

NOVAS TECNOLOGIAS E O ENSINO DE ARTES VISUAIS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Alice Fátima Martins

Resumo

Neste trabalho são compartilhadas algumas reflexões a respeito das possíveis relações entre as novas tecnologias, em especial aquelas voltadas para a produção de imagens, e o ensino de artes visuais na educação básica, a partir de questões apontadas por duas pesquisas em curso.

Palavras-chave: novas tecnologias, arte contemporânea, ensino, artes visuais.

Abstract

In this article I present some reflections about possible relations between the new technologies, particularly the technologies of images, and the visual arts education, based on some questions pointed by researches in developing.

Key words: new technologies; contemporary arts; teaching; visual arts.

Desde o advento da fotografia, ainda no século XIX, as tecnologias envolvidas na produção e circulação de imagens por meio de equipamentos das mais diversas naturezas têm passado por profundas transformações, ainda em curso. Não há novidades nesta afirmação. Em especial nas duas últimas décadas, com a expansão rápida das redes de computadores, a produção e circulação de imagens ganharam um novo patamar de configuração de realidade, além da imponderabilidade do espaço virtual para ser ocupada. Também não há novidade na constatação de que esse fato vem gerando repercussões de cunho psico-social, além da ordem econômica e cultural, cujas dimensões ainda nos escapam à percepção e possibilidade de análise efetiva, e da qual tampouco temos o distanciamento necessário para propormos sistemas explicativos mais consistentes.

No âmbito das artes, em particular das artes visuais, os recursos da informática, bem como a natureza múltipla de relações, interação e dinamicidade da rede mundial de computadores, têm apresentado possibilidades e desafios instigantes a toda uma geração de artistas cujas propostas estéticas e conceituais têm buscado aprofundar os diálogos com as novas tecnologias. Além dessas produções, velhas instituições legitimadoras das artes também têm buscado ampliar suas potencialidades, no exercício de seus papéis sociais, ocupando espaços no ambiente virtual compartilhado. Assim, museus e outras instituições culturais vêm, gradativamente, organizando seus portais e páginas eletrônicas, em que disponibilizam informações institucionais, reproduções digitalizadas de seus acervos, dados

sobre artistas e suas obras, textos críticos, históricos, dentre outros. Finalmente, não podem ser excluídas as realizações do cinema, em verdadeiros parques industriais de mercadoria cultural destinada aos públicos de todo o planeta, cujas estéticas reverberam e antecipam as possibilidades de utilização das tecnologias de ponta na produção de imagens, e do áudio-visual.

Neste trabalho, que tem como referência projetos de pesquisa em andamento, é proposta uma discussão sobre as repercussões das novas tecnologias na arte contemporânea, na produção de imagens, e seus desdobramentos, possíveis, no ensino de artes visuais na educação básica.

A arte contemporânea e as novas tecnologias

Há algumas décadas, a obra de arte ainda era algo relativamente definido e expresso por um restrito conjunto de materialidades situado num determinado período da história da arte. Seus próprios ambientes de instalação deixavam uma margem estreita para dúvidas e questionamentos. Existiam parâmetros – ou *paradigmas* – mais ou menos consensuais entre artista, espectador, comprador, promotor, financiador estabelecidos desde a instauração da Era Moderna.

No início do século XX, no mundo ocidental, ocorreram manifestações cujos propósitos foram colocar em cheque tais parâmetros. Mas foram as últimas décadas desse século turbulento que instauraram dúvidas e negações mais profundas do ponto de vista conceitual e formal. Nesse momento surgiram recursos técnicos e tecnológicos que configuraram o xeque-mate às possíveis certezas quanto aos conceitos de *obra de arte*. O objeto artístico, gradativamente, vem deixando de ser entendido como um *objeto-síntese*; único. Quando individualmente observado ele passa a ser percebido apenas como o índice de um percurso, o marco referencial que desenha um trajeto percorrido. Não se trata apenas da discussão sobre o deslocamento do foco do objeto para o processo – que não é nova – mas de uma compreensão alargada de obra de arte.

Uma obra é composta por elementos situados no processo. Estes, por sua vez, estão ligados entre si e à rede de *objetos-conceitos-idéias* de outros processos, tudo isso em diálogo com o artista e com a teia de relações nas quais estão inseridos os *objetos-conceitos-idéias-índices*. Esse alargamento da

visão de obra de arte revela inevitáveis entrecruzamentos de linguagens, pensares, fazeres, técnicas, tecnologias e matérias presentes na arte contemporânea.

Dentre as quantas manifestações da arte nesse ambiente múltiplo, no tocante às novas tecnologias, destacam-se as formas de produção de imagem por meio de equipamentos, em particular por computadores, no território das imagens digitais, numéricas.

No século XIX, com o advento da fotografia e do cinema, em seu nascedouro, inaugurou-se a era das imagens técnicas. Para Flusser (2002), imagens técnicas são aquelas produzidas por aparelhos, diferentemente das imagens tradicionais, que resultam da habilidade do artista no manuseio direto de pincéis, goivas, lápis, e outras ferramentas. O aparelho primevo, realizador de imagens técnicas foi a máquina fotográfica, seguida do cinematógrafo. A televisão, e mais tarde o vídeo, ampliaram as possibilidades e procedimentos para a produção de imagens, bem como sua veiculação.

Podemos afirmar, assim, que as imagens técnicas, *analógicas, ópticas*, podem ser classificadas em duas categorias: as *imagens analógicas de tipo óptico-químico* (fotografia, cinema) e *óptico-eletrônico* (televisão e vídeo). “A imagem óptico-química é formada por tecnologias da câmera obscura”, e a “reprodução da imagem se faz pela fixação através de uma reação com substâncias químicas” (LEMOS, 2006). A imagem óptico-eletrônica é gerada por um princípio comum ao das imagens de tipo óptico-químico, diferindo no processo de fixação da imagem, que é obtida por processos eletromagnéticos.

É traço marcante dessas imagens o fato de que elas relacionam-se com elementos que se encontram fora delas. Ou seja, representam algo, referem-se ao “mundo lá fora”, ainda que o processo de tratamento das imagens provoque distorções, resultando em abstrações. Ainda e assim, o gesto primeiro gerador da imagem refere-se a “algo lá fora”: condição própria da natureza das imagens analógicas.

Com o advento dos computadores, e sua popularização nas últimas décadas do século XX, entramos na era das *imagens digitais, numéricas*, geradas a partir da linguagem matemática, dos algoritmos. São compreendidas e processadas por computadores, equipamentos que, até onde avançou a tecnologia na atualidade, funcionam sob o princípio digital, em que as imagens

são formadas por pontos-unidades denominados *pixels*. As imagens digitais não se sujeitam ao imperativo de representar algo: elas podem gerar imagens a partir da própria linguagem código, imagens que não têm um duplo “lá fora”. Trata-se da possibilidade não de representações do mundo, mas de conformação imagética de um mundo com configuração própria: o espaço-tempo digital, tão real quanto o espaço-tempo sensível e perceptível aos nossos sentidos, ao menos os que conhecemos e permanecem vigentes até o momento...

Artistas contemporâneos têm desbravado possibilidades oferecidas por esse ferramental, propondo experimentos estéticos que resultam da interação com as máquinas, na rede de computadores, em instalações com equipamentos que interagem com o público, no jogo de ilusões e mágicas propiciadas pela interação entre os diferentes níveis de realidade e suas respectivas imagens.

As novas tecnologias deram uma nova “roupagem” à arte contemporânea que, além de sua concepção, pode contar com a *internet*, também, como sistema de suporte e distribuição para suas obras, muitas das quais realizadas para a linguagem de computador, orientadas pelo pressuposto da interação com o público.

As obras de arte ganham, assim, o mundo da imaterialidade.

Instituições de arte no ambiente virtual

Ao lado das experimentações nos processos de criação, as novas tecnologias têm aberto novos campos de ação para as instituições culturais que abrigam trabalhos artísticos os mais diversos, produzidos na atualidade ou em outras épocas. Dentre outras, as mudanças propiciadas pelo uso das novas tecnologias podem ser sentidas nos campos de atuação de centros culturais, galerias e museus, que têm a oportunidade de experimentar novas linhas de trabalho além de ampliar a acessibilidade e visibilidade de seus acervos.

A abertura de museus e galerias para novas experiências, usando mecanismos eletrônicos, oportunizou possibilidades inéditas de exposições, divulgação e pesquisa, que reforçam o principal papel dessas instituições, qual seja a preservação da memória cultural das sociedades.

A professora espanhola Maria Luisa Bellido Gant discute amplamente as manifestações artísticas na era digital no livro *Arte, museos y nuevas tecnologías* (2001). Para a autora, a *internet* ganhou importância como instrumento que abriga novas manifestações artísticas ao mesmo tempo em que serve como meio de difusão de coleções e serviços dos museus.

Na rede mundial de computadores, podem ser encontradas diferentes inserções de instituições culturais tais como museus, galerias, e outros. Há sítios cuja organização corresponde à organização de suas instituições em seus mundos físicos. São ambientes digitais que apresentam informações de sua sede geograficamente localizada, imagens digitalizadas de suas obras cuidadosamente preservadas em seus acervos, textos sobre arte, dentre outros serviços. Incluem contatos para agendamento de visitas monitoradas às exposições. Uns poucos apresentam a iniciativa de orientar os visitantes virtuais a movimentar-se na página eletrônica, ampliando as possibilidades de aprendizagem a partir dessa experiência.

Na *internet* podem ser encontrados, também, sítios de instituições ligadas à arte que não têm equivalência com um espaço físico. Nesses ambientes, encontram-se alojados “acervos” formados por obras de arte criadas, originalmente, em linguagem digital, que não correspondem a um duplo “lá fora”. São museus e outras entidades e projetos virtuais cuja realidade tem autonomia em relação ao mundo físico, abertos à interação do público em visitas virtuais, numa relação de tempo real.

O ensino de artes visuais entre a educação formal e as instituições culturais

Todas as discussões deflagradas nos anos 80 em torno da arte-educação estimularam o desenvolvimento de pesquisas, estudos e formulações conceituais que apontaram caminhos mais consistentes para o ensino de artes visuais, configurando uma articulação conceitual necessária para esse campo. A despeito de não ser consensual, a elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais/Arte (1996) representou a superação, do ponto de vista institucional, da concepção vigente até então sobre a Educação Artística.

Concomitantemente, foi aberta uma nova frente de atuação no âmbito do ensino de artes visuais: os projetos educativos integrando as programações desenvolvidas por museus, centros culturais, galerias, dentre outros. Assim, as

exposições passaram a contar com o assessoramento de professores de arte e equipes de monitores preparados para receber o público em geral, orientando as visitas, a abordagens das obras apresentadas, bem como o público formado por alunos e professores, em horários próprios, com visitas orientadas, muitas vezes complementadas por outras atividades tais como pintura, desenhos inspirados nos trabalhos expostos. Em alguns programas de ação educativa, os professores também são orientados a dar continuidade, em suas aulas, a questões levantadas durante a visita. Para tanto, em alguns casos, materiais específicos para essas atividades são impressos e distribuídos para alunos e professores.

Tais iniciativas, em sua maioria, têm demonstrado a relevância do contato dos alunos da educação básica com as obras de arte para o desenvolvimento de seu conhecimento artístico. É o que demonstram as professoras Ana Mae Barbosa, Rejane Galvão Coutinho e Heloisa Margarido Sales no livro *Artes visuais da exposição à sala de aula* (2006), que resultou de pesquisa que envolveu professores e alunos da educação básica em interação com exposições programadas. As pesquisadoras puderam acompanhar as repercussões das visitas às exposições nas aulas e nas produções dos alunos, tanto em situações em que os professores participaram de outras programações oportunizando aprender mais sobre as propostas artísticas em questão, quanto em situações em que sua atividade limitou-se à visita à exposição e ao retorno às atividades regulares de aula.

Toda essa efervescência aponta caminhos muito interessantes, mas também traz à luz dificuldades enormes, particularmente quando se tem em conta contextos sócio-culturais desprovidos de instituições como museus, galerias, centros culturais, e outros. Ambientes nos quais prevalecem as referências oferecidas, em regime intensivo, pelos sistemas abertos de televisão e suas programações, demarcando juízo de gosto, padrões estéticos dessas populações.

Nessa direção, a tecnologia de ponta e a rede mundial de computadores apontam caminhos possíveis para uma aproximação maior com as múltiplas possibilidades das experiências artística e estética contemporâneas, mediadas pela máquina.

O espaço virtual: possibilidades e desafios ao ensino de artes visuais

Nossos alunos estão conectados à internet. Mesmo em comunidades pobres, nas quais as famílias não disponham de computador doméstico, as *lan houses* constituem a alternativa de inclusão à rede mundial de computadores a custos acessíveis. Alunos das periferias dos grandes centros têm demonstrado familiaridade com esse ambiente, transitando entre sítios de relacionamento, jogos, dentre outras preferências. E quanto aos nossos professores? O cenário nem sempre é semelhante. Diante de uma tecnologia que muda numa velocidade muito alta, em geral os professores que não sejam especializados nessa área dominam muito superficialmente as ferramentas disponibilizadas pelos computadores. Como também os professores que ensinam artes visuais, nem sempre com formação na área, conhecem muito pouco da arte contemporânea. Menos ainda das possibilidades das imagens digitais, e das artes eletrônicas...

Outro fator a ser considerado nesse âmbito refere-se à infra-estrutura das escolas no tocante à informatização. Muitas vezes, as escolas têm computadores, mas são equipamentos defasados, com poucos recursos. Além do que, a utilização dos laboratórios de informática requer planejamento e programação nem sempre fáceis de serem articulados. Do mesmo modo, há que se considerar que o gerenciamento de grandes turmas para trabalhar com computadores exige do professor alguma familiaridade com as máquinas, o que se fazer com elas, e como fazer.

Ante tantos desafios, quase sempre, aos olhos dos professores, parece mais fácil trabalhar com giz de cera, colorir desenhos... Na melhor das hipóteses, programar visitas a museus e centros culturais, visitar exposições e, retornando à escola, retomar as atividades de produção de imagens tradicionais: desenho, pintura, dentre outros. Mas, ainda e assim, estas possibilidades restringem-se àqueles contextos em que seja viável programar visitas dessa natureza. Uma parcela muito reduzida do universo de escolas públicas está localizada em cidades que dispõem de instituições culturais onde se possam conhecer, presencialmente, obras de artistas em seu sentido mais clássico. Nesses casos, o contato dos alunos com essas produções fica dependente da disposição da escola em adquirir livros de arte, com reproduções em fotografia. É sabido que, com orçamentos muito pobres e

concepções mais conservadoras de ensino, as escolas não o fazem. Resta, então, a possibilidade de que os professores o façam, disponibilizando parte de seus parcos salários para a aquisição dos livros, que no mercado editorial, além de serem caros, privilegiam uma fatia muito restrita da produção artística ocidental, de tradição europeia, em suas publicações.

Assim, na tônica das aulas de artes, continuam prevalecendo orientações que restringem o ensino das artes visuais às aprendizagens de técnicas precárias, como recorte e colagem, desenhos aligeirados, que não demandem materiais mais complicados de se adquirir e manipular, e não impliquem em grandes alterações nas rotinas escolares.

Nesse contexto, no ensino das artes visuais, como de resto na Educação, os impasses observados apresentam marcas profundas: anacronismos de uma época de descompassos e dissensões, à qual muitos insistem em denominar pós-modernidade, com referência à superação de modelos que já não concorrem em nosso auxílio, e à necessidade de formulação de outros mais flexíveis e capazes de negociar com as diversidades e adversidades com que convivemos quotidianamente. Dentre seus defensores, está o sociólogo português Boaventura de Souza Santos, que assim define este momento:

Vivemos um tempo atônito que ao debruçar-se sobre si próprio descobre que os seus pés são um cruzamento de sombras, sombras que vêm do passado que ora pensamos já não sermos, ora pensamos não termos ainda deixado de ser, sombras que vêm do futuro que ora pensamos já sermos, ora pensamos nunca virmos a ser. (SANTOS, 2001. p. 5)

É assim que, a despeito do avanço nas discussões estéticas contemporâneas, no ensino de artes visuais têm continuidade práticas e posturas herdeiras de concepções conservadoras sobre ensinar e aprender, infra-estruturas precárias, incapazes de atender as inquietações e urgências de seus estudantes, e professores atordoados com informações de toda ordem, esforçando-se por organizar seu trabalho pedagógico, quaisquer sejam as convicções que o orientem.

É nesse cenário que a interação das instituições de arte com a rede mundial de computadores pode significar a potencialização de sua função social de ampliar o acesso do público em geral às obras de seus acervos, a informações relevantes, a textos críticos e teóricos no âmbito das artes. Mas,

sobretudo, de oferecer ferramentas de natureza educativa que possam ser utilizadas por profissionais ligados à educação, e por professores e alunos em suas aulas de artes.

Projetos em curso, experimentações, aproximações...

No ano de 2006, foram desenvolvidos dois projetos de iniciação científica, com estudantes do curso de Licenciatura em Artes Visuais. No primeiro, intitulado *Exercício curatorial no espaço virtual: uma reflexão sobre o acervo da Galeria da Faculdade de Artes Visuais (FAV)*, desenvolvido pela bolsista Carla Luzia de Abreu¹, a proposta foi analisar a política de formação do acervo da Galeria da FAV/UFG, e sua orientação, ou orientações estéticas, para então digitalizar as imagens do acervo, e formular um sítio virtual em que as imagens digitalizadas estivessem disponíveis ao público, bem como textos de estudiosos sobre temas relacionados ao projeto da Galeria ou a aspectos do acervo. Também foi proposto um espaço de interação do público, em que fosse possível articular imagens das obras em propostas curatoriais possíveis. Além de orientar professores, alunos e demais usuários sobre dados técnicos das obras, contextos de sua realização, dentre outros. E mesmo sugerir possibilidades de interação e experimentação em artes visuais a partir da interpretação das imagens do site.

No segundo projeto, intitulado *O ensino de arte, a arte contemporânea e as novas tecnologias*, a bolsista Cláudia Regina Babinski², realizou um levantamento de sites de museus de arte, centros culturais, fundações, e outras instituições, analisando os conteúdos que disponibilizam em suas páginas na *internet*, as imagens de obras que compõem seu acervo e de exposições em curso ou já realizadas; os possíveis mecanismos de interação por meio de alguma forma de ação educativa voltada especificamente para o visitante do site. Finalmente, observou em que medida os projetos de arte digital e de arte na rede têm espaço nos sites das instituições analisadas.

Os dois projetos destacam, de um lado, as diferentes naturezas de imagens disponibilizadas no ambiente virtual, desde aquelas que representam objetos situados fora da rede de computadores, até as digitais, geradas apenas dentro das máquinas. No tocante às imagens de obras de acervos, fica evidente que entre ver imagens de obras de acervo de alguma instituição, e

visitá-las presencialmente pressupõe dimensões qualitativas de relação e interação muito diversas, de modo que uma possibilidade não substitui a outra.

Mas fica evidenciada a opção para escolas periféricas, distantes dos centros urbanos melhor equipados do ponto de vista dos circuitos culturais, de utilização da rede mundial de computadores para a promoção do contato de seus alunos com acervos artísticos, abrindo, ainda, para manifestações da arte contemporânea. Essas estratégias estão disponíveis para aquelas escolas que disponham de algumas unidades de computadores, com acesso à internet ainda que por conexão discada. O que amplia substancialmente as possibilidades de aprendizagens no âmbito das artes visuais. Sobretudo se considerarmos que, apesar de muitos dos sites analisados serem relativamente recentes, já garantem sua potencialidade, sinalizando esses novos tempos nas possibilidades de se perceber e vivenciar as artes visuais.

Referência bibliográfica

BARBOSA, Ana Mae; COUTINHO, Rejane Galvão & SALES, Heloisa Margarido. **Artes visuais da exposição à sala de aula**. São Paulo: EDUSP. 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Rio de Janeiro: Relume Dumará. 2002.

GANT, Maria Luisa Bellido. **Arte, museos y nuevas tecnologías**. Gijón, Espanha: Ediciones Trea, S.L. 2001.

LE MOS, André L. M. **Arte eletrônica e cibercultura**. Disp. em <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html>>. Acesso em 19 ago. 2006.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **Um discurso sobre as ciências**. Porto: Edições Afrontamento, 2001

1 Bolsista PIBIC/CNPq, 2006/2007.

2 Bolsista PROLICEN/UFG, 2006.

Currículo

Alice Fátima Martins

Doutora em Sociologia (UnB), Mestre em Educação (UnB), Arte Educadora, Professor Adjunto II na Universidade Federal de Goiás, Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG), Coordenadora da Rede Goiana de Pesquisa em Cinema e Cultura Visual - FAPEG/GO.