poderiam usar uma imagem de base colocando na camada abaixo da lineart para fazer um desenho por cima desta e no final colorir para formar uma releitura da imagem.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo dessa atividade foi ampliar a experiência dos colegas em relação a diferentes formas de arte e utilização da tecnologia a favor de si mesmos por conta do crescimento do mercado digital, pois normalmente uma forma atual do artista ser reconhecido é mostrando seus trabalhos em redes sociais e explorando plataformas para empresas. Ampliar o conhecimento desse acessório digital que é a mesa digitalizadora e aplicativos podendo inspirar artistas a testar outras possibilidades dentro do mercado artístico, utilizando do Krita, Illustrator, entre outros softwares para melhorar a organização de trabalhos e auxiliar na exposição deles.

A disciplina de Introdução à Computação Gráfica já traz uma enorme base para técnicas e sites de apresentação que facilitam muito a exposição de trabalhos dentro da própria faculdade. Traz também uma base de edições de imagens no Photoshop que é muito cobrado em certas empresas e pode ser utilizado de forma criativa em trabalhos fotográficos feitos na faculdade e até com tratamento de imagens, remoção de objetos indesejados, entre outros.

Pude perceber com essa atividade que ensinar algo que pode ser uma facilidade para alguns, porém difícil para outros é um grande desafio, pois

deve-se ter um bom plano para casos de dúvidas mais específicas de uma maneira mais minuciosa e didática que influencie no interesse e criatividade do aluno. Mas esse tipo de experiência auxilia muito a sair da zona de conforto e pensar “fora da caixa” quando se trata de explicar algo de seu interesse e conhecimento, melhorar a comunicação e a forma que entende a si mesmo como docente.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, Menga; LÜDKE, Marli. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

CUNHA, Fernanda. **O ensino da arte digital nas escolas brasileiras: e-Laissez-faire, Tecnicismo ou Educação Crítica?** In: **CONFAEB** - Goiás. Anais. Tese (doutorado). 2009. v.19. p.1014.

HAMDAN, Isabel. **Uso da Tecnologia na Arte-Educação: Especialização em Ensino de Artes Visuais**. 2016. 64f. Monografia (Especialização em Ensino de Artes Visuais) Curso de Pós-graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

THIOLLENT, M. **Metodologia da Pesquisa-ação**. São Paulo, SP: Cortez, Autores Associados, 1986.