

PROJETO MODIFICANDO A IMAGEM

A Informática e a Metodologia Triangular no Ensino de Arte

Robson Xavier da Costa
Waldívia Rodrigues Oliveira
Colégio Marista Pio X
Praça da Independência, nº 150, centro
58.000-000 - João Pessoa - Paraíba - Brasil

Resumo

O presente trabalho destina-se a descrever uma prática interdisciplinar entre artes e informática educacional, visando favorecer o acesso ao saber histórico, crítico e participativo, fundamentado na história, na leitura e no fazer arte.

1. A Proposta Triangular

A história da arte-educação no Brasil tem uma forte influência das correntes da livre expressão, baseadas no trabalho pioneiro da Escolinha de Arte do Brasil, criada pôr Augusto Rodrigues em 1948. Com a introdução da obrigatoriedade do ensino de arte nas escolas a partir da lei 5.692/71 e da criação das licenciaturas em educação artística em 1973, tivemos uma predominância do fazer, das oficinas de arte nas escolas brasileiras.

Mas sabemos que o fazer por si só, não leva a um conhecimento em arte, para promover o desenvolvimento de um saber contextualizado, temos que nos pautar na leitura das obras, associada ao julgamento da qualidade estética e sua importância histórica fundamentando a produção artística.

A interligação da história e estética, da leitura e da produção em arte, constitui a base da proposta triangular do ensino da arte, criada pela Dr^a Ana Mae Barbosa, baseada no trabalho do Getty Center For Educational In The Arts, através do DBAE - Disciplined Based Art Education, aplicada nos Estados Unidos e Canadá desde os anos 60.

Deve-se levar os alunos a analisar as obras de arte para que se aprenda a ler a imagem e avaliá-la, essa leitura deve ser

enriquecida pela informação histórica, tendo início ou sendo concluída no fazer artístico.

2. A Importância da Imagem

A influência da imagem na formação cultural do homem atual é inegável, diariamente estamos cercados de anúncios, cartazes, out-doors, letreiros, painéis luminosos, balões, vitrines e meios de comunicação de massa, tais como: Tvs, jornais e revistas, etc. É particamente impossível fugir dessa invasão de estímulos externos e desde cedo a criança aprende a conviver com eles como parte de sua vida. Cabe a escola através do processo ensino-aprendizagem promover uma alfabetização para a imagem (alfabetização estética).

Além de tudo isso vivemos a hera da informação tecnológica, impulsionada pelos microcomputadores, que saíram das empresas e invadiram as residências, aproximando cada vez mais o homem da máquina. Com a introdução da informática educacional nas escolas brasileiras a partir dos anos 80, novas oportunidades de aprendizagem através da imagem surgiram.

3. Modificando a Imagem

Desde 1993 temos a disciplina de informática educacional no Colégio Marista Pio X em João Pessoa/PB, em 1995 iniciamos um trabalho interdisciplinar entre informática e artes plásticas através da aplicação da proposta triangular do ensino de arte em um projeto chamado "*modificando a imagem, a releitura da arte no computador*", este projeto nasceu da

necessidade de diversificar as atividades de artes direcionadas para o 2º grau. O trabalho teve início no primeiro semestre com o estudo da história da arte através do vídeo (imagem móvel) e de livros de arte, os alunos selecionaram reproduções de obras de artistas que consideraram significativos, estas figuras foram transferidas para o computador.

Dentre os artistas selecionados temos: Piero Della Francesca, Leonardo Da Vinci, August Renoir, Edvard Munch, Henri Matisse, Vicent Van Gogh, Salvador Dali, Tarsila do Amaral, Anita Malfatti e Ismael Nery.

Estas obras de arte já estudadas foram modificadas pelos alunos, impressas em policromia, ampliadas em copiadoras coloridas e expostas durante a I Feira de Informática das Escolas Católicas da Paraíba, no ano de 1995.

Utilizamos como recurso gráfico um programa chamado "GRASP", que já vinha sendo trabalhado pelos alunos nas aulas de informática educacional, as imagens foram capturadas a partir de enciclopédias em CD-ROM, como o almanaque abril, versão 1995 e a bookshelf através da estação multimídia da escola.

Todas as obras selecionadas foram estudadas, contextualizadas e trabalhadas pelos alunos, para tanto utilizamos algumas referências bibliográficas, tais como: PISCHEL, G. *História Universal da Arte*, 2ª Ed. Trad. Raul de Polillo; LYNTON, Nobert. *O Mundo das Artes*, enciclopédia das artes em todos os tempos. Editora Expressão e Cultura; CORDI, Santos Bório. *A Estética da Arte*. Para Filosofar. Ed. Scipione, 1995; além de revistas e jornais.

O acesso ao equipamento multimídia permitiu o estudo da arte, através de textos e reproduções de obras da história da arte universal e nacional e a manipulação dos elementos da linguagem visual através dos recursos gráficos, promovendo uma aplicação da proposta triangular do ensino de arte.

Desta forma aliamos a utilização da imagem móvel (vídeo) e dos livros de arte ao recurso da informática educacional como forma de promover uma maior integração do ensino de artes com a contemporaneidade do fim de século.

4. Referências Bibliográficas

- BARBOSA, Ana Mae. *A imagem no Ensino de Arte*. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- FERRAZ, Maria Heloísa C. de Toledo e FUSARI, Maria F. de Resende. *Arte na Educação Escolar*. São paulo: 1992.
- FERRAZ, Maria Heloísa C. de Toledo e FUSARI, Maria F. de Resende. *Metodologia do Ensino de Arte*. São Paulo: Cortez, 1992.
- JUSTINO, Maria José. *A Admirável Complexidade da Arte*. Para Filosofar São Paulo: Scipione, 1995.
- LYNTON, Norbert. *Arte Moderna*. Coleção o Mundo da Arte. São Paulo: Expressão e Cultura.
- MARTINDALE, Andrew. *Coleção Mundo da Arte*. São Paulo: Editora Expressão e Cultura. PISCHEL, G. *História Universal da Arte*. São Paulo: Mirador Internacional, 1980.