

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA - UNB
INSTITUTO DE ARTES DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB

O ENSINO DA ARTE COM TECNOLOGIAS DIGITAIS:
UM DESAFIO NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR GIUSEPPE CARNIMEO

**LUCIANA MARIA MARQUES DE
OLIVEIRA**
**Orientador: EMERSON DIONÍSIO
GOMES DE OLIVEIRA**

BARRETOS

2016

LUCIANA MARIA MARQUES DE OLIVEIRA

**O ENSINO DA ARTE COM TECNOLOGIAS DIGITAIS:
UM DESAFIO NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSOR GIUSEPPE CARNIMEO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado por Luciana Maria Marques de Oliveira como exigência do curso de graduação em Artes Visuais, habilitação em Licenciatura, do Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília sob a orientação do professor Emerson Dionísio Gomes de Oliveira

**BARRETOS
2016**

Dedico este trabalho a todas as pessoas que estiveram ao meu lado, que acreditaram e me apoiaram com muita paciência e amor.

À minha mãe Rachel, à minha filha Laura, ao meu marido Vagner e minhas irmãs Cristiana e Valéria.

“É só o amor, é só o amor.

Que conhece o que é verdade.

O amor é bom, não quer o mal.

Não sente inveja ou se envaidece.”(Legião Urbana)

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que me acompanharam durante a minha jornada de estudos, sempre me incentivando e apoiando em todos os momentos, principalmente àqueles que me acolheram com palavras e atitudes de esperança, perseverança, paciência e amor.

Agradeço a Deus, nosso pai todo poderoso, que por meio de sua história de força e fé, sempre foi minha inspiração para continuar em frente.

À minha família, que sempre esteve ao meu lado nesta caminhada.

Aos tutores, que me auxiliaram bastante no aprofundamento de meu conhecimento.

Aos colegas de curso, que compartilharam momentos inesquecíveis. Em especial às amigas Waldecler Naben e Letícia Souza.

Enfim, a todos, a minha eterna gratidão!

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma pesquisa teórico-prática e reflexiva a respeito do ensino de Arte e o possível uso de tecnologias digitais em escola da rede pública municipal de Barretos. O surgimento de novas tecnologias na sociedade acaba influenciando as instituições escolares apresentando novos paradigmas e novas práticas educacionais. O acesso a essas tecnologias e a atualização dos profissionais da educação se faz necessário para que a sala de aula se apresente como algo prazeroso e incentivador do processo ensino/aprendizagem. Utilizou-se uma metodologia que incluiu o uso do aparelho celular para tirar fotografia como instrumento didático-pedagógico nas atividades, a fim de despertar a responsabilidade ao manusear este instrumento e entender que se pode atribuir outro uso a ele e, também, o programa de software Gimp para motivar os alunos e proporcionar uma aula mais atrativa, bem com oportunizar as possibilidades de ir além em seus estudos nesta interação com o computador.

Palavras-chave: Artes Visuais. Tecnologia. Fotografia. Sala de aula.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	9
2. A Arte-Educação e as novas mídias.....	10
2.1 A Arte e a interatividade.....	14
2.2 Arte e Tecnologia na escola.....	16
3. A fotografia.....	18
3.1 A fotografia e o ensino de Artes.....	20
3.2 O uso do celular e do software Gimp na aula de Artes.....	21
4. Em sala de aula: procedimentos metodológicos.....	23
4.1 Avaliação do projeto Clickarte.....	34
5. Considerações Finais.....	36
Referências.....	38
Anexos.....	40

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Foto: Sala de aula; foto da autora.....	26
FIGURA 2 – Foto: JVB, 14 anos e LSS, 14 anos - Pesquisa sobre Sebastião Salgado.....	26
FIGURA 3 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da EM Prof. Giuseppe Carnimeo - Esclarecendo dúvidas.....	26
FIGURA 4 – Foto: JMS, 14 anos - Registro de imagens.....	27
FIGURA 5 – Foto: Luciana M. Oliveira; FMO, 13 anos; DHS, 14 anos e ACN 15 anos - Registro de imagens.....	27
FIGURA 6 – Foto: DHS, 14 anos - Registro de imagens.....	27
FIGURA 7 – Foto: Ação coletiva do 9ºano da EM Prof. Giuseppe Carnimeo - Experimentando o Gimp.....	27
FIGURA 8 – Foto: ENC, 13 anos - Experimentando o Gimp	28
FIGURA 10 – Foto: da autora - Modificando imagem.....	28
FIGURA 11 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da EM Prof. Giuseppe Carnimeo - Modificando imagem.....	28
FIGURA 12 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da EM Prof. Giuseppe Carnimeo - Confeção do cartaz: recorte.....	29
FIGURA 13 – Foto: MEB, 14 anos; TBSM, 14 anos; DCGLS, 15 anos e GCP 14 anos - Confeção do cartaz: colagem.....	29
FIGURA 14 – Foto: da autora - Confeção do cartaz: recorte.....	29
FIGURA 15 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da EM Prof. Giuseppe Carnimeo - Confeção do carta: colagem.....	29
FIGURA 16 – Foto: da autora - Confeção do cartaz: colagem.....	30
FIGURA 17 – Foto: da autora - Agita Giuseppe.....	30
FIGURA 18 – Foto: da autora - Produto final: cartaz com as crianças.....	30
FIGURA 19 – Foto: da autora - Exposição e observação do cartaz.....	30
FIGURA 20 – Foto: Ana Paula Barbosa e Karina Braga - Imagem que traduz União – Fotografia Surrealista.....	31
FIGURA 21 – Foto: Maria Beatriz Ávila - Imagem que traduz Dedicção – Fotografia Impressionista.....	31
FIGURA 22 – Imagem que traduz Indiferença – Fotografia Impressionista.....	32

FIGURA 23 – Foto: Vagner Vieira - Imagem que traduz Nervosismo – Fotografia documental.....	32
FIGURA 24 – Imagem que traduz Zelo – Fotografia Histórica.....	33
FIGURA 25 – Imagem que traduz Paz – Fotografia Analógica.....	33

1. Introdução

Desde muito cedo na época em que cursava o ensino fundamental, sempre tive atração pelas aulas de Artes. Gostava muito de participar de todas as atividades e as fazia com prazer. Lembro-me de uma professora que nos propunha a montagem de um jornal com poucos recursos, mas de muita valia, pois nele circulavam as notícias do ambiente escolar quinzenalmente e curiosidades que os próprios alunos pesquisavam sendo do interesse de todos, tudo feito quase manualmente. Fico imaginando com a infinidade de recursos que existem nos dias atuais, como seria este jornal...Lembro-me, também, das confecções de enfeites para a festa junina e dos teatros que montávamos para ilustrar livros que líamos e tínhamos que apresentar o nosso entendimento da obra literária, bem como esboçar por desenho o que havia entendido. Porém, a disciplina de Educação Artística não era levada muito a sério por alguns alunos e talvez nem por alguns pais. Contudo, ao cursar a licenciatura em Artes Visuais, pude perceber a importância da disciplina de Artes na grade curricular e o significado da mesma no desenvolvimento do indivíduo como um todo.

Podemos perceber a valorização desta disciplina com a Lei de Diretrizes e Base da Educação 9394/96 que estabelece o ensino de Educação Artística como componente curricular obrigatório, mudando totalmente o que estabelece a Lei 5692/71 que determina a educação Artística como aula-atividade, devendo abranger as artes visuais, as artes cênicas e a arte musical. Com essa mudança houve manifestação de um grupo de pessoas para mudar a identificação da área por Artes e não mais por Educação Artística e a sua inclusão como área de conteúdo específico e não apenas como atividade.

Em nosso curso tivemos contato com vários recursos e materiais. Pudemos vivenciar momentos difíceis e prazerosos frente aos desafios propostos, pois algumas atividades envolviam a utilização de recursos digitais, os quais dependendo do conteúdo não sabíamos como produzi-la. Mas com a busca pelo conhecimento, a intervenção dos professores e colaboração dos colegas, sempre alcançávamos os objetivos propostos, por isso escolhi o tema baseado em Arte e Tecnologias Digitais.

Pretendemos apresentar uma pesquisa teórica, prática e reflexiva a respeito do ensino de Arte e o possível uso de tecnologias digitais em escola da rede pública municipal de Barretos. Durante o estágio na Escola Municipal Professor Giuseppe Carnimeo, observamos a falta de interesse de alguns alunos nas aulas de Artes e, também que nem todos os alunos possuíam materiais apropriados, apesar de ganharem da Secretaria Municipal de Educação um

kit completo contendo vários materiais, muitos não o levavam, ocasionando desinteresse e indisciplina e por várias vezes conflitos com agressividade entre os alunos.

No curso de Artes Visuais, observamos a riqueza e o estímulo que podemos oferecer utilizando tecnologias. Também é notório o uso de máquinas em nosso cotidiano, não só de computadores, televisores e outros, mas principalmente o celular. Sabendo que a maioria dos estudantes o usa diariamente, inclusive o levam para escola utilizaremos a metodologia que aborda o uso do aparelho na aula de Arte aliado ao computador convencional(laptop ou desktop), envolvendo o uso da fotografia como instrumento didático-pedagógico nas atividades com propósito de despertar no aluno as igualdades x diferenças entre eles como raça, comportamento, estética, valores e o meio social, por meio de análise de imagens de si próprio e da comunidade em que vive.

Nesse sentido, estimulamos a produção de imagens no amplo universo das visualidades. As tecnologias digitais permitem uma conexão entre tudo e todos, tendo um papel fundamental nas interações sociais, então acreditamos que por meio dessa vivência, os alunos percebam que apesar de diferentes fisicamente e socialmente, somos todos iguais, com os mesmos direitos e deveres e que podemos mudar a nossa realidade. Após fazerem o levantamento de imagens, e socializarem deverão selecionar algumas para modificá-las, usando alguns recursos do Gimp¹, sempre tendo em vista o respeito, a colaboração, o senso crítico e a sensibilidade, aflorando a criação. Posteriormente faremos uma socialização das mesmas com intervenções e explicações dos estudantes para outros estudantes, até mesmo para mostrar as possibilidades e oportunidades que às vezes não são captadas no dia a dia e também uma exposição do cartaz com as criações no dia do evento “Agita Giuseppe”.

2. A Arte-Educação e as novas mídias

Vivemos num mundo em constante transformação e como tal a cultura também se modifica. O que usávamos antigamente hoje quase não usamos mais, podendo justificar este fato pelo avanço da tecnologia, porém passado e presente se misturam para projetar o futuro.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais:

O domínio da tecnologia só faz sentido, quando se torna parte do contexto das relações entre homem e sociedade. Assim, ela representa formas de manutenção e de

¹ O GIMP é um software, que permite fazer edições com qualidade profissional com toda liberdade de um software livre. O projeto foi criado em 1995 por Spencer Kimball e Peters Mattis, quando desenvolveram o mesmo como um projeto para a faculdade. Atualmente, ele é mantido por um grupo de voluntários e licenciado pela GNU General Public License. BUENO, João S.O. Disponível em : <http://ogimp.com.br/gimp-2/>

transformação das relações sociais, políticas e econômicas, acentuando a barreira entre os que podem e os que não podem ter acesso a ela. (BRASIL, 1998, p.137) .

Não é mais suficiente somente utilizar a didática tradicional, pois nossos alunos estão cada vez mais incluídos no mundo digital e ainda existem professores que não se atualizaram e não conseguem se adequar a esta nova realidade. De acordo com Cláudia Zamboni de Almeida² (2006, p.81) “a oportunidade de ver arte estava restrita aos museus. Hoje a arte está nas ruas, na televisão, redes de comunicação, no jornal, nas mídias”. Estamos interligados com o mundo e recebemos informações o tempo todo através dos inúmeros meios de comunicação e para tanto torna-se necessário fazer uma leitura de mundo.

Para Paulo Reglus Neves Freire³:

a leitura de mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre texto e contexto. (FREIRE, 1988, p.11-2).

Freire (1988) entende que mais que alfabetizar é preciso aprender a ler o mundo, ou seja compreender o seu contexto, onde estão inseridas as palavras e o verdadeiro significado, o que pretendem alcançar.

Ana Mae Barbosa⁴ sob este aspecto elucidada:

A produção de arte faz [...] pensar inteligentemente acerca da criação de imagens visuais, mas somente a produção não é suficiente para a leitura e o julgamento de qualidade das imagens produzidas por artistas ou do mundo cotidiano que nos cerca. [...] Temos que alfabetizar para a leitura da imagem [...]. Preparando-se para o entendimento das artes visuais se prepara [...] para o entendimento da imagem quer seja arte ou não. (BARBOSA, 2005, p.34-35) .

Conforme Barbosa (2005) é preciso também alfabetizar o aluno para ler a imagem e compreender o significado, mas nem sempre isso ocorre em sala de aula. Se a releitura de algumas imagens fizesse parte da metodologia dos professores, os alunos com certeza desenvolveriam o senso crítico-reflexivo tornando-se um “leitor” mais ativo.

Segundo Analice Dutra Pillar⁵ (2006, p.15) “ler uma obra é o mesmo que perceber compreender, interpretar esta trama de cores, texturas, volumes, formas, linhas que

² Professora e pesquisadora da Universidade de Caxias do Sul(UCS), licenciada em Educação artística pela UCS, mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica(PUC/SP), atualmente é professora Universidade de Caxias do Sul.

³Graduado pela Faculdade de Direito de Recife (Pernambuco). Foi professor de Língua Portuguesa do Colégio Oswaldo Cruz e diretor do setor de Educação e Cultura do SESI (Serviço Social da Indústria) de 1947-1954 e superintendente do mesmo. Em 1969, trabalhou como professor na Universidade de Harvard. Foi Consultor Especial do Departamento de Educação do Conselho Mundial das Igrejas, em Genebra (Suíça). Lecionou na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). A Paulo Freire foi outorgado o título de doutor Honoris Causa por vinte e sete universidades.

⁴Professora titular aposentada e pesquisadora da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo(ECA/USP), mestre em Arte-Educação pela Southern Connecticut State College, USA, doutora em Educação Humanística pela Boston University, USA. Escritora de diversos livros e artigos publicados em vários países. Foi presidente da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas(ANPAP) e da International Society for EducationThrough Art(INSEA). Dirigiu o Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo.

constituem uma imagem”. Ao fazer a leitura e releitura de uma obra, o indivíduo cria algo, produzindo sentido, tentando relacionar o texto com o contexto. A leitura só se processa no diálogo do leitor com a obra.

A Arte nos proporciona o processo de criação, onde concomitantemente inicia-se o processo de aprendizado de técnicas, desenvolvimento de habilidades e percepção de tudo que está presente no meio social. Ao desenvolver a percepção e ao apropriar-se do conhecimento do material e recursos utilizados na produção artística, o indivíduo passa a se sentir mais seguro para produzir, criar, recriar e imaginar soluções diferentes, produzindo cada vez mais trabalhos criativos e de qualidade, incorporando a sua personalidade.

Segundo a artista plástica Fayga Ostrower⁶:

Como processos intuitivos, o processo de criação interligam-se intimamente com o nosso ser sensível. Mesmo no âmbito conceitual ou intelectual, a criação se articula principalmente através da sensibilidade. (OSTROWER, 2008, p.12) .

Por meio do ensino da Arte podemos trabalhar a sensibilidade, o inconsciente, os sentimentos e pensamentos. A Arte nasce da sensibilidade do ser humano, ela transcende tudo o que nos parece lógico. O indivíduo passa a se compreender e compreender o que está ao redor, ele aprende e apreende o meio, podendo tornar-se um ser humano mais participativo e mais crítico mediante o exercício de leitura das imagens.

São notórias as mudanças em nossa vida com toda essa revolução tecnológica, inclusive no setor educacional. A compreensão dessas transformações e a atualização dos profissionais da educação tornam-se imprescindível. Não podemos ficar alheios a essa situação, porém é um desafio implementar efetivamente as tecnologias digitais no ensino da Arte. Portanto, faz-se relevante as instituições providenciarem estruturas e situações onde ocorra a inserção de alunos e professores na cultura tecnológica.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Nas aulas, o professor tem de levar em conta que o domínio da tecnologia e da generalização das redes midiáticas fez com que nossos conceitos de tempo, espaço, corpo e, portanto, dança, se transformassem, independentemente de se possuírem ou não computadores, fornos de micro-ondas, telefones celulares etc. No mundo de hoje, os valores, atitudes e maneiras de viver e conviver em sociedade estão em constante transformação por causa da presença das novas tecnologias. (BRASIL, 1998, p.41) .

⁵Professora e pesquisadora da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) na área de Artes Visuais, bacharel em Artes Plásticas pelo Instituto de Artes da UFRGS, mestre e doutora em Artes pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo(ECA/USP). Atualmente coordena a pesquisa “Interação de Linguagens no Desenho Animado: leitura televisão infância” (PROSPESQ/UFRGS) e o Grupo de Pesquisa em Educação e Arte(GEARTE).

⁶Polonesa, chegou ao Rio de Janeiro em 1934. Gravadora, pintora, desenhista, ilustradora, teórica da arte e professora, lecionou no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, Spellman College, USA, na Slade School da Universidade de Londres. Foi Presidente da Associação Brasileira de Artes Plásticas.

Para Cláudia Zamboni de Almeida (2006, p.82) “os conteúdos da arte desenvolvidos na escola também deveriam confluir para a formação do indivíduo em sintonia com seu tempo”. Sendo assim, seria interessante o professor inserir em suas aulas os recursos tecnológicos disponíveis, inclusive mostrando aos educandos as possíveis formas de utilizar o computador e o celular para criação.

Atualmente uma das grandes referências do ensino da Arte no Brasil é a Proposta Triangular de Ana Mae Barbosa. Essa proposta engloba três abordagens: a leitura, a contextualização e a prática. A leitura poderá ser feita pelos alunos após análise atentando para a leitura informal, interpretativa e contextualizada historicamente; a contextualização consiste em inter-relacionar a História da Arte com outras áreas do conhecimento e a prática que se baseia na criação, no fazer artístico trabalhando a releitura, não como cópia, mas como interpretação e transformação.

Embasada nessa proposta, desenvolver atividades utilizando o computador e o celular mais especificamente, o docente e a docente consegue contemplar as três abordagens. Existem várias possibilidades que podem ser vivenciadas pelos educandos neste contato com a tecnologia voltada à Arte. Os discentes podem pesquisar museus, escolas entre outros, conhecer a vida e obras de diversos artistas, ter contato com a produção e a análise de trabalhos de Arte. O docente e a docente pode utilizar *softwares* gráficos capazes de modificar e criar novas imagens, como o Photoscape⁷ e Gimp⁸ que possuem recursos para ser utilizado na criação ou manipulação de imagens e fotografias.

Conforme Cláudia Zamboni de Almeida (2006, p.79) “a fotografia automatiza a captura do real, memorizando a imagem capturada numa matriz, suscitando pela primeira vez possibilidades ilimitadas de reprodução”. Uma foto registra exatamente o que está acontecendo naquele momento em sua vida e não mais ocorrerá novamente. Por isso, esse registro é um recurso atraente para ser usado nas aulas.

A fotografia pode ajudar ao professor conhecer melhor seus alunos, pois por meio dela passa a ter conhecimento de seu cotidiano e também proporciona ao aluno se conhecer, seus gostos, suas vivências, podendo entender melhor a realidade, criando e recriando, experimentando novas possibilidades.

⁷ O Photoscape é um software de edição de imagem de fácil utilização. Foi desenvolvido por Mooii, que criou uma versão estável a 3.4, a 28 de agosto de 2009; cf. SANTOS, Catarina; RIBEIRO, Teresa. *Site Slide Share*. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/CatarinaSantos11/photoscape-12181306>; acesso em junho de 2016.

⁸ O GIMP é um software, que permite fazer edições com qualidade profissional com toda liberdade de um software livre. O projeto foi criado em 1995 por Spencer Kimball e Peters Mattis, quando desenvolveram o mesmo como um projeto para a faculdade. Atualmente, ele é mantido por um grupo de voluntários e licenciado pela GNU General Public License; cf. BUENO, João. *Site GIMP*. Disponível em : <http://ogimp.com.br/gimp-2/>; acesso em junho de 2016.

Ana Claudia de Oliveira⁹ (2006, p. 98) descreve:

Expondo o sujeito a essas novas formas de sentir, as obras estão levando a um repensar os modos de relacionamento em nossa sociedade. Pode-se, a grosso modo, definir as tecnologias como meios de interação entre o Homem e o Mundo. Elas favorecem as interações. As tecnologias eletrônicas empregadas na arte são mais uma estratégia entre tantas outras que a arte já operacionalizou com o propósito de fabricar situações, para que os sujeitos, nelas inseridos, sejam motivados a construir significações para si mesmo e para o mundo.

Desta forma, o professor não pode se limitar a transmitir somente conteúdos, o ensino precisa ir além disso. É necessário que o estudante desenvolva habilidades e competências que lhes permitam entender essa interação entre ele e o mundo. A Arte revela-se extremamente importante neste sentido, pois estimula o homem a refletir e mudar sua realidade.

2.1 A Arte e a interatividade

Se pararmos para pensar a todo momento estamos cercados de imagens e tecnologias e não percebemos o quão esses recursos fazem parte de nossas vidas e quantas transformações vem ocorrendo na produção e circulação dessas imagens, por meio de equipamentos de diversas naturezas durante todos esses anos após o desenvolvimento das tecnologias digitais.

Com o nascimento da fotografia e do cinema, no século XIX, iniciou-se a era das imagens técnicas que são aquelas produzidas por aparelhos, diferentemente das imagens produzidas por artistas ao utilizar pincéis, goivas, lápis, e outras ferramentas. O primeiro aparelho a produzir imagens técnicas foi a máquina fotográfica, seguida do cinematógrafo. A televisão, e posteriormente o vídeo, expandiram as possibilidades, as técnicas para a produção de imagens e a sua propagação.(MARTINS¹⁰, 2007, p. 629).¹¹

Os recursos das novas tecnologias da informação têm proporcionado aos artistas inúmeras possibilidades de criação e desafios, cujas propostas estéticas e conceituais vêm relacionando com as novas tecnologias. Grande parte das instituições culturais e museus já estão adaptadas; enquanto outras, adaptando-se a essa nova realidade, buscando por meio de

⁹Professora Titular da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP), graduada em Letras (PUC/SP) e Publicidade e Marketing (Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM), mestre e doutorado em Comunicação e Semiótica na PUC/SP. Dois cursos de pós-Doutorado na França, na Área de Vitrinas e de Teoria da Arte.

¹⁰Alice Fátima Martins, doutora em Sociologia (UnB), mestre em Educação (UnB), arte educadora, professor adjunto II na Universidade Federal de Goiás, coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Cultura Visual (FAV/UFG), coordenadora da Rede Goiana de Pesquisa em Cinema e Cultura Visual – FAPEG/GO .

¹¹Texto citado na obra: MARTINS, Alice Fátima. *Novas Tecnologias e o Ensino de Artes Visuais: algumas considerações*. 2007. ANPAP.16º Encontro Nacional da Associação Nacional de Pesquisadores de Artes Plásticas. Dinâmicas Epistemológicas em Artes Visuais-24 a 28 de setembro de 2007-Florianópolis.

portais e páginas eletrônicas, disponibilizar informações a respeito de artistas, obras digitalizadas, acervos, textos críticos e históricos, vídeos e outros.(MARTINS, 2007, p.631).

Conforme Diana Domingues¹² (2006, p.39):

o artista troca sua *torre de marfim*, seus ateliês e oficinas por laboratórios ligados à informática em criações com recursos computacionais e multimídia; conecta-se com núcleos de processamentos de dados onde servidores de rede Internet distribuem suas ideias; produz em oficinas e laboratórios da mecânica, da eletrônica próprios dos sistemas de automação industrial;[...] Sua inspiração e suas intenções poéticas, sua originalidade se conectam com informações de toda parte, e se revitalizam permanentemente por interconexões com saberes científicos.

Com a implementação dos computadores, e sua divulgação nos dez últimos anos do século XX, as invenções foram se reinventando, se adaptando e as imagens que eram analógicas passaram a ser imagens digitais.

A Arte Interativa passou a fazer parte da vida de muitos artistas que têm explorado as alternativas oferecidas por esse recurso, propiciando experiências que resultam da interação com as máquinas, com os computadores. Esse mundo digital apresenta algumas características como a integração, a mobilidade, a rapidez na comunicação. A Arte Contemporânea ganhou um novo suporte: as novas tecnologias, que fizeram repensar toda a concepção de se produzir Arte, pois não se utiliza somente elementos da linguagem visual como cor, matéria, espaço, textura, linhas, pincéis, tinta, mas sim, utiliza-se o calor, onda, velocidade, circuitos e outras situações que a tecnologia pode proporcionar.(DOMINGUES, 2006, p.39).¹³

Pierre Lévy¹⁴ afirma:

O termo “interatividade” em geral ressalta a participação ativa do beneficiário de uma transação de informação. De fato, seria trivial mostrar que um receptor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo. Mesmo sentado na frente de uma televisão sem controle remoto, o destinatário decodifica, interpreta, participa, mobiliza seu sistema nervoso de muitas maneiras, e sempre de forma diferente de seu vizinho. (LÉVY, 1999, p.79) .

As tecnologias digitais favorecem a Arte da participação, da comunicação, da interatividade. Os artistas podem oferecer ao seu público, situações sensíveis mediadas por máquinas, revelando novas poéticas. Nesta abordagem de interatividade, o espectador passa a ser um coautor da obra do artista, pois deixa de ser um mero receptor ao receber a mensagem por meio da televisão, carta, computador, celular ou qualquer outro suporte textual. O

¹²Artista e teórica com pesquisas em ciberarte e cibercomunicação, ambientes interativos, imersivos, software art, com interfaces móveis e ambientes autônomos, professora e pesquisadora da Universidade de Caxias do Sul /RS e do mestrado em Comunicação e Linguagens da Universidade de Tuiuti do Paraná. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Novas Tecnologias nas artes Visuais da UCS/CNPQ/FAPERGS, doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP e mestre em Artes pela Escola de Comunicação e Artes da USP.

¹³ Texto citado na obra: DOMINGUES, Diana. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In:PILLAR, Analice Dutra.et al. (Org.) **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

¹⁴ Pierre Lévy (Tunísia, 1956) é filósofo, sociólogo e pesquisador em ciência da informação e da comunicação e estuda o impacto da Internet na sociedade, as humanidades digitais e o virtual. Mestre em História da Ciência na Universidade de Sorbonne, Paris. É professor de Ciências Educacionais na Universidade de Paris-Nanterre e é titular da cadeira de pesquisa em inteligência coletiva, na Universidade de Ottawa, Canadá.

indivíduo tem o seu olhar, faz a leitura, atribui um sentido e interpreta ou seja, é um ser ativo no processo.

Segundo Cláudia Zamboni de Almeida (2006, p.78) “cada linguagem tem sua especificidade e expressividade, que dão conta dos propósitos de cada artista”. Portanto, é importante ressaltar que não estamos enfatizando que a tecnologia é a melhor e mais atraente forma do artista para expressar suas intenções. Se a materialidade for melhor para o artista explorar suas expectativas, ele utilizará qualquer que seja a linguagem: pintura, escultura, instalação, gravura, entre outros para realizar a sua criação.

A cultura digital além de ser interativa, favorece a “onipresença”. É possível estar em vários locais e conversar com diversas pessoas ao mesmo tempo, ou seja, o indivíduo consegue comunicar quando e onde estiver, consegue interligar-se ao mundo o tempo todo. Podemos perceber que é uma espécie de teia que liga os pontos, propiciando descobertas, avanços e conhecimentos ilimitados.

Diante de tantas mudanças na sociedade com o advento da tecnologia em nossas vidas e mais especificamente na Arte Contemporânea e a utilização de todos os instrumentos que existem podendo proporcionar infinitas possibilidades, é necessário repensar sobre como estão sendo colocadas essas questões nas ações pedagógicas para garantir que os educandos tenham acesso e participação efetiva diante desse mundo globalizado por meio da Arte Educação.

2.2 Arte e Tecnologia na escola

A Arte tem uma função muito ampla na escola. Ela pode estar interligada com outras disciplinas num processo de transdisciplinaridade, ou seja, articulando elementos que passam entre, além e através das disciplinas. Quando trabalhada em consonância com outras disciplinas, o aluno consegue aprimorar um conhecimento globalizado.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais:

A arte na escola tem uma função importante a cumprir. Ela situa o fazer artístico dos alunos como fato humanizador, cultural e histórico, no qual as características da arte podem ser percebidas nos pontos de interação entre o fazer artístico dos alunos e o fazer dos artistas de todos os tempos, que sempre inauguram formas de tornar presente o inexistente. Não se trata de copiar a realidade ou a obra de arte, mas sim de construir sentidos. (BRASIL, 1998, p. 35) .

Nesse sentido, a Arte na escola estabelece alternativas que possibilitam ao aluno infinitas formas de expressão, ele passa a atribuir sentido à realidade presente e desenvolve a capacidade de ampliar os horizontes. Vivemos a era digital e como não poderia ser diferente

os alunos também, porém as instituições escolares, bem como as ações pedagógicas e o corpo docente ainda não se adequaram para esta nova influência nas instituições escolares.

Conforme Marco Silva¹⁵:

[...] a escola não se encontra em sintonia com a modalidade comunicacional emergente. Há cinco mil anos, ela se baseia no falar-ditar do mestre. Tradicionalmente fundada na transmissão de “A” para “B” ou de “A” sobre “B”, permanece alheia ao movimento das novas tecnologias comunicacionais e ao perfil do novo espectador. (SILVA, 2011, p.98) .

Observamos no ambiente escolar uma distância muito grande entre alunos e professores. Percebemos que ainda o modelo de ensino tradicional é muito presente em certas ações pedagógicas, apesar de serem desenvolvidos alguns projetos que tentam a aproximação entre todos com a mudança da rotina escolar.

A aproximação da Arte com a Tecnologia está pouco presente nas propostas pedagógicas para com o ensino da Arte. Contudo, as manifestações artísticas em conjunto com as Tecnologias podem fazer parte do conteúdo da disciplina, contemplando um novo aprendizado da Arte com o apoio das Tecnologias digitais.

Os alunos lidam facilmente com a cibercultura e esta nova forma de comunicação. Quadro negro, giz, lousa, material impresso e outros são recursos didáticos utilizados a longo tempo e são úteis também, porém às vezes não são suficientes. Faz-se necessário deixar as aulas mais atrativas e diante de tanta informação e instrumentos de comunicação, o professor necessita atualizar seus conceitos e modificar a atuação em sala. Nesse sentido, podem ser usadas como exemplos as dinâmicas dos chats, fóruns, blogs, WhatsApp presentes na Internet, também pode-se fazer pesquisas, visitar museus, obras e biografia de artistas e produzir atividades com recursos tecnológicos.

Diante de tal contexto, uma nova sala de aula deverá ser criada:

O professor poderá redimensionar sua autoria, modificando a base comunicacional potencializada pelas tecnologias digitais. Precisarà modificar o modelo centrado no falar-ditar do mestre, passando a disponibilizar ao aprendiz a autoria em meio a conteúdos de aprendizagem o mais variado possível, em vídeo, imagem, som, textos, gráficos, facilitando permutas, agregações, associações, novas formulações e modificações [...] (SILVA, 2011, p. 83) .

A Internet e as novas tecnologias estão trazendo novos desafios pedagógicos para as escolas. Percebemos que alguns arte-educadores não têm familiaridade com a tecnologia usada na produção de arte contemporânea que a utiliza. As escolas por sua vez, quando possuem infraestrutura nessa área, muitas vezes apresentam laboratórios multimídias, contudo

¹⁵ Sociólogo, doutor em Educação pela USP, professor do programa de Pós-Graduação em Educação da Estácio e da Faculdade de Educação da UERJ.

precisando fazer manutenção com frequência e sem recursos financeiros, torna-se difícil essa tarefa.

O professor poderá proporcionar uma nova dinâmica em sala de aula desde que ela esteja equipada ou propor aos alunos a ida ao laboratório conectado em rede para desenvolver atividades de pesquisa e de domínio técnico-pedagógico. Estas atividades se ampliam a distância, nos ambientes virtuais de aprendizagem conectados à Internet e se complementam com espaços e tempos de experimentação, de conhecimento da realidade.

É fundamental viabilizar, planejar e flexibilizar no currículo, o tempo e as atividades a serem realizadas em sala de aula ou em laboratórios de informática. Só assim avançaremos de verdade e poderemos falar de qualidade na educação com docentes preparados, atualizados frente a nova realidade tecnológica e de uma nova didática, uma nova escola.

A introdução de uma nova didática utilizando a Arte e Tecnologia, associando o celular, a fotografia e o software *Gimp*, propõe uma nova metodologia de ensino-aprendizagem no contexto escolar como recurso pedagógico. Este modo de desenvolvimento artístico resulta em questionamentos dos princípios de identidade, sensibilidade, expressão individual e subjetividade que correspondem ao propósito da Arte.

3. A fotografia

A sociedade atual é abordada a todo instante por imagens que nos chegam por inúmeros meios de comunicação de uma maneira quase imperceptível. Os avanços tecnológicos proporcionam várias descobertas e investigações no campo das imagens. Existem várias linguagens que utilizam as imagens com dimensões artísticas, porém iremos tratar da fotografia neste TCC.

A Arte sempre esteve muito relacionada ao trabalho manual, artesanal. Desde as primeiras imagens a surgir gravadas e pintadas em paredes, pedras e ossos, estatuetas e esculturas feitas em madeira, podemos perceber como é importante e faz parte do ser humano como ser histórico e cultural registrar as situações do cotidiano ou grandes fatos históricos, pois por meio desses registros que podemos resgatar os momentos que já se foram e ficaram no passado.

Os artistas, antes das invenções tecnológicas, registravam objetos e pessoas, os momentos e fatos históricos em suas telas, gravuras ou esculturas.

Valéria P. Alencar¹⁶ cita que :

¹⁶Supervisora do Programa de educação Patrimonial do MCSP- Museu Cidade de São Paulo.

Em meados de 1824 pode obter-se o primeiro registro fotográfico pelo físico Nicéphore, mas não durou muito tempo a foto e logo se apagou. Finalmente em 1826, o francês Joseph Nicéphore conseguiu registrar oficialmente a primeira fotografia tirada da janela de seu quarto numa chapa de estanho. (ALENCAR, 2007).

Após essa descoberta ao longo dos anos vários protagonistas fizeram importantes descobertas em relação à fotografia e imagens que são produzidas nos tempos atuais. A imagem fotográfica permite arquivar pessoas, objetos, lugares, o cotidiano das pessoas, momentos inesquecíveis, memórias que ficam adormecidas e são reavivadas quando observamos a foto, fatos históricos, entes queridos. Também é utilizada na ciência, medicina, jornalismo, enfim permite aprofundar inúmeros estudos em relação a vários assuntos.

Boris Kossoy¹⁷ explica que: “A fotografia tem uma realidade própria que não corresponde necessariamente à realidade que envolveu o assunto, objeto do registro no contexto da vida passada. Trata-se da realidade do documento, da representação”. (2000, p. 22). Uma fotografia é registrada por um mediador que é o fotógrafo que escolherá aquilo que será fotografado, portanto temos o fato, o mediador e o observador que fará uma leitura daquilo que o mediador registrou em determinado momento. A forma de interpretação de determinada imagem irá variar entre as pessoas, por isso que as imagens nos dão possibilidades, liberdade de expressão.

A fotografia de arte era registrada pelo fotógrafo profissional, sendo que o acesso aos registros só acontecia por intermédio dele. Atualmente as pessoas têm o registro em suas mãos sem o intermédio do fotógrafo, a não ser que o contratem. A inclusão tecnológica se deu ao fato que devido ao avanço tecnológico e ao surgimento dos celulares com câmeras cada vez mais potentes, o fotografar está ao alcance de qualquer pessoa.

Newton César e Marco Piovan argumentam que:

É possível afirmar que a fotografia, seja ela qual for – amadora, profissional, jornalística, publicitária, ou de moda-, exige do fotógrafo, antes mais importante do que o conhecimento, a criatividade, a sensibilidade e o talento de ver o mundo e expressá-lo de maneira que os nossos olhos não são capazes de ver. (CÉSAR e PIOVAN, 2007, p. 24).

Por meio da imagem fotográfica podemos denunciar, comunicar, anunciar, criar, registrar, expressar emoções e lembrar-se de alguém ou de algo, e além disso, torna-se um excelente recurso didático.

¹⁷Historiador da fotografia, professor, fotógrafo, museólogo, arquiteto graduado na Universidade Presbiteriana Mackenzie. Doutor em História e iconografia pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo FESPSP.

3.1 A fotografia e o ensino de Artes

A proposta de inovar o currículo de Artes e poder trazer para a sala de aula a estratégia de utilizar a informática como meio para propor ao educando um aprimoramento do conhecimento das ferramentas digitais relacionando criação e tecnologia interligada aos conteúdos que a disciplina propõe, torna-se um fator primordial frente a essas mudanças tão rápidas que ocorrem na vida dos estudantes que convivem nesse mundo digital.

Uma aula interativa despertará no educando uma maior motivação em aprender, visto que a grande maioria tem imenso interesse no uso do computador. Os alunos terão a chance de expressar, ao lado do professor, afetos, sentimentos, inquietações, experiências por meio da fotografia. Conforme afirma Boris Kossoy (2000, p. 16) “a fotografia é um intrigante documento visual cujo conteúdo é a um só tempo revelador de informações e detonador de emoções”. A fotografia se constitui, portanto em uma das formas de tornar permanentes as memórias e emoções das pessoas, retratando momentos, pessoas, lugares e épocas.

Essa metodologia de ensino/aprendizagem visa encaminhar os educandos a adquirir noções e habilidades em informática interligadas à Arte. Para que isso ocorra, o professor precisa estar atento e dominar as ferramentas tecnológicas existentes num computador, bem como dominar os conteúdos da disciplina de Artes para conseguir relacionar as duas questões e para que haja uma aprendizagem significativa. São noções sobre as produções artísticas pessoais, análises mais reflexivas e críticas da Arte em qualquer que seja a linguagem: musical, corporal, teatral, visual, entre outras.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais:

O professor de arte deve não só estimular o aluno a pensar, a relacionar, a criar, mas também influir positivamente no processo de conscientização do aluno, não só para a ação futura, mas para dar-lhe condições, para que resolva por si só seus problemas. (BRASIL, 1998, p. 45).

Oportunizar um trabalho voltado à criação de fotografias é proporcionar uma quantidade enorme de possibilidades que, ao serem criadas, entendemos melhor o pensamento do artista, viabilizando as potencialidades com liberdade. Neste sentido, pretende-se conduzir o aluno na busca de atribuir significados ao ato de criar ao construir o próprio conhecimento, sendo sujeito ativo no processo artístico/tecnológico.

Na perspectiva da interatividade o professor deixa de ser um transmissor de saberes, adotando outra didática, sendo um provocador de problemas, levantador de indagações, coordenador de equipes de trabalho, sistematizador de experiências e memória, fortalecendo a ideia de compartilhar, dialogar, ouvir, desenvolvendo um trabalho colaborativo e

participativo. Cabe aos docentes empreenderem projetos que contemplem uma relação dialógica, na qual, ao ensinar, aprendem; e os alunos, ao aprender, possam ensinar (Freire, 1997). Ao oferecer esta forma de aprendizado, o professor instiga o aluno a ser responsável pelo seu aprendizado e pelo do grupo.

3.2 O uso do celular e do software Gimp na aula de Artes

São inúmeros os desafios da realidade escolar, porém o mais instigante atualmente é o uso das tecnologias de comunicação e informação, mais precisamente a presença do celular na instituição escolar. Como implantar e implementar esta nova realidade e obter bons resultados?

Utilizar a tecnologia móvel significa promover oportunidades ricas na educação. Ela pode propiciar otimização do tempo, oferecer suporte à aprendizagem, aproximar o aprendizado formal do informal, instigar o pensamento, favorecer a avaliação do aprendizado e feedback imediatos, tornar a aula mais prazerosa, melhorar a aprendizagem contínua e proporcionar o retorno da informação rápido. Assim, o professor promove o uso da tecnologia de uma maneira saudável, com segurança e responsabilidade.

Entendemos como tecnologia móvel alguns aparelhos como celulares, iPhone, iPod, iPad, notebooks, smartpads, tablet, dentre outros. O celular é um aparelho popular e a maioria das pessoas o possui por ser mais acessível.

Os celulares, por estarem cada vez mais complexos e com múltiplas funções, possuem outras aplicabilidades do que simplesmente ser um aparelho de telefonia, assemelhando-se mais da definição de um microcomputador, vindo a ser um excelente recurso pedagógico.

Mediante esta afirmação, a probabilidade de usá-lo em sala de aula torna-se viável, pois as facilidades dos aplicativos que os mesmos possuem possibilitam esta dinâmica não só nas aulas de Artes, mas em todas as disciplinas.

A internet pode ser usada para pesquisas em qualquer aula, desde que direcionadas.

Na aula de Matemática, pode-se usar a calculadora para conferir os resultados, ou até mesmo resolver algumas frações e equações antes, para saber o resultado e posteriormente resolver os exercícios no caderno. O cronômetro pode ser usado em sala para marcar o tempo de resolução de problemas entre duplas ou grupos.

No aplicativo WhatsApp pode ser montado um grupo da sala com o professor da disciplina para funcionar como plantão de dúvidas.

O gravador de voz e câmera no modo de filmagem podem ser usados nas aulas quando for aula expositiva com alguma explicação para ter o conteúdo salvo no celular, pois o aluno pode acessá-lo à qualquer momento.

Pode-se usar o dicionário *on line* como forma mais rápida para tirar as dúvidas quando for redigir uma redação não só nas aulas de Língua Portuguesa, como nas demais aulas que requerem esta atividade.

Nas aulas de Artes pode-se usar a câmera para registrar foto e trabalhar no computador as imagens, modificando-as; filmar a dança ou teatro de um(a) aluno(a) ou um grupo de alunos que estejam preparando alguma apresentação para assistirem e poder melhorar a performance; escutar a música para ensaiar a dança com fones de ouvido ou não quando a escola não puder disponibilizar o aparelho para tal atividade; produzir vídeos que pode ser da turma para apresentar em formatura; alguma proposta de contar uma história, trabalhando a interdisciplinaridade, envolvendo a Língua Portuguesa, uma reportagem, uma entrevista que pode ser com um artista regional ou da própria cidade; filmar uma apresentação artística de algum evento da escola. Assim sendo, são várias alternativas para o uso do aparelho, só foram citadas algumas, no entanto com o domínio das ferramentas outras possibilidades surgirão por meio da interação.

O uso desses recursos em atividades escolares, além de propiciar uma motivação maior aos educandos também potencializa mais a autonomia, a criatividade e o senso crítico no uso dos programas relacionados às artes gráficas. Entretanto, não podemos nos esquecer que os protagonistas de todo o processo são os recursos humanos e não os recursos de informática.

Para poder desenvolver a atividade em Artes onde as imagens capturadas pelos alunos são retrabalhadas por *softwares* e transformadas em objeto artístico por meio do computador, é necessário que exista programas apropriados para tais criações.

Existem vários programas que podem ser utilizados para a manipulação de imagens nas aulas de Artes. O GIMP é um dos que apresenta maiores recursos e mais viabilidade de ser usado, visto que por ser gratuito não gera gastos financeiros para escola.

Conforme Rudolph Bantim¹⁸(2012) o programa oferece uma alternativa gratuita para editarmos e criarmos imagens, gráficos, apresentações multimídia, entre outros. Esse editor contém os principais recursos e ferramentas disponíveis para a realização de um trabalho.

¹⁸Consultor em Análise, Desenvolvimento e Processos. Escreve sobre tecnologia Móvel desde 2006 no site Atitude Móvel.

O programa possui ferramentas com as quais podemos simular os elementos manuais como o lápis, a borracha, o pincel, o balde de tintas, os rolos de pintura, borrado, tesoura, tinta em spray, etc. O aluno tem a oportunidade de fazer e desfazer a transformação de uma forma rápida, portanto se gostou do resultado este permanece ou cria outra produção.

Rudolph Bantim (2012) destaca que o aplicativo apresenta várias possibilidades como: de corte, de transformação, de pintura, de desenho e personalização de cores. No entanto, todos esses recursos oferecidos pelo programa servem como complemento pedagógico para o ensino nas aulas de Artes.

De acordo com Diana Domingues (2006, p.41) "estamos diante da arte como um campo novo de possibilidades, de uma arte que enfatiza a transformação, a metamorfose, o fluxo, o processo, o vir-a-ser". A produção artística articula elementos de diversas áreas de conhecimento.

Ao planejar a aula recorrendo ao uso do Gimp, o docente fomenta no educando a experiência de pensar e trabalhar a Arte Contemporânea.

4. Em sala de aula: procedimentos metodológicos

O projeto de estudo "Clickarte: O desafio de trabalhar tecnologia e arte" foi elaborado com o objetivo de propiciar aos educandos um contato maior, com qualidade e responsabilidade frente às novas tecnologias digitais, por meio de produção e manipulação de imagens fotográficas.

Este trabalho de investigação foi desenvolvido com alunos do 9º ano da Escola Municipal Professor Giuseppe Carnimeo em uma sala de aula composta por quinze alunos, entre 13 e 15 anos de idade. As aulas foram desenvolvidas dentro do espaço escolar e no laboratório de informática da mesma escola nos dias: 18, 20, 25, 27 de abril e 2, 4, 9, 11 de maio.

A escola atende alunos matriculados no Ensino Fundamental de 6ª ao 9ª ano e Educação de Jovens e Adultos em nível de ensino fundamental e médio. O Ensino Fundamental funciona no período diurno, manhã e tarde com aproximadamente 633 alunos. A Educação de Jovens e Adultos de 6ª ao 9ª ano do fundamental e ensino médio do 1º ao 3º ano funcionam no período noturno e atende 195 alunos.

A Escola atendendo às modalidades acima descritas perfaz um total de 828 alunos. Podemos observar que a escola atende um número grande de alunos, sendo uma das maiores da cidade, no qual gera bastante gastos e manutenção.

Os alunos são residentes em sua maioria no próprio bairro que situa-se bem afastado do centro da cidade de Barretos.

O nível de escolaridade dos pais em média vai até a conclusão do ensino fundamental e a grande maioria são trabalhadores rurais e do comércio, sendo constatado que a escola atende alunos em sua maioria provenientes de família de baixa renda.

Após refletir sobre todas essas questões, a disciplina de Artes e a forma como são aplicados os conteúdos nas instituições escolares, e em especial nesta escola, percebemos a necessidade de buscar alternativas que despertasse o interesse e uma participação mais efetiva dos educandos nas aulas. É notório que as tecnologias digitais estão muito presentes no cotidiano dos alunos, o computador desperta curiosidade, portanto utilizá-lo aliado à fotografia é uma proposta que reunirá alternativas que auxiliarão no processo ensino-aprendizagem.

O projeto visou levar os educandos a fazerem várias leituras de imagens, no caso fotografias, de artistas famosos no mundo e no Brasil, abordando conteúdos de História da Arte, conhecendo um pouco sobre a vida de Dorothea Lange, Sebastião Salgado, Annie Leibovitz, Henri Cartier-Bresson, Robert Capa, Robert Doisneau, James Nachtwey, Brassai, Patrick Demarchelier, W. Eugene Smith e refletirem sobre os registros fotográficos feitos por eles, fazer uma reflexão sobre si mesmo e suas sensações e, por fim, investigar as possibilidades de intervenção sobre imagens fotográficas. Ao término do projeto foi feita a exposição de um cartaz na escola das imagens selecionadas pelos alunos, as quais foram modificadas por meio do programa *Gimp*, durante o “Agita Giuseppe” que é um dia em que todos os alunos participam de várias atividades esportivas, culturais, artísticas e musicais envolvendo todas as disciplinas ao mesmo tempo.

A duração do presente projeto foi planejada para oito (08) aulas com duração de 50 minutos, mas alguns imprevistos ocorreram durante sua realização, como acontece com todo planejamento, por isso que o mesmo é flexível e inacabado.

Apesar de existir um laboratório de informática na escola, muitos computadores não funcionavam, pois precisavam de manutenção. A direção explicou que estava esperando a verba mensal ser creditada para efetuar o serviço. Portanto, algumas atividades tiveram que ser reformuladas e desenvolvidas de outra forma. Nem todos os alunos possuíam aparelho celular, então optamos por trabalhar em duplas utilizando muitas vezes o meu aparelho e devido ao fato de não termos todos os computadores do laboratório funcionando, também a criação foi feita dessa forma.

A abordagem foi iniciada com uma breve apresentação da proposta do trabalho. Na sequência fiz uma explanação sobre a história da fotografia através de um slide explicativo por meio do retroprojetor. Houve uma socialização das ideias a respeito do assunto: *Fotografia é Arte?*

Discutimos também sobre a importância dessa linguagem no ensino das Artes Visuais e ainda sobre sua valorização como recurso didático a ser aplicado em sala de aula, já que a fotografia pode permitir ao educando várias interpretações e a possibilidade de realizar leitura visual de acordo com o contexto da imagem.

A segunda aula também teve duração de 50 minutos e iniciamos fazendo uma recapitulação do assunto. Observamos fotos de vários fotógrafos famosos e falamos sobre cada uma, primeiro os alunos faziam a leitura da imagem, depois líamos as informações sobre cada profissional. Então, dando continuidade ao trabalho perguntei aos alunos se eles já tinham ouvido falar de Sebastião Salgado. Eles responderam que não. Logo, propomos que fizessem uma breve pesquisa sobre o artista na próxima aula.

Na terceira aula, cada dupla pesquisou sobre Sebastião Salgado, selecionou e salvou um parágrafo e uma imagem no computador para posteriormente todos socializarem com o grupo. Os alunos ficaram surpresos e sensibilizados diante do trabalho do artista.

Iniciamos a quarta aula dando continuidade à análise de algumas fotos de artistas famosos no mundo utilizando data show.

Nesse momento, o aluno foi convidado a dar sua opinião, observando e interpretando as imagens em questão, onde pode colocar em evidência seus pensamentos, ideias e apreensões da realidade.

Algumas perguntas foram feitas para que pudessem expressar com mais facilidade:

- O que você pode observar nesta fotografia?
- Algo lhe chamou a atenção?
- Qual o sentimento que lhe traz esta imagem?
- O que o artista pretendia ao registrar esta foto?
- Que ideia ela demonstra?

Muitos no início não manifestavam muito nas respostas. Aos poucos foram ficando mais à vontade e se expressavam com maior participação.

Foi pedido na quinta aula para que os alunos registrassem uma imagem utilizando o celular que expressasse raiva; alegria; tristeza; amor; indiferença; união; paz; e outras sensações, dentro do espaço escolar. Alguns não entenderam como iriam fotografar

sensações, então tivemos que intervir levando os alunos a pensarem sobre o assunto até conseguirem realizar a atividade.

Na sexta aula fomos ao laboratório de informática onde foi apresentado o programa *Gimp* a cada dupla que experimentou as ferramentas existentes. Depois tinham que escolher algumas fotos das que registraram, salvar em um computador e fazer as modificações. Nesse momento, tivemos alguns problemas para salvar, pois muitos esqueceram o cabo. Então, tivemos que adotar a estratégia de pedir aos alunos que enviassem pelo WhatsApp para o meu celular e depois salvássemos no computador. Observamos que os alunos trabalharam em colaboração entre si, pois os que já dominavam a atividade auxiliavam os que apresentavam dificuldades em realizá-la.

Após termos salvos nos computadores as imagens que foram enviadas por WhatsApp, foi solicitado que fizessem as modificações e enviassem por e-mail para o meu e-mail para que pudéssemos imprimir. Porém, muitos não tinham e-mail, então tivemos que fazer essa parte também. Percebemos que os alunos ficaram muito interessados e mais participativos e gostaram dos resultados.

Na sétima aula as fotos modificadas foram expostas no retroprojetor e cada aluno fez a explicação do motivo que escolheu aquela determinada imagem.

Para a oitava aula, em grupo, trouxemos as imagens imprimidas escolhidas pela dupla para ser colada em cartaz.

Fizemos exposição do cartaz com as fotos dos alunos em murais na Escola para divulgação do trabalho da turma no dia do evento “Agita Giuseppe”.



Figura 1 – Foto: Sala de aula - foto da autora.¹⁹

¹⁹ Todas as imagens são procedentes do arquivo da autora.



Figura 2 – Foto: JVB, 14 anos e LSS, 14 -
Pesquisa Sebastião Salgado



Figura 3 – Foto: Ação coletiva do 9º ano
da EM Prof Giuseppe Carnimeo -
Esclarecendo dúvidas



Figura 4 – Foto: JMS, 14 anos –
FMO, 13 anos; DHS, 14 anos e ACN,
15 anos - Registro de imagens



Figura 5 – Foto: Luciana M. Oliveira -
Registro de imagens



Figura 6 – Foto: DHS, 14 anos - Registro de imagens



Figura 7 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da EM Prof Giuseppe Carnimeo - Experimentando o *Gimp*



Figura 8 – Foto: ENC, 13 anos -
Experimentando o Gimp

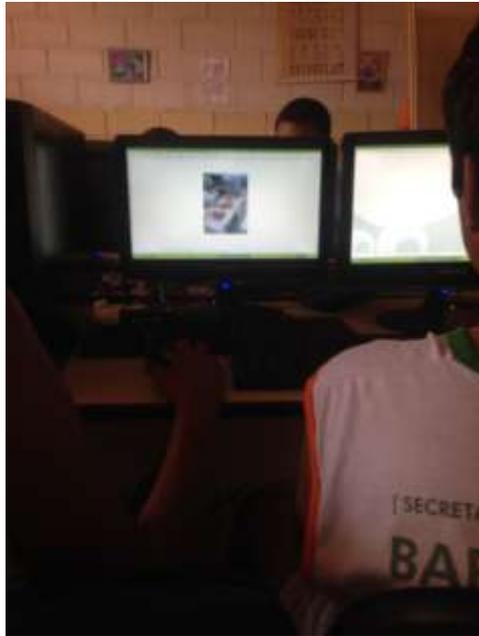


Figura 10 – Foto: da autora -
Modificando imagem



Figura 12 – Foto: Ação coletiva do 9º ano
da EM Prof . Giuseppe Carnimeo -
Confecção do cartaz: recorte

Figura 9 – Foto: Luciana M. Oliveira,
ENC, 13 anos e MAS, 15 anos -
Modificando imagem



Figura 11 – Foto: Ação coletiva do 9º ano da E
EM Prof . Giuseppe Carnimeo -
Modificando imagem



Figura 13 – Foto: MEB, 14 anos; TBSM
14 anos; DCGLS, 15 anos e GCP 14 anos -
Confecção do cartaz: colagem



Figura 14 – Foto: da autora -
Confeção do cartaz: recorte



Figura 15 – Foto: Ação coletiva do 9º ano
da EM Prof. Giuseppe Carnimeo -
Confeção do cartaz: colagem



Figura 16 – Foto: da autora -
Confeção do cartaz: colagem



Figura 17 – Foto: da autora -
Agita Giuseppe



Figura 18 – Foto: da autora -
Produto final: cartaz com as criações



Figura 19 – Foto: da autora - Exposição e observação do cartaz



Figura 20 – Foto: Ana Paula Barbosa e Karina Braga - Imagem que traduz União – Fotografia Surrealista



Figura 21 – Foto: Maria Beatriz Ávila - Imagem que traduz Dedicção
Fotografia Impressionista

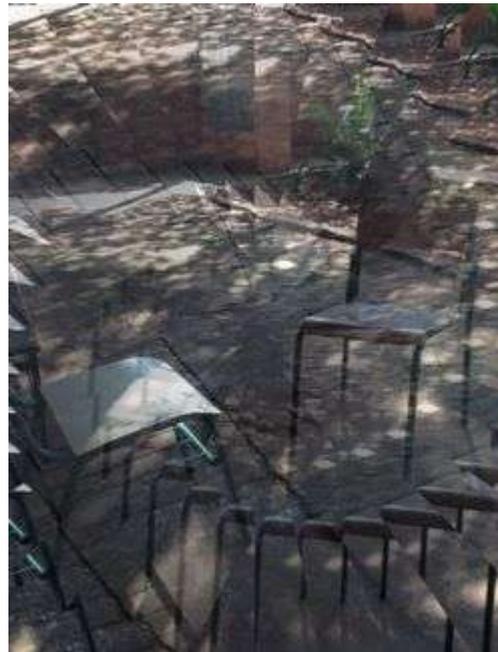


Figura 22 – Imagem que traduz Indiferença – Fotografia Impressionista



Figura 23 – Foto: Vagner Vieira - Imagem que traduz Nervosismo
Fotografia Documental



Figura 24 – Imagem que traduz Zelo – Fotografia Histórica



Figura 25 – Imagem que traduz Paz – Fotografia Analógica

4.1 Avaliação do projeto Clickarte

O projeto foi aplicado em uma sala de 9º ano onde havia alunos indisciplinados, que desestruturavam a rotina da sala e por vezes tinha que chamar a atenção dos mesmos. Na segunda-feira a aula de Artes acontece no primeiro período, parece que estão mais sossegados sendo mais participativos; já na quarta-feira a aula acontece no período anterior ao recreio, portanto ficam muito ansiosos para saírem e não prestam tanta atenção na aula.

O material didático utilizado no município é do Sistema Anglo de Ensino. Neste sistema de ensino, o aluno necessita estudar todos os dias, por meio das tarefas, onde a participação da família torna-se de fundamental importância, seja acompanhando os filhos, seja explicando também, quando necessário. Portanto, os discentes estavam acostumados com a didática de se usar lápis, folha, desenho. Com a proposta do projeto de desenvolver uma aula mais participativa e com recursos audiovisuais, houve um pouco de agitação. Mas aos poucos os alunos foram entendendo a intenção e se adaptando a situação.

A concepção de Arte é muito abrangente, pois ela tem que ser sentida, admirada, vivenciada, para que se possa estabelecer relações com o contexto social em que o aluno vive. No PCN de Arte, o professor deve capacitar seus alunos para que possam dominar com mais propriedade as linguagens da Arte, bem como realizar trabalhos pessoais e/ou grupais com autonomia.

Nas aulas propostas o objetivo maior era de proporcionar aos alunos o contato com a Arte e suas diferentes manifestações, conhecendo o contexto atual, relacionando a Arte com a própria vida para que houvesse um significado real.

Conflitos e dispersão são muito presentes nas salas de aula, mas acreditamos que com um bom plano de aula, organização, domínio e segurança todo professor consegue alcançar os objetivos, desde que esteja atento ao processo de aprendizagem, sendo que em alguns

momentos, alterações e adequações necessitam ser feitas. Por isso torna-se de extrema importância a análise da aula e a autoavaliação.

No início do projeto muitos não se manifestavam ou quando o faziam, o comentário muitas vezes não condizia com as imagens e queriam se manifestar ao mesmo tempo, falando todos juntos. Aos poucos entenderam que seria necessária colaboração por parte dos alunos e respeito, e também, as interações e a forma de trabalhar em dupla ou às vezes em grupo, auxiliaram bastante no processo de desenvolvimento das atividades. Um aluno muitas vezes ensinava o outro o pouco que sabia e que dominava e essa interação foi fundamental para o desenvolvimento do projeto.

No slide nº 1 que trazia as fotos de fotógrafos famosos, Matheus entendeu que a imagem de Dorothea Lange transmitia preocupação e pobreza. Livia ficou emocionada com a foto de Sebastião Salgado, pois demonstrava velhice, sofrimento e tristeza. A foto de Annie Leibovitz, muitos acharam engraçada. Já a de Henri Cartier Bresson expressava dor, segundo João Vitor e Taliane e a de Robert Capa, para Daniele, era assustadora.

Percebemos que após a pesquisa da vida e obra de Sebastião Salgado, os alunos ficaram mais sensíveis e perceptíveis. Mas, tivemos algumas complicações com o acesso à internet, pois falhava ou caía, quando todos acessavam ao mesmo tempo e alguns alunos se distraíam com outras informações.

Na atividade de leitura de imagem do slide nº 3, a foto de James Nachtwey, repararam que o homem fumava um cigarro e acharam chocante a magreza e pobreza, porém a aluna Jéssica tentou justificar que talvez o vício de fumar fosse uma das únicas coisas que ele tivesse para se satisfazer. Maria Eduarda comentou que deveria agradecer por tudo o que tem, especialmente a saúde. Na de W. Eugene Smith, Fabio achou muito esquisita a expressão do homem.

Apresentaram um pouco de dificuldade para definir por meio de imagens, como iriam fotografar algumas emoções como: indiferença, harmonia, respeito. O interessante é que depois de algumas discussões no meio do pátio com alguns alunos, os próprios alunos foram registrando sensações que não foram mencionadas como: paz, dedicação, nervosismo e zelo. A qualidade das imagens ficou um pouco prejudicada devido ao fato que todas as fotos foram tiradas de nossos próprios celulares, e eles não repararam muito na luminosidade, reflexo, foco, enquadramento, e outros.

Outra dificuldade que se fez presente, foi após a manipulação do Gimp eles tinham que salvar a imagem modificada na área de trabalho e posteriormente enviar para o meu e-

mail, porém muitos não tinham e-mail. Então, solicitamos que somente salvassem no desktop, pois posteriormente enviaríamos para o meu e-mail.

O trabalho em grupo e em dupla foi muito propício para uma maior interação, colaboração e respeito, princípios fundamentais para vivermos em um meio social.

A sociedade vive crise de valores que a escola não pode ignorar, como a violência, a competição, a mentira, as drogas. A escola é um local privilegiado para a construção de novos valores e condutas. É nela que o conhecimento ocorre através de uma experiência coletiva e é no coletivo que se abre para o homem a possibilidade de se formar a partir de princípios fundamentais para a vida em sociedade. É nesse espaço que as tendências individualistas podem ser educadas. Analisamos ao término do projeto que os objetivos propostos foram alcançados, apesar de algumas dificuldades.

Pretendo como arte/educador trabalhar com a arte voltada para atender as necessidades dos educandos, por meio dela aprofundar e relacionar Arte com tecnologia no contexto em que vivem, buscando sempre um mundo melhor para todos, trabalhando a sensibilidade, o respeito e a responsabilidade.

5. Considerações Finais

As Tecnologias de Informação e Comunicação estão cada vez mais presentes em nossas vidas e, com o passar dos anos, o Homem aprimorou seus conhecimentos em relação à produção de imagens e tecnologias digitais, surgindo novas ferramentas e recursos que podem favorecer muito o educador de Artes Visuais. Introduzir as tecnologias de informação e comunicação não significa somente ter acesso a elas, mas principalmente saber utilizá-las para trazer informações, estabelecer conexões que possibilitem ao indivíduo resolver os problemas, compreender e atuar no mundo em que vive.

As aproximações da Tecnologia com o ensino da Arte viabilizam inúmeras possibilidades de aprender e apreender o conhecimento nessa área, não se restringindo simplesmente ao uso de softwares educacionais, uma vez que abrem um leque de oportunidades para o aprofundamento da Arte. Contudo, ocorrem mudanças na formação dos alunos, pois aos poucos deixam de ser somente receptivos para se tornarem mais participativos, comunicativos e críticos.

Entendemos que esta metodologia coloca novos desafios a todos os envolvidos no processo ensino/aprendizagem: como informar, comunicar, mediar, pensar, comparar, explorar, decidir, colaborar. Logo, se faz necessário uma renovação, modernização nas ações pedagógicas, onde as instituições de ensino e os professores deverão adotar novas posturas.

Cabe à escola democratizar esse acesso aos meios de comunicação, estimular, preparar e orientar para a apropriação desses recursos.

Deste modo, o uso da tecnologia no ensino requer um planejamento antecipado e bem organizado, pois o professor precisará definir, não só como e quando usá-la, mas também, o porquê e para quê. Para tal, a atualização é fator primordial para que haja uma aprendizagem significativa, pois os recursos e ferramentas estão em constante mudança.

Mediante esse estudo podemos perceber o quanto as mídias digitais em sala de aula como recurso didático motivaram os educandos. Mas o fato é que nem toda escola possui um laboratório de informática ou recursos como o Bedel, um carrinho que a Secretaria de Educação de Barretos adquiriu para a escola pesquisada, onde tem uma caixa de som, notebook, microfone e retroprojetor podendo ser levado a qualquer lugar e que auxiliou bastante nas aulas.

A abordagem teórico-prática aplicada neste trabalho utilizando o celular e o software Gimp nas aulas de Artes foi diferente para a turma, visto que é proibido o uso do aparelho na escola e ainda não havia sido feita esta proposta, porém os alunos entenderam qual seria a forma de usá-lo e não tivemos problema algum quanto a esta questão. Ao manusearem o programa puderam conhecer um pouco mais sobre a edição e criação de imagens digitais, no princípio ficaram um pouco inibidos, mas aos poucos tornaram-se mais participativos.

Como vimos o ensino da Arte, agregado a ferramenta tecnológica, pode contribuir na formação do indivíduo ampliando seus horizontes, despertando sua criatividade intelectual, tornando-se um ser mais criativo e participativo na sociedade. Por meio deste trabalho e das experiências vivenciadas esperamos que tenha contribuído para demonstrar que é possível utilizar outros recursos didáticos como as tecnologias digitais, além do lápis, papel, lousa e giz, os quais são mais usados nas aulas de Artes, trazendo mudanças significativas na vida dos alunos e ao ensino de Artes.

Portanto, fica evidente que as tecnologias podem ser empregadas nas aulas de Artes, sempre com planejamento adequado para o desenvolvimento das atividades. É fato que a atualização dos docentes se torna imprescindível e cabe às instituições escolares oportunizar o acesso a essa nova metodologia utilizando as tecnologias, dando o suporte necessário aos profissionais.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, Valéria P. **Especial para a Página 3 Pedagogia & Comunicação. 2007. Disponível em:** <educacao.uol.com.br/disciplinas/artes/fotografia-1-como-a-tecnica-foi-inventada.htm>. Acesso em: 17 maio. 2016

ALMEIDA, Claudia Zamboni de. As relações arte/tecnologia no ensino da arte. In: PILLAR, Analice Dutra. et al. (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

BANTIM, Rudolph. **Como usar o Gimp?** 2012. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/03/como-usar-o-gimp.html>>. Acesso em 10 de maio 2016.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte: anos oitenta e novos** . São Paulo: Perspectiva, 2005.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: arte**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

CÉSAR, Newton. PIOVAN, Marcos. Making of.: **Revelações sobre o dia-a-dia da fotografia**. Brasília: SENAC – DF, 2007.

DOMINGUES, Diana. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, Analice Dutra et al. (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

FREIRE, Paulo. **A Importância do Ato de Ler: em três artigos que se completam**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 1988. 80 p.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

KOSSOY, Boris, 194 – **Fotografia e história**/ Boris Kossoy. – 2 ed. Ver. – São Paulo: Ateliê Editorial, 2000

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999

OLIVEIRA, Ana Claudia de. Convocações multissensoriais da arte do século XX. In: PILLAR, Analice Dutra. et al. (Org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de criação**. Petrópolis: Vozes, 2008

PILLAR, Analice Dutra (org.). **A educação do olhar no ensino das artes**. Porto Alegre: Mediação, 2006.

SILVA, M. Os professores e o desafio comunicacional da cibercultura. In: FREIRE, W. et al. (Org.). 2. ed. **Tecnologia e Educação: as mídias na prática docente**. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2011.

Anexos**PROJETO DE ESTUDO****Clickarte: O desafio de trabalhar Tecnologia e Arte**

Local: Escola Municipal Professor Giuseppe Carnimeo.

Série: 9ºano do ensino fundamental

Faixa Etária: alunos de 13 a 15 anos.

Objetivos:

- Conhecer um pouco sobre fotografia e a vida e obras de Sebastião Salgado.
- Realizar experiências com celulares proporcionando maior conhecimento através da linguagem fotográfica.
- Refletir sobre a fotografia e a educação do olhar.
- Conhecer as ferramentas do programa Gimp e saber usá-las.
- Trabalhar em cooperação.

Conteúdos:

- Ferramentas do Gimp.
- Vida e obra de Sebastião Salgado e artistas famosos do mundo e do Brasil.
- História da Fotografia.
- Arte e percepção visual e das sensações.

Proposta de carga horária:

- 8 aulas de 50 minutos.
- 5 horas de exposição.

Materiais Didáticos:

- Reflexão sobre a expressão, construção e representação da fotografia.
- Releitura das obras de Arte.
- Registro de imagens dentro do contexto escolar expressando sentimentos e sensações.
- Programa de edição de imagens para intervenção nas fotografias produzidas pelos alunos.
- Releitura de imagens produzidas pelos alunos.
- Cartaz para exposição.

Recursos Tecnológicos:

- Celular com câmera.
- Retroprojektor.
- Impressora.
- Computador.

- Espaço amplo para exposição.

Execução

Primeira aula:

- Abordagem e explicação do projeto para os alunos por meio de slide.
- Socialização de ideias.
- Análise de algumas fotos de artistas famosos no mundo utilizando por meio de slide no data show.

Slide 1

A palavra fotografia vem do grego *photos* + *graphien* e significa “*a grafia da luz*”. É o processo e o produto do registro de imagens por meio de câmeras e acessórios, informatizados ou manuais. Desde o seu surgimento, existe a polêmica em relação ao seu caráter artístico. A fotografia, assim como os meios tradicionais de representação da imagem, tem linguagem própria. É considerada produção artística quando a ação e a intenção do fotógrafo vão além da captação da imagem. Isto é, quando o fotógrafo manipula as possibilidades técnicas da linguagem para imprimir a sua opinião sobre o tema apresentado, para suscitar sentimentos e pensamentos no fruidor. Mas fotografia é arte?

Slide 2

Como seria o mundo sem a fotografia? De que forma seria registrado os fatos e acontecimentos mundiais sem os grandes fotógrafos que trabalham e se arriscam de forma brilhante e corajosa? Com certeza nada seria tão impactante sem os estímulos visuais proporcionados por eles. Esses profissionais sempre colaboraram muito com a humanidade ao documentarem eventos de grande importância histórica ou simplesmente os hábitos de pessoas comuns durante uma determinada época.

1. DOROTHEA LANGE



Filha de imigrantes alemães, a norte-americana Dorothea Lange ficou famosa ao documentar desde muito nova o impacto da Grande Depressão em vários estados dos EUA durante a década de 30. Tendo como “Mãe Emigrante”, de 1936, o seu registo mais famoso.

2. SEBASTIÃO SALGADO



Brasileiro nascido em Minas Gerais, Sebastião Salgado se consagrou mundialmente como foto documentarista por suas fotografias de estilo único. Um de seus trabalhos mais aclamados, chamado Êxodos, publicado no ano 2000, documenta o deslocamento em massa de pessoas do mundo todo em busca de melhores condições de vida.

3.ANNIE LEIBOVITZ



A fotógrafa norte-americana Annie Leibovitz é um dos nomes mais conhecidos se tratando em fotografias de celebridades. Em revistas como Rolling Stone e Vanity Fair, ela deixou sua marca retratando de forma intimista a vida dos famosos.

4.HENRI CARTIER-BRESSON



Considerado o pai do fotojornalismo, o francês Henri Cartier-Bresson foi pioneiro no uso da câmera de filme 35mm durante o século XX e um dos fundadores da conceituada agência fotográfica Magnum.

5.ROBERT CAPA



Nascido em Budapeste, Endre Ernő Friedmann, nome verdadeiro de Robert Capa, é conhecido como um dos principais fotógrafos de guerra do mundo por registrar os principais conflitos mundiais durante a primeira metade do século XX.

Segunda aula:

- Recapitulação do assunto.
- Observação das fotos: leitura da imagem.
- Conversa sobre cada uma.
- Leitura das informações sobre cada fotógrafo e seu trabalho.
- Levantamento sobre o conhecimento que os alunos têm sobre o artista Sebastião Salgado.

Terceira aula:

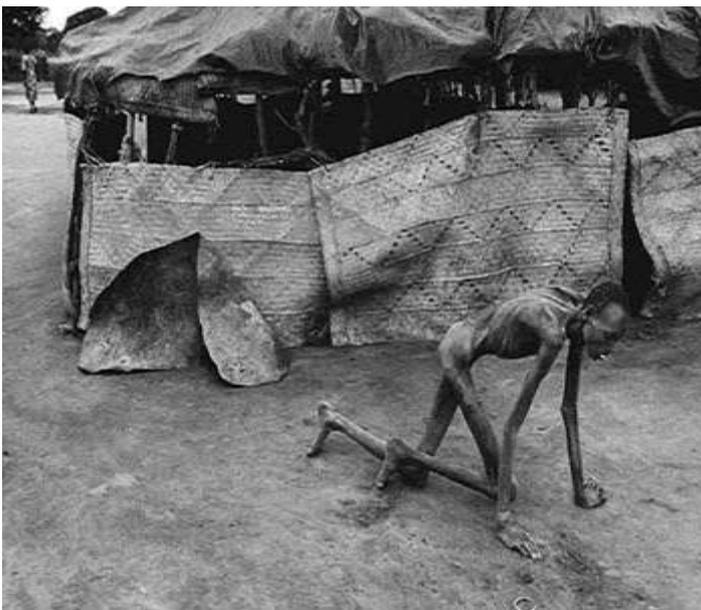
- Pesquisa em dupla sobre a vida e obras de Sebastião Salgado.
- Selecionar e salvar um parágrafo e uma imagem no computador.
- Socialização com o grupo.

Quarta aula:

- Continuação da análise de algumas fotos de artistas famosos no mundo utilizando data show.

Slide 3**6.ROBERT DOISNEAU**

O Fotógrafo francês Robert Doisneau era apaixonado por fotografia de rua, e ficou famoso por registrar o cotidiano das pessoas que viviam em Paris durante o século passado.

7.JAMES NACHTWEY

Fotógrafo da famosa Revista Time desde 1984, James Nachtwey é muito comparado com Robert Capa por seus registros focados em guerras. Percorrendo os países mais diversos como Israel, Indonésia, Tailândia, Índia, Guatemala, Coréia do Sul e muitos outros, James capturou cenas chocantes como esta da foto acima.

8.BRASSAI



Nascido na Hungria em 1899, Brassai além de fotógrafo, era cineasta, escultor e escritor. Vivendo na França, ele ganhou fama internacional ao registrar de forma irreverente a vida noturna parisiense.

9.PATRICK DEMARCHELIER



Patrick Demarchelier é um fotógrafo autodidata francês que descobriu sua vocação quando ganhou do padrasto um câmera Eastman Kodak. Já em Nova Iorque, ele se interessou pela fotografia de moda e se tornou um dos grandes nomes do estilo, trabalhando por muitos anos em revistas renomadas como Vogue e Harper's Bazaar.

10.W. EUGENE SMITH



O norte-americano W. Eugene Smith é considerado um ícone do fotojornalismo mundial por seus instigantes registros feitos pincipalmente durante a Segunda Guerra Mundial.

Quarta aula:

- Análise de algumas fotos de artistas famosos no mundo utilizando data show.

- Algumas perguntas que foram feitas para que pudessem analisar com mais facilidade:

- O que você pode observar nesta fotografia?
- Algo lhe chamou a atenção?
- Qual o sentimento que lhe traz esta imagem?
- O que o artista pretendia ao registrar esta foto?
- Que ideia ela demonstra?

Slides 4

O fotógrafo Tim Mantoani organizou um álbum chamado “Behind Photographs” (Atrás das fotos). O álbum contém as fotografias mais famosas de todos os tempos seguradas por seus respectivos fotógrafos.

1. Harry Benson, The Beatles (1964)

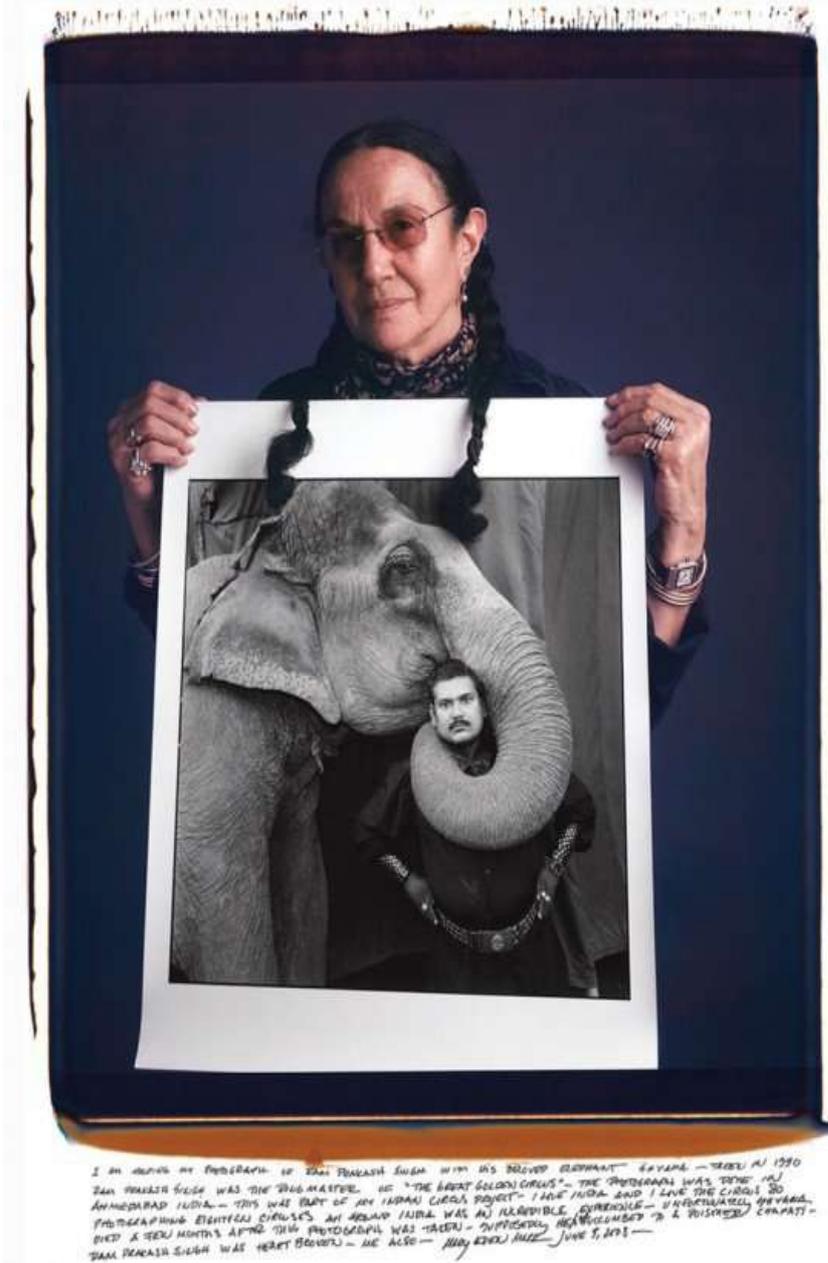


2. Lyle Owerko, 11 de setembro (2001)



In my time, such a beautiful sunny day would seem as the backdrop to one of the most painful and confusing events to the heart of mankind. This picture is one small part of such a huge event that ties the threads of thousands of stories and millions of people together. While words will never convey the whole scope of the event, nor even summarize the sounds, the smells or even the voices that are frozen in my memory banks from that day, I did the best job I could in photographing it, so that future generations would have an idea of the scope of what happened, to have the evidence of how innocent can so easily be excluded away in a vortex, swept around of time, not to let in the the wounds and pain will heal and that wisdom and peace will flourish amongst the darkness of this event, so that humanity can move forward into a time of peace and understanding.

3. Marry Ellen Mark, Ram Prakash Singh com seu elefante (1990)



6. May Pang, John Lennon (1974)



Summer 1974 - Long Island Sound, NY
A relaxing time with his son Julian. I called
this photo "Family Portrait"
May Pang 7-31-08

7. Neil Leifer, Ali vs. Liston (1965)



8. Vincent Laforet, eu e meu humano



I'VE BEEN FORTUNATE ENOUGH TO WITNESS SOME REALLY AMAZING THINGS IN MY RELATIVELY YOUNG CAREER
 THAT BEGAN TWENTY YEARS AGO... THEY WERE BEAUTIFUL, THERE WERE WHEELCHAIRS - MOST WERE IMPROVISED
 PROJECTS IN HISTORY (EVERY EVENT AN ARTIST'S INTEREST). ONE OF THE INTERESTING THINGS THAT I'VE LEARNED
 THROUGH SOCIAL DESIGNERIES - IS THAT TAKING A STEP BACKWARDS (ON THIS ONE GOING UP) SOMETIMES
 OFFER PEOPLE THE VIEWER TO BECOME MORE INTIMATE WITH THE IMAGE AS THEY STUDY IT
 IN MUCH GREATER DETAIL, AND ARE FORCED TO LET THEIR IMAGINATION TAKE OVER.

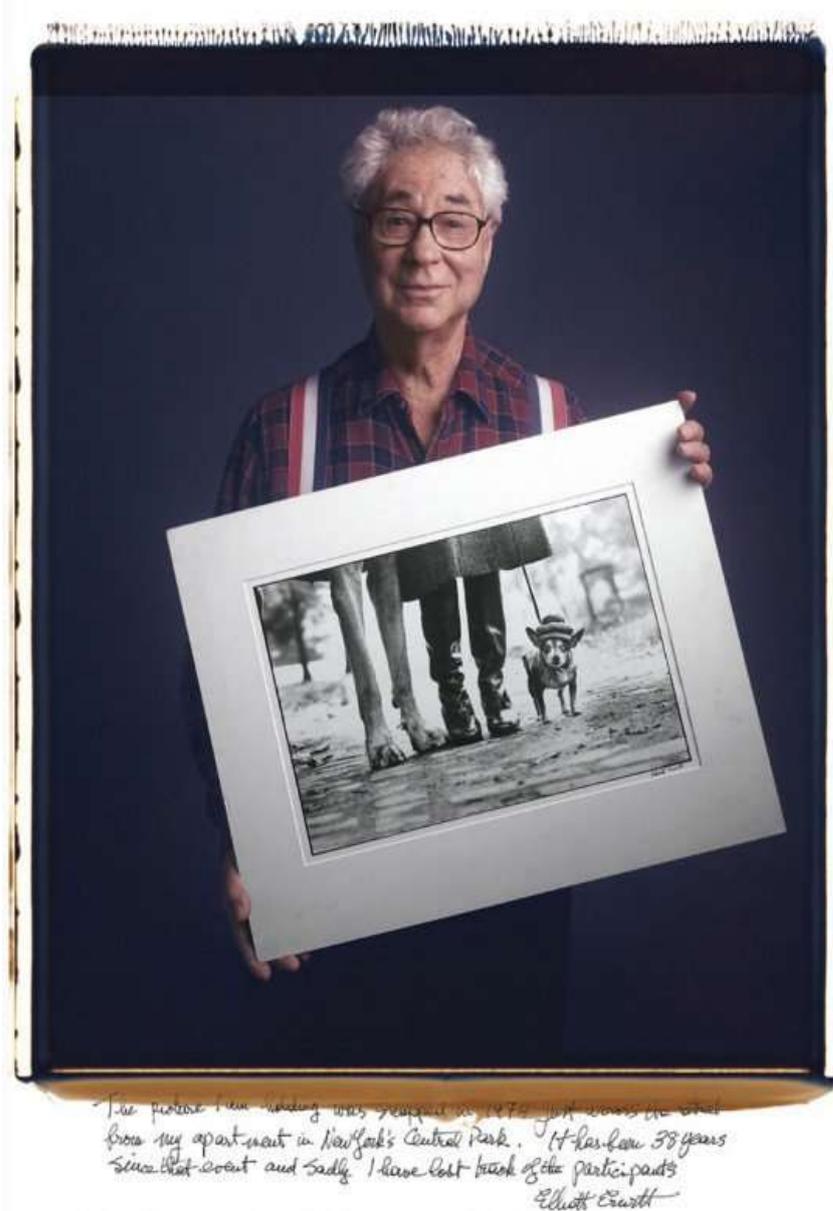
"OUR CITY HUMAN" CENTRAL TALK, NYC

9. Bob Gruen, John Lennon



John Lennon asked me to come to his penthouse apt. on the east side of New York to take pictures for the cover of his "WALL TO WALL" album. After he took a series of portraits for "THE BEATLES CASE", we took some informal shots "BEHIND THE SCENES". I asked him if he still had the NEW YORK CITY T-SHIRT I had given him a year earlier and he went & put it on and he had this photo. *BG* 1/1/79

10. Elliott Erwitt, dois cães e seu dono (1974)

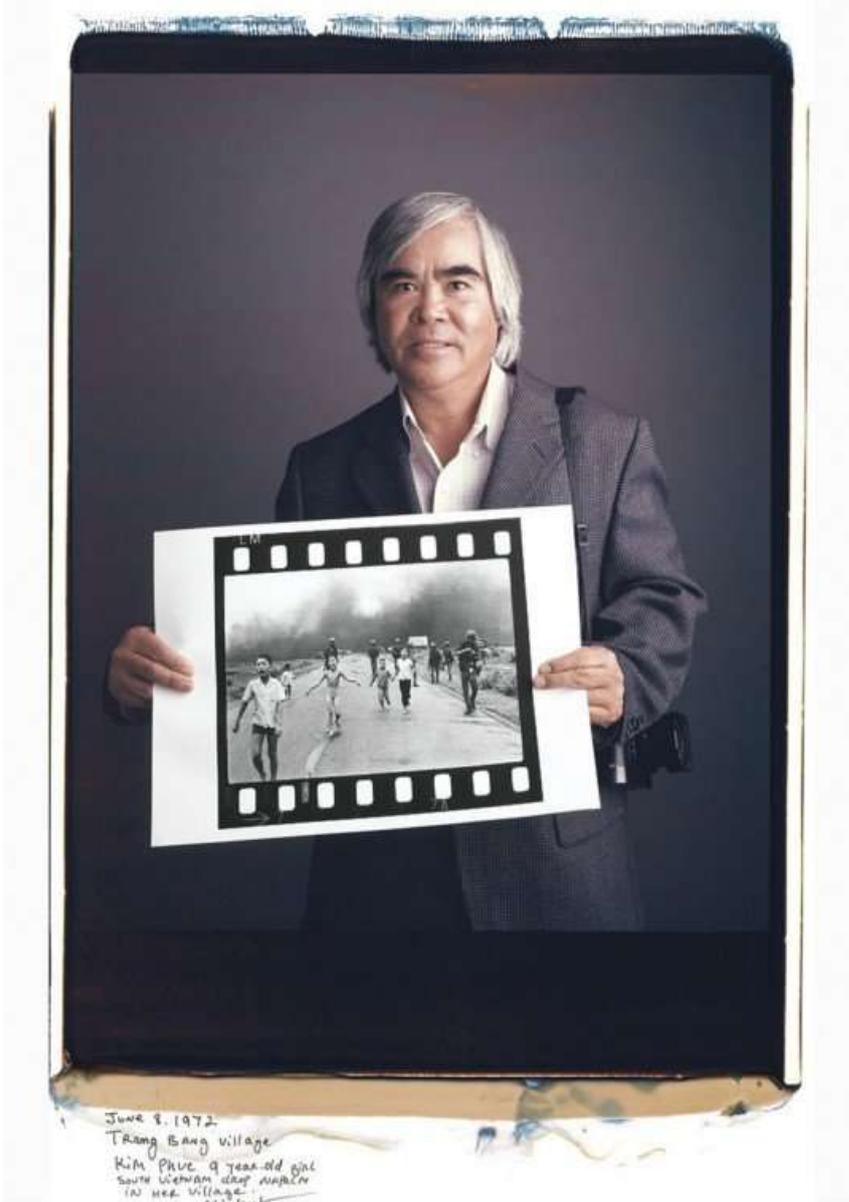


11. Lori Grinker, Mike Tyson (1980)



Mike Tyson - 1980, age 14. I began a project on young boxers when I was a student. The legendary Cus D'Amato told me Mike would be the next heavy weight champion, he was right - and I continued on with him for nearly a decade. He was a troubled but sweet kid who veered off the good path he was led to take at that time with being a celebrity in that world.
 Lori Grinker July 2, 2009

12. Nick Ut, ataque de Napalm no Vietnã (1972)



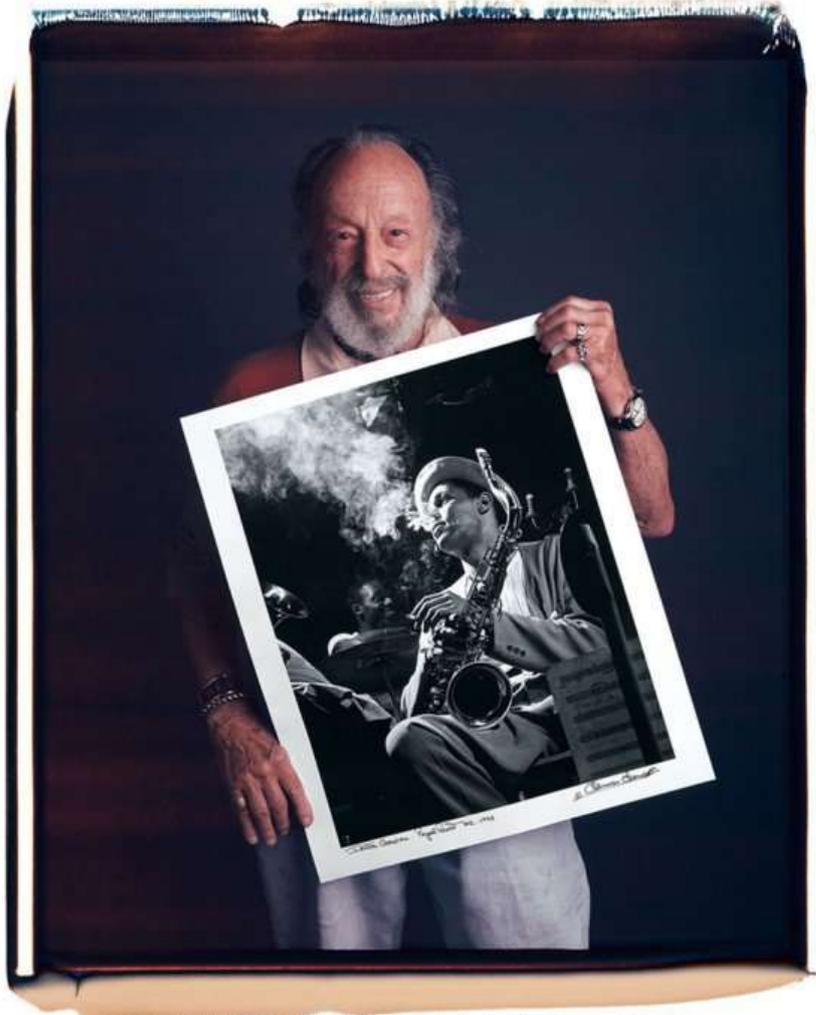
June 8, 1972
Trang Bang village
Kim Phuc 9 year old girl
south Vietnam after napalm
in her village.
Nick Ut

13. Douglas Kirkland, Marilyn Monroe



This is from my Evening with Marilyn Douglas Kirkland

14. Herman Leonard, The Royal Roost (1948)



It was early 1948 at the Royal Roost in New York. An afternoon rehearsal gave me a unique opportunity to photograph young giants of jazz with my vintage KX5 Speed Graphic. What a great career! To do what you love and be sustained at the same time! *Herman Leonard*

15. Carl Fischer, Muhammad Ali (1967)



Quinta aula:

- Pedir para os alunos registrarem utilizando o celular uma foto que expresse raiva; alegria; tristeza; amor; indiferença; união; paz; e outras sensações, dentro do espaço escolar.

Sexta aula;

- Apresentar aos alunos o programa Gimp e deixar experimentarem as ferramentas.
- Cada aluno escolherá uma foto das que registrou, salvará em um computador e fará as modificações no programa *Gimp*.

Sétima aula:

- As fotos modificadas serão expostas no data show e cada aluno fará a explicação do motivo que escolheu aquela determinada imagem.

Oitava aula:

- Escolha de uma foto modificada de cada dupla para ser colada em cartaz.

Finalização do projeto:

- Exposição das fotos dos alunos em murais na escola para divulgação do trabalho da turma no dia do evento “Agita Giuseppe”.

Referências Bibliográficas:

-<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2012/03/como-usar-o-gimp.html>>.

Acesso em 10 de maio 2016.

- <http://www.tramp.com.br/arte/conheca-10-dos-melhores-fotografos-mundo/>

- <http://www.revistapazes.com/17maisfamosasfotos/>

- Sistema Anglo de Ensino