

DAIANA ARAUJO DE CARVALHO

**“APLICAÇÃO DA TÉCNICA PAINT LIGHT DE FOTOGRAFIA EM ALUNOS
DO ENSINO MÉDIO COMO MEIO FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO E
SOCIALIZAÇÃO”**

Barretos, SP/2011

DAIANA ARAUJO DE CARVALHO

**“APLICAÇÃO DA TÉCNICA PAINT LIGHT DE FOTOGRAFIA EM ALUNOS
DO ENSINO MÉDIO COMO MEIO FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO E
SOCIALIZAÇÃO”**

Trabalho de conclusão do curso de
Artes Visuais, do Departamento de Artes
Visuais do Instituto de Artes da
Universidade de Brasília.
Orientadora: Maria Goretti Vulcão
Profª. Lucia B. F. Aguilar

Barretos, SP/2011

Dedicatória:

Dedico este trabalho ao meu marido Aislan Augusto, por toda paciência e dedicação ao meu lado durante todo o processo deste curso.

Agradecimentos

Agradeço imensamente as minhas tutoras Ana Cláudia Neif Sanches e Angela Possato, que muito fizeram por nós alunos da turma 2007, e também a toda a turma que no decorrer destes anos se mostraram pessoas dedicadas e comprometidas, sem palavras pra agradecer a amizade das colegas de turma Patricia Simone e Kelle Cristiane que muito me incentivaram, e em especial as nossas famílias que acompanharam de perto todo nosso esforço.

TERMO DE APROVAÇÃO

Daiana Araujo de Carvalho

“APLICAÇÃO DA TÉCNICA PAINT LIGHT DE FOTOGRAFIA EM ALUNOS DO ENSINO MÉDIO COMO MEIO FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO E SOCIALIZAÇÃO”

Monografia aprovada como requisito parcial para obtenção do grau em
Licenciatura em Artes Visuais pela seguinte banca examinadora:

Profº Christus Menezes da Nobrega

Angela Organo Possato

Profª Maria Goretti Vulcão

(Professora-orientadora)

Profª Lucia Aguilar

(Professora co-orientadora)

Brasília, 30 de Novembro de 2011

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	5
1. TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO.....	8
1.1. Cibercultura.....	11
1.2. Geração aluno do século XXI.....	14
1.3. Aspectos Motivacionais.....	16
1.4. Desafios e Perspectivas.....	18
2. TÉCNICA PAINT LIGHT.....	20
2.2.1. Fotografia como arte.....	24
2.2.2. Fotografia como registro do cotidiano.....	25
3. ARTE E CRIATIVIDADE.....	27
3.1. Construção do Conhecimento.....	28
3.2. Relação entre estímulo/produção.....	30
3.3. O papel da arte.....	31
CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35
ANEXO I.....	37
ANEXO II.....	40

INTRODUÇÃO

O *paint light* é uma técnica de fotografia que possibilita desenhar com a luz através de uma máquina fotográfica e um foco de luz. Conseguir-se um bom resultado tendo um ambiente escuro, uma câmera que tenha condições de regulagem no obturador e algum foco de luz, como lanterna ou celular.

Esta técnica visa estimular os alunos a desenhar e capturar a imagem, não apenas observar ou retratar. E dá ao aluno a possibilidade de poder montar o componente de sua foto. A técnica *paint light* tem grande influência nos grafites urbanos, costumes sociais elaborados nas periferias, expressando uma cultura associada à música, *hip hop*¹ e a *street* radicais² que são totalmente ligadas ao mundo jovem e as expressões destas tribos urbanas.

A fotografia, por si só, não é o principal foco da técnica, a grande importância da mesma é a criação da imagem através da fotografia. O aluno não atua apenas na captura da imagem como nas demais técnicas, ele realiza atividades que possibilitam o estímulo da criatividade. Desta forma, o *paint light* proporciona ao aluno uma grande oportunidade de intervir no ambiente fotografado, criando novos paradigmas no que concerne a aprendizagem da arte.

A técnica mostra ao aluno a possibilidade de desenhar e modificar o ambiente por intermédio da luz, sem que fisicamente o ambiente seja afetado, depredado ou pichado. O aluno pode expressar sua arte apresentando o tema desenvolvido por meio do desenho com a luz desenvolvendo sua criatividade, independência e postura crítica diante de questões que permeiam seu ambiente sócio/cultural.

A *paint light* desenvolve a criatividade e a liberdade de expressão sem utilizar-se do vandalismo em locais públicos, é uma atividade extremamente artística e um meio facilitador para divulgação deste tipo de trabalho é a internet.

¹ Cultura Musical artística

² Esportes radicais como skate, bicicleta (cross)

Por se tratar de arquivos fotográficos em formato jpeg³ ou raw⁴, arquivos muito utilizados para postagem de imagem, em suma nas redes sociais, blogs e demais sites.⁵

Existe uma grande diferença entre desenhar através da luz e desenhar com lápis em um papel, mas por ser uma técnica de fotografia desenhada, essas duas atividades estão ligadas uma a outra. Com o lápis e o papel é possível desenhar visualizando os traços, ligar os pontos que geram uma forma, pré-visualizar acabamentos, contornos e corrigindo possíveis erros, apagando e redesenhando quando necessário, no *paint light* não existe essa facilidade de correção e o tempo para execução do desenho é muito menor, é necessário desenhar no ar e exercitar uma grande noção de espaço para se obter a forma desejada, o aluno pratica não só o desenho visual, mas também o desenho cognitivo, propondo que a imaginação conduza todo o processo de desenho nesta técnica.

Em nosso cotidiano presenciamos o avanço das tecnologias que são “complexas e práticas” e ao mesmo tempo exigem uma nova formação do homem e de sua visão perante o meio social em que vive. Assim, com a educação de jovens no ensino médio, não será diferente, pois o objetivo é inseri-los neste universo tecnológico que faz parte da vida moderna, proporcionando atitudes reflexivas e questionadoras de suas relações sociais, por meio do desenvolvimento da criatividade.

O presente trabalho visa conscientizar a necessidade de se habilitar o atual e o futuro professor com a técnica *paint light*, pois, é uma forma de expressão que pode ser adaptada ao perfil de cada grupo, além de ser de fácil veiculação – a maior ansiedade do jovem – pois as fotos podem ser facilmente transferidas, repassadas e visualizadas por meio de um computador ou celular.

³ É um método comum usado para comprimir imagens fotográficas em imagens

⁴ É o formato de arquivo digital que contém a totalidade dos dados da imagem tal como foi captada pelo sensor da câmera fotográfica.

⁵ É um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na Internet.

Essa geração de estudantes utiliza sites de relacionamentos sociais de maneira indevida, muitas vezes imatura, por isso é necessário considerar o *paint light* como ferramenta de utilidade artística, que age como meio facilitador na comunicação de idéias, ideais e argumentos que os faz sentirem-se pertencentes a um grupo social – tribos – colaborando com sua socialização no meio em que vivem. De acordo com Raimundo Martins (2007),

As imagens nos constroem como sujeitos num labirinto de teias de significado que se interconectam nas dimensões sociais e simbólicas da cultura. O conhecimento, assim como a cultura, é construído a partir de múltiplas vozes, sentidos e perspectivas que refletem influências políticas, econômicas, religiosas e sociais. (MARTINS, Raimundo, 2007 p.33)

Usando apenas a luz e a técnica do *paint light*, o aluno será motivado (ou conduzido) a se expressar e criar formas, palavras, decorar o ambiente de rua e o ambiente externo ou interno e ainda registrar em foto a sua expressão artística, sintetizando concretamente este momento, apresentando seu conteúdo e sua forma de visão e expressão, mostrando como ele enxerga o ambiente e proclamando sua postura social, difundindo as suas experiências do cotidiano e sua vivência, associadas a uma forma de arte, que se baseia na maneira de explorar e retratar sua individualidade e criatividade, através da tecnologia.

A proposta é desenvolver um trabalho prático utilizando a técnica *paint light* agregada à literatura, música e outras expressões artísticas, motivando o aluno a entender as técnicas e realmente conhecer o que vai ser elaborado e expressado, unindo o exercício lúdico com o acadêmico.

Desenvolvendo no aluno não somente a aprendizagem, mas também possibilitando sua interação com a arte, desenvolvimento crítico voltado para o social, sem que o mesmo perca a ligação com a tecnologia, muito importante nos dias de hoje.

CAPITULO 01

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

Mirian Zippin Grinspun (2002), afirma que a tecnologia contribui, de maneira geral, para o desenvolvimento de toda a sociedade, bem como, para a própria formação do homem do século XXI. No setor do ensino, também exercerá a influência tanto para a educação dos alunos como de toda a sociedade.

Na dimensão educação tecnológica vou buscar o significado desta expressão à luz de uma filosofia que oriente a educação do sujeito para que ele seja capaz tanto de criar a tecnologia, como desfrutar dela e refletir sobre a sua influência na sua própria formação e de toda a sociedade. (GRINSPUN, 2002 p.27)

Devido a crescente utilização das novas tecnologias no nosso cotidiano, é fácil afirmar que ocorre cada vez mais, certa dependência do indivíduo e uma adaptação a esta evolução da modernidade.

O desenvolvimento cada vez mais rápido de produtos eletrônicos com acesso virtual, que facilitam a interação com o mundo de quem tem acesso a essas tecnologias, faz com que pensemos uma maneira de explorá-los em nosso cotidiano de maneira a conseguirmos aproveitar ao máximo esse avanço tecnológico, pois, “A globalização opera no conjunto das instituições sociais e, a partir daí, influencia a política, a economia, a cultura e a sociedade.” (OLIVEIRA, Rejane, 2007 p.66)

De acordo com o artigo encontrado no site do Ministério da Educação, “Vídeos, animações, jogos, textos, áudios e softwares educacionais”, na era da tecnologia, levar esses recursos para a sala de aula significa deixar as escolas mais dinâmicas e criativas. ”⁶

Os recursos multimídias já são usados há mais de uma década na educação em escolas públicas e privadas, onde a maioria já trabalha e ensina utilizando essas tecnologias.

Capturar uma imagem e divulgá-la na internet ficou cada vez mais

⁶ Artigo “Recursos Multimídias para os professores” presente em Educação, Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?id=10731&option=com_content&task=view, acessado em 20 de novembro de 2011

simples, e a comunicação áudio visual por meio da mesma e *iphones*, permitem um contato visual direto. Existem disponíveis outros equipamentos como o *tablet*⁷ que é um dispositivo de acesso mundial a internet, que pretende substituir os livros para o transporte de informações como arquivos de imagem em vídeo, fotográficos e escritos. Desta forma, os educadores foram ampliando as oportunidades de aprendizado regidas por um programa educacional sob o acompanhamento de um docente ou por meio de pesquisa individual por um aluno ou sujeito.

Conviver com a tecnologia dentro da educação está se tornando algo corriqueiro devido à difusão das tecnologias. Os alunos que tem familiaridade com as tecnologias aplicadas no ambiente da escola terão maior facilidade do que os alunos que não que tiveram acesso algum a esse universo. Isso implica em uma questão básica sobre o quanto de informação um aluno tem disponível devido à internet e essas tecnologias, em relação ao outro que teve contato mais cedo que o ajudou a pesquisar obtendo mais informação.

Contudo, o meio de aprendizagem na educação tecnológica diante a pesquisa aqui realizada, tem auxiliado a educação motivando o aluno a aprender cada vez mais, dando-lhe a oportunidade de um crescimento educacional mais rápido, agilizando seus resultados com apenas um *click* em um site com ferramentas de pesquisa.

A dimensão interdisciplinar – em termos de unir educação e tecnologia – tem como objetivo não dividir os saberes nem hierarquizá-los, mas sim trabalhar como um todo capaz de integrar uma rede – conhecimento, razão e emoção – em benefício de um desenvolvimento pessoal e social do homem. (GRINSPUN, 2002 p.36)

Analisando o aluno que teve contato com a informática há pouco mais de uma década, podemos observar que o acesso ao ambiente cibernético e a internet dentro da escola melhoraram muito. A velocidade triplicou, o conteúdo ficou mais claro e disponível com maior agilidade. Essa velocidade facilita na

⁷ É um dispositivo pessoal em formato de prancheta que pode ser usado para acesso à Internet, organização pessoal, visualização de fotos, vídeos, leitura de livros, jornais e revistas e para entretenimento com jogos 3D.

influência nos *downloads*⁸ de livros em pesquisas acadêmicas, melhorando as condições de aprendizado dos alunos atuais em relação aos da geração passada. Eles se sentem motivados a lerem e fazerem suas pesquisas no computador, na sala de multimídia, mais frequentemente que em enquanto em outras épocas, eles faziam suas pesquisas em bibliotecas por vezes rudimentares, utilizando livros e apostilas desatualizadas.

Há pouco mais de uma década, as informações e notícias se originavam, sobretudo, da televisão e do jornal. Elas vêm agora da internet e com muito mais velocidade.

A importância da leitura ainda é a mesma para a educação, mas a viabilidade do aprendizado por meio de pesquisa está muito maior, tornando a educação dos alunos mais dinâmica, mesmo que os coloque diante do risco de acessar conteúdos impróprios com muita facilidade.

A cibercultura oferece negativamente ao aluno ou indivíduo a possibilidade de errar por meio de uma pesquisa mal feita, os conhecidos recursos de atalhos de teclado (peça responsável pela escrita em um computador), dispõe dos comandos de copiar do texto sem nenhum tipo de revisão e colar novamente no texto exatamente como foi copiado. São os comandos denominados “*ctrl c*” copiar, “*ctrl v*” colar, sem que nenhuma correção ortográfica seja feita, ou que seja dedicada atenção na leitura do tema pesquisado.

A entrega de trabalhos escolares em diversos níveis nunca teve tantos problemas com plágio como agora, isso está ligado a uma falta de instrução para a educação por meio da internet. Em função de ser um ambiente sem muito controle, as regras de conduta ética nem sempre são seguidas como se deve, ocorrendo condutas inapropriadas que não são indicadas.

Cada dispositivo de comunicação diz respeito a uma análise pormenorizada, que por sua vez remete à necessidade de uma teoria da comunicação renovada, ou ao menos a uma cartografia fina dos modos de comunicação. O estabelecimento dessa cartografia torna-se ainda mais urgentes, já que as questões políticas, culturais, estéticas, econômicas, sociais, educativas e até mesmo epistemológicas de nosso tempo são, cada vez mais, condicionadas a configurações de comunicação. A interatividade assinala muito

⁸ É a transferência de dados de um computador remoto para um computador local.

mais um problema, a necessidade de um novo trabalho de observação, de concepção e de avaliação dos modos de comunicação, do que uma característica simples e unívoca atribuível a um sistema específico. (LÉVY, Pierre, 1999 p.82)

A facilidade que o aluno encontra de retirar informação da internet o faz esquecer que essa mesma facilidade será por seu professor, o responsável pelo seu ensino presencial, que tem a condição de pesquisar por meio de programas que facilitam essa correção de escrita, frases e junções de palavras do texto, ou simplesmente ler e identificar o mesmo trabalho (plágio).

O professor encontra também o recurso de copiar e colar (*ctrlC*, *ctrlV*) para corrigir e se prevenir contra esses plágios, colocando-o em prática em qualquer página de internet de pesquisa, na qual terá acesso ao texto com o endereço eletrônico de onde o aluno retirou a informação, caracterizando o plágio e obrigando que o método de avaliação por meio da internet conste as fontes e referências do trabalho.

Um roteiro de trabalho facilita para que o professor pesquise na internet as suas correções, métodos que nos dias de hoje foram alterados pelos professores que se tornaram mais atentos a possíveis erros derivados de plágios ou pesquisas desorganizadas e desconstruídas que podem ensinar ou informar de forma errada, sendo este aluno sujeito a aprender errado ou de forma insatisfatória pela facilidade da informação.

1.1. Cibercultura

“Neste estudo, não nos interessa a técnica em si. Contudo, é necessário expor as grandes tendências da evolução técnica contemporânea para abordar as mutações sociais e culturais que as acompanham.” (LÉVY, 1999 p.32)

Com a invasão da cibercultura, ou seja, as facilidades tecnológicas e o avanço de meios de comunicação que promovem a integração de indivíduos à distância e a velocidade de informação que mudaram conceitos em vários ramos da comunicação como em veículos de entretenimento por exemplo. O nosso dia a dia também foi bastante afetado, criando assim novas formas de nos comunicarmos, de nos comportarmos e incorporarmos palavras novas em

nostros vocabulários, como *blog*, *pen drivers*⁹, *web cam*¹⁰, que nos fazem entender e adaptarmos a tudo isso. A velocidade e facilidade com as quais as informações vão e vem, possibilitam também gerar uma educação e modos de como se comportar em relação a esses fatores e eventos promovidos por essa nova forma de cultura.

Segundo LÉVY (1999), a cibercultura implantada no nosso cotidiano, ou seja, o contato maior com essas tecnologias, apenas por aqueles que por meio socioeconômico têm acesso a esse tipo de tecnologia da comunicação proporcionada pela internet, separando cada vez mais uns povos dos outros na questão de desenvolvimento tecnológico em sua sociedade e ao mesmo tempo facilitando conhecer e divulgar novos cantos do mundo e marcá-los como realmente isolados ou não da tecnologia.

Os ambientes virtuais cada vez mais se abastecem de mais informação e tem mais a oferecer aos seus navegadores com menos exigência de espaço. A cibercultura está ligada a tecnologias que vieram com propostas de facilitar e reabilitar a condição de comunicação e processos ficando assim a encargo do governo ajudar socialmente a difundir e incorporar aos mais carentes desta cultura.

Os avanços tecnológicos, ou o avanço das culturas virtuais são mundialmente conhecidos e apenas divididos por épocas, algo como o computador que era usado para apenas armazenar dados, hoje serve para conectar ambientes de redes, ou seja, se interligar com outro, promovendo comunicação visual e auditiva por meio da *web cans*, ou por comunicação escrita, utilizando sites de relacionamento, ou para pesquisa, por intermédio de banco de dados que são centros de armazenamento de informações digitais.

Com o desenvolvimento acelerado das tecnologias da informática, os arquivos dos alunos passaram a ser cada vez mais leves, apresentando-se com um grande valor de armazenamento, o que possibilitou maior capacidade de escrita e menos espaço utilizado nas mídias, ou seja, guardar essas

⁹ É um dispositivo portátil de armazenamento removível ou chaveiro de memória

¹⁰ Webcam ou câmara web é uma câmera de vídeo de baixo custo que capta imagens e as transfere para um computador

informações ficou cada vez mais fácil. O funcionamento de um dispositivo de armazenagem depende da capacidade de memória de um computador relacionado à peça HD¹¹ responsável pelos arquivos do equipamento.

Um computador é formado por uma parte rígida e a parte operacional que trabalham juntas. O disco rígido, também conhecido como *hardware* são as peças físicas que dão funcionamento ao equipamento, enquanto as partes lógicas conhecidas como *softwares* são as funções que cada equipamento de *hardware* tem que executar para o funcionamento do sistema operacional. A parte lógica de um equipamento é responsável por administrar as informações que as peças de *hardware* processam.

Os *softwares* são programas que determinam a execução de uma tarefa pelo computador e estão cada vez mais aprimorados, se desenvolvendo cada vez mais e facilitando e melhorando seu acesso.

Um programa, ou software, é uma lista bastante organizada de instruções codificadas, destinadas a fazer com que um ou mais processadores executem uma tarefa. Através dos circuitos que comandam, os programas interpretam dados, agem sobre informações, transformam outros programas, fazem funcionar computadores e redes, acionam máquinas físicas, viajam, reproduzem-se, etc. (LÉVY, 1999 p.41)

Devido aos avanços, a popularização e a invasão dessas tecnologias no nosso cotidiano, seus usuários são os maiores responsáveis por esse crescimento, com a adaptação dessas novas tecnologias que promove que elas sejam facilmente aprimoradas por darem acesso a rede mundial de computadores, a internet, lugar aonde se trocam informações, *softwares*, que facilitam seu uso e promovem novas funções ao equipamento. Gerando também um novo mercado capaz de mudar comportamentos e em extrema ascensão dentro de outros mercados.

A partir da Revolução Industrial o desenvolvimento de máquinas e aparelhos passa a simular um órgão humano ou parte do corpo humano que é prolongado, o que dá efetivamente à técnica um caráter instrumentalizado. A máquina fotográfica, por exemplo, enquanto “aparelho que simula o olho” (FLUSSER, 1985, p. 27), programada para produzir automaticamente fotografia, pode ter dado início à arte tecnológica. (SANTOS, Nara, 2007 p.155)

¹¹ Disco rígido ou disco duro, derivação de *HDD* do inglês *hard disk drive*, é a parte do computador onde são armazenados os dados.

A tecnologia da informatização tem facilitado o cotidiano urbano através da organização e da regência de máquinas que facilitam o trabalho do homem como em equipamentos bancários, equipamentos que auxiliam na organização do trânsito, na comunicação por meio de celulares e sistemas de telefonia.

A cibercultura trouxe também a conectividade, a real necessidade de colher conhecimento e entretenimento e se comunicar por meio das redes e aprender a lidar com esses sistemas, saber seus limites, suas facilidades e responsabilidades. Isto será de fato indispensável daqui a adiante, promover dentro da cibercultura uma nova cultura com um degrau de acesso a esse mundo de possibilidades. (LÉVY, 1999 p.146)

1.2. Geração aluno do século XXI

Há uma relação grande entre educação e tecnologia e, nos estudos do ensino médio e fundamental, procura-se analisar o contexto educacional atual como perspectiva para esse novo tempo que está marcado por avanços tecnológicos acelerados. (GRINSPUN, 2002)

Segundo Grinspun (2002), no processo educacional, o indivíduo será motivado a obter conhecimentos e construir-se como sujeito de aprendizagem, com atitudes reflexivas questionadoras. Além disso, todo o processo educacional trabalha os conteúdos procedimentais (teorias/conceitos), atitudinais (atitudes/valores) aliados a relação aluno e professor.

A proposta de intermediar a educação, tanto quanto a didática e o social, por meio de uma expressão artística tecnológica, está ligada a complementação de uma para a outra, sabendo que a evolução tecnológica é, de fato, a grande tendência de desenvolvimento, até mesmo para cursos superiores.

A tecnologia proporciona aos alunos de hoje e para os que virão nas próximas décadas, a oportunidade de mesclar tecnologia e educação. Tecnologia que será atuante não só no cotidiano social, mas, no cotidiano educacional e ensinará aos estudantes como usar e se portar com as mesmas dentro da educação. É até uma responsabilidade para os educadores que

também já estão adaptados a esta condição de comunicação, pesquisa e aprimoramento de vida e educação. Para Grinspun, “O principal objetivo da tecnologia é aumentar a eficiência da atividade humana em todas as esferas, incluindo a produção.” (GRINSPUN, 2002 p.49)

A exigência dos alunos de hoje cobram para que a tecnologia esteja aplicada e ligada a sua educação. O crescimento e a expansão dos recursos tecnológicos do cotidiano das crianças têm ampliado a capacidade de aprendizado para o aluno do século XXI e estão ligados ao que o interessa fora da escola. Sobre isso, Pimentel nos alerta que “O uso de novas tecnologias na escola, tradicionalmente, ocorre algum tempo depois da tecnologia ter surgido em outros campos. Isto é normal, uma vez que raras são as tecnologias desenvolvidas para processos educacionais.” (PIMENTEL, Lucia, 2007 p.291)

Sabemos que cada criança, em idade escolar, tem acesso à internet e a sites de pesquisa de vídeos, fotos e textos, disponíveis também em celulares, como um aspecto muito normal no cotidiano de quase todas as crianças. Essa acessibilidade é também uma realidade oferecida em *lan houses* que são casas especializadas em internet, como um mercado de compra de acesso e a facilidade com que estas tecnologias de comunicação, tanto quanto com que a internet participa de redes sociais, sites específicos de relacionamentos do qual os jovens indiscriminadamente postam, ou seja, colocam suas fotos de modo que qualquer pessoa que esteja nesta mesma rede social possa visualizar suas imagens.

Neste recurso muitos imprevistos acontecem como o da exposição íntima ou até criminosa por meio de diversas formas de assédio. Fotos pessoais que são vistas, capturadas e veiculadas pela internet, disponibilizadas por descuidos, oferecendo informações de caráter particular em equipamentos de transporte de mídia visual como vídeos e fotos ou áudios, ou em *pen drivers*. Segundo GRINSPUN (2002), “A educação deverá propiciar a seus educandos compreender a aproximação desses novos campos, dos novos valores, dos novos universos que vêm sendo descobertos.” (GRINSPUN, 2002 p.35)

Usando o recurso de pesquisa e captura de arquivos da rede, com

informações pessoais ou sociais, que mostram a personalidade de cada aluno, pode ser o que ele inventar, se apresentando a diversos sites de relacionamento, permitindo uma liberdade muitas vezes não observada de perto ou acompanhada pelos pais e educadores, dando abertura para os problemas da exposição.

O uso das tecnologias contemporâneas possibilita a professor@s e alun@s desenvolverem sua capacidade de pensar, fazer e ensinar arte em uma vida contemporânea, representando um componente importante na vida de quem aprende / ensina, uma vez que abrange uma gama de possibilidades de conhecimento e expressão. Não se trata de substituir materiais e procedimentos já consagrados, mas de poder escolher o mais adequado processo de construção do trabalho. (PIMENTEL, 2007 p.292)

No âmbito dessa pesquisa, o cuidado com as informações está relacionado à educação e as cautelas a serem tomadas na utilização da internet, portanto o ambiente do aluno do século XXI, que tem contado com essa poderosa ferramenta de pesquisa, também pode se tornar vítima dela. O desenvolvimento da informática deixou para trás a forma de educar os alunos, considerando-se que a maior novidade é para o professor, que por ser de outra geração, não está tão apto a este crescimento.

1.3. Aspectos Motivacionais

Na medida em que a história segue seu curso, a tecnologia e seus avanços são evidenciados em diferentes áreas do conhecimento, nas Ciências Sociais, Exatas e Humanas. Na arte, a tecnologia surge como um caminho para conduzir o artista a criar, pois “o artista trabalha a tecnologia para lhe dar um sentido outro que sua finalidade técnica” (KERCKHOVE, 1996, p. 133). Então, a finalidade técnica pode dar lugar a um fazer humano, através do fazer maquínico da tecnologia. (SANTOS, 2007 p.156)

A educação tecnológica proporcionou aos alunos novas visões do mundo, facilitada pela postagem de vídeos, artes ou fotos que promovem a técnica de *paint light* e apresenta o artista por meio da cibercultura para um público diversificado, já que a internet abrange várias classes sociais e diversas culturas. Com o crescimento das postagens, ou seja, colocação na internet de vídeo ou a imagem para que todos tenham acesso, observamos a união da educação e tecnologia não só para compartilhar informações, mas também

para trocar a informação que este aluno ou individuo tem sobre a tecnologia e seus diversos temas, e para compartilhar elementos de entretenimento ou educacionais que informam e promovem o desenvolvimento pessoal e social da humanidade, pois o produto final procedente das tecnologias é sempre algo novo, que fascina e seduz, e com o tempo, torna-se parte do dia a dia do estudante, do artista e da sociedade.

O domínio do uso das tecnologias e seus avanços proporcionam aos artistas e estudantes novas possibilidades de criação de novos produtos que ocuparão rapidamente o lugar dos antigos e com mais riquezas de detalhes, enfim mais criativos que os anteriores. (GRINSPUN, 2002)

Em relação ao objeto, ao produto final oriundo das tecnologias, observa-se que há a descoberta, de algo novo que pode até fascinar e seduzir, e com o uso torna-se parte do cotidiano, podendo até ser esquecido para dar lugar a um novo produto. (GRINSPUN, 2002 p.27)

Lembrando que a tecnologia caracteriza-se como um grupo de conhecimentos, informações e inovações na vida cotidiana – bens de consumo, serviços e lazer, percebemos que os programas oficiais dos currículos são rígidos e não incluem a utilização das tecnologias com essa dimensão interativa. Neles, a tecnologia muitas vezes é associada somente a benefícios do cotidiano e não a prática educativa.

A utilização das tecnologias com sua dimensão interativa mostra que a educação tem que mudar para que o indivíduo não venha a sofrer com lacunas que deixaram de ser preenchidas porque a educação só estava preocupada com um currículo rígido voltado para o saberes e conhecimentos aprovados por um programa oficial. (GRINSPUN, 2002 p.30)

Trabalhando o aluno para que ele, dentro da escola tenha motivação de transformar o seu cotidiano virtual de lazer como: jogos *on line*, salas de bate papo, *blogs*, conhecidos como um site onde o individuo coloca comentários e informações com caráter de manifestações, denúncias ou relatos com a intenção de facilitar o dia a dia de sua comunidade ou sites de relacionamento em um cotidiano virtual de educação e aprendizado desenvolverá cada vez mais o aluno para esse aprendizado, exemplificando que quanto maior tempo uma pessoa se dedica a ter contato com essa tecnologia dos computadores e redes de acesso, mais fácil se tornará este mesmo processo no dia a dia.

No entanto, a proposta deste trabalho é de aproximar e incentivar o aluno a conhecer novas formas de arte, que tenham cunho ou conteúdos educativos ligados a tecnologia. Tendo em vista que as imagens capturadas e tratadas pelo *paint light* podem ser divulgadas e compartilhadas pela Internet, através de celulares e diversos dispositivos, que podem servir como forma de divulgação da arte, incentivando a criatividade e a prática artística de modo a evitar que este aluno se disperse em sites ou arquivos disponibilizados na internet que nada acrescentam na sua educação e formação.

1.4. Desafios e Perspectivas

Segundo Grinspun (2002), estamos vivendo num mundo “sem fronteiras” com muitos desafios, com uma inversão de valores, com crises nas instituições sociais, com crises no próprio desenvolvimento do indivíduo. (GRINSPUN, 2002 p.38)

O uso da informatização e suas tecnologias para o ensino necessitam de uma observação carinhosa para que o desenvolvimento de um processo ou de um plano de aula consiga mostrar a riqueza de informações e de caminhos que a pesquisa permite através da rede de internet, portanto o uso desta como plataforma de estudo pode se tornar um grande desafio.

Educar o aluno de forma que, fora do horário letivo formal, em sua casa ou durante suas férias, ele possa e queira acessar uma página de internet, não somente como um momento de distração e diversão, mas que a rede possa ser usada para a busca de informações educativas, que venham contribuir para o seu processo de ensino e aprendizagem, uso da internet de forma consciente.

A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. Para que isso aconteça, @s alun@s precisam entender a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolha. Isso significa que é importante que façam exercícios para conhecer programas de tratamento de imagem, por exemplo, mas é essencial que pensem seu trabalho como sua própria produção artística e não somente usem os recursos desses programas aleatoriamente. (PIMENTEL, 2007 p.295)

Devemos abastecer estes alunos de novas formas de arte ligadas à

tecnologia da comunicação, propondo assim, que o aluno ingresse em um ciclo e ao mesmo tempo sem estressá-lo ou sobrecarregá-lo ampliando suas bases de conhecimento mudando seus objetivos ao entrar na internet.

A tecnologia caracteriza-se, de uma maneira geral, como um conjunto de conhecimentos, informações e habilidades que provem de uma inovação ou invenção científica, que se operacionaliza através de diferentes métodos e técnicas e que é utilizado na produção de bens e de serviços. (GRINSPUN, 2002 p.51)

Existem softwares, ou seja, programas que facilitam a manipulação de imagem com comandos que permitem ao aluno modificar ou intervir artisticamente em imagens e desenhos dando forma, colorindo, interagindo ou tratando imagens. Pensando nisso, capturar essa imagem também se torna algo interessante, a partir do momento que o aluno pode intervir por meio destes programas, por exemplo, *gimp*, *photoshop*, *corel draw*, *illustrator* e outros.

O trabalho de arte digital não é chamado de 2D (bidimensional) ou 3D (tridimensional) porque é virtual. Isto significa que arte digital é de outra natureza. São obras digitais as realizadas com o uso de equipamentos que produzem imagens digitalizadas, como o computador e a câmara digital, por exemplo. Essas imagens podem ou não ser impressas. (PIMENTEL, 2007 p.294)

No entanto, essa técnica de fotografia, *paint light*, ou seja, captura de imagens traz a possibilidade de o aluno intervir na imagem sem que ele necessite destes *softwares* de edição, usando apenas este recurso de iluminação ao fotografar, dando a sensação na imagem de desenho em um espaço onde ele não existe, dando a liberdade de criar, ao mesmo tempo, de modificar a cena quantas vezes quiser, sem que uma ação de foto *paint light* venha intervir na outra ou no ambiente, tornando assim essa prática artística mais ativa e passiva de expressões corporais envolvendo o artista fisicamente ao seu objetivo.

CAPÍTULO 02

TÉCNICA *PAINT LIGHT*

Uma forma de construir a imagem unindo duas técnicas, desenho e fotografia, que revolucionaram períodos diferentes da comunicação visual. Podendo desenhar com luz em uma fotografia, alterando o sentido da imagem e a sua composição sem que o ambiente fotografado seja alterado, o *Paint Light* abrange o tema da arte em uma sistemática na qual se entende a readaptação de dois estilos sócio/culturais desencontrados, em seu auge, a fotografia e o desenho anexando à cultura de captura de imagem ao desenho.

A técnica *paint light* não é encontrada em livros, somente em sites, devido a isso é necessário que a escola use adequadamente o equipamento fotográfico e que invista no aprendizado e adaptação tecnológica para o ensino.

A princípio a técnica podia ser feita com máquinas que usassem filmes fotográficos, e por sua vez dificultava descobrir se o equipamento estava realmente regulado para a técnica ou o tempo de exposição à luz fosse excessivo, não dando assim o efeito esperado que só fosse visto após revelar este filme, hoje por ser uma técnica que foi facilitada no aspecto da digitalização da imagem.

Somente foram encontradas informações no site *Wikipédia*¹² como já relatado, possui informações por vezes inverídicas, “consta que seus primeiros relatos são de 1934 a execução da técnica pelo artista conhecido como Man Ray em sua série “Writing Space” criada em 1935 e suas assinaturas em *paint light* descobertas quase 70 anos depois”, a digitalização tornou mais fácil na atualidade a utilização da técnica, com o advento da fotografia o que há uma década seria inviável, pois era necessário que o fotógrafo e o artista fizessem o desenho, anotassem a configuração usada na máquina na abertura de diafragma e velocidade do obturador e revelassem o filme, vendo assim se o resultado foi realmente o esperado ou não.

Atualmente, um segundo após o *click*, celulares e máquinas digitais ou

¹² É um projeto de enciclopédia multilíngue livre, baseado na *web*, colaborativo e apoiado pela organização sem fins lucrativos.

“*dslr*”¹³ já mostram o resultado podendo alterar a configuração da máquina que captura a imagem ou melhorar os traços feitos pela luz diante da lente.

Nos dias atuais, a técnica *paint light* é facilmente manipulada por qualquer pessoa que tente fazê-la necessitando apenas que o aluno ou o artista a pesquise e a execute, pois os recursos tecnológicos para o *paint light* estão próximos e muito presentes do cotidiano da grande maioria das pessoas que possuem acesso a celulares e máquinas digitais.

Precisamos frisar que o equipamento fotográfico digital com maior recurso ou mesmo um equipamento semi profissional dará um melhor controle sobre a execução da técnica, deixando assim mais evidentes os resultados. Porém, é possível ter um resultado semelhante utilizando equipamentos mais simples e que possuam o recurso de captura de imagem. (NEVES, Nina 2009)

A técnica consiste em preparar o equipamento/máquina e estar pronto para criar imagens com uma lanterna, por isso é melhor escolher entre uma sala escura ou um ambiente externo com baixa luminosidade. Quando a técnica for utilizada em ambientes externos, de preferência à noite, onde a iluminação é menor, deve-se colocar a máquina sobre um tripé ou segurar fixamente o celular, ajustando a abertura do diafragma da máquina ou do aparelho de captura, estabelecendo a velocidade lenta da máquina ou do aparelho, se os recursos do mesmo assim o permitir.

Comece disparando o equipamento, fazendo um teste de luz usando uma lanterna em frente à lente, perceba o excesso ou a falta de luz no traço imaginário que for seguido pela lanterna ou qualquer objeto que ilumine, lembrando que o maior tempo de exposição à luz em um lugar fixo, parado no ar ou iluminando, maior será a visualização deste pela máquina. Seguindo o raciocínio que, maior a velocidade do movimento pelo feixe de luz mais fino ele será na captura da imagem ao inverso de quanto mais lento for mais grosso e denso será este traço ou mais exposto estará à luz.

Tendo a opção de variar a cor da luminosidade por meio da colorização

¹³ Digital single-lens reflex / meio de conjuntos que refletem a imagem capturada pela lente rebatendo por espelhos até o ccd – responsável pelo reconhecimento da imagem por meio da entrada de luz

do feixe de luz colocando um papel da cor verde que permita a transfixação da luz, automaticamente a máquina irá ler um feixe de luz verde, assim consecutivamente com todas as outras cores.

Será permitido o artista desenvolver desenhos que façam parte de uma composição ficando livre para desenhar diante da lente, o desenho é feito com a mão segurando a lanterna no ar em movimento, observando que esta técnica também dá a oportunidade de duas ou mais pessoas intervirem artisticamente nela, sendo cada um responsável por uma parte do desenho.

Em observação percebe-se que as cores claras do ambiente externo ou objeto de cena a ser iluminado refletem luz, por ser fonte de reflexo, sendo assim esses objetos mais sensíveis a iluminação, ou seja, que o objeto de cor branco absorve mais luz do que o objeto de cor marrom, portanto se a mesma exposição for aplicada aos dois o termo estourar a luz, ou seja, a luz ser refletida de forma excessiva ocorrerá muito mais facilmente no objeto que reflete melhor, no caso o branco, o mais claro.

Também que o objeto em cena parado ganhará maior nitidez, se ao desenhar o artista estiver com roupas claras, à possibilidade de o seu rastro corporal tomar a cena será muito maior em relação se ele estiver com roupas escuras e em movimento, tomando esses cuidados e praticando a técnica do *paint light* o artista ou o aluno ganhará maior controle de suas intenções artísticas diante da sua criação, aparecendo menos na cena proporcionando que o rastro de luz emitido pela lanterna e controlado por ele seja melhor visualizado. (NEVES, 2009)

O resultado é congelar a imagem, será capturado o desenho como um todo, retratando traços e formas simples com contornos e linhas, eternizando a magia desta arte.

Observando que o *paint light* não é só uma forma de grafitar com luz, mas também uma técnica aprimorada de fotografia que deu origem à maioria das técnicas de fotografia artística, uma delas o *strobist* que consiste em realçar a luz do flash ou contínua, no objeto em questão. (MATTOS, Francine, 2010)

É a facilidade de se corrigir ao desenhar. Após perceber que o final

desejado não foi alcançado, basta perceber se houve excesso ou falta de luz, regular novamente e se adaptar ao tempo de exposição, sendo que o tempo de abertura do obturador varia entre segundos ou até minutos, em segundos o feixe de luz pode aparecer em um lugar mais iluminado como em uma praça mais iluminada ou em minutos que necessitará de um quarto necessariamente escuro ou externo que apresente zero de iluminação artificial.

Para melhor aproveitamento da técnica *paint light*, estes cuidados devem ser tomados, pois qualquer objeto ou movimento de luz for capturado percebe o que foi, pois só aparecerá na foto o que tiver contado com a luz.

Deve ser feito um teste de enquadramento, pois quanto mais perto da lente da câmera que irá capturar o desenhista estiver, mais intensa será a luz, ela aparecerá mais forte e com tons mais vivos, com isso o seu campo de desenho será menor, ou seja, quanto maior for o seu campo de desenho mais longe o artista terá que se posicionar da lente, para ter certeza que as imagens geradas pelo feixe de luz não estão ultrapassando a captura da máquina ou celular. (COSTA, Bruno, 2011)

Citamos aqui um exemplo, se o artista fizer o movimento de rotação do braço com uma lanterna ou com uma lâ de aço em chamas, quanto mais longe ele estiver da câmera, menor será o círculo e também a sua intensidade. Outro fator que implicará no resultado desse processo é a intensidade em relação a distância, ou seja, com uma lanterna pequena, quanto mais longe estiver o aluno/artista, menos surtira efeito de luz.

Aconselha-se escolher uma lanterna maior para obtenção do resultado esperado, uma imagem bem definida, concluindo assim que é necessário imaginar e calcular que quanto mais luz o objeto de iluminação, irradiar maior será o feixe na captura da imagem pela máquina ou celular.

Esta é a forma mais clássica de praticar o *paint light*, tendo também o artista à opção de não movimentar a luz, mas movimentar o equipamento de captura de imagem, conseguindo assim, resultados semelhantes ou iguais aos propostos pela técnica da *paint light*.

2.1. Fotografia como arte

Fotografia é arte, eterniza o momento. Segundo Alice Martins, “Com o advento da fotografia, no século XIX, ampliaram-se em progressão geométrica as possibilidades de registro das múltiplas faces da vida social.” (MARTINS, Alice, 2007 p.112)

Estabelecer a idéia de que a fotografia é uma maneira de capturar extraordinárias dimensões e que o impacto visual de temas a serem fotografados, pode levar os alunos se interessarem e se dedicarem a aprender sobre essa arte ampla e a variedade de temas, ficando por conta do imaginário aonde este tema pode chegar com fotografias informais e amadoras ou profissionais.

Segundo COTTON (2010), a fotografia como arte contemporânea visa à estética – fotografia como registro do cotidiano e/ou performance, tendo visões amplas e diferenciadas do mundo como documentários e ainda suporte para o resgate de alguns valores pessoais, sociais e culturais e ir além do retratar o cotidiano.

A fotografia tem a capacidade de imortalizar momentos importantes da humanidade, tanto quanto da política por meio de guerras e conquistas como também de momentos onde a sociedade mostrou ser incapaz de prever tão qual devastador pode ter essas escolhas. Conhecemos fotos que marcaram uma época e que nos remetem a lembranças de nunca mais praticar o mesmo ato. A fotografia expressa como arte tem a capacidade e o talento de mostrar uma cena agradável ou abstrata, fazendo assim com que essa informação seja repassada visualmente, congelando expressões que mostrem o contentamento ou conquista.

No foto jornalismo, o registro da imagem pode denunciar os horrores cometidos pelos homens uns contra os outros, tendo momentos que fotografar um acontecimento foi questionado se é humano ou não, primeiro fotografar ou intervir socorrendo em uma questão ou uma guerra que não é sua, ou socorrer intervindo e não fotografar delatando, esta é uma forma de responsabilizar a arte da fotografia como única e de grande responsabilidade na visualidade da

comunicação, pois, “Quando os projetos fotográficos se concentram em pessoas e nas conseqüências de uma crise social ou de injustiças, uma das formas predominantes é o estilo inexpressivo de fotografia.” (COTTON, 2010 p.172)

Há necessidade da fotografia em todas as áreas da comunicação e desenvolveram-se formas de fotografar que mostram o *feeling*¹⁴ do fotógrafo para aquela imagem (poética) ou como capturar aquele momento (histórico).

A formatação da Internet tem permitido o desenvolvimento e a criação de novas formas de relacionamento e conhecimento.

Este é o caso da imagem digital, que atualmente abre possibilidades tecnológicas muito concretas de produção e fruição audiovisual.

Pode acontecer, ainda, que uma obra seja feita com técnicas mistas, isto é, com uma mistura de técnicas tradicionais e digitais. (PIMENTEL, 2007 p.295)

A foto eterniza o tempo e é um recurso de criação de repertório visual para preparar o professor do século XXI, já que, frequentemente, a fotografia não está presente na maior parte dos momentos da educação. Ela aparece usualmente na educação tecnológica, e também em outras disciplinas como na história, biologia e outras que necessitam da imagem como matéria de apoio para o estudo.

Destacamos o trabalho do fotógrafo que contribuiu buscando imagens que serviram para educação, relatando condições sociais e humanitárias, Sebastião Salgado¹⁵. Reconhecido mundialmente, é referência em fotografias históricas do novo século por denunciar a corrida pelo ouro em Serra Pelada e as condições subumanas de trabalhadores rurais em várias partes do Brasil.

2.2. Fotografia como registro do cotidiano

A invasão imagética que cercam o nosso cotidiano advindo de meios difusores como a TV, o cinema, revistas, jornais, sites que usam imagens como meio para comunicação, divulgação e venda, possuem o poder de emocionar,

¹⁴ Sentimento

¹⁵ NetSaber Biografias Disponível em http://www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia_c_985.html

influenciar nos convencendo a criar nossas ligações com o tema anunciado. Assim, “A arte foi revelada como um processo de delegação aos objetos cotidianos mais comuns, e a fotografia se tornou o instrumento pelo qual o artista podia esquivar-se à necessidade de criar uma “boa” imagem.” (COTTON, 2010 p.22)

Com o desenvolvimento tecnológico da comunicação visual por meio de arquivos de imagens, a internet conseguiu dar a oportunidade de uma divulgação rápida, numerosa e abrangente. A magia dessas imagens, a cores e quase ao vivo consegue sutilmente potencializar uma simples composição trazendo a arte da fotografia para o nosso cotidiano. (COTTON, 2010)

A fotografia consegue capturar momentos, registrando e eternizando capítulos da vida, que podem chocar, emocionar ou por meio de relato ou delato se transformar em uma fotografia histórica, comovendo e alertando a sociedade das atrocidades de uma guerra ou de uma catástrofe natural, como por exemplo, a imagem capturada pelo foto jornalista Kevin Carter (1960-1994) que publicou no jornal americano *The New York Times*, uma foto de uma criança sendo seguida por um abutre que só esperava pela morte da criança para se alimentar.

A imagem causou um grande alvoroço e manifestações que questionaram a conduta do foto jornalista, que optou entre a foto e seu significado e o poder desta imagem ao invés de socorrer e não interagir ou participar de uma guerra, da qual o seu papel era informar. (FARIA, Daniel 2008)

Foto e reações que levaram o foto jornalista ao suicídio.

Nesse sentido, usar as tecnologias contemporâneas para o ensino de arte, quer seja na produção artística, quer seja como suporte para a construção de novos conhecimentos, e reconhecer a possibilidade de expressão artística com a mídia tecnológica são tarefas e desafios contemporâneos aos quais @ professor@ de Arte deve estar atento@. (PIMENTEL, 2007 p.298)

Mostrar aos alunos a responsabilidade de uma imagem e um impacto que ela tem na sociedade, enfatizando que ela não é apenas um delato e sim um relato de situações de uma comunidade, seus valores e suas dificuldades, inspirando o aluno a produzir informações que artisticamente promove mudanças ou divulgam uma cultura.

CAPÍTULO 03

ARTE E CRIATIVIDADE

Os alunos são os sujeitos da aprendizagem, isto é participam ativamente da construção dos saberes. Sobre isso, “Piaget e Vygotsky compartilham a noção da importância do organismo ativo na construção do conhecimento.” (PALANGANA, 2001 p.133)

O professor torna-se mediador de situações que contribuirão para a aprendizagem do aluno através dos conhecimentos prévios já adquiridos durante sua vida e o ensino/aprendizagem acontece durante esse processo de socialização (aluno, professor, família). (PALANGANA, 2001)

Em sua obra Psicologia e Pedagogia (1970), Piaget retoma essa questão demonstrando, mais uma vez, sua preocupação em assinalar o aspecto espontâneo e relativamente autônomo do desenvolvimento das estruturas mentais. Para ele, o desenvolvimento da inteligência provém de processos maturacionais que podem ser estimulados pela educação (familiar ou escolar), mas que, no entanto, não decorrem dela. O processo de desenvolvimento constitui, pelo contrário, a condição prévia e necessária a todo ensino. (PALANGANA, 2001 p.138)

Motivado com a sociedade em que vive, baseando-se em costumes, tradições e religiosidade de cada região, ou seja, o aluno que tem a oportunidade de crescer no meio de uma família cuja cultura esteja ligada a trabalhos manuais como fabricação de adornos, instrumentos e peças de uso do dia a dia, como exemplo, uma sociedade indígena, está mais próximo desta facilidade de conhecer o desenvolvimento artístico em relação ao aluno que não tem este costume cultural no seu dia a dia.

Existem formas cotidianas de perceber a criatividade e a estimulá-la por meio das tecnologias. Usando a virtualização da comunicação visual e suas formas de execução por meio de desenhos, troca de imagens, a manipulação realizada por meio de programas de computador que lancem mão essa possibilidade, a fotografia está entre elas.

A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte. Para que isso aconteça, @s alun@s precisam entender a natureza dos instrumentos de arte e os meios de escolha. Isso significa que é importante que façam exercícios para conhecer programas de tratamento de imagem, por exemplo, mas é essencial que pensem seu trabalho como sua própria produção artística e não somente

usem os recursos desses programas aleatoriamente. (PIMENTEL, 2007 p.295)

Estabelecendo parâmetros de uma região a outra é claro que em algumas regiões prevalecerá o artesanato em detrimento da fotografia, por meio das novas tecnologias como celulares, máquinas fotográficas, web cam (câmera de comunicação ligada ao computador) e outros, mas o que se percebe são alunos e jovens cada vez mais ligados e dependentes destas tecnologias. Portanto, comunicar por meio da fotografia hoje é algo corriqueiro, sendo necessário assim desenvolver e capacitar os alunos para essa arte, tornando-os aptos a interagir e integrar essa nova sociedade de consumo.

3.1. Construção do Conhecimento

A criança nasce com a capacidade para exercitar seus esquemas de atividade adaptativa com uma certa independência do específico e do imediato. Logo, o papel que o ambiente social pode exercer na aquisição de um conteúdo fica diminuindo em função da natureza ativa e auto-suficiente dos mecanismos (internos) de desenvolvimento. (PALANGANA, 2001 p.77)

Desenvolver uma criança para o aprendizado está ligado a processos que respeitam e fazem parte de uma seqüência cronológica de reconhecimento da mensagem, informar uma criança é mostrar o que ela vai associar a imagem e assim em seguida com que tipo de som aquela imagem é representada, isso o fará desenvolver educacionalmente tanto quanto socialmente.

São por meios de experiências como estas que uma criança começa a ser alfabetizada, hoje as tecnologias estão mais presentes na vida das crianças do que nunca, algumas delas já brincam com celulares e já reconhecem a sua utilidade. Isso implica que essas crianças já tenham a tecnologia ligada a seu crescimento e desenvolvimento.

Sabe-se que a educação hoje não pode mais se orientar por uma estrutura curricular rígida, baseada no enfoque unicamente disciplinar, seqüenciado, acumulativo e pela hierarquização de conteúdos. Nesse sentido, a idéia de constructo fundamentou-se na concepção de um currículo com enfoque não-linear, ou seja, sistêmico, considerando os contextos histórico-social e cultural da infância. (PILLOTTO e MOGNOL, 2007 p.216)

A partir dessa seqüência entre ver, associar e identificar uma letra, um

número ou uma figura através de um livro, de um desenho ou de um programa de computador com conteúdo infantil, a criança tem a oportunidade de poder buscar a informação que deve ser orientada durante a infância por pais e educadores.

Segundo PALANGANA (2001), durante a adolescência o método de socialização do pensamento é completado, e o adolescente passa a se orientar conscientemente, aos objetivos pré elaborados, adaptando-os a realidade e agindo sobre ela, deixando para traz a necessidade da representação por imagem, isto é, das idéias do pensamento concreto, tornando-se seu pensamento mais abstrato, e com isso torna-se mais crítico e auto-suficiente para tomar decisões.

É neste momento, que uma base educativa forte estabelecerá os limites e guiará este adolescente em decidir ou optar pela informação do qual ele vai pesquisar. Ensinar uma criança a se educar para que na adolescência sinta facilidade em absorver informações que serão importantes e facilitarão seu crescimento educacional pode ser de grande importância para suas escolhas, ou seja, dentro das tecnologias e sua grande variedade de conhecimento a ser adquirido, ensinar e promover a esse adolescente a oportunidade de usar essas tecnologias dentro da escola e do seu cotidiano educacional por meio da arte e outras matérias.

Pesquisar é promover o conhecimento, mas para que isso aconteça o adolescente tem que saber o que pesquisar e para que pesquisar, ou criar e o porquê de criar. Seguindo um conceito de educação o quanto antes cada criança tiver acesso a essas informações da tecnologia ligados a educação, mais fácil de desenvolverá.

O uso da tecnologia em arte e em ensino de Arte não é novidade. Gravura, cinema, fotografia, por exemplo, demoraram algum tempo para serem reconhecidos como linguagens da arte. O mesmo acontece atualmente com a arte digital (PIMENTEL, 2007 p.291)

Construir o conhecimento exige a apresentação da matéria, o estudo e a elaboração, portanto pelo *paint light* aprender a juntar essas duas técnicas, o desenho e a fotografia, e a arte com a digitalização se torna um processo de construção do conhecimento muito interessante, pois trabalha de forma rude

usando uma técnica muito antiga que é a do desenho e uma das formas de tecnologia de captura de imagens a fotografia.

Dessa forma o aluno aprenderá e conhecerá as possibilidades de unir arte e tecnologia e educação com diversão. Promovendo assim o seu desenvolvimento artístico com conteúdo social, pois divulgar as expressões de arte e as formas de construí-la por meio da internet é socializar a educação e assim motivar outros jovens do seu meio social a conhecerem e praticarem essas técnicas.

3.2. Relação entre estímulo/produção

Segundo CÔRREA (2006), o processo criativo dos alunos do Ensino Médio é investigado na tentativa de esclarecer como eles pensam, solucionam problemas através das competências intelectuais e uso da arte.

Esses alunos já percorreram grande parte da sua vida escolar e como lhes é proporcionado, pela própria sociedade uma multiplicidade cultural, não se pode rechaçar o seu conhecimento e convivência com algum tipo de manifestação artística, uma vez que eles já trazem consigo algum entendimento estético. (CÔRREA – 2006 p.103)

Quando um aluno é estimulado a aprender sobre outras culturas ele produz a oportunidade de se comunicar com elas e assim interagir em outros assuntos, tais como, costumes e sociedade, e também é estimulado a ter consciência social e não ter preconceito sobre condição social, racial ou opção de vida. E é estimulado a produzir ações que venham beneficiar a sua ação de desenvolvimento social o posicionando como um jovem que terá interesse sobre a sociedade em que vive e sendo ponto de apoio para crianças que virão a conhecer estas técnicas de se comunicar com a arte no seu dia a dia.

Segundo CÔRREA (2006), a relação entre estímulo/produção/avaliação nessa faixa etária da adolescência é muito importante e complexa, revelando as maneiras de como as inteligências interagem na sua vida cultural. Por ser uma época em que os jovens estão tomando grandes decisões como qual carreira será seguida necessitam de ajuda neste sentido.

Arte, enquanto área do conhecimento, além de ser um modo de pensar, de chegar a produções inusitadas e estéticas, de propor novas formas de ver o mundo e de apresentá-las com registros

diferenciados, é também uma construção humana que envolve relações com os contextos cultural, socioeconômico, histórico e político. (PIMENTEL, 2007 p.293)

Portanto, a educação por meio da arte ajudará os alunos a se comunicarem e terem acesso a outras culturas, pois sabemos que a forma com que um povo se comunica está totalmente ligada a fatores sócio/culturais.

Produzir arte sempre teve um aspecto social, pois um artista regional se baseia em sua cultura e um jovem se baseia em sua sociedade, sociedade da qual cada vez mais rompe as barreiras pela internet se comunicando e tendo informações de todas as partes do mundo da mesma forma que divulga sua visualidade para outros jovens, que tem a mesma oportunidade de pesquisar e socializarem por meio da internet na mesma cidade, estado, país ou além desses limites. Portanto estimular o conhecimento e o desenvolvimento da visualidade cultural é muito importante para a adaptação da cultura, as divulgando e apresentando para um povo criativo e rico em variedade de cultura.

3.3. O papel da arte

A arte apresenta papel importante no desenvolvimento cultural, pois, através dela, temos a representação simbólica do material, do intelectual, do espiritual e do emocional que caracterizam os grupos sociais, seu modo de vida, seus valores e suas crenças. A partir disso, revisitamos características e conceituações a respeito da arte e tudo o que dela pode retornar ao indivíduo tanto na sua vida pessoal como social. (CÓRREA – 2006 p.130)

A partir dessa afirmação, acreditamos que arte seja fundamental para o desenvolvimento integral do indivíduo.

A arte está ligada ao contexto sócio/cultural de cada aluno, percebe-se que cada cultura sendo dividida por cidades, estados ou países tem uma tendência e uma forma de encarar umas as outras. Nos dias de hoje com a informatização e a velocidade da comunicação, proporciona ao aluno conhecer e ter contato com pessoas de outros estados que cresceram e se desenvolveram em uma região com hábitos totalmente diferentes.

Isso significa valorizar a cultura, perpetuar ou tentar resgatar costumes,

posturas da qual fizeram com que aquele país, estado ou cidade se desenvolvesse tanto artística quanto patrimonialmente.

O indivíduo que tem a sua cultura ligada a seus costumes e conhece, pratica e divulga, é artisticamente desenvolvido tendo também a oportunidade de conhecer novas culturas e respeitá-las, fazendo com que este padrão de comportamento apareça em sua sociedade mantendo sua cultura artística viva para os que virão.

A imagem, assim como o método científico, é ideológica e, portanto, liga contextos e significados na experiência, sejam eles político, religioso, psicológico, econômico ou social. Para evitar cair na armadilha da generalização, é necessário chamar a atenção para uma diferença fundamental: a cultura visual. (MARTINS, 2007 p.30)

A arte está totalmente ligada à visualidade, hoje muito presente na comunicação, baseando-se em culturas sociais ou tendências mundiais, tornando as tribos urbanas na maioria das vezes uma forma de manifestação cultural e até política, buscando se expressar em relação às condutas propostas por governos ou cultura.

Ou seja, o jovem está ligado às artes de várias formas então se torna indispensável o desenvolvimento de práticas educacionais voltadas para re-significação da arte em seu meio, oportunizando a esse aluno o conhecimento necessário acerca da sua própria cultura.

CONCLUSÃO

Conclui-se com esta pesquisa que a importância dos alunos conhecerem as possibilidades que as tecnologias apresentam para interação entre arte e educação, pode definir caminhos entre uma boa conduta na cibercultura e suas novas oportunidades de busca de conhecimentos. Possibilitando a interação entre os alunos e as informações disponíveis na internet, facilitando assim aprender a aprender desenvolvendo o senso crítico do aluno dando importância a seus costumes e visualidade baseados ao seu cotidiano sócio/cultural.

Sugere-se que esta pesquisa facilite muito estas relações entre escola, comunidade e educação tecnológica nos fazendo refletir assim sobre o aprendizado tecnológico dos alunos e como estes alunos tem interagido com essas tecnologias, cada vez mais o aluno esquece que as tecnologias vieram para facilitar tanto o aprendizado quanto as tarefas simples do dia a dia, e que ao mesmo tempo, podem ser um grande aliado para a criação e a adaptação de novas técnicas.

A proposta é dar oportunidade aos alunos que não tem acesso à tecnologia.

O projeto poderá ser aplicado com os alunos assistidos pela instituição Educandário São Benedito, localizado na cidade de Barretos. Essa instituição atende crianças carentes com faixa etária entre os 9 e 12 anos.

As aulas são ministradas no período integral e abrange toda a comunidade local, oferecendo cursos e oficinas de artes plásticas, teatro, música, esportes como natação e capoeira, todos voltadas para a aprendizagem, recreação e inserção dessas crianças na sociedade. A escola possui acompanhamento psicológico e assistência social para os alunos, por se tratarem de crianças e pré adolescentes com famílias em grupo de risco, envolvidas em casos de agressões familiares, alcoolismo, drogas, fragilizadas socialmente.

Portanto, necessitam de um cuidado maior por estar mais expostas a violência doméstica, discriminação ou situação de abandono. A presente pesquisa oportunizará a esses alunos a inserção às novas tecnologias, os

motivando a interagirem cada vez mais com a educação e com a tecnologia, visto que a maioria desses alunos não possuem os equipamentos necessários em suas casas ou comunidades, esse contato os preparará para a vida social ou profissional através do contato com essas tecnologias.

O intuito desta proposta não é somente o da inserção às novas tecnologias, mas que essa forma de arte não faça parte somente do seu cotidiano escolar, sendo levada por este aluno para o seu dia a dia, para sua comunidade, não somente através do *paint light*, mas através do desenho como forma de desenvolvimento da criatividade e expressão artística.

O aspecto motivacional e social dessa pesquisa é proporcionar as crianças assistidas dessa instituição, uma forma de lazer e aprendizado que contribua no processo educacional de forma a desenvolver socialmente opções que venham determinar aos alunos uma melhor escolha de suas atividades, os tornando assim indivíduos aptos a zelar por sua integridade social, a fim de prepará-los também para o mercado de trabalho.

Explorar a criatividade a partir da visualidade dos desenhos e grafites, de suas comunidades que agem como manifestos de suas dificuldades cotidianas em relação ao governo, sociedade ou até mesmo às questões ligadas a segurança pública. Também através da arte e não através da violência que os afasta cada vez mais socialmente e tiram as oportunidades de crescimento profissional diminuindo sua expectativa de se colocarem de forma menos frágil em suas vidas, os afastando da violência por meio da educação.

Desenvolvendo socialmente uma nova forma de mostrarem suas culturas artísticas baseadas nas culturas de rua, não promovendo o confronto entre sociedades, mas os motivando a interagir. Mostrando que suas comunidades estão aptas a conhecer outras sociedades com costumes diferentes, valores e posição social, fortalecendo a socialização diminuindo preconceitos e distâncias por meio da arte de rua, características de suas comunidades e integração de mercados, artesanato, música. Mostrando também que a cultura em volta de sua sociedade com valores diferentes são importantes para as manifestações artísticas desenvolvida por sua cultura visual.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros:

- LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa 2ª Edição - 2000 (6ª Reimpressão 2007) – São Paulo – Ed. 34 Ltda. – 2007 (Coleção Trans)

- GRINSPUN, M. P. S. Z. - Educação Tecnológica. In: GRINSPUN, M. P. S. Z. (Org.) **Educação Tecnológica” Desafios e Perspectivas** — 3ª edição – São Paulo : Editora Cortez, 2002

- PALANGANA, I. C. **Desenvolvimento e Aprendizagem em Piaget e Vygotsky - A relevância do social** – 5ª edição – São Paulo – Editora Summus, 2001

- MORO, C. - Competências intelectuais e sua relação com o ensino da arte escultória: um estudo de caso no ensino médio. In: CORREA, A. D. e NUNES, A. L. R. (Orgs). **O Ensino das Artes Visuais: uma Abordagem Simbólico-Cultural”** – Santa Maria – Editora Da UFSM, 2006

- COTTON, C. **A fotografia como Arte Contemporânea** – Trad. Maria Silvia Mourão Neto. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010 (Coleção arte&fotografia)

- OLIVEIRA, M. **Arte, Educação e Cultura** - Santa Maria : Ed. da UFSM, 2007

- Sites:

- WIKIPEDIA Light painting Disponível em http://en.wikipedia.org/wiki/Light_painting - Acessado em 25 outubro 2011

- COSTA, B. – Deixa de Frescura - Light Painting - Pintando com Luz!, 2011 - <http://www.deixadefrescura.com/2011/02/light-painting-pintando-com-luz.html> - Acessado em 16 setembro 2011

- MATTOS, F. – Fotografe uma idéia – Fotografe – Técnica do Strobist, 2010 - http://fotografeumaideia.com.br/site/index.php?option=com_content&task=view&id=1202&Itemid=138 Acessado em 10 outubro 2011

- NEVES, N. Light Paint, 2009. Disponível em <http://www.labfoto.ufba.br/2009/02/light-paint> - Acessado em 25 outubro 2011

- BECHER, W. Isto não é photoshop! São exemplos incríveis de “light painting”, 2010. Disponível em <http://newserrado.com/2010/02/04/isto-no-photoshop-so-exemplos-incrveis-de-light-painting/> - Acessado em 25 outubro 2011

- FARIA, D. Personagem Kevin Carter (1960 – 1994) Disponível em <http://www.revistawave.com/blog/index.php/2008/02/20/kevin-carter-1960-1994/> - Acessado em 30 outubro 2011

- BIOGRAFIAS Netsaber Sebastião Salgado Disponível em http://www.netsaber.com.br/biografias/ver_biografia_c_985.html - Acessado em 30 outubro 2011

- TIAGO, V. 78 Belas fotos usando light painting, 2011 <http://www.bonstutoriais.com.br/78-belas-fotos-usando-Light-painting> - Acessado em 16 setembro 2011

- MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, Recursos Multimídias, 2011 – Disponível em http://portal.mec.gov.br/index.php?id=10731&option=com_content&task=view, acessado em 20 de novembro de 2011

ANEXO I
PLANO DE CURSO
APLICAÇÃO DA TÉCNICA *PAINT LIGHT* DE FOTOGRAFIA EM ALUNOS DO
ENSINO MÉDIO COMO MEIO FACILITADOR DE COMUNICAÇÃO E
SOCIALIZAÇÃO

EMENDA

Refletir sobre o aprendizado dos alunos ao interagir com as tecnologias e promover a eles a oportunidade de conhecer uma técnica de desenho que envolve a tecnologia de captura de imagem, indicando aos alunos divulgar sua sociedade e seu cotidiano por meio desta técnica *paint light*.

OBJETIVOS DO CURSO

Geral:

Aproximar os alunos da arte tecnológica facilitando assim promover a arte e a técnica do *paint light* na sua sociedade desenvolvendo o senso crítico e artístico divulgando a sua região.

Objetivos específicos:

Educar por meio da tecnologia demonstrando o uso educacional destes métodos facilitando e motivando o aluno a cada vez produzir arte e integrá-lo não só artisticamente, mas também socialmente em sua região, demonstrando o quanto é importante seus costumes para o meio em que vive, produzindo arte no ambiente urbano ou educacional.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Módulo 1: Apresentação do aluno a técnica *paint light*

Neste módulo os alunos terão a oportunidade de conhecer as possibilidades de desenho previstas pela técnica de *paint light* e assim desenvolverem senso de criatividade para relacionar a educação com a arte.

Carga horária: 4 horas/aula.

Módulo 2: Apresentação ao aluno dos equipamentos necessários

Interagir os alunos aos equipamentos que possibilitam a técnica como celulares, máquinas fotográficas, lanternas, explicando seu funcionamento e como acontece a captura das imagens.

Carga horária: 4 horas/aula.

Módulo 3: Executar a técnica com os alunos

Neste módulo os alunos poderão executar a técnica de *paint light* e colher os primeiros resultados de suas experiências.

Carga horária: 2 horas/aula.

Módulo 4: Interação arte e educação

Neste módulo os alunos irão criar seus trabalhos baseados em trechos de literatura, poemas, poesias, letras de música, quadros, estátuas ou fotos, relacionados as matérias vistas em outras disciplinas e interagi-las por intermédio do *paint light*. Expor as obras na unidade escolar.

Carga horária: 8 horas/aula.

METODOLOGIA DE TRABALHO

As aulas correspondem a uma carga horária de 18 horas/aula. As aulas acontecerão duas vezes por semana sendo 2 horas/aula na semana.

As aulas serão incluídas no currículo de artes visuais e terão a interação de professores de outras disciplinas.

RECURSOS**Os recursos a serem usados:**

Computador com acesso a internet;

Datashow;

Máquina fotográfica;

Lanternas;

Plásticos coloridos;

Ambiente da escola ou externo.

AVALIAÇÃO

Será baseada na facilidade em interagir com a técnica e a integração entre aluno, grupo de estudo, professores envolvidos baseados na leitura e os trabalhos executados, observando os detalhes da matéria ou tema usados para o *paint light*.

ANEXO II



Fig 1 DESCONHECIDO, autor, **sem título**, 2011



Fig 2 GESSMAN, **light painting smile fingers**, 2009



Fig 3 **Teste 1 Avião**, 2011



Fig 4 **Teste 2 Anjo**, 2011



Fig 5 **Teste 3 Flores**, 2011



Fig 6 **CARTER**, Kevin, **sem título**, 1993