



SELECIONA, RECORTA E COLA: PROCESSOS DE CRIAÇÃO COM MEIOS DIGITAIS NA ESCOLA

Ana Cristina Luiza Souza
UEG

Resumo

Este artigo constitui-se de um recorte da pesquisa em andamento no Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás, tem a finalidade compartilhar o processo de criação de fotomontagens digitais produzidas por alunos de Ensino Médio. A metodologia utilizada se ancorou na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa juntamente com as Tecnologias Digitais. O resultado da proposta faz parte de uma coletânea de produções de oito oficinas que norteiam a pesquisa em andamento.

Palavras-chave: Artes Visuais, Tecnologias digitais, Fotomontagem Digital.

Abstract

His article consists of a snip of ongoing research at the Interdisciplinary Master of Education , Language and Technology, State University of Goiás, is intended to share the process of creating digital photomontages produced by students of high school. The methodology is anchored on Approach Ana Mae Barbosa Triangular along with Digital Technologies . The result of the proposal is part of a collection of eight workshops productions that guide the ongoing survey

Keywords: Visual Arts , Digital technologies , Digital Photo montage.

1 Contextualizando...

O presente texto relata uma experiência de ensino- aprendizagem do processo de fotomontagem digital com estudantes de Ensino Médio do Colégio Estadual Nestor Maranhão Arzola na cidade de buriti Alegre- Goiás, no primeiro semestre de 2015. O mesmo também é um recorte da pesquisa em andamento do Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias da Universidade Estadual de Goiás. A presente proposta faz parte de um grupo de oito oficinas realizadas no primeiro semestre de 2015, que envolvem processos de criação com meios digitais por alunos de ensino médio em escola pública. A metodologia utilizada está ancorada na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa juntamente com as Tecnologias de Informação e Comunicação com intuito de estimular a experimentação e apropriação dos meios digitais pelos alunos no processo de criação de fotomontagens.

No Brasil o uso de tecnologias e mídias contemporâneas como recursos no processo de criação no ensino de arte em escolas públicas de educação básica ainda é um pouco tímido. O próprio termo “processo de criação” é um tanto emblemático no ensino de arte devido às questões históricas e pedagógicas pelas quais esse campo do conhecimento passou desde sua inserção na educação. Contudo o trabalho de aliar processo de criação com tecnologias e mídias contemporâneas na educação básica



em escola pública impõe-se como desafio diante da realidade que se configura as escolas brasileiras e o próprio ensino de arte. Algumas questões potencializam esse desafio, como a ausência de uma proposta política pedagógica que contemple com maior clareza o uso dessas tecnologias na escola, a precariedade dos laboratórios de informática nas escolas ou até mesmo sua ausência, a falta de conhecimento sobre essas tecnologias por parte dos professores, e tantos outros que emergem cotidianamente na escola pública.

No contexto brasileiro a fotomontagem teve sua gênese no período modernista nos trabalhos de Jorge de Lima no período entre os anos 30 e 40, e do artista plástico Athos Bulcão na primeira metade dos anos 50 e Guinard. Embora datada nesse período, a fotomontagem esteve fortemente vinculada ao surrealismo, muito pouco aceito no modernismo. No entanto, a fotomontagem enquanto arte não conseguiu se firmar no Brasil, mesmo considerando as produções de Jorge de Lima, Athos Bulcão e Guinard, há uma inexistência de fotomontagens após esses artistas, (CHIARELLI, 2003). Conseqüentemente essa ausência também se materializou nos currículos de arte.

Nessa pesquisa abordamos o processo mais conhecido da fotomontagem, a seleção da imagem, seu recorte, montagem e sua colagem. A proposta foi de desenvolver pesquisa com materiais impressos como revistas, jornais, livros e folders por serem de fácil acesso aos alunos. Essa contextualização é necessária para possibilitar a compreensão de como a ampliação para a fotomontagem digital como criação de imagem com uso de tecnologias digitais ocorre a partir de um conhecimento já sedimentado pela fotomontagem tradicional.

O objetivo principal foi o de combinar processos tradicionais de produção de imagens com tecnologias digitais. Buscou-se ampliar o olhar dos alunos acerca de processos de construção das imagens como favorecimento para o olhar sobre visualidades do cotidiano. No processo de criação, utilizando a fotomontagem como forma de expressão, foram propostos aos alunos os estudos dos procedimentos técnicos e teóricos sobre os métodos de produção utilizados na fotomontagem. Assim, eles desenvolveram um trabalho poético, abordando o corpo como tema principal em diferentes contextos, como identidade, cultura, sociedade. A escolha do tema ocorreu a partir dos eixos propostos pelas diretrizes curriculares de Artes Visuais no Ensino Médio de Goiás.



Os alunos pesquisaram as obras e os processos de criação na fotomontagem de Jorge de Lima, fazendo uma leitura reflexiva das imagens, com uma abordagem social, a partir da análise das obras e sua contextualização. Levantamos alguns critérios para nortear a observação dos alunos em relação às fotomontagens e Jorge de Lima, tais como os conteúdos das obras e os materiais utilizados.

2 Processos e Técnicas da Fotomontagem

A fotomontagem difere de outros processos de criação de imagens como a pintura, a escultura e a gravura. O termo fotomontagem surge no dadaísmo como composição da colagem de fotografias. O uso de fotografias na colagem já havia aparecido tanto no cubismo como no futurismo, mas é no dadaísmo que ganham força e estatuto de arte por conta da fotografia. A composição da imagem por meio da montagem era um processo o qual refletia um caráter mecânico e técnico semelhante o processo industrial, (Ades, 1993). Além das fotografias as imagens tipográficas também passaram a ser utilizadas nas fotomontagens. Havia na fotomontagem dadaísta uma mistura encantadora de recortes da ortografia padrão num jogo de letras que subiam e desciam horizontal e verticalmente, outrora aleatórias, que trazia vida e liberdade ao espectador, (Richter, 1993). A fotomontagem dadaísta trouxe a guisa uma nova forma de ver o mundo e refleti-lo, a imagem de um mundo em que as experiências decorriam das transformações introduzidas pela máquina, no entanto por volta de 1920 há um enfraquecimento do dadaísmo e muitos artistas começam a aderir às ideias do surrealismo, dando início a novas formas de composição das fotomontagens.

No surrealismo as fotomontagens se distanciam bastante do dadaísmo, enquanto a preocupação do dadaísmo era com as mudanças na vida conforme as transformações industriais, e o caráter político permeado de denúncias e críticas sociais, as fotomontagens surrealistas por sua vez buscam no mundo imaginário e alegórico. A fotomontagem surrealista foge aos análogos racionais de criação e significado, as imagens são incomuns ou até mesmo fantásticas de caratês alucinatórios e enigmáticos, que remetem aos sonhos, às vezes sem sentido algum ou propositais. A princípio o surrealismo foi uma revolta contra a estética em busca da total liberdade de inspiração, (ALEXANDRIAN, 1976). Marx Ernest é um dos grandes nomes da fotomontagem surrealista, fazia da fotomontagem uma conquista do irracional, muitas vezes não fazia uso dos processos de cortar e colar usava muitas vezes “desenhos com tinta ou grafite sobre fotos, gerando uma transformação da imagem que resultava em novas configurações da realidade”, (CARVALHO, 1999, p.21).



De acordo com Carvalho (1999), as experimentações nas fotomontagens surrealistas estavam muito ligadas à imagem do corpo, era possível modificar a estrutura corporal utilizando qualquer tipo de combinação, desdobramentos, hipertrofias, substituições de partes do corpo por outros elementos, superposições e duplicações.

3 Arte, Educação, Tecnologias e Cultura Visual: tecendo um mosaico

O presente século vem sendo marcado por mudanças rápidas decorrentes da incorporação de diferentes tecnologias no cotidiano das pessoas, modificando o modo de ver, pensar e agir no mundo. Com a Arte não é diferente, a união entre o fazer artístico e a utilização da tecnologia tem suscitado muitos questionamentos, entre eles podemos destacar as dificuldades no reconhecimento de produções contemporâneas com uso de tecnologias como Arte.

Arte e aprendizagem sempre fizeram parte da vida do ser humano e foram sendo modificados ao longo da história, conforme normas e valores estabelecidos, em diferentes tempos e ambientes culturais. Ao pensarmos no ensino de arte no século XXI podemos destacar inúmeros desafios, enfrentamentos e subjetividades que perpassam as salas de aula.

A escola tem o papel de despertar os alunos a compreensão das diferentes linguagens artísticas, suas particularidades poéticas e hibridismo, características da arte contemporânea. O ritmo das mudanças é acelerado, são conceitos, técnicas e diferentes maneiras de produzir arte que encantam e atormentam este universo. É importante que a escola compreenda as novas tecnologias como fruto de um momento histórico e cultural, “torna-se necessário não só aprender a ensiná-las inserindo-as na produção cultural dos alunos, mas também educar para a recepção, o entendimento e a construção de valores das artes tecnologizadas, formando um público consciente (BARBOSA, 2005, p. 111), e ainda possibilitando uma educação estética.

A cultura visual no ensino de arte possibilita aos alunos aproximação do universo artístico que ultrapassam o legado tradicional incorporando representações visuais quantas o homem seja capaz de produzir, pode oportunizar o desenvolvimento de um pensamento visual e criativo, contribuindo para aprimoramento do olhar dos alunos sobre si mesmos e o mundo que o rodeia. Promover uma educação que considera a cultura visual como parte de suas reflexões é indispensável em nossos dias, mas também é um desafio contemporâneo e relevante que a educação deve lidar.



4 Abordagem Triangular e o Desdobramento da Proposta

A mediação do processo pedagógico para a produção da fotomontagem foi alicerçado na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa que considera a arte como conhecimento. Para Barbosa (2010, p.33) o conhecimento das artes ocorre a partir de uma relação de intersecção entre “experimentação, decodificação e informação”. Desse modo apenas um fazer consciente e informado pode tornar possível a aprendizagem em arte. A Abordagem Triangular constitui-se na leitura da obra de arte, contextualização e produção que se entrecruzam, nenhuma dessas etapas está isolada uma da outra nem tampouco impõe uma ordem hierárquica, antes seu entrecruzamento a caracteriza como multidimensional. Na Abordagem Triangular, há uma dinâmica de interação entre as partes e o todo e vive-versa, ou seja, ocorre no contexto do ensino de arte inter-relações entre as ações ler, fazer e contextualizar com a decorrência dessas ações, decodificar, experimentar, refletir e informar, (RIZZI, 2011).

A Abordagem Triangular combinada às tecnologias contemporâneas provoca uma ação educativa que permite ao aluno a capacidade de apropriação e experimentação desses meios como modo de investigação dos processos de criação de imagens com base no hibridismo e diferentes técnicas. Para Pimentel (2012, p.135), “o uso de novas tecnologias possibilita a /@s alun@s desenvolver sua capacidade de pensar e fazer Arte contemporaneamente”, contudo vale ressaltar que o ensino das artes visuais corrobora para que o aluno tenha o entendimento da imagem quer seja arte ou não, (BARBOSA, 2010).

A busca por uma base histórica acerca da fotomontagem foi imprescindível para compreensão dos alunos acerca da fotomontagem enquanto arte. A partir do estudo histórico sobre a fotomontagem, escolhemos “A pintura em pânico” de Jorge de Lima um dos precursores da fotomontagem no Brasil, para nos determos com mais profundidade. Foram também apresentados aos alunos os procedimentos utilizados na produção da fotomontagem, tais como o processo de selecionar as imagens, recortá-las, fazer a montagem e colagem das mesmas e ainda os materiais utilizados para isso, tais como revistas, jornais, folders, fotografias e outros impressos. Ressaltamos como tema “o corpo na sociedade contemporânea” e a importância dos conceitos e significados inerentes ao tema para o processo de criação dos alunos. Essa escolha se deu por conta de que o “corpo” é um dos eixos temáticos do programa curricular do ensino médio de Goiás.



No processo de criação das fotomontagens os alunos pesquisaram e experimentaram diferentes materiais impressos, revistas, jornais, panfletos e fotografias. Esse processo de pesquisa, experimentações e posteriormente a apropriação dos meios digitais permitiu aos alunos uma investigação sobre a fotomontagem digital e conseqüentemente acerca da produção da imagem contemporânea e seus hibridismos, ampliando-lhes o olhar sobre as visualidades do cotidiano. Após a produção das fotomontagens, os alunos escolheram uma de suas produções, escanearam e salvaram como imagem em formato jpeg no computador. Posteriormente foi sugerido que os alunos abrissem as imagens no software Gimp, que é um editor de imagem semelhante ao Photoshop, porém desenvolvido para o sistema Linux, mas já disponível para o Windows. Oferecemos aos alunos um tutorial para utilização das ferramentas do Gimp, no entanto muitos alunos solicitaram trabalhar com as suas imagens em programas e aplicativos de edição de imagens já conhecidos por eles. Desse modo os alunos experimentaram diferentes possibilidades de manipulação de imagens desde softwares a aplicativos online. Tal experimentação despertou nos alunos a pesquisa pelas possibilidades visuais a partir de sua própria produção. A cada produção os alunos foram orientados a fazerem a descrição de todas as etapas realizadas na manipulação de suas imagens, em seguida salvaram como novo arquivo jpeg no computador. Contudo pode-se dizer que a proposta resultou em uma Poética da Experimentação como apresentam Plaza e Tavares (1998), esse tipo de poética constitui-se na atividade criativa de cunho experimental, nela o artista dispõe-se a novas situações, e pouco a pouco, busca desvendar as possibilidades estéticas que podem ser obtidas pelos meios, bem como novas formas de expressar-se. Desse mesmo modo o processo de produção da fotomontagem digital foi proposto aos alunos, o que lhes permitiram um trabalho de muita pesquisa e grandes descobertas.

Para Plaza e Tavares (1998, p.188) “a experiência para ver no que dá” intenta descobrir as novas potencialidades dos meios eletrônicos; a esta conduta de criação é inerente um fazer não intencional, porém criativo, curioso, que como que num jogo lúdico com a máquina escolhemos o que queremos construir. No campo da experimentação podemos a partir de uma realidade criar uma nova realidade, e para isso os autores apontam para o conceito da recodificação, que é a “transferência de um sistema de pensamento para outro, de um campo do saber para outro” (PLAZA E TAVARES, 1998, p.195). Os autores ainda seguem dizendo que a recodificação parte de algo já codificado; colocando-se a possibilidade de recodificar, como uma metacriação-



criação a partir de. Os alunos ao utilizarem o scanner recodificaram suas imagens do analógico para o digital, por sua vez, essas imagens sofreram transformações sugerindo novas significações.

Ainda de acordo com os autores, a partir da aquisição de imagens por computador tem início os processos de transformação de imagens eletrônicas por meio de dispositivos de síntese bidimensional, como exemplo o scanner, com isso os autores citam várias possibilidades e potencialidades criativas, entre elas citamos duas: a representação da representação que é o processo de aquisição da imagem a partir da sua digitalização e quantificação em pixels, o que implica na abstração, recodificação e esquematização. A imagem pode receber diferentes tratamentos, pode ser retocada, solarizada, colorida, ampliada ou reduzida. A montagem, colagem e bricolagem por sua vez são outras possibilidades criativas, a infografia permite tratar a imagem em diferentes aspectos, com deslocamentos, movimentos laterais, rotações, distorções. A memorização dos dados das imagens permite que elas possam ser recriadas podendo resultar em imagens fictícias e/ou híbridas.

As fotomontagens digitais tiveram como origem as imagens das fotomontagens produzidas no método tradicional. As imagens resultantes da digitalização foram livremente manipuladas pelos alunos com diferentes intervenções: cor, texturas, proporção e outros que resultaram na hibridação da técnica tradicional da fotomontagem com as tecnologias digitais da contemporaneidade. Nas figuras de 1 a 5 são apresentadas algumas produções e a descrição breve feita pelos alunos de ambos os processos, com a notação de A1, A2, A3, A4 e A5 como referência aos alunos. As imagens seguem o mesmo padrão, à esquerda a fotomontagem por processos tradicionais e à direita a fotomontagem digital.

Na figura 1 temos a produção “O homem e o tempo” do Aluno 1. A imagem a esquerda constitui-se de uma fotomontagem com recursos tradicionais, recortes de revistas, enquanto a direita está a fotomontagem digital conforme passo a passo: Site: <http://apps.pixlr.com/editor/>. file/open imagem/ok adjustment/brightness:-42, contrast -18/ok. filter/polar coordinates/ok. file/salvar como/nome homem e o tempo/ formato JPEG/Quality 100/ok.



Figura 1: A1 O homem e o tempo. Fotomontagem (esq) Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2015.
Fotomontagem Digital (dir). Dimensões. 1480x3508. Tamanho, 5,03 Mb.2015.

Na figura 2 segue a produção do aluno 2, sem título, a esquerda a fotomontagem feita com recortes de jornais e revistas. À direita segue a fotomontagem digital. A princípio o aluno recortou a imagem selecionando apenas a parte que desejava utilizar, segue o passo a passo: abrir Gimp/arrastar imagem/cores/equilíbrio/zoom/ferramenta/preenchimento/cor de fundo/filtro/distorções/deformação/interativa/filtro/distorção/mosaico/ exportar como/JPEG/exportar.

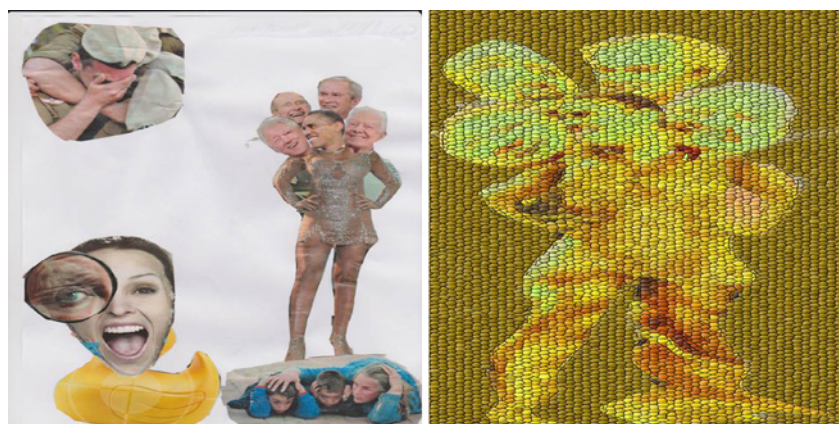


Figura 2. A2, sem título Fotomontagem (esq) Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2015.
Fotomontagem Digital (dir). Dimensões. 1067x2586. Tamanho. 3,64 Mb.2015.

Na figura 3, temos as produções do aluno 3, sem título, a esquerda a fotomontagem na qual o aluno utilizou panfleto de oferta de supermercado e revistas, já a direita a fotomontagem digital. Para produção da fotomontagem digital o aluno também selecionou e recortou uma parte de sua fotomontagem para editar, posteriormente seguiu os seguintes passos: digitar endereço <http://apps.pixlr.com/editor/>, abrir imagem, color balance/ferramenta/preenchimento/filtro/glamour glow/filtro/ kaleidoscope size 8, horizontal 18, vertical 50/ salvar como/semnome/formato JPEG/Quality 100/ok.



Figura 3: A3, sem título, Fotomontagem (esq) Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2015.
Fotomontagem Digital (dir). Dimensões. 1216x2685. Tamanho, 335 kb.2015.

Na figura 4, segue as produções do aluno 4, à esquerda a fotomontagem produzida a partir de revistas e à esquerda a fotomontagem digital. O aluno manipulou a imagem no software Gimp da seguinte forma: abrir Gimp/arrastar imagem/cores/ajusta matiz/luminosidade -100/saturação 100/filtro/renderizar/nuvens/nuvens da diferença/exportar como/ JPEG/exportar.

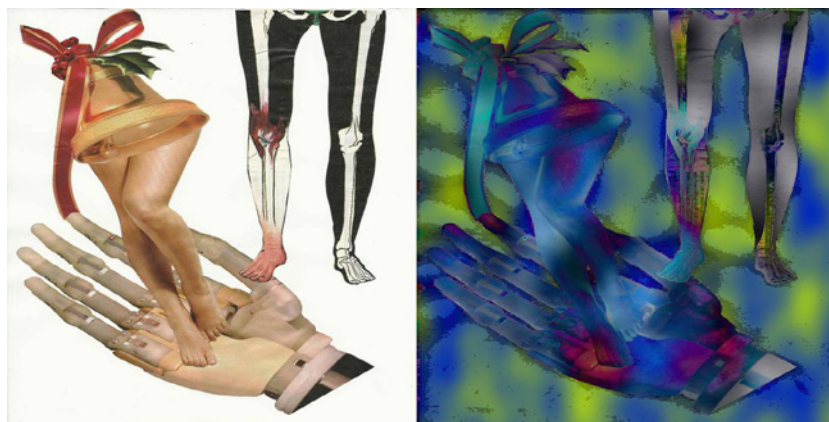


Figura 4: A4, sem título, Fotomontagem (esq) Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2015.
Fotomontagem Digital (dir). Dimensões. 2480x3508. Tamanho, 1,49 Mb.2015.

Na figura 5, temos as produções do aluno 5, este por sua vez à esquerda a fotomontagem tradicional na qual o aluno utilizou de revistas e à direita a fotomontagem digital, para esta o aluno fez um corte na imagem selecionando apenas a parte que desejava manipular, em seguida fez uso do software Gimp. Segue seu passo a passo: abrir Gimp/cores/posterizar 114/filtro/distorções/redemoinho e martelada/açores/posterizar nível 2/exportar como/JPEG/exportar.

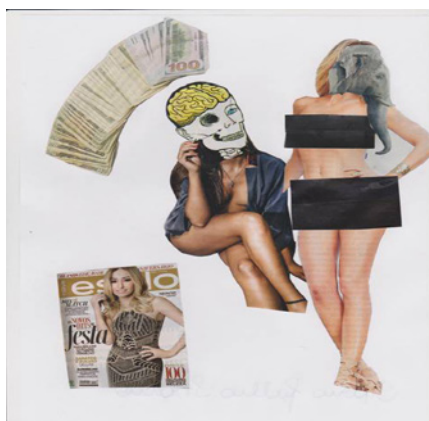


Figura 5: A4, sem título, Fotomontagem (esq) Dimensões. 21,0 x 29,7 cm. 2015.
Fotomontagem Digital (dir). Dimensões. 904x3467. Tamanho. 851 kb.2015.

5 Algumas Reflexões

A proposta desenvolvida dentro do contexto de ensino-aprendizagem permitiu uma articulação entre processos tradicionais de produção de imagens com as tecnologias digitais. Essa combinação possibilitou aos alunos o enriquecimento do olhar bem como ampliação da percepção e concepções acerca da linguagem visual. Novos saberes foram construídos à medida que a proposta avançava, as discussões no coletivo, a pesquisa por imagens que trouxesse a subjetividade de cada aluno, e ainda as imensuráveis manipulações de imagens até chegarem àquela que cada um julgou perfeita.

Os objetivos propostos inicialmente foram alcançados, pois buscávamos combinar processos tradicionais com processos das tecnologias digitais sem antagonismos, e ainda a ampliação do olhar dos alunos sobre as visualidades e do seu repertório visual, o que de fato se materializou tanto nas produções quanto nos diálogos durante o processo de criação.

A experiência aqui relatada como já dito é apenas um recorte de uma oficina dentre oito realizadas com uso de tecnologias digitais na educação básica, mais especificamente no ensino médio com propósito pedagógico no ensino de arte. Após a realização da última oficina será feita uma exposição dos trabalhos dos alunos afim de dar visibilidade para a comunidade escolar e abrir discussões sobre o uso das tecnologias como ferramentas no processo de ensino e aprendizagem tanto em arte como em outras áreas do conhecimento.



Referências Bibliográficas

ADES, Dawn. **Photomontage**. London, Thames & Hudson Ltd, 1993.

ALEXANDRIAN, Sarane. **O Surrealismo**. Lisboa: Editorial Verbo, 1973.

BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da Arte**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

BARBOSA, Ana Mae, Dilemas da Arte/Educação como mediação cultural em namoro com as tecnologias contemporâneas. In: Ana Mae Barbosa (org.). **Arte/Educação contemporânea: consonâncias Internacionais**. São Paulo: Cortez, 2005, p. 98- 112.

CARVALHO, Helio Jorge Pereira de. **Da Fotomontagem às Poéticas Digitais**. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Multimeios do Instituto de Artes da UNICAMP. Campinas, 1999.

PLAZA, Júlio & TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: Poéticas Digitais**. São Paulo: Editora Hucitec, 1998.p.187-196.

PIMENTEL, Lúcia Gouvêa. Tecnologias Contemporâneas e o Ensino de Arte. In: BARBOSA, A.M. (org) **Inquietações e Mudanças no ensino de Arte**.7.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

RICHTER, Ivone Mendes. **Interculturalidade e estética do cotidiano no ensino das artes visuais**. Campinas: Mercado das Letras,1993.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. Reflexões sobre a Abordagem Triangular do Ensino de Arte. In: BARBOSA, A.M. (Org.). **Ensino de Arte: Memória e História**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

Documentos Eletrônicos

CHIARELLI, Tadeu. **A fotomontagem como “introdução à arte moderna”**: visões modernistas sobre a fotografia e o surrealismo. São Paulo: ARS, vol.1 no.1. 2003. Disponível em: < <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202003000100007>>. Acesso em: 01/05/2015.

EDITOR DE FOTOS. Disponível em : <http://apps.pixlr.com/editor/> Acesso em: 01/05/2015.

Minicurriculo

Ana Cristina é mestranda no Programa de Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias UEG, licenciada em Pedagogia FAFICH/GO, Artes Visuais FAV/UFG e Informática UEG ,possui especialização em Planejamento Educacional/ UNIVERSO SALGADO, Gênero e Diversidade na Escola/UFG e Mídias na Educação / UFG, atua como coordenadora pedagógica geral da Rede de Ensino Municipal de Buriti Alegre/Go e leciona como professora efetiva de Arte nos anos finais do Ensino Fundamental e Ensino Médio na Rede Estadual de Educação de Goiás.

ISSN 2316-6479 I DE JESUS, S. (Org). Anais do VIII Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual: arquivos, memórias, afetos . Goiânia, GO: UFG/ Núcleo Editorial FAV, 2015.