

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC
CURSO DE ARTES VISUAIS LICENCIATURA

THAUANA FERNANDES PERIN

**ARTE E LINGUAGENS: ESTUDOS EM TORNO DA FOTOGRAFIA, DO CINEMA,
E DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

CRICIÚMA-SC

2018

THAUANA FERNANDES PERIN

**ARTE E LINGUAGENS: ESTUDOS EM TORNO DA FOTOGRAFIA, DO CINEMA,
E DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado
para obtenção do grau de Licenciada no Curso
de Artes Visuais da Universidade do Extremo
Sul Catarinense, UNESC.

Orientadora: Profa. Ma. Katiuscia Angélica
Micaela de Oliveira

CRICIÚMA-SC

2018

THAUANA FERNANDES PERIN

**ARTE E LINGUAGENS: ESTUDOS EM TORNO DA FOTOGRAFIA, DO CINEMA,
E DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Graduação, no Curso de Artes Visuais Licenciatura da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos, Poética e Educação.

Criciúma, 20 de novembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Katiuscia Angélica Micaela de Oliveira – Mestre em Ciências da Linguagem -
(UNISUL) - Orientadora

Prof.^a Leila Laís Gonçalves – Mestre em Ciência da Computação - (UNESC)

Prof. Sérgio Honorato – Mestre em Design e Expressão Gráfica - (UFSC)

Ao meu avô Manuel Antônio Fernandes (vô Maneca), que sempre me apoiou, acreditou na minha capacidade e que ao longo de sua vida, dividiu suas histórias de vida comigo e me incentivou a ser curiosa e explorar o que o mundo oferece.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a minha mãe e ao meu irmão, que sempre me deram todo o apoio necessário e sempre me incentivaram em minhas escolhas. Agradeço também ao Lucas, namorado e melhor amigo, que desde 2013 está junto comigo, me ajudando em momentos difíceis e comemorando os momentos de alegria.

A Tai, a primeira pessoa que conheci no curso, e a Tata, duas amigas que o curso me deu, e que durante todo o processo de TCC me falaram pelo menos umas 5 vezes por dia “tu vai conseguir”. Agradeço a todos os amigos que pude contar durante todos esses anos.

Agradeço a todos os professores do curso de Artes Visuais da UNESC, que sempre motivaram a busca por novas informações e a vontade de fazer a arte cada vez mais presente em minha vida e na vida de outras pessoas. Em especial, agradeço a Katiuscia (Kamo), professora, “mãe de TCC” e amiga, que sempre acreditou que eu conseguiria concluir minha graduação mesmo com todas as dificuldades que possuo em relação a saúde física e mental.

A Odete, Angélica, Sérgio, Aurélia e Marcelo, professores que mostraram que o ensino é uma troca de saberes e que foram amigos durante todo o curso. Agradeço as escolas que me receberam durante meus estágios que foram essenciais para minha formação.

Novamente agradeço ao Sérgio e também a Leila, por aceitarem ser minha banca e compartilharem suas visões e ideias para melhoria do meu projeto. Agradeço a todos que passaram e alguns que continuaram em minha vida e me ajudaram mesmo que indiretamente.

E por fim, mas não menos importante a Deus, e todos os outros deuses em que acredito por também me darem forças para ir atrás de meus sonhos.

“Transmita o que aprendeu. Força, maestria.
Mas fraqueza, insensatez, fracasso também.
Sim, fracasso acima de tudo. O maior professor,
o fracasso é. Luke, nós somos o que eles
crescem além. Esse é o verdadeiro fardo de
todos os mestres”.

MESTRE YODA

(Personagem fictício do filme Star Wars)

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo apresentar, conhecer e discutir a importância da utilização da tecnologia na arte nas aulas, através das linguagens de fotografia, cinema e jogos, para a formação dos alunos. Trazendo a questão problema: quais as possibilidades do uso de cinema, fotografia e jogos em arte, e como os professores de Artes em formação na UNESC utilizam essas linguagens em seus projetos nas disciplinas de Estágio? Foram apresentados projetos de estágio obrigatório de 4 acadêmicos do curso de Artes Visuais – Licenciatura. Para chegar a uma pesquisa mais completa, foram utilizados variados referenciais teóricos sobre arte e educação, tecnologia na arte, fotografia, cinema e jogos. Como conclusão, tenho a pretensão de alcançar todas as informações e reflexões necessárias que tragam a percepção da importância do uso das tecnologias nas aulas para uma maior aproximação ao cotidiano de alunos, tornando assim, o ensino mais significativo.

Palavras-chave: Arte/educação. Tecnologia. Linguagens.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 Serra Pelada - Pará - Brasil, 1986	17
Imagem 2 Projeto “Êxodos”	17
Imagem 3 Meninos – Congo Da Série “África”	18
Imagem 4 Império (Nova Ordem)	19
Imagem 5 Império (Nova Ordem)	19
Imagem 6 Aliança rebelde/Resistência	20
Imagem 7 Aliança Rebelde/Resistencia	20
Imagem 8 Cena do jogo Detroit: Become Human	21
Imagem 9 Personagem androide e “humana”	21
Imagem 10 Sebastião Salgados/Amazonas images. Tribo Himba – Namíbia	26
Imagem 11 Sebastião Salgados/Amazonas images – Tribo Dinka – Sudão	26
Imagem 12 Sebastião Salgados/Amazonas images – Tribo Mursi, Vale do Omo – Etiópia.....	27
Imagem 13 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 12	28
Imagem 14 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 22	28
Imagem 15 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 10	29
Imagem 16 “L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat.....	30
Imagem 17 Le Voyage dans la lune - Georges Méliès 1902	30
Imagem 18 Escultura feita na disciplina de escultura e pesquisa	33
Imagem 19 Escultura feita na disciplina de Cerâmica e Pesquisa.....	34
Imagem 20 Sem título	34
Imagem 21 Sem título	35
Imagem 22 Sem título	35
Imagem 23 Cena do filme Star Wars: Episódio III	36
Imagem 24 Pac Man	38
Imagem 25 Mysti.....	38
Imagem 26 EVE online	39
Imagem 27 Mostra Play	40
Imagem 28 Space Invaders – Mostra Play.....	40
Imagem 29 The Stars do artista Edgar Degas.....	42
Imagem 30 Releitura da obra de Edgar Degas	43
Imagem 31 Journey	44

Imagem 32 Journey	45
Imagem 33 Journey	45
Imagem 34 Aplicativo Clay Craft	50
Imagem 35 Aplicativos Clay Craft	51
Imagem 36 Título de eleitor cancelado.....	52

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

OCEM Orientações Curriculares para o Ensino Médio

MoMA Museum of Modern Art

USP Universidade de São Paulo

UNESC Universidade do Extremo Sul Catarinense

UNICAMP Universidade Estadual de Campinas

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS E O PROCESSO CRIATIVO	15
2.1 FOTOGRAFIA COMO RECURSO DIDÁTICO	25
2.2 CINEMA EM SALA DE AULA.....	30
2.2.1 A INFLUENCIA DO CINEMA EM MINHA FORMAÇÃO CRIATIVA	32
2.3 JOGOS EM ARTES	37
3 ESTÁGIO OBRIGATÓRIO	48
3.1 PROJETOS DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO DE ACADÊMICOS DA UNESC	49
4 PROJETO: VIAGEM DE ESTUDO: ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA	55
4.1 PÚBLICO ALVO	55
4.2 PROPOSTA DA CARGA HORÁRIA.....	55
4.3 JUSTIFICATIVA	55
4.4 OBJETIVOS.....	56
OBJETIVO GERAL:	56
OBJETIVOS ESPECÍFICOS:	57
4.5 METODOLOGIA	57
4.6 RECURSOS.....	57
4.7 AVALIAÇÃO.....	58
4.8 REFERÊNCIAS.....	58
6 CONCLUSÃO	59
7 REFERÊNCIAS	61
ANEXO(S)	63
ANEXO A – MODELO 1 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA	64
ANEXO B – MODELO 2 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA	65
ANEXO C – MODELO 3 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA	66

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia foi algo que sempre esteve presente em minha vida de forma constante. Desde a infância, sempre joguei vídeo game, usei câmeras fotográficas, filmadoras e computador, além de ter muito contato com filmes, já que meu irmão trabalhava em uma locadora de vídeos. No ensino fundamental tive aulas de informática no período da manhã, que basicamente era ensinado o uso do Word e do Paint, e isso era algo que despertava a atenção e a animação dos alunos. Já ao ingressar no curso de Artes Visuais – Licenciatura da UNESC, tive a oportunidade de aprender e ver como arte e tecnologia podem se conectar no ensino e na pesquisa.

No primeiro semestre tive a oportunidade de iniciar o curso com uma disciplina de Fundamentos da Computação nas Artes, uma disciplina que me abriu o olhar para a junção de arte e tecnologia. Nessa disciplina, fiz uma pesquisa sobre Fabio Oliveira Nunes¹ (ou Fabio Fon), que é um artista multimídia e pesquisador na área de arte e tecnologia. Foi através da disciplina da pesquisa sobre o artista que se iniciou a ideia para meu Trabalho de Conclusão de Curso.

Durante o curso, outras disciplinas como cerâmica, gravura e desenho contemporâneo me chamaram a atenção e despertaram meu interesse, criando dúvidas quanto ao tema escolhido, já que passei a ter mais proximidade com essas linguagens.

No entanto, lembrando da disciplina de Produção e Interpretação de Texto, lá do início da graduação, que abriu discussões sobre jogos serem ou não arte, nessa disciplina foram levantados diferentes questionamentos sobre o tema e os colegas trouxeram diversas informações e pontos de vista, e em meio a essas discussões, e também pela minha convivência e contato com os jogos, percebi que eles podem sim ser considerados uma forma de arte. E embora tenha percebido isso na época, muitas questões ainda ficaram em aberto, o que me fez considerar a importância de voltar a esse assunto.

As disciplinas de Fotografia e de Cinema também reforçaram a relevância desse assunto, trazendo possibilidades e salientando a importância dessas

¹ Fabio Fon tem doutorado em Artes na Escola de Comunicações e Artes da USP, Pós-Doutorado em Artes no Instituto de Artes da UNESP, é Mestrado em Multimeios (Multimídia) na UNICAMP e Bacharelado em Artes Plásticas pela UNESP. Seu site: <http://www.fabiofon.com/sobreautor>

linguagens enquanto conteúdo em salas de aula, e eu não poderia fazer algo que não envolvesse essas linguagens.

Para me dar a certeza de que minha pesquisa seria importante, deparei-me com um *post* no *Facebook*, Misael Mendes de 9 anos, morador de Criciúma e filho da ex acadêmica do curso, Mery Hellen Rodrigues, a qual me autorizou o uso de suas escritas:

"Todo mundo diz que Escola é uma fonte de estudo, mas para mim a escola é meio chata mas me dá sabedoria. Eu acho a escola chata porque tem que escrever muito e fica cansativo e entediante. Mas eu acho legal algumas matérias e o recreio, e gosto de conversar sobre os estudos que tínhamos feito ou estamos fazendo. Gosto de estudar mas a forma que a escola ensina é o que acho chato. Seria melhor não estudar só no quadro e nas folhinhas mas também no computador e celular. Gosto de coisas novas e legais tipo brincadeiras usando o caderno e brincadeiras que nós mesmos inventamos na sala ou no recreio ou em casa."

Logo abaixo, havia a explicação da mãe sobre o texto do filho:

"O que você precisa entender é que meu filho 'odeia' escrever, e para ele, fazer um texto desses, que somou 17 linhas ao passar a limpo para a folha do caderno, sempre foi um martírio. Levávamos horas para ele conseguir escrever uma simples frase.

O que mudou dessa vez? Abri o Word e o coloquei para digitar. As palavras fluíram e em 20 minutos ele terminou a sua escrita, com as suas próprias palavras e expressões, do seu próprio jeito. Apenas mudamos o foco. Ele adorou a experiência, e pelo visto, é só o início de alguém que está se apaixonando pelas letras. Renovar as metodologias de ensino é preciso!"

O *post* de Misael fala sobre o uso das tecnologias na escrita de texto, mas de algum modo se encontrou perfeitamente ao que aprendi ao longo do curso, inovar o ensino, tornar significativo para os alunos. Assim, com todas as experiências vividas em sala de aula, em escolas, estágios e no cotidiano, pude ter um novo olhar sobre o uso das tecnologias nas aulas de Artes.

Esse novo olhar me fez pensar sobre como é possível o uso de tecnologia e arte nas linguagens de fotografia, cinema e jogos, e como os professores de Artes em formação na UNESC utilizam as tecnologias em seus projetos nas disciplinas de Estágio? Como é a relação arte e tecnologia? A tecnologia é apenas um recurso (uso de Datashow, caixas de som etc) ou suporte para a arte?

Trago para minha pesquisa o uso da tecnologia na arte explorando algumas linguagens possíveis para a utilização e o reconhecimento da importância, da influência e do espaço que ocupa na vida das pessoas, principalmente dos mais jovens.

Esta pesquisa segue a linha Educação e arte, buscando informações sobre a utilização da tecnologia na arte utilizando fotografia, cinema, jogos, aplicativos e redes sociais para o aprendizado em arte. A ementa do curso de Artes Visuais, traz essa linha de pesquisa com “princípios teóricos e metodológicos sobre educação e arte. A formação de professores. As artes visuais e suas relações com as demais linguagens artísticas. Estudos sobre estética, culturas e suas implicações com a arte e a educação”

Esse é um estudo de natureza básica, que objetiva gerar conhecimentos novos para avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Esses novos conhecimentos, se darão através de uma apresentação sobre a forma que a tecnologia (através das linguagens cinema e fotografia) é inserida no ensino de artes, e como o uso da tecnologia no ensino da arte é possível, e como auxilia na aprendizagem em arte.

Quanto aos objetivos, é uma pesquisa exploratória, que

[...]têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a constituir hipóteses. Pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de idéias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado. (GIL, 2002, p.41)

Contará com levantamentos bibliográficos e documental, através de livros e de projetos de alunos do curso de Artes Visuais – Licenciatura da UNESC, buscando compreender e mostrar como é possível trabalhar as linguagens já citadas. Deste modo, a pesquisa aponta as possibilidades de linguagens nas escolas através de projetos de estágio dos acadêmicos.

No que se refere a procedimentos técnicos, a pesquisa é classificada como bibliográfica, pois “é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos.” (GIL, 2002, p.44), e documental.

Com esses procedimentos, o objetivo será ampliar os conhecimentos acerca da utilização da tecnologia das aulas de Artes, através da fotografia, do cinema, dos jogos, aplicativos e redes sociais, analisando como os acadêmicos levam isso para a sala de aula.

O primeiro capítulo “introdução” mostra a trajetória do início da ideia de pesquisa até o presente o momento apresentando a minha relação com o tema escolhido.

O capítulo seguinte, “ensino da arte nas escolas” busca mostrar a importância do ensino da arte nas escolas através de vivências pessoais, documentos e citações, trazendo como principais referências os autores, Jacques Amount, Cristina Ortiga Ferreira, Rosnelda Ponick, Adriana Fresquet, Maria Isabel Leite, Silvia Pilloto e Arlindo Machado.

No terceiro capítulo “tecnologia na arte” são desenvolvidas as pesquisas e ideias sobre a tecnologia nas aulas de Artes, trazendo experiências, citações, informações e ideias de como fotografia, cinema e jogos podem ser utilizados em sala de aula.

“Experiências de estágio” apresenta um pouco sobre minhas experiências enquanto acadêmica nos estágios obrigatórios. Traz também projetos escritos por acadêmicos que levaram a ideia da tecnologia para a sala de aula em seus estágios obrigatórios.

No capítulo “Projeto” é apresentado um projeto visando a aproximação de alunos e professores com a arte e tecnologia.

Considerações finais mostra as reflexões obtidas ao longo do processo de pesquisa e análise de projetos de estágio obrigatórios.

2 ENSINO DA ARTE NAS ESCOLAS E O PROCESSO CRIATIVO

A arte não tem uma única definição, ela é uma linguagem expressa de diferentes formas e que segue as mudanças da sociedade. A arte traz mudanças, novas visões, e ajuda a compreender o mundo de outra forma.

A arte faz parte da história da humanidade, faz parte da convivência humana, e é através dela que temos contato com diferentes experiências de linguagem, de cultura e de relação com os demais sujeitos

Podemos imaginar o universo da cultura como um mar de acontecimentos ligados à esfera humana e as artes ou os meios de comunicação como círculos que delimitam campos específicos de acontecimentos dentro desse mar. (MACHADO, 2007, p. 56)

O uso de variadas tecnologias ajuda nessas relações e experiências, deixa o mundo da arte muito mais evidente e de fácil acesso, expandindo esse campo, que deixa de existir apenas em espaços formais e se torna diversidade do nosso tempo.

O surgimento de novas tecnologias influenciou e ainda influencia de forma direta o modo como se faz arte. Um exemplo disso é como o surgimento da fotografia causou uma ruptura no mundo artístico, de certo modo, dando liberdade para que os artistas buscassem novos meios de representar (ou não) a realidade.

Já as filmagens estão presentes não só em cinema, mas em diferentes linguagens artísticas como a *performance* e o *happening*. Nesses casos, as filmagens e fotografias se tornam parte da produção, tendo em vista que enquanto linguagens efêmeras, os vídeos e fotografias são as maneiras mais eficazes de se manter o registro das produções.

É necessário tornar a arte parte da vida das pessoas, iniciando-se pela escola. Segundo Pillotto (2008, p. 45)

Ter clareza de que no ensino fundamental e médio os alunos continuam construindo conhecimento e protagonizando histórias individuais e coletivas é básico para que consigamos juntos significar a arte e a experiência em arte. Tão importante quanto os conhecimentos sobre arte, as informações históricas, as produções e experiências artísticas é construir sentido naquilo que realizamos e que lemos sobre o universo e sobre nós mesmos.

Na escola, deve-se considerar a diversidade de contextos apresentados pelos alunos e entender que o processo reflexivo é igualmente importante a produção

artística, já que a arte deve unir a imaginação e a cognição. A arte e seus conceitos são um processo de aprendizagem de médio a longo prazo, que conta com o fazer artístico, a apreciação, registros, experiências, contextualização, análise, pesquisas e visitas a espaços de arte. Desenvolver diferentes recursos metodológicos para que o aluno entenda, faça e aprenda com a arte durante sua formação como sujeito, com conhecimento em diferentes culturas e assim a si próprio, desenvolve a criatividade e seu senso crítico.

A seguir, apresento alguns exemplos de fotografia, cinema e jogos inspirados em relações sociais e como os problemas sobre esse tema podem ser discutidos com essas formas de arte.

O processo artístico envolve questões culturais, políticas, éticas, econômicas, sociais, étnicas, que marcam a forma de fazer arte e o meio que ela circula no meio social e cultural. Em fotografia, temos o exemplo de Sebastião Salgado², um fotógrafo brasileiro que explora questões sociais e econômicas em suas fotos.

Em suas fotografias, de composição clássica, destaca-se o uso da luz e de negros intensos. Com a força simbólica das imagens e a gravidade dos rostos, o trabalho de Sebastião Salgado, além do caráter de denúncia, resgata a dignidade humana e presta homenagem aos personagens retratados. (ITAÚ CULTURAL, 2017)

² Mais sobre o artista em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa2597/sebastiao-salgado>

Imagem 1 Serra Pelada - Pará - Brasil, 1986



Fonte 1 <https://gq.globo.com/Cultura/noticia/2017/02/sebastiao-salgado-ganha-exposicao-com-trabalhos-iconicos.html>

Imagem 2 Projeto “Êxodos”



Fonte 2 <https://oglobo.globo.com/cultura/veja-imagens-da-obra-de-sebastiao-salgado-11813891>

Imagem 3 Meninos – Congo Da Série “África”



Fonte 3 <https://veja.abril.com.br/blog/veja-recomenda/fotos-de-exodos-de-sebastiao-salgado-sao-exibidas-em-fortaleza/>

Em cinema, a saga Star Wars, traz diferentes sociedades (fictícias) e discute diversas questões políticas passadas e atuais de forma ‘fantasiosa’. Lima (2016)³ traz o seguinte resumo

A trama central opõe o Império, o regime autoritário, maléfico e militarizado de um ditador, e a resistência, composta por aqueles que lutam contra seus desmandos. Cada filme trata de um momento diferente na história dessa disputa.

³ Texto publicado no jornal online Nexo, em 2016. Disponível em:
<<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/12/23/O-que-h%C3%A1-de-pol%C3%ADtica-na-saga-Star-Wars>>.

Imagem 4 Império (Nova Ordem)



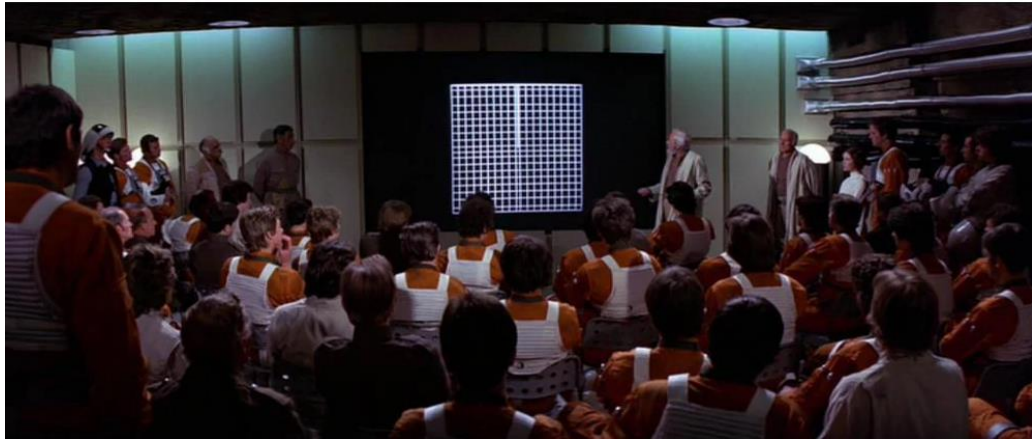
Fonte 4 http://pt.starwars.wikia.com/wiki/Legends:Imperador_Gal%C3%A1ctico

Imagem 5 Império (Nova Ordem)



Fonte 5 <http://www.papelpop.com/2015/08/o-imperio-esta-maior-que-nunca-na-nova-previa-de-star-wars-o-despertar-da-forca/>

Imagem 6 Aliança rebelde/Resistência



Fonte 6

http://pt.starwars.wikia.com/wiki/Legends:Alian%C3%A7a_pela_Restaura%C3%A7%C3%A3o_da_Rep%C3%BAblica

Imagem 7 Aliança Rebelde/Resistencia



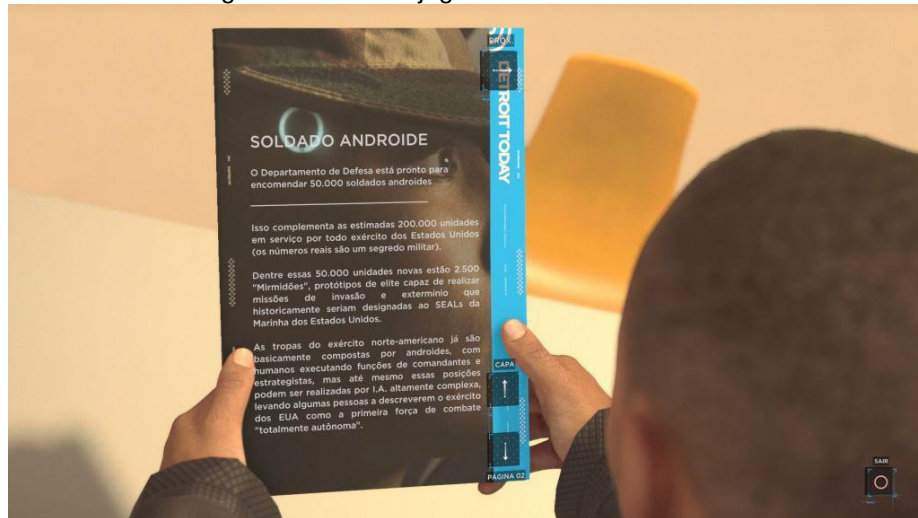
Fonte 7 <https://orlandobservador.com/2015/11/13/novo-comercial-de-tv-traz-novas-cenas-de-star-wars-o-despertar-da-forca/>

Para os jogos, trago Detroit: Become Human, que traz questões éticas, sociais e culturais em torno de uma história futurística em que humanos e andróides⁴ convivem juntos. Sérgio Oliveira, em análise para o site Canaltech⁵ diz que o jogo “[...] assume um tom mais intimista e menos ameaçador ou apocalíptico, nos levando a refletir sobre nossas ações, crenças e, acima de tudo, a condição humana.” (2018). O jogo permite que o jogador faça suas próprias escolhas, e dependendo da decisão tomada, é possível que o rumo da história ou a personalidade do personagem mude.

⁴ Robôs com aspectos e inteligência humana

⁵ <https://canaltech.com.br/games/analise-detroit-become-human-115058/>

Imagem 8 Cena do jogo Detroit: Become Human



Fonte 8 <https://canaltech.com.br/games/analise-detroit-become-human-115058/>

Imagem 9 Personagem androide e “humana”



Fonte 9 <https://canaltech.com.br/games/analise-detroit-become-human-115058/>

A arte articulada à sociedade possibilita o conhecimento das relações e contextos ligados a suas vidas, e com as mutações do mundo que vivemos hoje, é de extrema importância a percepção estética tanto para o artista que materializa o que sente quanto para quem interage e reflete com a obra.

A arte, assim como as diferentes tecnologias, se faz presente na vida das pessoas, na escola se evidencia a cultura da própria nação e também de fora dela, envolvendo várias linguagens, música, dança, teatro, artes visuais, entre outros. É interessante e estimulante estudar com os alunos a própria arte local tornando importante o fazer artístico e relacionar com o mundo, assim além de conhecer e respeitar as diferentes culturas, a proximidade e convivência dos alunos com

diferentes contextos artísticos, possibilita um maior conhecimento se si mesmo, e a possibilidade de trabalhar com instrumentos que também estão presentes no cotidiano deles (TV, celular, computador) pode vir a tornar a experiência com a arte ainda mais dinâmica e significativa.

O cinema, a fotografia, os jogos, e redes sociais têm grande potencial de aproximação entre a arte e esse cotidiano, contextualização e aproximação com diferentes linguagens para os alunos, além de ampliar os olhares para diferentes culturas e sociedades. Segundo Fresquet (2013, p.19) “[...] o cinema nos oferece uma janela pela qual podemos nos assomar ao mundo para ver o que está lá fora”.

Com esses recursos/linguagens, torna-se possível refletir a realidade urbana dos jovens. Jovens esses que são influenciados pela cultura pop, pela televisão e pelos meios eletrônicos. Uma realidade com suas características e especificidades que dizem respeito à nossa cultura local, expressa, por exemplo, nos relacionamentos de amizade e de amor e na apresentação e definição dos grupos sociais.

De acordo com Ferreira e Ponick (2014, p. 119), o adolescente

Ao chegar a essa fase ele pode pensar além do concreto, lançar-se a um mundo abstrato, resolver problemas mentalmente, ter opiniões sobre as coisas, criar hipóteses e soluções hipotéticas, e sua aprendizagem avança amplamente.

Dessa forma, torna-se cada vez mais necessário trabalhar o olhar crítico e reflexivo nas escolas. Com todas as transformações que o mundo vem passando, buscamos estar sempre conectados e com isso “[...]a fotografia, o cinema, a televisão e até a imagem de síntese, continuam a ser mais comuns em nossa sociedade.” (AUMONT, 2012, p. 59), assim, devemos nos adaptar a esse grande número de imagens que nos são lançadas e trazer isso para as escolas de um modo significativo.

Muitas vezes o cinema, a fotografia e a música são usados em escolas, mas como uma ferramenta para explicar algum conteúdo das disciplinas, e não como linguagens independentes. Essa falta de estudos em torno do cinema e da fotografia, podem ser explicados pela falta de estruturas das escolas, que dificilmente possuem os materiais necessários para serem usados nessas linguagens e as vezes, a proibição de uso de celulares, o que leva os professores a ficarem mais presos a linguagem de desenho ou pintura, por terem um acesso mais fácil aos materiais necessários.

Com todas essas mudanças que as pessoas, as escolas e o ensino tem passado, é de grande importância que professores de Artes busquem alternativas possíveis para uma maior diversidade de metodologias que chamem a atenção dos alunos.

Na segunda metade do século XX a junção de artes e tecnologia geram variadas expressões artísticas. É inegável que “as novas tecnologias, associadas ao processo de globalização, penetraram todos os espaços do planeta e interferiram na vida de todos os povos[...]” (MACHADO, 2007, p. 32), e isso não seria diferente nas escolas.

Diversas vezes a tecnologia é utilizada como exemplificação de alguma coisa, como por exemplo, um filme sobre algum período histórico na aula de história ou sobre a vida de algum artista nas aulas de Artes. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), é necessário “mobilizar recursos tecnológicos como formas de registro, pesquisa e criação artística” (SANTA CATARINA, 2017, p. 196), ou seja, as linguagens não podem ser utilizadas apenas como ferramentas, mas sim como linguagens de Artes que são.

É importante que o professor esteja preparado para a era tecnológica, que não veja isso como um inimigo, mas sim como um suporte, para utilizar diferentes informações e linguagens em sala de aula. “Cabe ao professor oferecer possibilidades ao aluno para que ele crie, para que possa, por meio de conhecimentos, operar criativamente as ferramentas tecnológicas.” (FERREIRA, 2008, p. 43).

Uns dos objetivos das aulas de Artes é a ampliação de conhecimentos e experimentos das diversas linguagens oferecidas pelas artes, como o cinema e a fotografia que tem grande importância na formação dos alunos, segundo Aumont (2012, p.134)

[...]a imagem é sempre modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, assim como à vinculação a uma organização simbólica (a uma cultura, a uma sociedade); mas a imagem é também um meio de comunicação e de representação do mundo, que tem seu lugar em todas as sociedades humanas.

Assim, é possível fazer com que a participação do aluno seja cada vez mais variada e crítica na sociedade.

A busca por esses objetivos requer uma atenção especial do professor, já que cabe a ele levar para a sala de aula metodologias que permitam a participação ativa dos alunos em reflexões sobre o significado da arte e da cultura, tornando necessário

[...]considerarmos as produções culturais para crianças como brinquedos, livros, revistas, músicas, teatro, cinema, programa de TV e filmes voltados para o público infantil, é fundamental investigar como as crianças interagem com elas e o que pensam dessas produções culturais para discutirmos o papel que desempenham na educação[...] (LEITE, 2011, p.41)

A OCEM traz a questão das novas vertentes artísticas e metodológicas que surgem no ensino, falando sobre como as novas tecnologias

[...]descentralizam os saberes tradicionais do professor e dos currículos, valorizando as diversas formas de manifestações artísticas e estéticas ligadas ao cotidiano social e privado do indivíduo. (BRASIL, 2006, p.178)

Do mesmo modo que a arte está inserida na sociedade, a tecnologia também está, e se torna cada vez mais difícil “fugir” disso, já que

[...]hoje as mídias apresentam cada vez mais cedo o mundo às crianças, e elas trazem os repertórios do cinema, da televisão, dos quadrinhos, da literatura, da imprensa e das redes nas falas cotidianas[...] (LEITE, 2011, p.50)

Assim aumentando a necessidade da presença da mesma nas aulas de Artes já que desperta o interesse e a atenção dos alunos, o que torna cada vez mais possível. Segundo a Base Nacional Comum Curricular uma das competências da aula de Artes é

Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual, nas condições particulares de produção, na prática de cada linguagem e nas suas articulações. (BRASIL, 2017, p. 196)

Assim, essa assimilação/apresentação da tecnologia inserida na arte se torna extremamente necessário para uma maior compreensão e visão de cultura, linguagens e formas de artes diferentes.

O livro didático do Ensino Médio “Arte por toda parte” traz a questão da mudança das linguagens e a forma como as fronteiras das linguagens estão cada vez menores.

Em nosso tempo, as linguagens nascem e se multiplicam. Dentro de cada linguagem, há outras que se misturam, se conectam, se adaptam e se transformam com os meios de produção e comunicação de cada tempo. Happenings, performances, intervenções urbana, videoartes, artes no computador, entre outras, nasce, desenvolvem-se e transformam as artes visuais. (FERREIRA, 2013, p. 76)

A escola é o local em que o aluno cria e recria conhecimentos, e o professor pode contribuir com esse processo de aprendizagem com o apoio da tecnologia que é uma grande “ajudante” nesse sentido, já com ela é possível que o aluno a use como um suporte para suas descobertas, como explicado por Ferreira (2008, p. 16).

2.1 FOTOGRAFIA COMO RECURSO DIDÁTICO

Pelo que se sabe, desde o início das civilizações houve a necessidade de registrar os momentos, as sabedorias através de símbolos em pedras, de pinturas, de desenhos e não foi diferente com o surgimento da fotografia.

A fotografia está presente no cotidiano de pessoas de todas as idades. Com a maior facilidade ao acesso de celulares e câmeras fotográficas, a quantidade de fotografias em livros, revistas, jornais, etc, é cada vez maior. Segundo Ferreira (2008, p. 46) “vivemos na era das imagens. A arte no mundo contemporâneo deixou o museu e está na rua, na televisão, nos jornais, na mídia de modo geral. Por meio da internet podemos acessar sites de vários museus e vários artistas[...]”. O ato de fotografar também se torna cada vez mais comum, e ao mesmo tempo que isso aparece como algo usual, o ato de compartilhar essas imagens com as pessoas também, através das redes sociais, que possuem um grande alcance de público.

Após entender o processo de enquadramento, foco, zoom, cores, os alunos podem retratar realidades, assim como o fotógrafo Sebastião Salgado⁶, formado em economia e com doutorado na área pela Université de Paris, entre os anos de 1971 e 1973 entrou para a Organização Internacional do Café, de Londres, e durante a coordenação de um projeto sobre cultura do café em Angola, decidiu explorar a fotografia. Em suas fotos, ele registra em preto e branco o cotidiano de diferentes culturas.

⁶ <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa2597/sebastiao-salgado>

Imagem 10 Sebastião Salgado/Amazonas images. Tribo Himba – Namíbia



Fonte 10 <https://www.revistaprosaveroearte.com/tribos-africanas-no-olhar-de-sebastiao-salgado/>

Imagem 11 Sebastião Salgado/Amazonas images – Tribo Dinka – Sudão



Fonte 11 <https://www.revistaprosaveroearte.com/tribos-africanas-no-olhar-de-sebastiao-salgado/>

Imagem 12 Sebastião Salgado/Amazonas images – Tribo Mursi, Vale do Omo – Etiópia



Fonte 12 <https://www.revistaprosaveroearte.com/tribos-africanas-no-olhar-de-sebastiao-salgado/>

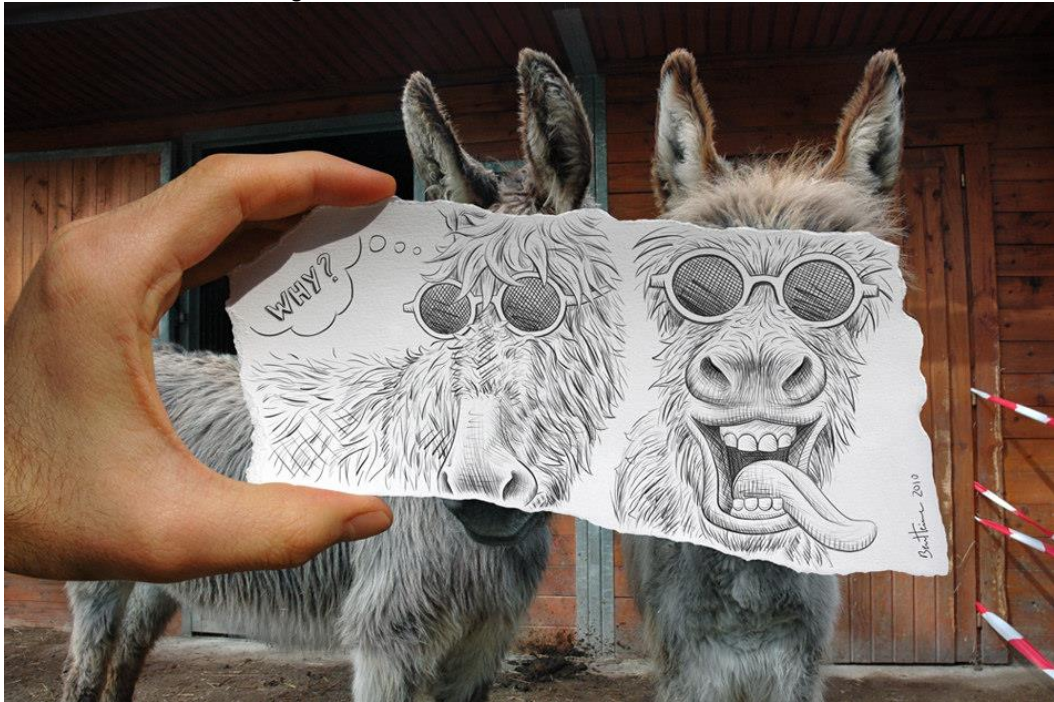
Além de levar essa visão cotidiana da fotografia para a sala, que pode contribuir para uma maior valorização do local que o aluno vive, é possível levar a fotografia de forma mais lúdica, adicionando elementos a imagem, como desenhos, o que é feito pelo artista Ben Heine.

Ben Heine⁷ é pintor, desenhista, músico e fotógrafo que nasceu na Costa Rica, atualmente mora e trabalha na Bélgica. Uma de suas séries de fotografias, é a Pencil vs Camera, onde “as imagens geralmente mostram um esboço desenhado a mão mantido e fotografado pelo artista para infundir cenas comuns com novas narrativas surrealistas, visionárias ou romantizadas.” (PAULINO, 2017)⁸

⁷ Mais sobre o artista em: <https://benheine.com/>

⁸ Texto publicado no site Arte e Artistas, em 2017. Disponível em: <<http://www.arteeartistas.com.br/ben-heine/>>

Imagem 13 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 12



Fonte 13 <https://benheine.com/art/pencil-vs-camera-images/>

Imagem 14 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 22



Fonte 14 <https://benheine.com/art/pencil-vs-camera-images/>

Imagem 15 Bem Heine - Pencil Vs Camera - 10



Fonte 15 <https://benheine.com/art/pencil-vs-camera-images/>

Há diferentes possibilidades de se apresentar a fotografia em sala de aula, essas são duas possibilidades diferentes, prazerosas e com grande potencial para o ensino da fotografia em conjunto com a visão da sociedade.

Existem muitas possibilidades, saber técnicos, temas e escolhas. Mas é importante descobrir a sua poética, o seu jeito de olhar para as coisas e compreender que as imagens podem ser capturadas por uma máquina, mas que antes são capturadas pelo olhar do fotógrafo (FERRARI, 2015, p. 89)

Através da fotografia, o aluno tem a liberdade de ser crítico sobre o local que vive, sobre o seu cotidiano, trazendo sua realidade para dentro da escola, e também levando para diferentes pessoas através das redes sociais que são muito utilizadas.

É importante também mostrar para o aluno que para se obter fotos boas não é necessário o uso de uma câmera profissional. É possível

[...]ser um fotógrafo que usa poucos acessórios, uma vez que tem convicção de que a boa fotografia não é feita pela câmera, que não passa de uma ferramenta, [...]todos os elementos da composição estão ligados à luz e ao olhar fotográfico. (RAMOS *apud* FERREIRA, 2015, p.55)

A possibilidade da fotografia em sala de aula, utilizando-se até mesmo seus próprios celulares é de grande valia, já que constroem uma relação de pessoa e

mundo, desenvolve seu senso crítico, sua percepção sobre tudo ao seu redor e a imaginação criativa.

2.2 CINEMA EM SALA DE AULA

Desde seu surgimento com o primeiro filme “L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat” dos irmãos Lumière o cinema impacta, sensibiliza, faz refletir, enfim, causa diferentes emoções e até mesmo ações.

Imagem 16 “L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat



Fonte 16 <https://www.sul21.com.br/postsrascunho/2013/12/o-dia-em-que-os-irmaos-lumiereapresentaram-o-cinema-ao-mundo/>

“Le Voyage dans la lune” é considerado o primeiro filme de ficção científica, e é de grande importância para a história do cinema, e pode ser utilizada nas salas de aula com diferentes possibilidades.

Imagem 17 Le Voyage dans la lune - Georges Méliès 1902



Fonte 17 <http://www.fapcom.edu.br/blog/5-principais-filmes-para-voce-que-so-tem-uma-vida.html>

O filme pode ser utilizado para a apresentação e explicação da história do cinema aos alunos. Além disso, os alunos podem perceber as diferenças que existem entre esse filme de 1902 e os atuais, notar a evolução dos efeitos visuais, de cortes de câmera, de mudança de cenário, figurino, duração, entre outros itens.

O cinema também é um grande meio de comunicação e crítica social com seus documentários ou até mesmo ficções. Assim, é possível apresentar aos alunos filmes que eles já gostem e alguns novos para que eles observem e tenham uma reflexão além do que é visto, como por exemplo os cenários, os professores podem criar uma roda de conversa onde cada um pode expor o que achou sobre filme, o que o filme apresente que se relaciona ao seu cotidiano, e até mesmo o que distancia tanto a produção de sua realidade.

Mais do que nunca, hoje a escola tem um papel fundamental na formação não apenas individual do aluno, mas também na comunidade em geral, e o ensino do cinema nas escolas pode proporcionar parte disso, pois faz parte de um processo político, que segundo Migliorin possui seis aspectos:

1)Primeiramente, é com o cinema que se vê e se faz na escola que, mais do que entender o mundo e as diferenças, somos transformados por ele. [...] 2) É a partir da presença dos estudantes nessa virtualidade – nesse universo de possíveis em que eles são agentes – que a emancipação pode aparecer. [...] o cinema atravessa a educação refazendo laços de pertencimento ao universo do aprendizado e do desejo, entre alunos e professores, permitindo uma produção coletiva e um engajamento no presente. (2015, p. 122)

A introdução do cinema aos alunos traz a possibilidade de mudança da visão mais crítica sobre seu cotidiano, traz reflexões sobre outras culturas, e também sobre a sua própria cultura, fazendo-o se identificar ou não ao meio que vive.

3) Ao aproximar os estudantes de situações e imagens, ao possibilitar um conhecimento por montagem, o cinema perfaz mais uma de suas dimensões políticas que nos interessa.[...] 4) Abrir a escola e os estudantes para a comunidade, para a diferença, para o desconhecido do passado e do presente. Essa parece ser uma quarta dimensão política do cinema na escola que nos mobiliza, uma vez que ela traz para a educação o cotidiano que afeta alunos e professores e o que está distante e poderia fazer parte da educação.[...] 5) O cinema na escola recoloca condições de produção singulares, distantes da circulação midiática, distante dos grandes meios e, mesmo assim, consequente para a comunidade, efetiva em suas experiências.[...] 6) Nos modos de trabalho, na ruptura de certas hierarquias e premiações, na problematização das palavras de ordem e das disciplinas que horizontalmente servem para impor respeito inabalável ao diretor ou ao capital, o cinema pode ainda, ser um ator político. (MIGLIORIN, 2015, p. 122)

Além da experiência de assistir que pode promover “[..]novas possibilidades para diversificação do gosto” (FRESQUET, 2013, p.23) é importante que o aluno tenha o acesso ao ato de criação artística, de forma que tenha a liberdade de mostrar sua visão de mundo através das imagens filmadas, da história, dos sons, “[...]permitindo a quem o realiza fazer um processo individual e completar o ciclo na visualização coletiva do processo. ” (FRESQUET, 2013, p. 88)

Enquadramentos, cores, uso de simetria ou não, movimentos, cortes de cenas são tão importantes quando a visão “reflexiva” ou emocional, como citado por Migliorin(p.28) “assim, é função do professor fomentar uma leitura criativa, não somente analítica e crítica”, já que possui a possibilidade de criar metodologias de incentivo aos alunos criarem seus próprios conhecimentos através do cinema.

2.2.1 A INFLUENCIA DO CINEMA EM MINHA FORMAÇÃO CRIATIVA

A saga Star Wars, criada por George Lucas, possui grande contribuição para o cinema e também para minhas criações. Paglia (2012,p. 183) fala que “ninguém reduziu a distância que separava a arte da tecnologia com maior êxito do que George Lucas.”, e além disso

Lucas foi um visionário digital que profetizou e ajudou a moldar um sem número de avanços, como as imagens computadorizadas, a edição de filmes, a mixagem dos sons e o desenho virtual dos cenários por computador; a cinematografia de alta definição; a transmissão por fibra ótica de jornais; a duplicação de filmes e sua distribuição digital; o som tipo *stereo surround* nos cinemas e nas residências; os refinamentos nos gráficos, na interatividade e na música dos *video game*. (PAGLIA, 2012, p. 184)

A saga Star Wars teve o primeiro filme Star Wars Episódio IV: Uma Nova Esperança foi lançado em maio de 1977, e foi de grande importância para o cinema mundial.

Star Wars sempre foi um filme que me chamou muito a atenção, desde criança, a princípio pela guerra estelar, as explosões e “um cara bem legal e assustador com uma roupa preta e um capacete”. Com o amadurecimento de olhar e as vivências, o olhar mudou para algo mais “complexo” já que “nosso imaginário do cinema não se constitui de modo homogêneo e continuo ao longo de nossas vidas.” (Bergala, 2008, p.60). Star Wars traz questões raciais ao apresentar diversas raças diferentes, questões de bondade e maldade, e principalmente sobre política, mesmo

de uma forma subentendida e as vezes ignorada pelo seu público. E partir disso tudo, Star Wars e consequentemente o universo e diferentes raças, são as principais referências para meus desenhos e esculturas.

Imagem 18 Escultura feita na disciplina de escultura e pesquisa



Fonte 18 Arquivo Pessoal

Imagem 19 Escultura feita na disciplina de Cerâmica e Pesquisa



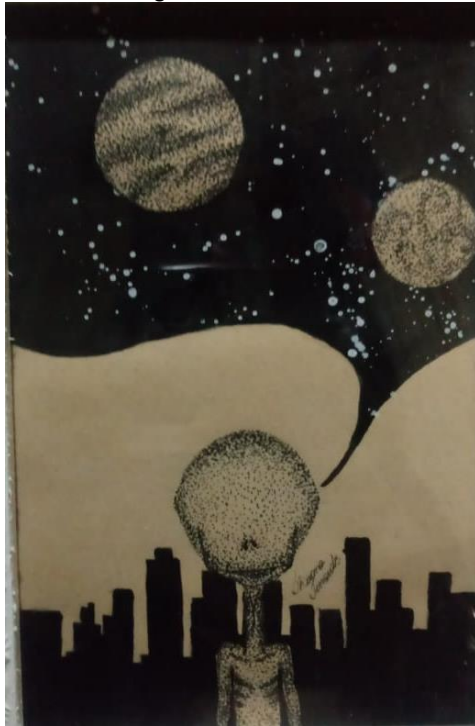
Fonte 19 <http://www.unesc.net/portal/blog/ver/687/43184>

Imagem 20 Sem título



Fonte 20 Arquivo Pessoal

Imagem 21 Sem título



Fonte 21 Arquivo Pessoal

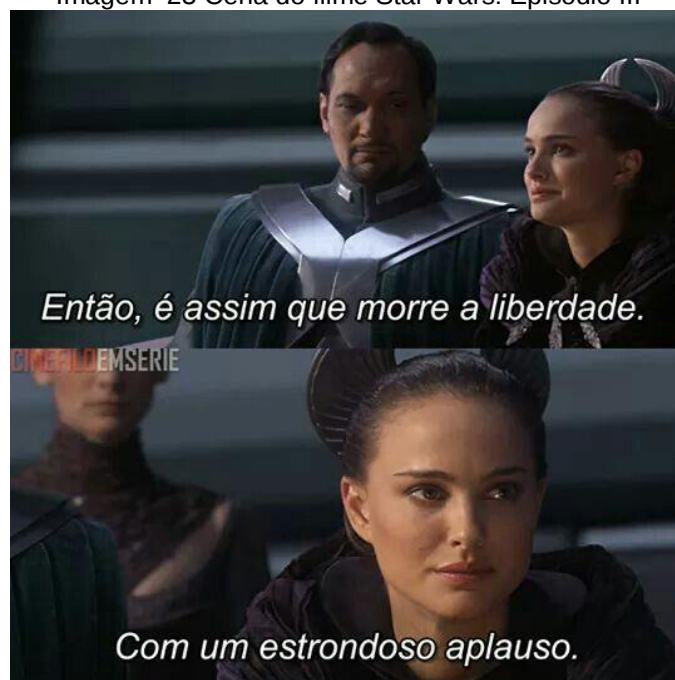
Imagem 22 Sem título



Fonte 22 Arquivo Pessoal

O filme inicia mostrando a galáxia sob o poder do Império⁹ e a luta da Rebelião¹⁰ contra o poder abusivo. Ao longo da saga temos mais a visão da história que conta sobre como a Republica Galáctica, uma união democrática que governava a galáxia e tinha o apoio dos Jedi¹¹ como “protetores” da paz e justiça, acaba sendo destruída através de uma crise projetada pelo Império, com o comando do Lord Sith¹² Palpatine, toma o poder. Durante os filmes, somos apresentados a dificuldades vividas, planetas destruídos e o medo ininterrupto da população.

Imagem 23 Cena do filme Star Wars: Episódio III



Fonte 23 <http://oqeutenhoadizersizobre.blogspot.com/2016/05/12052016.html>

Seguindo a ideia de Bergala sobre o imaginário não ser igual conforme o tempo passa, podemos discutir sobre como o cinema como uma linguagem possível na formação humana.

⁹ Governo ditatorial e totalitário

¹⁰ Governo democrático

¹¹ Indivíduos que utilizam o lado luminoso da força (campo de energia criado pelos seres vivos).

¹² Seguidores do lado sombrio da força.

2.3 JOGOS EM ARTES

O mundo das artes sempre está em mudança, principalmente agora, com a arte pós-moderna. O mercado das artes não tem parâmetro e cada vez mais, abrange diferentes expressões artísticas, e a escola necessita acompanhar esses avanços e mudanças compreendendo o potencial na formação do aluno. A tecnologia produz algumas mudanças sociais e culturas que impactam na vida do aluno já que

Crianças e adolescentes convivem dentro desse universo e, para eles, o uso de redes sociais, jogos em rede, *blogs*, *microblogs* e afins, é inerente ao processo de constituição da sua subjetividade. Negar os jogos eletrônicos e as tecnologias no processo de formação humana que acontece na escola seria uma postura infrutífera, uma vez que não possibilitaria reconhecer e permitir aos estudantes desenvolver formas de relação com elas diferentes daquelas presentes no universo não-escolar. (SANTA CATARINA, 2014, p. 104)

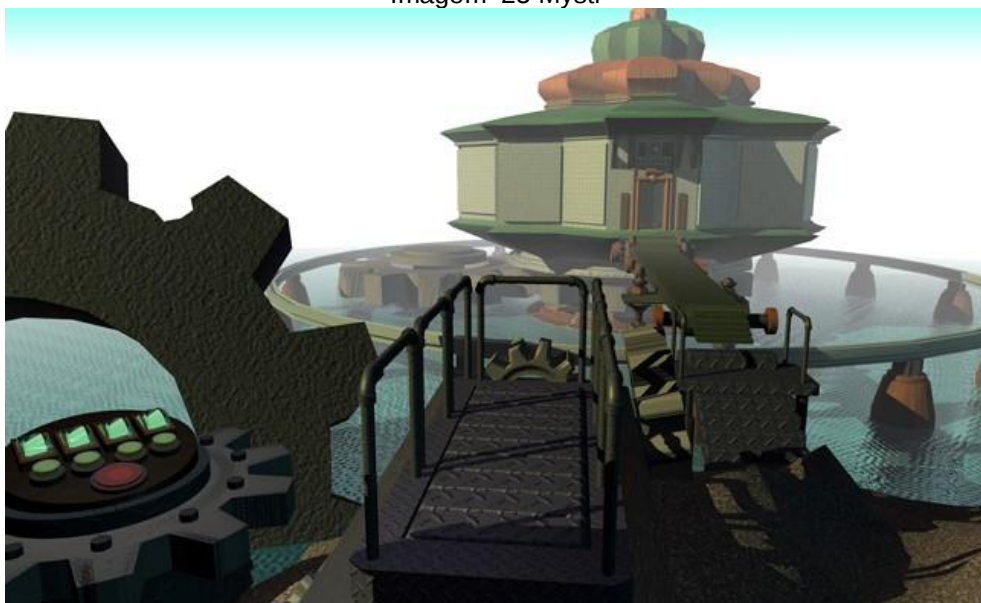
Em 2013 o MoMA, abriu uma exposição permanente com uma coleção de 13 jogos eletrônicos, que foram os primeiros de uma lista de 40 utilizando os jogos como a nova forma de expressão artística. Entre os jogos já adquiridos estão os clássicos *Pac-man* (1980) (imagem 24) e *Tetris* (1984) *Myst* (1993) (imagem 25), *EVE Online* (2003) (imagem 26). Nos próximos anos a coleção contará também com jogos como *Space Invaders* (1978), *Donkey Kong* (1981), *Super Mario Bros* (1985), *The Legend of Zelda* (1986), *Street Fighter II* (1991), *Super Mario 64* (1996) e *Minecraft* (2011).

Imagem 24 Pac Man



Fonte 24 https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters

Imagem 25 Mysti



Fonte 25 https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters

Imagem 26 EVE online



Fonte 26 https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters

A ideia do Museu é que os visitantes tenham a experiência de interagir, de jogar os vídeo games, já para jogos mais longos, que precisam de mais tempo, são feitos vídeos apresentando personagens, história e conceito de jogo para que possam ser apreciados também, além de ter visitar guiadas. A intenção do Museu, segundo Paola Antonelli, curadora do MoMa, é valorizar

itens que combinem relevância histórica e cultural, expressão estética, visões inovadoras de tecnologia e comportamento, e uma boa síntese de materiais e técnicas que alcancem sua meta inicial.¹³

Já no Brasil, temos o exemplo da Mostra Play (imagem 27), uma exposição digital realizada pelo SESC com parceria com a Verve Cultura que foi montada na Av. Paulista – SP em 2013. Um painel de mais de 3.000 m² de lâmpadas de led foi instalado em um prédio e serviu como tela para versões adaptadas de jogos dos anos 70 e 80 para o cotidiano do público. A exposição contou com seis projetos, sendo 3 de brasileiros e 3 de estrangeiros, com a ideia de mostrar a igualdade com o que está sendo produzido fora do país.

¹³ Texto publicado no Jornal Estadão [online]. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral/games-sao-arte,10000034149>>

Imagem 27 Mostra Play



Fonte 27 <http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI334222-17770,00-MOSTRA+PLAY+LEVA+A+GAME+ART+E+CONSCIENTIZACAO+SOCIAL+PARA+O+MEIO+DA+RUA.html>

O jogo Space Invaders (imagem 28) que como citado por Mello (2013) “[...]vira Paulista Invaders e as naves viram bicicletas – que, em vez de balas, atiram flores nos carros para que eles mantenham uma distância segura.”

Imagem 28 Space Invaders – Mostra Play



Fonte 28 <https://www.youtube.com/watch?v=7kSft0HU-1E>

A revista Galileu possui diversas entrevistas com designers de games, críticos, jornalistas, acadêmicos, historiadores e artistas sobre a questão “jogos são arte?” e entre todas as respostas, uma me chamou a atenção, o fragmento da resposta de Nick Montfort, professor de mídia digital no Massachusetts Institute of Technology (MIT) diz que

Podemos querer dizer várias coisas com esta pergunta. Primeiro, os videogames podem ser vendidos por negociantes de arte, aparecer em galerias e museus e serem aceitos como parte do mundo artístico? Eles já estão: é só olhar para as criações de Cory Archangel, Mark Essen e Eddo Stern. Segundo, os games podem tocar em questões complexas com

sensibilidade com diferentes perspectivas? Eles já fazem isso: veja o trabalho de Terry Cavanaugh, Jason Rohrer, Molleindustria e Tale of Ties, e games comerciais como Bully (Também chamado de Canis, Canem Edit) e Indigo Prophecy (Fahrenheit). Por fim, os jogos podem oferecer uma experiência estética que é particular à arte? De fato, eles já fazem isso: veja Rez, de Tetsuya Mizuguchi, um jogo dedicado a Kandinsky e o qual eu descobri e joguei pela primeira vez no Museu da Imagem em Movimento em Queens, Nova York. É uma boa fase para aqueles interessados nesta questão verem que os trabalhos já estão por aqui.¹⁴

Os videogames e jogos representam a cultura da nossa época, meados do final do sec. XX para o XXI. Sabendo desse grande alcance aos jogos, a professora Sabrina Quarentani, de São Paulo utilizou os jogos na aprendizagem em artes. Ao perceber que os alunos comentavam muito sobre o jogo Minecraft, um jogo que permite a criação sem limites de objetos e cenários através de cubo, que com o tempo e o sucesso que fez, foi evoluindo e mais detalhes foram adicionados ao jogo, como missões e inimigos para se defender, além de diversos modos, como por exemplo o modo online e o modo Survival¹⁵, onde o jogar precisa sobreviver

[...]A noite é sua maior inimiga no software. Durante o dia, o usuário tem abrigo e comida, no entanto, na escuridão da noite, monstros querem invadir o seu espaço. Em meio a zumbis, esqueletos e aranhas, estão os terríveis Endermen. Eles são um verdadeiro perigo e é necessário descobrir a melhor maneira de vencê-los.

Além das construções, o jogo ainda conta com plantas, animais e itens para a sobrevivência do personagem. O jogo é disponível para Windows, Mac, Xbox One e 360, Playstation 3, 4 e Vita, e ainda possui pocket edition para Android e iOS, o que facilita o alcance do público com o jogo. Em entrevista ao site Porvir¹⁶, a professora explica que o projeto foi elaborado através de conversas com os alunos, e assim, ela buscou trazer a histórias da arte para dentro dos jogos

Nós usamos o tour virtual do Google Art Project para visitar museus ao redor do mundo. Eu escolhi trabalhar com o Impressionismo, já que esse movimento traz a questão das pinceladas rápidas e a importância de retratar a impressão do momento. Os alunos conheceram galerias e obras de artistas famosos mundialmente, como Monet e Renoir. Depois, eu propus que realizassem releituras das obras vistas usando os blocos do jogo ao invés de pincéis.

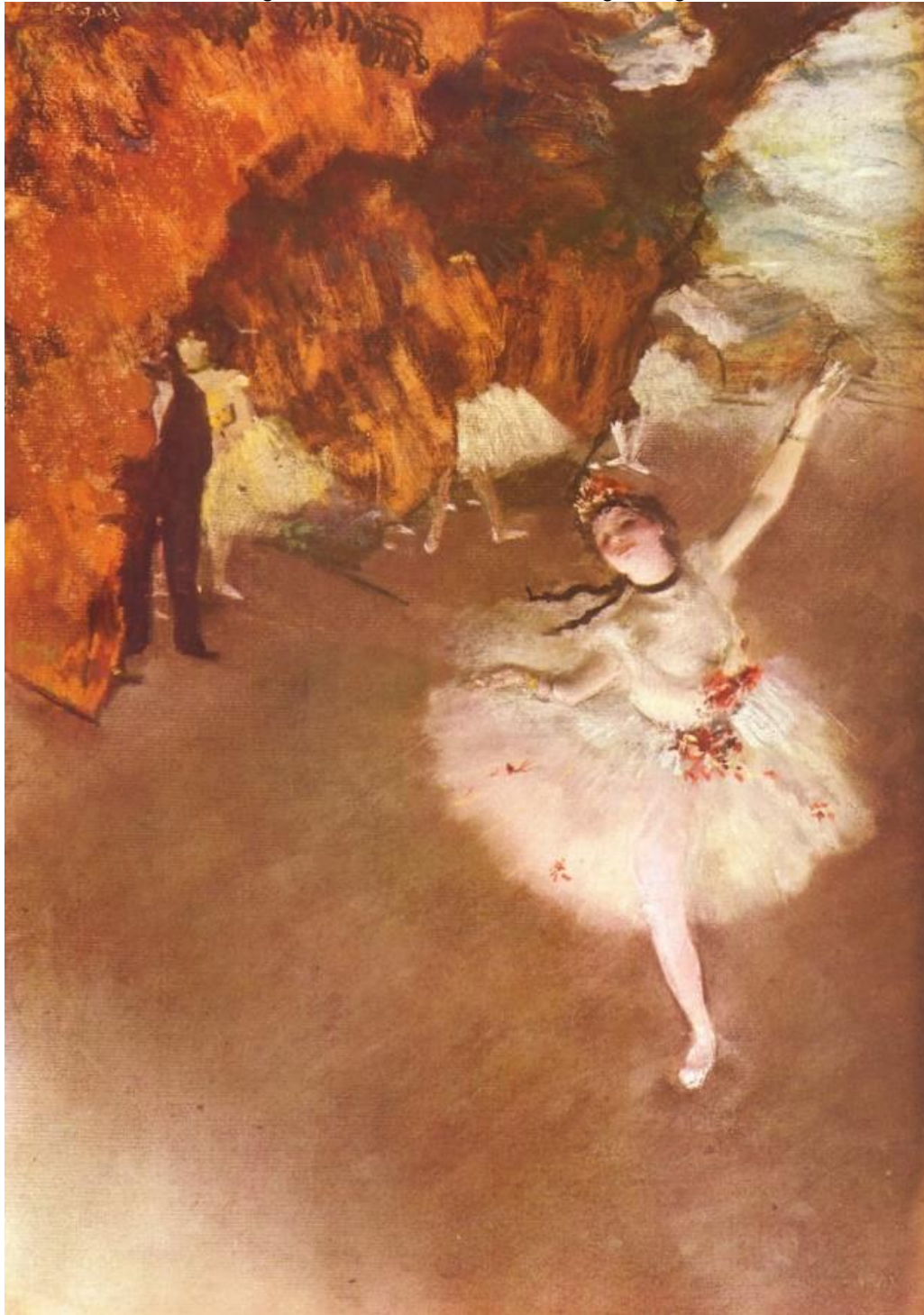
¹⁴ Texto publicado na Revista Galileu [online]. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT173328-17779,00.html>>

¹⁵ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/02/minecraft-conheca-todos-os-modos-de-jogo-e-suas-regras.html>>

¹⁶ Disponível em: <<http://porvir.org/professora-usa-minecraft-para-ensinar-impressionismo/>>

Em um vídeo no Youtube¹⁷, a professora mostra o resultado da ideia, onde uma aluna produziu a releitura (imagem 30) de uma obra de Edgas Degas (imagem 29)

Imagem 29 The Stars do artista Edgar Degas



Fonte 29 <https://www.wikiart.org/en/edgar-degas/the-star-dancer-on-stage>

¹⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nWlv_Ky6oyI>

Imagem 30 Releitura da obra de Edgar Degas



Fonte 30 https://www.youtube.com/watch?v=nWlv_Ky6oyI

A professora conta que o projeto despertou o interesse dos alunos, e novas ideias surgiram para a utilização de outros jogos ou de aplicativos em sala de aula. Alguns jogos não utilizados de forma 'educativa', podem se tornar uma experiência artística com a visão mais aprofundada dos alunos/jogadores, como Journey, um jogo indie¹⁸ desenvolvido pela empresa Thatgamecompany, exclusivo para a Sony, aqui vale

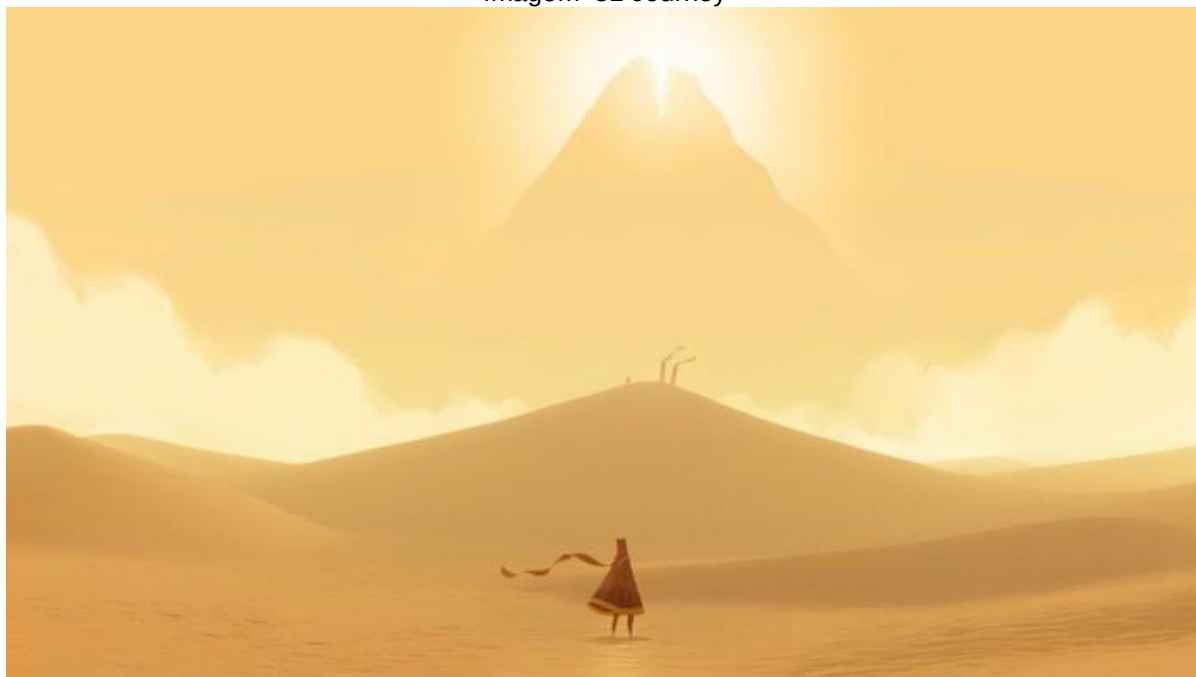
[...]reiterar que os jogos eletrônicos e o mundo virtual não podem ser negligenciados pela escola, que o professor deve estar engajado ao seu tempo, procurando se valer dessas ferramentas para potencializar seu trabalho docente e dialogar com o universo cultural de crianças e adolescentes. (SANTA CATARINA, 2014, p. 104)

Além de utilizar o jogo como uma espécie de ferramenta, é possível ensinar aos alunos o jogo como arte por si só, ajudando-os a mudarem sua percepção. Como por exemplo o jogo Journey, (imagem 31) que pode ser utilizado como arte apreciativa e de interação. "Journey é sobre uma andança, uma trajetória, um caminho percorrido, às vezes solitário, às vezes com um amigo sem rosto." (GASI, 2015). Em Journey, o jogador se torna um personagem "misterioso" coberto com um manto vermelho da cabeça aos pés que tem sua jornada em meio a uma civilização esquecida, ou até mesmo destruída que se inicia entre de dunas de areia e acaba entre a neve, talvez

¹⁸ Jogos de produtoras independentes

fazendo uma alusão sobre o início e o fim da vida¹⁹. Outro fragmento do cenário do jogo é composto por ruínas de construções indefinida que leva a uma sensação de solidão e liberdade.

Imagem 31 Journey



Fonte 31 <https://www.techtudo.com.br/review/journey-ps4.html>

O jogo desafia a uma compreensão de espaço-tempo, a única referência para o jogador, é um ponto de luz que fica no alto de uma montanha, e pequenos trechos de história durante a passagem de fases. Teixeira (2015)²⁰ diz que “O título merece ser apreciado como uma obra de arte interativa, uma vez que mecânicas complexas, sistemas de upgrades e histórias bem contadas não fazem parte da jogatina.” É um jogo multiplayer, de modo que é possível encontrar outros personagens com a mesma aparência (imagem 32), que são jogadores iniciantes ou personagens com um manto branco e dourado, jogadores que já completaram sua jornada, mas voltam para ajudar os iniciantes, em momento algum é possível saber o nome e a única maneira de comunicação é através da emissão de pequenas notas musicais,

¹⁹ Essa ideia é utilizada por Leon Martins (empregado na empresa BroadbandTV Corporation, uma empresa de entretenimento digital canadense e Youtuber que tem como a temática de seus vídeos jogos e novas tecnologias em geral) em seus vídeos com gameplays do jogo Journey, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=QB1WeYv58IE&list=PLBZ6_2jMd0v3Sk6bHGL14yzDT6RXV8J_Z

²⁰ Texto publicado no site techtudo, em 2015. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/journey-ps4.html>.

Contudo, mesmo acompanhado por um ser desconhecido, você inexplicavelmente tentará ajudá-lo de todas as formas. Assim como na vida real, o trabalho em equipe facilita a solução de desafios aparentemente impossíveis de serem resolvidos sozinho. (TEIXEIRA, 2015).

Imagem 32 Journey



Fonte 32 <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3990/opinion/journey-e-a-jornada-do-peregrino>

Experienciando o jogo, mesmo que por poucos minutos, a sensação foi maravilhosa. Uma mistura de calma com curiosidade pelo que estava na próxima ruína, atrás da próxima duna. Além de contar com cenários belos que despertam a curiosidade, o jogo também conta com uma trilha sonora impecável ao som de flautas e instrumentos mais serenos, que se modifica conforme os movimentos do personagem, chegando até mesmo a ficar quase imperceptível em alguns momentos.

Imagem 33 Journey



Fonte 33 <https://mbg3dmind.wordpress.com/2012/03/24/a-jornada-sublime-de-journey/>

Austin Wintory, é o compositor da trilha sonora de Journey, que concorreu em 2013 ao Grammy de 'melhor trilha sonora' ao lado dos filmes como "Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge" (Hanz Zimmer), "A Invenção de Hugo Cabret" (Howard Shore), e "O Artista" (Ludovic Bource). Journey foi o primeiro jogo a ser indicado para essa categoria, o que em si, já foi um grande prêmio. Além de contar com cenários belos, também conta com uma trilha sonora impecável ao som de flautas e instrumentos mais serenos, que se modifica conforme os movimentos do personagem, chegando até mesmo a ficar quase imperceptível em alguns momentos. Journey é um exemplo de jogo que possui uma combinação perfeita de sons e cenários para provocar emoções nos jogadores.

Cada vez mais os jogos estão presentes na vida das pessoas, seja através de consoles, computadores, tablets ou celulares. Os jogos eletrônicos por muito tempo foram vistos como algo infantil, e o público alvo era esse, mas com o tempo, eles foram tomando espaço entre todas as idades. Mello (2013)²¹ diz que “a cena de uma pessoa esperando o ônibus com o rosto iluminado pelo smartphone na mão não é muito diferente da de uma criança e seu gameboy²² nos anos 90”. No início, com o preço elevado dos consoles e a falta de uma concorrência, os jogos eram de difícil acesso. Esse acesso se tornou mais fácil com os jogos de computador, que por mais que uma pessoa não tivesse um em casa, o uso de *Lan Houses*²³ facilitou essa aproximação com jogos.

Com essa “facilitação”, torna-se cada vez mais possível de se inserir os jogos dentro da escola, tornando a aprendizagem mais significativa já que assim estará se aproximando cada vez mais do aluno, além de despertar o seu interesse e o amplificar a visão e a compreensão em torno dos jogos.

Além da experiência visual, conhecimento de narrativa e cenários que os jogos proporcionam, é possível fazer com que eles proporcionem um pensamento crítico do aluno, engajamento para pesquisas sobre culturas mostradas em diferentes jogos, pensamento estratégico, e habilidade cognitiva e motora. O jogo também tem

²¹ Texto publicado na revista online Galileu, em 2013. Disponível em: <<http://revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI334222-17770,00-MOSTRA+PLAY+LEVA+A+GAME+ART+E+CONSCIENTIZACAO+SOCIAL+PARA+O+MEIO+DA+RUA.html>>.

²² Pequeno console lançado pela Nintendo, no Japão em 1989. Disponível em: <<https://www.nintendo.pt/A-empresa/Historia-da-Nintendo/Game-Boy/Game-Boy-627031.html>>

²³ Estabelecimento comercial onde é cobrado um valor por hora para a utilização de computadores

uma grande influência no processo criativo e de relacionamento dos jovens com os demais, pois, pode propiciar a aceitação das diferenças entre jogadores, já que existe a liberdade de gênero, cor e identidade, onde cada um é livre para se tornar o personagem que quiser.

3 ESTÁGIO OBRIGATÓRIO

Os estágios obrigatórios trazem ‘uma grande bagagem’ para a formação de novos professores, tendo em vista que assim é possível colocar em prática o que aprendido durante o curso, e conhecer a realidade de diferentes escolas, uma realidade as vezes com dificuldades estruturais e relacionadas as pessoas, como dito por Migliorin (2015, p.96)

A geração de professores que hoje está nas escolas foi formada com uma forte crítica à disciplina. Disciplina aqui entendida em seu sentido amplo, como uma forma de controle de corpos e mentes através de diversas técnicas de visibilidade, de testes e punições constantes e mínimas.

O que é muito visto nas escolas, professores buscando essa disciplina de forma constante e rígida, não pensando na formação do aluno como cidadão, mas sim como um “boneco” sendo moldado para as dificuldades da vida adulta e para o trabalho.

Segundo Miglorin (2015, p.103) “preparar jovens e crianças para o futuro virou sinônimo de preparar para o trabalho”, e foi isso que vivenciei em meu estágio do ensino médio. Ouvi muito os alunos dizendo que deveriam estudar para conseguir fazer a faculdade e ter um emprego, ouvi até alguns falando que não fariam o que tem vontade de fazer por ouvirem de familiares e professores que a profissão “não dá dinheiro”.

Futuros professores, vão as escolas com diversas ideias, projetos, sonhos, e acabam se deparando com uma realidade difícil e por muitas vezes acabam desistindo de aulas que necessitam de uma maior necessidade de materiais, mas é importante lembrar que em diversos casos, a escola é o único meio que o aluno possui de ter contato com novas experiências artísticas.

O estágio é um “momento de superação de obstáculos, de diálogo e de lições em seus fundamentos teóricos e práticos.” (OLIVEIRA, 2005, p. 69). É na escola que uma parte importante da formação como cidadão é construída, e não um cidadão feito para o trabalho, mas um cidadão capaz de questionar o mundo, de opinar, de ser crítico, e as aulas de artes tem grande “influencia” e importância nessa formação.

Deve-se sempre oportunizar experiências que cheguem próximo ao dia a dia dos alunos, devemos mostrar que eles podem mudar os seus mundos e o de outras pessoas para melhor.

Durante os estágios, busquei fazer com a aprendizagem fosse significativa, e não apenas uma luta por notas que dariam uma melhor posição e assim um futuro mais “brilhante” com um salário alto. Para Migliorin

A escola não é apenas formadora dos indivíduos que estão com ela diretamente implicados, mas parte de um processo bem mais amplo, que toca ricos e pobres e que participa das modulações dos nossos processos subjetivos, do que desejamos, da forma como investimos nossas energias e engajamos nossas forças. (2015, p.106)

É importante que os professores busquem conhecer os alunos como seres individuais que são, compreendendo os cotidianos, a cultura, a sociedade e suas experiências, e não tornando o aluno parte de uma modulação para o trabalho.

3.1 PROJETOS DE ESTÁGIO OBRIGATÓRIO DE ACADÊMICOS DA UNESC

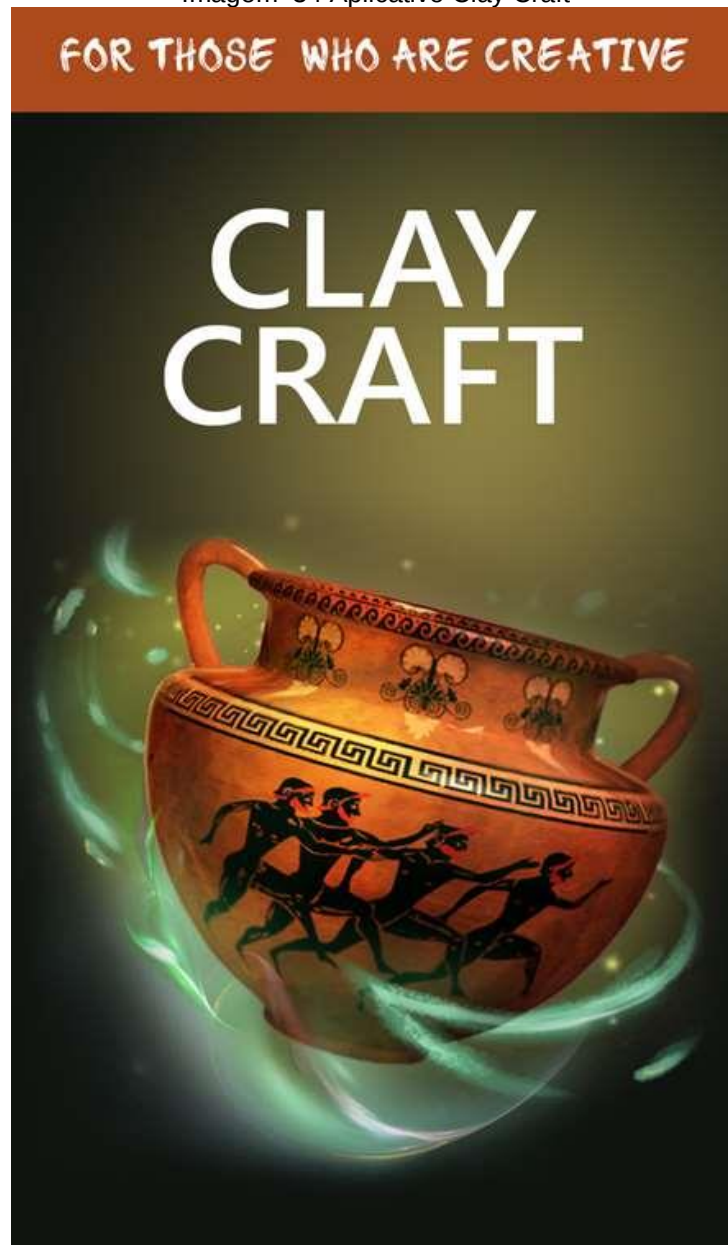
Em vista dessa acessibilidade a tecnologia e as possíveis experimentações artísticas com esse recurso, fui em busca de projetos já aplicados em escolas por alunos do curso de Artes Visuais - Licenciatura da Unesc. A intenção não é comparar projetos, mas mostrar ideias de diferentes utilizações possíveis da tecnologia em sala de aula.

Tive acesso há 5 projetos de 4 acadêmicos, o primeiro é o projeto de Leonardo da Rocha Dambrowski, para a turma do ensino médio, o projeto é intitulado como “Arte Grega e seus reflexos na vida contemporânea”, em que o acadêmico e estagiário inseriu o uso de celular não apenas para pesquisa, mas como um suporte para a criação de trabalhos artísticos dos alunos. Em seu projeto, Leonardo fala sobre a importância da cultura Grega, seus deuses, esculturas, mas que mesmo assim, é algo um tanto quanto distante do cotidiano, e para facilitar essa aproximação, escolheu o uso de um aplicativo para celular (imagens 34 e 35), em seu projeto ele explica

Usarei esta estratégia de utilizar dispositivos tão comuns e populares nessa turma, pois os alunos precisam sentir interesse em aprender aquilo, caso contrário o aprendizado vai ficar maçante e desinteressante, o que nenhum professor almeja ao chegar a uma sala de aula.

Seu projeto incluiu não só a história da arte, mas a percepção de elementos visuais, conceitos, materiais e técnicas de criação. Leonardo utilizou o aplicativo “Clay Craft”, um simulador gratuito que possibilita a criação de diversas formas, pinturas e decorações em cerâmica, onde as imagens dos projetos podem ser compartilhadas em redes sociais ou apenas salvas em seus smartphones.

Imagem 34 Aplicativo Clay Craft



Fonte 34 <https://www.microsoft.com/pt-br/p/clay-craft/9nkf94960zcr#>

Imagem 35 Aplicativos Clay Craft



Fonte 35 <https://www.microsoft.com/pt-br/p/clay-craft/9nkf94960zcr#>

O segundo projeto “Trocando cartões postais fotográficos: arte por mais arte” de Renata Ayani Monteiro, ex acadêmica do curso, também trouxe a utilização de celular. Renata conta que durante o processo de observação, notou o uso constante de celulares, e fez desse uso em excesso um aliado para seu projeto, no qual ela explica que a “[..]proposta então irá conciliar a tecnologia e a arte, para que os alunos sintam-se entrosados e próximos à aula, e que o celular seja o instrumento de pesquisa, como algo que os cativa, dentro de suas fronteiras. ”

Como exemplo da arte postal, foi utilizada uma produção do artista Paulo Bruscky²⁴ (imagem 36), que em 1975 e 1976 organizou exposições de Arte Postal em Recife, esta última foi fechada pelo regime militar

²⁴ Mais informações sobre o artista em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>

Imagem 36 Título de eleitor cancelado



Fonte 36 Reprodução fotográfica Breno Laprovitera
<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra3656/titulo-de-eleitor-cancelado>

Os alunos criaram seus próprios cartões postais através de fotografias de coisas que os representavam, e atrás, escreveram o porquê aquela fotografia os representavam. Após a finalização dessa parte, os postais foram trocados com pessoas de fora da escola. Eu tive o prazer de participar desse projeto, recebi e enviei 4 postais. Foi incrível ver diferentes tipos de fotos, de olhares sobre o mundo, diferentes visões e histórias, e foi uma sensação muito boa de poder mostrar um pouco do meu mundo através da fotografia para eles também. O projeto conseguiu conectar os alunos com outras pessoas através da fotografia, além de ampliar sua vivência e repertório em torno da arte.

“Um novo olhar do cotidiano por meio da fotografia e do cinema” é o título do terceiro projeto, o acadêmico pediu para não ser identificado, então utilizaremos o nome fictício de Sona²⁵. Em seu projeto ela fala sobre a dificuldade que a turma em questão tinha em trabalhos em conjunto e o preconceito que demonstravam, partindo desse problema, a ideia foi a de utilizar a junção de arte e tecnologia com as linguagens de fotografia e cinema para construir uma mudança positiva na turma

[...]desenvolver um trabalho no ensino da arte que discuta a compreensão do mundo e das diferenças, tendo como objetivo a afirmação da igualdade de direitos e deveres que todos temos, independente de sexo, gênero, cor, orientação sexual, crença ou situação econômica

²⁵ Personagem do jogo League Of Legends

Em sua metodologia, Sona incluiu a história da fotografia e do cinema e além disso, conversou com os alunos sobre seus cotidianos, e como fazem o uso da tecnologia. Para a parte de fotografia, foi pedido para que os alunos observassem e prestassem atenção em seus caminhos de casa até a escola e que assim, tirassem fotos de locais e objetos que chamassem a atenção. A sala foi dividida em grupo, e com essas fotos os alunos montaram mapas de suas trajetórias.

A acadêmica e estagiária também pediu aos alunos que cada um tirasse 5 fotos da escola, as fotos não poderiam ser iguais, e com essas fotos, foi pedido para que montassem um vídeo relacionando as imagens de todos e que escolhessem uma música que os representassem para ser a trilha sonora do vídeo.

Conforme seu relato final, os alunos “[...]responderam positivamente as atividades propostas, eles adoraram fazer os vídeos; até um aluno que se identificou com a edição de vídeos e o cinema[...]”.

O projeto de Sona trouxe a importância de novas experiências e possibilidades nas aulas para o desenvolvimento da

[...]compreensão do mundo e das diferenças, tendo como objetivo a afirmação da igualdade de direitos e deveres que todos temos, independente de sexo, gênero, cor, orientação sexual, crença ou situação econômica

O quarto e último projeto, é da acadêmica Jéssica Homem Heck. Em “Linguagem cinematográfica na escola: Produzindo e refletindo o papel da sétima arte”, a acadêmica conta que os alunos da escola onde realizou o estágio, tinham fácil acesso a celulares, então, pode aproveitar isso para criar seu projeto visando o entendimento sobre a origem e os processos do cinema, além de uma reflexão sobre imagem, som e o próprio cinema.

A acadêmica além de mostrar aos alunos vídeos sobre o cinema, fez rodas de conversa, falou sobre os Irmãos Lumière e Georges Méliès, e apresentou a eles o *Stop Motion*, que foi o foco principal de seu projeto. Em grupos, os alunos puderam confeccionar seus “objetos” para utilizarem em seus *stop motions* e puderam inserir trilha sonora conforme seu gosto, que foram apresentados para toda a turma. Sobre sua experiência, a acadêmica diz

Percebo que a roda de conversa foi potência na construção de conhecimento, e na produção de vídeos (através do espelho e o Stop Motion), além de aprender

o conteúdo, aperfeiçoaram a habilidade de trabalhar em equipe, creio necessário em vida em sociedade.

Grande parte das escolas, principalmente as públicas, não possuem a estrutura necessária para o ensino dessas linguagens, e em seus projetos, os acadêmicos conseguiram levar para a sala de aula formas de como se trabalhar essas linguagens de formas simples e construtivas para a aprendizagem dos alunos através da utilização de celulares dos próprios alunos, que utilizaram aplicativos gratuitos de simulação de cerâmica, de fotografia e de edição. Com as metodologias utilizadas, os estagiários levaram aos alunos a possibilidade de reflexão e de criação a partir de um dispositivo comum a seu cotidiano, aproximando assim, a convivência com a arte e o fazer artístico.

O acesso e a leitura dos projetos, foram de grande soma para a composição da pesquisa, foi através deles que aconteceu a maior percepção e conclusão de que as linguagens que utilizam tecnologias já estão sendo levadas para dentro das escolas, e que esse uso tende a aumentar cada vez, proporcionando assim uma maior diversidade de linguagens e metodologias.

4 PROJETO: VIAGEM DE ESTUDO: ENTRE A ARTE E A TECNOLOGIA

4.1 PÚBLICO ALVO

Alunos do fundamental II

4.2 PROPOSTA DA CARGA HORÁRIA

12 horas.

4.3 JUSTIFICATIVA

Ao longo da graduação e dos estágios obrigatórios, pude perceber a importância de visitas a museus e exposições para maior conhecimento acerca da arte e formação cultural e social. E isso pode ser levado para a escola. Com visitas a exposições, o aluno tem uma maior experiência sobre o que acontece no mundo da arte, e pode levar isso para dentro de sala de aula e para suas produções artísticas. Com a visita do projeto “Ciência no Set” do Museu de Ciência e Tecnologia da PUC, o aluno aprende e entende como funciona todos os componentes e detalhes para um filme, desde como funciona a câmera, até a edição e finalização.

A visita a museus pode servir como um complemento do que é passado ao aluno dentro de sala de aula, rompendo a ideia de que o conhecimento é passado apenas em sala de aula, levando o aprendizado para diferentes locais.

Essa prática não se resume a um ato que tem como objetivo “ilustrar” algum estudo realizado em aula e traz consigo um conceito mais amplo, que abarca os diferentes conteúdos da área, como *estar* em um espaço expositivo, conhecer suas regras, conversar sobre as sensações que um trabalho provoca em nós, estar em silêncio consigo e com seus pensamentos. (AMAR, 2015)²⁶

A tarefa do professor de artes não se resume somente a instigar a criatividade do aluno, mas sim a “educar” a percepção do aluno, de forma a ampliar as leituras de mundo, permitindo que o aluno seja construtor do seu próprio conhecimento e que possa experimentar o contato com o que é aprendido em sala de aula.

²⁶ Texto publicado no site Escola da Vila, em 2015. Disponível em: <<http://www.escoladavila.com.br/blog/?p=11175>>

O museu é um ambiente educativo peculiar. Ele tem um acervo de registros selecionados da vivência sócio-histórica. Ele tem, afinal, materialidade e oportunidades de simbolização não encontradas na escola. E é a partir de uma educação para olhar através dessa materialidade (dispersa, contraditória, lacunar e plural) que se realiza seu papel educador, sua peculiaridade e sua potencialidade.” (SIMAM, 2007, p. 37, apud, PACHECO, 2012, p. 66)

Durante as visitas, os alunos poderão refletir, discutir e interagir com obras artísticas e tecnológicas, aprofundando o conhecimento que já possuem com as aulas de artes.

É importante que a visita não seja apenas momentânea, deve haver uma introdução sobre a importância da visita, e uma “pós visita”, com discussões sobre o que foi aprendido e refletido nos museus.

Durante a visita aos museus, o professor deve ter um roteiro sobre o que se torna mais importante para o aprendizado dos alunos no momento.

Mesmo que a turma seja conduzida por todo o espaço do museu é possível planejar quais as partes da exposição, quais os temas serão de fato objeto de atenção da atividade didática. (PACHECO, 2012, p. 70)

Os museus fomentam o processo de aprendizagem através do contato com diferentes formas de expressão e informação. Além da importância de conhecer as diferentes culturas e ter o contato com múltiplas linguagens e objetos através das visitas, a experiência alimenta a criatividade do aluno, fazendo com que ele leve isso para as suas criações dentro de sala de aula.

4.4 OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL:

Possibilitar aos alunos experiências e discussões em torno da tecnologia nas artes, ampliando assim seu aprendizado sobre o assunto com visita a Bienal do Mercosul no Museu de Arte do Rio Grande do Sul²⁷ e ao Museu de Ciência e Tecnologia da PUCRS²⁸.

²⁷ <http://www.margs.rs.gov.br/>

²⁸ <http://www.pucrs.br/mct/visitenos/index.php>

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Oportunizar uma maior reflexão sobre a evolução das artes e da tecnologia ao longo da história;
- Analisar e discutir como a tecnologia é utilizada em diferentes linguagens artísticas;
- Conhecer diferentes culturas através das visitas.

4.5 METODOLOGIA

ENCONTRO PARA A VIAGEM DE VISITA – 10/11/2018 (DATA FICTICIA)

Durante aulas anteriores, os alunos tiveram discussões e informações sobre a viagem, assim, no dia marcado, todos se encontrarão em frente à escola para embarque do ônibus às 6h. Após o embarque, será feita a chamada e revisado se todos estão com documentos e autorização dos pais. A previsão de chegada à Bienal do Mercosul (no Museu de Arte do Rio Grande do Sul) é por volta das 9h30 min, logo, a visita à exposição começará às 10h com a companhia de um mediador que guiará e explicará algumas produções para os alunos.

Às 13h a visita à Bienal acabará e todos terão 1h disponível para o almoço. Em seguida, todos seguirão para o Museu de Ciência e Tecnologia da PUCRS, onde os ingressos já estarão comprados anteriormente. Chegando ao local, iremos diretamente para o mezanino do 3º andar, onde acontece a Exposição Ciência no Set, que mostra o uso da ciência/tecnologia utilizada nas filmagens e produções de filmes. Ao final da visita a essa exposição, os alunos poderão conhecer o museu.

Às 18h, todos se encontrarão na entrada do museu para serem encaminhados ao ônibus, e assim, retornaremos à escola (previsão de chegada às 20h 30 min).

Durante as próximas aulas, haverá uma discussão sobre suas impressões, o que foi visto e aprendido durante as visitas e o que mais chamou a atenção dos alunos.

4.6 RECURSOS

Autorização dos pais; ônibus; lanches; dinheiro; roteiro de viagem com horários e números de telefones de professores acompanhantes;

4.7 AVALIAÇÃO

A avaliação será feita através de registro, utilizando anotações, gravações e fotografias, pois, “[...] é fundamental a utilização de diferentes códigos, como o verbal, o oral, o escrito, o gráfico, o numérico, o pictórico, de forma a se considerar as diferentes aptidões dos alunos” (BRASIL, 1997, p.57). Será considerado satisfatório se os alunos apresentarem em discussão na sala de aula, um maior conhecimento sobre a relação de tecnologia e arte.

4.8 REFERÊNCIAS

AMAR, Karen Greif. **Por que visitar museus e exposições?** 2015. Disponível em: <<http://www.escoladavila.com.br/blog/?p=11175>>. Acesso em: 20 out. 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>

PACHECO, Ricardo de Aguiar. O MUSEU NA SALA DE AULA: propostas para o planejamento de visitas aos museus. **Revista Tempo e Argumento**, [s.l.], v. 04, n. 02, p.63-81, 1 dez. 2012. Universidade do Estado de Santa Catarina. <http://dx.doi.org/10.5965/2175180304022012063>. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/html/3381/338130379005/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

6 CONCLUSÃO

Por meio das pesquisas obtive mais informações sobre o presente momento, em que crianças e adolescentes tem sua vivência em meio a tecnologia, isso propicia uma maior possibilidade de levar as linguagens de fotografia, cinema e jogos para a sala de aula, criando metodologias que possam prender a atenção do aluno e tornar o ensino prazeroso e significativo.

Os primeiros capítulos trouxeram algumas questões sobre o valor da arte na vida humana, na relevância para reflexão, para a visão crítica, criativa, mas também abriu portas para os questionamentos de como levar isso para a sala de aula de forma que os alunos se interessem cada vez mais pelo assunto e que possam utilizar isso fora dos muros da escola.

A fotografia se mostrou uma linguagem não só importante para o fazer artístico, como também para a valorização do cotidiano de alunos, uma forma de expressar seus sentimentos e suas visões de outra forma que não a fala e a escrita, além de ter um potencial para a reflexão.

Em cinema, a análise e os estudos trouxeram informações não apenas sobre cortes, cenas, enquadramentos, mostrou também as possibilidades na formação crítica sobre a sociedade, sobre o conhecimento de diversas culturas e uma mudança de percepção conforme as vivências, seja isso nos documentários ou em filmes de ficções.

Os jogos por sua vez, ainda dividem opiniões sobre serem ou não arte, com as pesquisas em torno do assunto, acredito que tenha se mostrado uma linguagem da arte, em que o espectador além de observar, refletir e analisar, está inserido na produção artística, onde ele pode interagir de forma direta nas narrativas, cenários e personagens, com total liberdade para seguir o caminho do jogo, da forma que melhor achar.

Através da observação dos projetos de estágio obrigatório dos acadêmicos, pude responder algumas questões que foram levantadas durante o início da pesquisa, como por exemplo, se essas linguagens já estavam presentes nas escolas. Com as apresentações desses projetos, foi possível concluir que sim, a arte e tecnologia já estão sendo inseridas nas escolas, e aparentemente, sendo bem aceitas por alunos e professores. Todavia, o processo da inclusão dessas linguagens aparenta estar ocorrendo de forma lenta, ainda assim, isso vem se mostrando como um grande

potencial para a formação. Com a chegada de novos professores, e a formação constante de professores já em atividade me fazem pensar que essa pode ser uma realidade cada vez mais próxima.

Mesmo com todas as conclusões que puderem ser feitas durante esse processo em que as informações de estudos de bibliografias e de pesquisas com acadêmicos foram refletidas, mais questionamentos surgiram, novos cenários de pesquisas em torno do assunto e a vontade de cada vez mais buscar um aprofundamento em metodologias que tornam o ensino significativo.

Com isso, percebo que o que é aprendido durante a graduação, é levado para as salas de aula de forma concreta. Já existe uma grande potencialização do uso das tecnologias na arte a partir de professores que estão chegando as escolas, o que leva aos alunos, maiores formas de se aprender o conteúdo de artes de formas significativas, construindo um olhar crítico e criativo.

Ao decorrer do meu processo de pesquisa, obtive esclarecimentos sobre a importância da utilização da tecnologia em conjunto com a arte dentro das escolas. A análise dos projetos de estágio foi o que me fez perceber que estamos começando, enquanto professores, a considerar a relevância dessas linguagens, no entanto, vale ressaltar que o ambiente acadêmico é um lugar privilegiado, o que significa que ainda precisamos pensar na arte e na tecnologia fora desse ambiente.

7 REFERÊNCIAS

AMAR, Karen Greif. Por que visitar museus e exposições?. **Blog da Vila**. S/l, 01 de abr. 2015. Disponível em: <www.escoladavila.com.br/blog/?p=11175>. Acesso em: 09 out. 2018.

AMOUNT, Jacques. **A imagem**. 16. ed. Campinas: Papirus, 2012. 331

BERGALA, Alain. **A Hipótese-Cinema**: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola. Rio de Janeiro: Booklink; CINEAD-LISE-FE/UFRJ, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>.

BRASIL. **Orientações curriculares para o ensino médio**: linguagens, códigos e suas tecnologias. Brasília: MEC, Secretaria da Educação Básica, 2006.

FERRARI, Solange dos Santos Utuari; DIMARCH, Bruno Fischer; KATER, Carlos Elias; FERRARI, Pascoal F. Por toda a parte, 7º e 8º ano. 1ª ed. São Paulo: FTD, 2015.

FERREIRA, Cristina Ortiga. PONICK, Rosnelda. Adolescência, aprendizagem e arte. In: PILLOTTO, Silvia Sell Duarte. BOHN, Letícia Ribas Diefenthaler. **Arte educação**: ensinar e aprender no ensino básico. Joinville: Univille, 2014, p. 117-129.

FRESQUET, Adriana. **Cinema e educação**: Reflexões e experiências com professores e estudantes de educação básica, dentro e "fora" da escola. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013. 127 p.

GASI, Flávia. **JOURNEY E A JORNADA DO PEREGRINO**: Porque a beleza da viagem da vida é estarmos sozinhos sem saber onde iremos chegar. 2015. Disponível em: <<https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/3990/opinion/journey-e-a-jornada-do-peregrino>>. Acesso em: 20 set. 2018.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.

LEITE, Maria Isabel. Experiência Estética e Formação Cultural: Rediscutindo o papel da cidade e de seus equipamentos culturais. In: MAKOWIECKY, S.; RAMALHO E OLIVEIRA, S. R. (orgs.). **Ensaio em torno da arte**. Chapecó: Argus, 2007. p. 55-73.

LIMA, Juliana Domingos de. O que há de política na saga Star Wars. **Blog Nexo**, 23 dez. 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/12/23/O-que-ha-de-politica-na-saga-Star-Wars>>. Acesso em: 10 out. 2018.

MACHADO, Arlindo. **ARTE E MIDIA**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007. 84 p.

MELLO, João. Mostra PLAY! leva a game art e conscientização social para o meio da rua. **Revista Galileu**, 2013. Disponível em: <revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,EMI334222-17770,00-MOSTRA+PLAY+LEVA+A+GAME+ART+E+CONSCIENTIZACAO+SOCIAL+PARA+O+MEIO+DA+RUA.html>. Acesso em: 20 set. 2018.

MIGLIORIN, Cezar. **Inevitavelmente cinema: educação, política e mafúia**. Rio de Janeiro: Azougue, 2015. 224 p.

MURPHY, Samantha. Videogame pode ser arte?. **Revista Galileu**. Disponível em: <revistagalileu.globo.com/Revista/Common/0,,ERT173328-17779,00.html>. Acesso em: 10 out. 2018

OLIVEIRA, Sergio. **Detroit: Become Human acerta em cheio com trama e personagens incríveis**. 2018. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/games/analise-detroit-become-human-115058/>>. Acesso em: 29 out. 2018

PAULINO, Roseli. BEN HEINE. **Blog Arte e Artistas**, 27 out. 2017. Disponível em: <<http://www.arteeartistas.com.br/ben-heine/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

PILLOTO, Sílvia S.D. A. A arte e seu ensino na contemporaneidade. In: OLIVEIRA, Sandra R; MAKOWIECKY, Sandra (orgs.). **Ensaio em torno da arte**. Chapecó, Argos, 2008.

QUARENTANI, Sabrina. **Professora usa Minecraft para ensinar Impressionismo**. 2015. Disponível em: <<http://porvir.org/professora-usa-minecraft-para-ensinar-impressionismo/>>. Acesso em: 20 mar. 2018.

RIDOLFI, Aline. Games são arte?. **Jornal Estadão**, 17 fev. 2013. Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/geral,games-sao-arte,10000034149>>. Acesso em: 10 out. 2018

SEBASTIÃO Salgado. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2018. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa2597/sebastiao-salgado>>. Acesso em: 26 de Out. 2018. Verbetes da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7

TEIXEIRA, Inês Assunção de Castro; LOPES, José de Sousa Miguel; DAYRELL, Juarez (Org.). **A juventude vai ao cinema**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 223 p.

TEIXEIRA, Victor Alcaíde. REVIEW JOURNEY. **Blog Tectudo**, 26 jul. 2015. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/review/journey-ps4.html>>. Acesso em: 23 mai. 2018.

ANEXO(S)

ANEXO A – MODELO 1 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA

AUTORIZAÇÃO

Eu,.....
....RG.....(nº da Identidade), estou de acordo a
participar de uma pesquisa que busca analisar **a importância da tecnologia nas aulas de artes e de que forma isso vem sendo levado aos alunos** autorizando assim, a utilização da minha escrita para uso desta pesquisa.
Atenciosamente,

Assinatura

Criciúma, 26 de outubro de 2018.

ANEXO B – MODELO 2 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA

AUTORIZAÇÃO

Eu,.....(nome do pai ou da mãe), RG.....(nº da Identidade), autorizo meu (minha) filho(a)....., a participar de uma pesquisa que trata sobre **“a importância da tecnologia nas aulas de artes e de que forma isso vem sendo levado aos alunos.** Autorizando assim, a utilização de sua escrita para uso desta pesquisa..

Atenciosamente,

Assinatura

Criciúma, 26 de outubro de 2018.

ANEXO C – MODELO 3 DE PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE ESCRITA

AUTORIZAÇÃO

Eu,.....
RG.....(nº da Identidade), estou de acordo a
participar de uma pesquisa que busca analisar **a importância da tecnologia nas
aulas de artes e de que forma isso vem sendo levado aos alunos** autorizando
assim, a utilização de minhas escritas para uso desta pesquisa.
Atenciosamente,

Assinatura

Criciúma, 26 de outubro de 2018.