

Versão Online ISBN 978-85-8015-093-3
Cadernos PDE

VOLUME I

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Artigos

2016

TECNOLOGIA DIGITAL NA ARTE CONTEMPORÂNEA¹

Isabel Cristina Maricato Nobukuni²

RESUMO

Este artigo apresenta o desenvolvimento e os resultados da implementação do Projeto de Intervenção Pedagógica na Escola, com a carga horária de 37 horas/aulas, desenvolvidas com os (as) alunos (as) dos 1ºs Anos do Ensino Médio no Colégio Estadual “Antonio Tupy Pinheiro”, no município de Guarapuava – PR. Esta pesquisa trata-se da inclusão das tecnologias digitais na Arte Contemporânea, como base para realizar o ensino-aprendizagem das Artes Visuais, utilizando-se de programas para manipulação de imagens. O objetivo da pesquisa foi despertar o interesse dos alunos (as) pela Arte Contemporânea, utilizando as tecnologias digitais, onde foram discutidas manifestações artísticas e suas transformações a partir do contato com esses conhecimentos.

Palavras-chave: Tecnologia, Arte Contemporânea, Andy Warhol.

1. Introdução

A pesquisa foi realizada no Programa de Desenvolvimento Estadual (PDE), da Secretaria Estadual de Educação do Estado do Paraná, no ano de 2017. A partir do objetivo e das atividades instigadas no PDE, identificou-se no contexto escolar a problemática sobre as limitações na utilização de recursos tecnológicos no ensino da Arte. Diante dessas questões, foi definido um projeto de pesquisa que resultou em uma produção didático-pedagógica que tratou as tecnologias no Ensino da Arte Contemporânea.

As tecnologias contemporâneas fazem parte da vida cotidiana dos nossos alunos (as), por meio de TVs, celulares, redes sociais entre outros e uma abordagem nesse sentido se faz necessário, pois temos que rever as metodologias tradicionais de ensinar Arte. Na contemporaneidade os artistas apresentam formas diferenciadas

¹Artigo apresentado como requisito parcial ao Programa de desenvolvimento Educacional – PDE, ao Departamento de Políticas e Programas Educacionais da Secretaria da Educação – SEED, sob a orientação da Professora Mestre Denise Cristina Holzer (DEARTE-UNICENTRO)

² Professora do Colégio Estadual Antonio Tupy Pinheiro de Guarapuava PR, licenciada em Educação Artística pela Faculdade de Educação São Luís, SP.

de execuções, criações e fruições artísticas utilizando tecnologia, tornando-se assim necessário trabalhar com este tema.

De acordo com Brito e Purificação (2008) os conhecimentos transpostos em sala de aula, por vezes definidos pelo (a) educador (a), não possui identidade e nem entendimento dos discentes, que acabam não relacionando à sua vida e a sua realidade histórica social, onde muitos acabam não aprendendo os conhecimentos de maneira sólida.

Cabe a nós professores, pesquisadores, detentores de conhecimentos e direcionadores da práxis pedagógica escolar, sermos os mediadores dessa evolução, gerando situações que envolvam o uso das tecnologias de forma consciente e planejada, tornando a educação mais inovadora.

Dentro desses impasses, foram utilizadas as tecnologias no ensino da Arte destacando o celular, sendo ele utilizado como ferramenta pedagógica substituindo a câmera fotográfica e filmadora. Esse processo veio a favorecer a desmistificação do aparelho pelos docentes do colégio, pois este projeto possibilitou momentos de contemplação onde a comunidade escolar pôde observar os resultados através de uma Instalação artística com trabalhos realizados com os alunos dos 1ºs anos do Ensino Médio.

A abordagem pedagógica foi focada na Arte Contemporânea (campo expandido), fotografia e *Andy Warhol*, utilizando recursos tecnológicos e aplicativos para manipulação de imagens.

As Tendências do Campo Expandido teve como eixo a *Body Art*, e a Instalação Artística, com atividades desenvolvidas no coletivo. O artista *Andy Warhol* e a *Pop Art* também tiveram importância nos questionamentos pedagógicos por meio de fotografias manipuladas por aplicativos do celular.

2. REVISÃO TEÓRICA

2.1 Ensino de Arte

A Arte se faz presente desde a pré-história, onde o homem desenha nas paredes das cavernas como forma de comunicação. Essa necessidade de se

expressar permanece enraizada no ser humano, pois este tem desejo de divulgar suas ideias, conhecer novas experiências e também apropriar-se toda essa fruição.

Duarte Junior (1981), fala do poder que a Arte tem de tornar os indivíduos mais sensíveis à realidade a sua volta, o que os leva a pensar de forma crítica e contextualizada sobre o mundo em que vivem, tornando-os livres para criarem.

A Diretriz Curricular de Ensino – DCE, de arte na Educação Básica do Paraná tem como suporte as concepções históricas entre arte e sociedade, sendo nelas abordadas as concepções: arte como ideologia, arte como forma de conhecimento e arte como trabalho criador, fundamentos esses que são direcionados pelo campo das teorias críticas (PARANÁ, 2008).

O ser humano produz modos de ver e sentir arte em cada momento histórico e em cada sociedade, essa criação é chamada de cultura, decorrência de um processo de trabalho que envolve as dimensões artísticas, filosóficas e científicas.

É por meio da arte que o ser humano percebe sua existência e acaba interpretando o mundo e a si mesmo, expandindo os sentidos e o espírito crítico, desafiando, expondo contradições, emoções e dando sentidos nas suas construções.

Cabe ao professor apropriar-se e transmitir aos seus alunos formas de conhecimento que produza novas maneiras de perceber e interpretar tanto os produtos artísticos quanto o próprio mundo, promovendo um olhar efetivo, um ouvir mais crítico, apreciando a realidade além das aparências, bem como a ampliação das possibilidades de fruição.

Assim os caminhos serão abertos, para que eles percebam e compreendam as organizações e representações de sujeitos pertencentes às mais diversas realidades culturais, transformando realmente a escola em um espaço de conhecimento.

Nossos alunos (as) são provindos (as) das classes assalariadas, de diferentes regiões com diferentes origens étnicas e culturais, conforme afirma Frigotto (2004), deve estes ter acesso aos conhecimentos produzido pelo ser humano e que na escola, são ligados aos conteúdos, devendo estes ser de formas contextualizadas.

Conforme as concepções que constitui o fundamento teórico das Diretrizes Curriculares de Arte para a Educação Básica do Paraná, deve-se contemplar na metodologia do ensino de Arte três momentos da organização pedagógica: teorizar, sentir e perceber (apreciação, fruição, leitura e acesso às obras de arte) e trabalho

artístico (prática criativa).

O ensino da Arte nas escolas tem por obrigação atender o sujeito seja qual for sua condição social e econômica, seu pertencimento étnico racial e as necessidades especiais de aprendizagem, só assim o conhecimento caberá para todos (as).

Na DCE de Arte (PARANÁ, 2008, p. 37), ao referir-se a Peixoto (2003), tem-se um trecho importante, ou seja, “por meio da Arte o homem pode conseguir aprender a realidade, não só para suportá-la, mas, principalmente, para transformá-la, ou seja, para humanizá-la e, dialeticamente humanizar-se”.

É na Arte que o homem supera no seu fazer, os limites da utilidade material imediata, que ultrapassam os condicionamentos da persistência física e torna-se parte primordial no processo de suavização do sentido, do saber estético e do trabalho artístico, contextualizados e articulados entre si.

2.2 Ensino Digital

Não há como negar que, os jovens da atualidade sofrem de forte atração pelas tecnologias da informação e comunicação. Os jovens de hoje, com raras exceções, tem acesso à televisão, aos computadores, celulares e a internet, explorando com muita facilidade estes recursos gráficos e sonoros, a partir de programas de manipulação de imagens e sons. Lidar com o processo de ensino-aprendizagem principalmente em condições descontextualizadas da realidade experimentadas pelos alunos (as) é criar mais um percalço na jornada de trabalho do coletivo escolar, o que não é desejável.

Para Demo (2010) as mídias destacam-se como os meios dominantes no século XXI, às tecnologias midiáticas permitem uma forma de aprendizado distinto com mais interesse e curiosidade.

É importante, o trecho a seguir (BRASIL, 1999, p. 16), onde se explica que o fato de “[...] utilizar novas mídias, não cabe mais discutir. Ninguém mais de bom senso se preocupa com isso”. O que é pertinente é a maneira que se deve “[...] usar, com que objetivos e que alternativas escolher [...]”, pois são “[...] questões que precisam de respostas [...] rápidas, antes que a história [...] atropеле” aqueles que assim não procederem.

O planejamento de propostas onde se possa usar a tecnologia na construção da aprendizagem, faz-se necessária, utilizando situações contextualizadas e planejadas.

Almeida e Fonseca Júnior (2000, p. 11), argumentam que se deve ter um bom plano, para que este seja potencializado pelas novas tecnologias, como se tem a seguir.

As escolas que tem um plano pedagógico ruim usarão a tecnologia (qualquer que seja) para fazerem seu trabalho ainda pior, pois a tecnologia não conserta nada, não inventa consistência para um trabalho de baixa qualidade educacional. Ela apenas potencializa o que existe. Se o plano pedagógico da escola é fraco e desconexo, o uso da tecnologia avançada o tornará mais desconexo e inconsistente. Só que agora com cara de modernidade.

Um bom plano pedagógico depende de uma construção coletiva, devendo ser adequado, motivador, crítico, inovador e que esteja contextualizado com o cotidiano do aluno (a),

O grande diferencial do uso dos recursos tecnológicos neste cenário do ensino da Arte está justamente no interesse pelas oportunidades inovadoras oferecidas por ela.

De acordo com Fecchio (2017), quando se pensa a relação entre Educação, Arte e Tecnologia são necessárias sempre ter em mente:

- . As ferramentas
- . Entendimento das poéticas propostas pela Arte Contemporânea
- . O desejo de exercer efetivamente na prática didática, nos fazeres e nas relações, as instâncias ética, estética e política.

Dessa forma, a construção do conhecimento será possível, integrando a Tecnologia, a Arte e a Educação.

2.3 Celular

Dentro do contexto sobre a incorporação de novos recursos metodológicos,

está o uso do celular, uma ferramenta que substitui a máquina fotográfica, a filmadora, rádio, gravador, calculadora, dentre outros recursos. Apesar dessas várias possibilidades que o aparelho apresenta, ele ainda não é bem visto no ambiente escolar, pois grande parte dos docentes negam-se a aceita-lo como uma ferramenta facilitadora do processo ensino-aprendizagem.

Conforme a Anatel - Agência Nacional de telecomunicações – (2016), no Brasil foi registrado em março de 2016, um total de 257,81 milhões de linhas ativas na telefonia móvel, com tele densidade de 125,42 acessos por 100 habitantes. Isto prova que o celular está cada vez mais presente no universo de todas as camadas sociais, tornou-se um item indispensável, uma extensão do próprio corpo.

Em muitas escolas o uso educacional desta tecnologia (celular) tem sido utilizado constantemente durante as aulas. Existe uma série de possibilidades de uso pedagógico dos aparelhos celulares. Esses equipamentos podem cobrir a lacuna da falta de recursos tecnológicos durante as aulas, tornando-se uma central de multimídia computadorizada.

A dificuldade muitas vezes está na questão do professor não deter do conhecimento necessário para planejar e elaborar estratégias que favoreça ao aluno (a) aprender com essas tecnologias.

Mediante a estes fatos é necessário que o educador dirija um novo olhar para essas ferramentas que estão surgindo a fim de inseri-los em suas práticas pedagógicas.

2.4 Arte Contemporânea

A partir da década de 50, com mais ênfase na década de 60 ocorreram mudanças expressivas em relação às produções artísticas ocidentais, onde foram questionados séculos de tradições originando ao que se é chamado de Arte Contemporânea. De acordo com Cícero e Souza (2013), a palavra contemporânea além de classificar o que é atual refere-se também a manifestações artísticas cujas propostas romperam com as características comuns às artes até essa época.

Na contemporaneidade, a Arte sofre transformações, os artistas abrem novas possibilidades para as artes no que se refere à integração de materiais não

artísticos, além de apropriar-se de outros ambientes, não limitando as obras aos museus e galerias. As artes visuais deixam de ser reconhecidas apenas nas modalidades pintura e escultura e passam a ser vistas de maneira mais extensa, é o caso das instalações, performances, videoinstalações, artes-públicas, entre outras. O público deixa de ser passivo para participar da obra.

Cauquelin (2005, p. 91) argumenta que as tendências artísticas “[...] se desenvolvem – crescem e morrem - para reviver sob outra forma, como se fossem árvores enxertadas”.

No mundo atual a sociedade exige uma reflexão mais intensa do ser humano.

A Arte Contemporânea oportuniza essa leitura, pois suas obras pedem uma interpretação mais ativa unindo diversos meios de pensamentos, relacionando-os a vários contextos, o que leva a várias interpretações.

Essas interpretações promovem o entendimento exigido pela sociedade pluralista na qual é composta por vários grupos de diferentes histórias, valores e ponto de vista.

Mesmo com todas essas circunstâncias *Cauquelin* (2005) argumenta que a arte contemporânea ainda é mal apreendida pelo público, que acaba perdendo-se em meios aos diferentes tipos de atividades artísticas, sendo importante o texto a seguir.

Para apreender a arte como contemporânea, precisamos estabelecer certos critérios, distinções que isolarão o conjunto dito “contemporâneo” da totalidade das produções artísticas. Contudo, esses critérios não podem ser buscados apenas nos conteúdos das obras, em suas formas, suas composições, no emprego deste ou daquele material, também não no fato de pertencerem a este ou aquele movimento dito ou não de vanguarda (CAUQUELIN, 2005, p. 11-12).

Os artistas *Marcel Duchamp* e *Andy Warhol*, considerados da arte moderna são citados por *Calquelin* (2005) como artistas “embreantes”.³

Tanto *Duchamp* quanto *Warhol* já revelavam na arte moderna, indícios da chegada de uma nova realidade, motivo que os leva para a contemporaneidade.

Duchamp, considerado um fenômeno das artes, tem sua importância crescente à medida que passam os anos dentro da contemporaneidade. Criador dos

³ O referido termo é definido como de “[...] dupla ação e duplo regime, que remetem ao anunciado (a mensagem recebida no presente) e ao anunciador que a anunciou (anteriormente)”, conforme *Calquelin* (2005, p. 87-88), ao referir-se a *Jakobson* (1963).

ready-mades com os mais variados objetos. O que interessava para ele era o conceito da obra e não mais ela em si.

Warhol outro artista embreante é citado por *Calquelin* (2005) como um falso moderno, um verdadeiro contemporâneo, pela forma que articula sua arte com a coletividade. Suas obras são populares e toma emprestado as vias e os meios da publicidade que caracterizam a sociedade de consumo, utilizando a fotografia e serigrafia. Reproduz automaticamente inúmeras cópias de seus trabalhos, através da técnica da serigrafia que refaz imagens sobre papel, madeira, vidro, entre outros materiais, o qual utiliza uma moldura com tela de seda ou nylon formado por malhas; a tinta passa através das malhas permeáveis, que correspondem à imagem a ser impressa, permanecendo as restantes impermeáveis à tinta.

Em vez de obras exclusivas, são trabalhos repetitivos, tratando a arte também como um produto.

Segundo *Gianotti* (2016) *Warhol* soube explorar novos caminhos para a arte contemporânea sem cair na simplicidade romântica, questiona também que na atualidade o que está em jogo não é mais a contemplação da natureza, mas a utilização de imagens cada vez mais artificiais. Com esse recurso *Andy Warhol* trouxe para suas pinturas imagens de produtos que podem ser encontradas nas prateleiras de supermercado, bem como imagens com rostos de celebridades, utilizando da tecnologia ocasionando assim um diálogo entre estilos de vida e a arte, entre a estética e o conceito de visualidade.

Andy Warhol, pertence na história da arte à *Pop Art*, que se situa momentaneamente no espaço cronológico entre os anos 50 e 60, marcando-se como uma representação criativa da arte popular, principalmente na Inglaterra e Estados Unidos da América.

Caracteriza-se pela apropriação de imagens do universo de consumo (embalagens de produtos) e da cultura de massa (televisão, cinema, celebridades, quadrinhos, propaganda), onde a crítica era direcionada ao comportamento capitalista da sociedade e o seu consumo desenfreado. Seu repertório era elaborado com símbolos estéticos padronizados pela sociedade, utilizando diversos recursos e materiais como tinta acrílica, poliéster, látex, gesso, produtos com cores inusitadas e saturadas, reproduzindo objetos do cotidiano em tamanho superior, transformando o real em hiper-real.

É interessante observar que o consumo criticado pela *Pop Art* era também sua principal fonte de inspiração, ou seja, os artistas do movimento também utilizavam daqueles objetos de consumo para manter sua iconografia e inspirar novas obras.

Outro fato importante é que este movimento aproximou a arte do popular, pois usavam elementos da própria cultura de massa para manifestar-se acabando com o mito de que a cultura artística era para poucos. O que era considerado banal se tornou sofisticado, já que a grandeza da arte muda de acordo com o contexto histórico no qual está inserida.

Principais artistas;

- *Robert Raunschenberg*: O artista ficou conhecido por suas obras como embalagens de produtos industrializados, garrafas de Coca-Cola e animais empalhados.

- *Roy Lichtenstein*: Tinha como referência os anúncios comerciais e histórias em quadrinhos, seu objetivo era unir a abstração e arte comercial.

- *Andy Warhol*: Considerado artista mais importante da *Pop Art*, ficou famoso pela produção mecânica de imagens a partir de fotografias de celebridades do cinema e da música da época, como *Marilyn Monroe* e *Elvis Presley*. Utilizou também produtos de consumo como as latas de sopa *Campbell*, além de produzir discos musicais e dedicar-se ao cinema.

Outros artistas importantes da *Pop Art* foram *Peter Blake*, que criou a capa do disco *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band*, dos *Beatles*; *Wayne Thiebaud*, conhecido pelo uso do humor e da nostalgia em suas obras; e *Jasper Johns*, famoso pela obra *Flag*, de 1954.

Segundo Barbosa (2016), *Warhol* é um dos principais nomes da *Pop Art* e também um dos mais conceituados artistas comerciais da sua época, rompeu com a publicidade e partiu para as artes, levando consigo toda a questão que aprendeu a dominar nos estúdios de publicidade e *design*.

Um dos exemplos da obra de *Warhol* são os retratos das celebridades como *Marilyn Monroe*, ícone de beleza e sensualidade, onde o artista pinta ao mesmo tempo maquia as imagens com cores fortes, a partir de fotos tiradas em máquinas automáticas instantâneas.

Segundo Gianotti (2016) *Warhol* começa a série sobre *Marilyn Monroe* no

momento em que passa a utilizar o *silkscreen*⁴, criando assim uma proximidade entre a técnica e a significação.

Outra linguagem contemplada neste artigo dentro da contemporaneidade é a instalação, termo referente para designar a poética que incorpora o espaço onde o produto final organiza-se como parte da mesma, gerando assim uma série de relações.

A instalação surgiu no início da década de 1970, renovando a forma de representar a arte tradicional, sendo que segundo Leprun (1999) ela é conceitual e cenográfica enaltecendo o lugar com qualidades sensoriais e arquitetônicas.

Leprun (1999) ressalta ainda que o papel plástico e didático do desenho na percepção e restituição do espaço na/da instalação é fundamental, sendo que o elo entre a instalação e o espaço constitui-se sobre a duração da mesma.

Ainda, de acordo com Leprun (1999), a prática da instalação, baseia-se teoricamente nas proximidades do campo artístico, constituindo um verdadeiro território de pesquisa, que estabelece uma relação essencial entre as artes, plásticas, a arquitetura e as ciências humanas.

A palavra instalação passou a ser largamente utilizada no campo de relações conceituais da arte contemporânea na década de 80, quando as alterações sugeridas pelas poéticas tridimensionais potencializadas pelos artistas nos anos 60 e 70, passaram a ser consumidas e instaladas nos museus, galerias e coleções particulares. Este termo “Instalação” veio substituir o termo escultura pelas propostas artísticas que não se adequavam mais nesta nomenclatura. Outras nomeações eram empregadas na época, *assemblage*, *environnemente*, *site-specific*, *in-situ*, *site* e *nonsit*, que também descrevem práticas artísticas multifacetadas nas quais o espaço onde a obra se insere é parte constituinte da mesma.

Essas nomenclaturas serviram como formas de inclusão às mais diversas proposições artísticas para incluir práticas a serem divulgadas e estudadas. O local onde as instalações se articulam e onde os visitantes são acolhidos é um espaço híbrido onde a sua convivência é dividida entre a arte e a presença da humanidade.

Conclui-se que a instalação é uma obra volátil, efêmera, absorve e constrói o espaço e ao mesmo tempo desconstrói esse mesmo espaço. Esta desconstrução de conceitos e ideias está dentro da práxis artística, na qual a Arte Contemporânea

⁴ O *silkscreen*, também chamado de serigrafia, é um processo de impressão.

apropria-se para afirmar-se como obra.

2.5 Fotografia

Outra linguagem a ser abordada neste artigo é a fotografia, que vem ao encontro das obras de *Warhol* e a contemporaneidade. Uma das tendências artísticas a utilizar a fotografia como parâmetro em suas propostas é a *Pop Art*. Dubois (1998) descreve que a relação entre eles se dá de forma privilegiada, pois não é simplesmente utilitária, nem estético formal, é quase ontológico, que chega a exprimir a filosofia da *Pop Art*.

Ainda Dubois (1998), enfatiza que a fotografia indicou novos rumos para a Arte, pois na atualidade as imagens estão presentes junto com objetos materiais e signos que representam nosso meio ambiente visual. As imagens movimentam-se velozmente e propaga-se incessantemente, das tevês às telas dos celulares, o que justifica a ênfase e as especificidades que se dá à imagem fotográfica cuja experiência pode ser diferenciada por testemunhar traços do mundo real e de outros tempos, onde o presente e passado agregam-se.

Foi no século XXI que a fotografia atingiu sua emancipação como forma de arte contemporânea, sendo aceita totalmente como um meio de comunicação autêntica, com os mesmos *status* da escultura e da pintura, tornando-se um dos principais recursos para experimentar alguma coisa, para dar uma aparência de participação.

Neste artigo, esta sendo contempladas várias linguagens das artes visuais. *Cauquelin* (2015) argumenta que na arte da atualidade diversos elementos se misturam sem conflitos, estando lado a lado trocando suas fórmulas.

Neste contexto, diante da onipresença da arte contemporânea no mundo atual, surgiu o projeto “Tecnologia na Arte Contemporânea” que não visou ensinar alunos (as) a serem fotógrafos especialistas, ou grandes entendedores da Arte Contemporânea, mas sim, aproveitarem do fato de poderem utilizar o aparelho celular para experimentarem a construção do olhar através da fotografia.

3. Produção Didática Pedagógica

A Produção Didática Pedagógica foi elaborada na forma de Unidade Didática, que após a revisão bibliográfica, apresenta uma prática pedagógica com subsídios teórico-metodológicos quanto ao uso das tecnologias digitais como ferramenta pedagógica no estudo da Arte Contemporânea. A linguagem explorada foi a das Artes Visuais mantendo diálogo com a tecnologia, utilizando o celular como substituto da câmera fotográfica, filmadora e aplicativos. A abordagem pedagógica evidenciou a Arte Contemporânea, fotografia, *Andy Warhol* e Instalação.

A Unidade Didática foi dividida em sete ações, com suas respectivas orientações metodológica.

Na primeira ação coube à apresentação do projeto ao público alvo, tornando-o ciente do que seria abordado, enfatizando a importância da participação coletiva para o bom desenvolvimento do projeto e do resultado final.

Em seguida o objetivo foi estudar a Arte Contemporânea, fazendo uma retrospectiva sobre as Vanguardas e sua influência na Contemporaneidade, através de vídeos e imagens. Dentro deste contexto foi relacionada a importância da Bienal para a divulgação dos artistas da atualidade. Outro conteúdo abordado na Arte Contemporânea foi “As Tendências do Campo Expandido”, priorizando a *Body Art*, *Land Art* e Instalação, deixando evidente a trajetória do artista por vários suportes e linguagens a fim de dar formas às suas inquietações.

A primeira atividade desenvolvida foi a pintura corporal, com a poética “Corpos Fragmentados”. Foi proposta para as salas uma pesquisa sobre o assunto com a finalidade de aumentar as possibilidades de criação. Materiais utilizados foram: tinta facial flúor, luz negra e o celular para registro. O local foi o palco do auditório do colégio que foi escurecido com rafia preta.

Fotografias 01, 02, 03. Atividade de pintura facial

Fotografias 04, 05, 06. Foto com neon e luz negra



Fonte: Acervo da autora

Este momento foi importante, não houve faltas em nenhuma das turmas, conclui-se que a criação, a fruição e a reflexão final foram plenas.

Na terceira ação o objetivo foi estudar a *Pop Art* e o artista *Andy Warhol*, considerado um dos principais expoentes da *Pop Art* americana.

Foi proposto para as três turmas elaborarem desenhos com referências à *Pop Art*, tendo como finalidade estamparias para camisetas. O resultado foram onze estampas diferentes que acabaram sendo impressas na gráfica com o logo do colégio podendo assim os alunos (as) usarem suas respectivas camisetas durante o ano letivo.

Figura 07 Estampas Pop Art nas camisetas



Fonte: Jaqueline losodara Pucci

Na quarta ação foi utilizada a linguagem fotográfica e sua trajetória ao longo da história, até a *self* na contemporaneidade.

Foi proposto aos alunos (as) um aprimoramento do olhar, tendo como poética a sensibilidade e a originalidade no mundo em que vivem. O local escolhido foi a praça (fica encostada no Colégio) e arredores. Com os celulares foram feitas muitas fotos e autos-retratos. Esta atividade foi prazerosa, e o celular foi fundamental desde a produção da foto quanto ao envio pelo *whatsApp* no grupo da sala que posteriormente o coletivo escolhesse as melhores. Para que a escolha ocorresse foi recolhida todas as fotos e na aula mostrada no *data show*.

A ação número cinco foi a realização e a edição das fotos escolhidas pelo coletivo, trazendo como referencia a *Pop Art* e os quadros do artista *Andy Warhol*. Para tanto foi utilizado aplicativos do celular, programas no *notebook* como: *GIMP* (*GNU Image Manipulation Program*), o *Photoshop* e também foi adquirido o programa *Pop Art Studio 8.1*.

A intensão do projeto junto com a produção didática seria utilizar o laboratório de informática do Colégio, mas os computadores não suportaram tal demanda. Tivemos que fazer algumas adequações, manipulando as fotos no próprio celular e também utilizando o meu *notebook* e de mais alguns alunos (as), facilitando o trabalho. As fotos manipuladas foram as que os próprios alunos (as) tiraram e logo após escolheram no coletivo. Foram feitos testes com os aplicativos utilizando

efeitos disponíveis nos programas. Das quatrocentas fotos tiradas foram manipuladas 120 fotos e impressas sessenta e oito em tamanho A4.

. A direção do Colégio gostou do resultado das fotos e ajudou com os custos da revelação, e a fotóptica fez um preço especial por ser um projeto envolvendo alunos de escola pública.

Figura 08. Edição de fotos, *Pop Art Studio 8.1.*



Fonte: Igor Grassi Ferreira

Figura 10. Edição de fotos, *Pop Art Studio 8.1.*



Fonte: Carlos Heduado de Oliveira

Figura 11. Edição de fotos, *Pop Art Studio 8.1*.



Fonte: Carlos Heduardo de Oliveira

Com as fotos prontas, foi o momento de acontecer à ação número seis, das salas elaborarem um projeto para mostrar os trabalhos realizados. Na segunda ação as turmas (1º anos A, B e C) tiveram contato com o Campo Expandido na Arte, agora na ação número seis as turmas elaboraram em conjunto o Projeto Instalação para expor seus trabalhos. Esta atividade teve como objetivo proporcionar uma prática pedagógica que integrou o planejar em grupos e as vivencias artísticas fora da sala de aula.

Foram sugeridos alguns elementos no Projeto Instalação, como: luz, som e imagens projetadas.

Na sétima e ultima ação foi a montagem da Instalação. O local escolhido foi o auditório do Colégio, onde um grupo selecionado pelas turmas organizou a proposta vencedora do Projeto Instalação. Os elementos sugeridos estavam presentes com luzes coloridas, vídeo clips de músicas dos *Beatles* e *Rolling Stones* projetados no

palco do auditório. .

Figura 12. Dia da Instalação



Fonte: Iosodara Jaqueline Pucci

Neste dia contamos com a presença da comunidade escolar e também de membros da Equipe pedagógica do NRE de Guarapuava.

Os 1ºs A, B e C apresentaram um *Flas Mob* com música do filme *Grease* Nos Tempos da Brilhantina. A performance incluía figurino, maquiagem e penteado, para tanto as turmas assistiram o filme e pesquisaram o tema para adquirirem um repertório mais elaborado.

Trabalhar o filme *Grease* não constava na Produção Didática, foi uma atividade que achamos necessária incluir para melhor contextualizar os costumes da década de 60. Foram feitos os ensaios no ginásio do Colégio e no dia surpreendeu quem assistiu.

Todas as etapas das ações da Produção Didática foram produtivas, e a importância da utilização da tecnologia como ferramenta pedagógica ficou evidente, pois a participação do público alvo foi efetiva, onde demonstraram interesse e satisfação com o resultado final.

Figura 13: *Flas Mob* com música do filme *Grease*



Fonte: Iosodara Jaqueline Pucci

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta desse estudo foi buscar o aprofundamento teórico e metodológico sobre as relações entre tecnologia e os conteúdos relacionados à Arte Contemporânea. O aparelho celular foi potencializado como suporte metodológico nas produções de fotos e manipulação das imagens através de aplicativos, visando assim despertar o interesse dos alunos (as) a aprender e fazer arte.

A sociedade da qual participamos vive a alguns anos o que chamamos de era digital, termo utilizado devido à aplicação cada vez maior de tecnologias digitais em atividades diárias. Na sala de aula é constante a utilização de celulares pelos alunos (as), para trocarem mensagens, ouvir músicas e utilizar os demais aplicativos, tornando este aparelho importuno para o professor.

Se esta tecnologia que os alunos trazem para a sala de aula serve como forma de distração, há necessidade de rever e reverter tais ações, através de acordos e discussões com o coletivo, para que realmente esta tecnologia móvel seja inserida como artefato cultural: alunos (as) possam aprender a pesquisar e analisar o que realmente é necessário.

O presente artigo, sobre “Tecnologia no Ensino da Arte Contemporânea”, trouxe este debate para o Colégio, ficando evidente a preocupação de como lidar com essa nova ferramenta pedagógica.

Durante o decorrer do ano letivo outros professores passaram a utilizar o celular em suas aulas, mas ainda percebe-se que há necessidades de trabalhar melhor esses procedimentos adotados pelos alunos (as) na sala de aula, desenvolvendo estudos com mais dinamicidade.

A comunidade escolar acompanhou desde o início a evolução do projeto no colégio e foi constatado que a presença das tecnologias trouxe nova dinâmica à maneira de aprender. A tecnologia portou-se como mais um recurso utilizado para desenvolver conhecimento, aproveitando o interesse que este assunto desenvolve nos nossos alunos (as), sendo que o professor deixa de ser transmissor de conhecimento para ser um mediador de diversas linguagens educacionais.

Em síntese, ficou claro que trabalhar arte e tecnologia em sala de aula contribuiu para vencer os desafios encontrados no processo de ensino aprendizagem.

Também ficou demonstrada a necessidade de lidar-se com diferentes recursos tecnológicos, inclusive havendo a necessidade de pesquisar a temática, enriquecendo ainda mais o repertório do trabalho docente.

Conclui-se que as tecnologias aliadas a um bom plano pedagógico potencializa o ensino aprendizagem, tornando a escola realmente um espaço de conhecimento.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, F.J.; FONSECA JUNIOR, F.M. **Projetos e ambientes inovadores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

ANATEL. Agência Nacional de telecomunicações. **Brasil fecha março de 2016 com 257,81 milhões de acessos**. Disponível em: <http://www.anatel.gov.br/institucional/index.php/component/content/article?id=1113>

BARBOSA, E. R. Andy Warhol: Um ícone do século XX, **Ciência e Cultura**, SP, vol. 62, n. 2, 2010. Disponível em: http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252010000200025, Acesso em: 10 ab. 2016.

BRASIL. (Governo). **Lei n. 9394/96**: lei de diretrizes e bases da educação nacional,

LDB. Brasília: Governo Federal, 1999.

BRITO G. S.; PURIFICAÇÃO. **Educação e novas tecnologias**. Curitiba: IBPEX, 2008.

CAUQUELIN, A. **Arte Contemporânea**: uma introdução. Tradução: Rejane Janewitzer. Universitaires de France. Paris: Martins Fontes, 2005.

CÍCERO, A. A. Paraná. Secretaria do Estado da Educação. Superintendência da Educação. **O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense**. Curitiba: SEED, 2013. (caderno PDE). Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uel_arte_artigo_adalgisa_aparecida_cicero.pdf, Acesso em: 28 junho, 2016.

DEMO, P. **O porvir**: Desafio das linguagens do século XXI. Curitiba, Editora IBPX, 2007.

Domingues, D. (Org.). **A Arte no Século XXI** – Humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

DUARTE. J. F. **Fundamentos estéticos da educação**. Uberlândia: Cortez, 1981.

DUARTE. J. F. **O sentido dos sentidos**. Curitiba: Editora Criar, 2004.

DUBOIS, P.O. **Ato fotográfico**. Campinas: Papirus, 1998.

FECCHIO, T. **Tecnologia e o ensino das Artes**. Disponível em: <http://aprendendocomarte.org.br/wp-content/uploads/2017/03/Módulo-1-Tecnologia-e-o-ensino-da-Arte-Tatiana-Fecchio.pdf>. Acesso em: 7 nov. 2017.

FRIGOTTO, G. **Sujeitos e conhecimento**: os sentidos do ensino médio. Ensino Médio: ciência, cultura e trabalho. Brasília: MEC/SEMTEC, 2004.

GIANOTI, M. *Andy Warhol* ou a sombra da imagem, **Asr**, SP, vol. 2 n. 4, 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202004000400008. Acesso em: 5 ab. 2016.

LEPRU, S. Sobre maneiras de instalação. **Revista de Artes Visuais**, Porto Alegre, v.10, n. 18, 1999. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/PortoArte/article/view/27771/16368>. Acesso em: 10 mai. 2016.

PARANÁ (Governo). **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Curitiba: Secretaria de Estado da Educação Básica do Paraná, 2008.

PEIXOTO, M.I.H. **Arte e grande público**: A distância a ser extinta. Campinas: Autores Associados, 2003.

RAMOS, M. M. Fotografia e Arte: demarcando fronteiras. **Contemporânea**, Sorocaba, SP, n.12, 2010. Disponível em: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_12/contemporanea_n12_12_matheus.pdf, Acesso em: 19 ab. 2016.

TEDESCO, E. Instalação: campo de relações. **Arte em Questão**, RS, domingo, 21 de agosto de 2011. Disponível em: <http://andreigalkowski.blogspot.com.br/2011/08/instalacao-campo-de-relacoes.html>, Acesso em: 18 ab. 2016.