

O DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA ASSOCIADO ÀS TECNOLOGIAS DIGITAIS

SILVA, Adriana S.¹, WEYMAR, Lúcia B. C.²

drikassilva@hotmail.com

luciaweymar@gmail.com

RESUMO

Os artistas contemporâneos têm explorado as possibilidades dos computadores e da internet nas suas produções artísticas. Na mesma direção, seguem os jovens, incorporando cada vez mais estes mecanismos no seu cotidiano. A sala de aula sofre as influências propiciadas pelas tecnologias. Com base neste cenário, o presente artigo se propõe a discutir a experiência estética na sala de aula observando as produções artísticas que envolvem a tecnologia digital em sua produção.

Palavras-chave: experiência estética, tecnologias digitais, ensino de arte.

INTRODUÇÃO

Face ao desenvolvimento das tecnologias digitais e a aproximação dos estudantes com tais ferramentas, faz-se necessário discutir o papel das mesmas nas salas de aula. A presença do computador e da internet no cotidiano da sociedade contemporânea é efetiva. Estes equipamentos estão causando transformações profundas no modo como o sujeito se organiza na sociedade. Cria-se um senso comum de que permanecer conectado é praticamente uma obrigação nos lares, nas escolas, nos locais de trabalho entre outros. Além disto, tais ferramentas se apresentam como alternativa nos momentos de lazer.

Nas escolas, a prática docente associada às tecnologias ainda se dá de forma defasada. Na maioria das vezes, o uso do computador é atribuído às disciplinas ligadas à informática as quais se restringem a desenvolver habilidades básicas em *softwares* de edição de texto, planilhas, apresentação, etc. Nestas disciplinas a supremacia do texto e dos números sobre a imagem continua a ser reforçada. O despreparo dos professores em

¹ Aluna do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/ Mestrado, PPGAV/CeArte/ UFPel e integrante do Núcleo Transdisciplinar de Estudos Estéticos/NUTREE/ PPGAV/UFPel.

² Orientadora. Professora do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais/ Mestrado, PPGAV/CeArte/ UFPel e Professora no Centro de Artes da UFPel.

trabalhar com as tecnologias em sala de aula ainda é um fator negativo. A maioria dos professores tem conhecimento superficial para lidar com essas ferramentas em sala de aula (PIMENTEL, 2011).

De maneira geral, o computador é utilizado para deixar os trabalhos bonitinhos a partir de padrões oferecidos pelos *softwares*, como ferramenta de lazer e para pesquisa. Desenvolver atividades que envolvem o computador relacionado aos momentos de recreação faz com que o estudante caia em um vazio, uma vez que ele não está sendo preparado para lidar com a linguagem e com os códigos utilizados pelos computadores (PIMENTEL, 2011).

O desenvolvimento tecnológico tem propiciado uma convergência midiática que tem sido fator considerável no processo de comunicação: todas as linguagens e todas as mídias produzidas pelo homem estão organizadas nas redes telemáticas. Essa convergência desperta o interesse de artistas contemporâneos em experimentar os espaços e as possibilidades criadas por meio do computador e da internet. Com isso surge uma nova visualidade, com apelos estéticos e poéticos bem particulares.

Tendo em vista o surgimento dessa nova visualidade, torna-se necessário refletir sobre o modo como os educadores em arte exploram as tecnologias digitais no desenvolvimento da experiência estética dos estudantes. Este tema compõe o problema da pesquisa em andamento no Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas, na linha de pesquisa Ensino da Arte e Educação Estética, sob a orientação da Professora Doutora Lúcia Weymar. A proposta desta pesquisa é refletir sobre uma abordagem metodológica para o desenvolvimento da experiência estética junto a estudantes de ensino médio partindo da experimentação de obras de *web arte*.

ARTE BASEADA NAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

Sobre a rubrica da arte digital encontramos distintas manifestações artísticas geradas por computador. São obras produzidas com meios digitais organizadas em códigos binários – a sequência de zeros e um (s) que compõe a linguagem dos computadores. Mas como definir o que é e o que não é arte digital? Para essa pergunta, ainda não temos uma resposta bem delimitada. O que se pode afirmar é que os limites entre o que é e o que não é arte digital é bem impreciso, pois são obras que envolvem arte, ciência e tecnologia.

A fim de facilitar o entendimento, Lieser (2009) indica que arte digital refere-se a toda produção artística desenvolvida por meio do computador e/ou da internet cujos resultados estéticos e poéticos não poderiam ser atingidos a partir da exploração de outros materiais e métodos. Além disto, a arte digital possui uma linguagem visual multimidiática que explora a própria linguagem deste meio para desenvolver suas obras. *Uma foto digitalizada não pode ser considerada arte digital, mesmo sendo muito boa. Mas uma imagem que tenha sido obtida por uma câmara na internet em Nova Iorque e segundos mais tarde seja vista em Berlim (...) pode ser considerada arte digital* (LIESER, 2009, p.13). Tendo este conceito sobre arte digital esclarecido, discuto a seguir o desenvolvimento da experiência estética nas salas de aula.

DESENVOLVIMENTO DA EXPERIÊNCIA ESTÉTICA NA SALA DE AULA

Ao apreciarmos uma obra de arte buscamos compreender a proposta do artista, o contexto antropológico e social bem como político e cultural representados na obra. Alguns artistas como Marcel Duchamp e Hélio Oiticica acreditavam que a obra só se completava a partir da fruição do espectador. Quando estamos diante de uma obra, ativamos a percepção, a imaginação, a interpretação e o prazer estético. Por meio da arte é possível se autoconhecer. A arte influencia o pensar, o sentir, a imaginação, o senso crítico e desenvolve o conhecimento. Para compreender a arte contemporânea é preciso que tenhamos conceitos filosóficos, estéticos, antropológicos, sociológicos, culturais e contextuais que nos permitam entender o que a obra comunica (PERISSÉ, 2009; FRANGE, 2011).

No cenário artístico temos o artista e sua busca por novas práticas, novos modos de produção, novas poéticas, inaugurando e reinventando a experimentação estética. Com o desenvolvimento das tecnologias, artistas utilizam estas ferramentas a fim de explorar as possibilidades estéticas e poéticas dos mecanismos digitais e estão interessados em utilizar o computador para gerar experiências sensíveis e questionar a função destes equipamentos. Ao ensino da arte, cabe a necessidade de despertar o interesse dos estudantes por essas novas produções artísticas.

Ott (2001) afirma que é possível registrar as transformações pelas quais a sociedade passa através da arte. Isso se aplica para a atualidade, cuja proliferação de imagens nos canais de comunicação e a substituição de texto por ícones denotam a capacidade comunicativa das imagens. Ao ser associada a textos, sons e movimento, a imagem digital aponta novos desafios aos educadores de arte na ressignificação de seus conceitos (OTT, 2001).

Segundo Lanier (1997) o ensino da arte deve se comprometer em desenvolver a responsabilidade social discutindo o modo como o mundo econômico e político atuam. Lanier também sinaliza a necessidade de se desenvolver um conceito central bem estruturado que se relacione a referenciais artísticos e à ampliação e à qualificação da experiência estética. A primeira questão a se considerar é que a experiência estética, em geral, está incorporada nos estudantes antes da escola que, por sua vez, tem como função potencializar os conceitos que já fazem parte do repertório visual dos mesmos.

A experiência estética deve ser proporcionada por outras linguagens artísticas e o ato de produção de arte não é necessariamente o modo mais eficiente para qualificar a experiência estética. Lanier aponta que somente o sujeito que conhece a natureza da experiência estética consegue ampliar tal experimentação (LANIER, 1997).

Baseada nisto, compreende-se que a função do professor é propiciar o avanço nos domínios dos conceitos estético-visuais e demonstrar que a arte possibilita o desenvolvimento individual e amplia a consciência cultural, o que resulta num sujeito crítico participativo no processo de construção e desenvolvimento social (LANIER, 1997; BARBOSA, 2011).

A experiência estética é um exercício mental na qual a imagem – seja ela uma obra de arte, uma fotografia, um cartaz – é o objeto de apreciação. Por meio dessa experiência, ativamos nossa cognição e nossa percepção, nos tornamos mais sensíveis e conscientes a respeito dos aspectos formais e estéticos de determinada imagem. A experiência estética ativa sentimentos como prazer, alegria, paz, bem como seus opostos. As emoções não possuem formas, são difíceis de definir, dependem diretamente da situação em que o sujeito está inserido. A experiência estética permite que o sujeito associe uma

emoção a uma forma, um desenho, uma imagem ou uma obra de arte. Através da arte, novos caminhos são abertos, novas formas de ver e sentir o mundo são inaugurados (FUNCH, 2000).

A experiência estética é um processo criativo que possibilita, entre outras coisas, descobrir o conhecimento; enquanto o processo criativo envolve mecanismos de compreensão da realidade pessoal e do outro (e do artista). É impossível passar por uma experiência estética na qual a obra não comunique nada; logo, para que a arte atinja o estudante é preciso que ele recrie, para si, os significados dela (PERISSÉ, 2009; FRANGE, 2011).

A abordagem de Lanier (1997) demonstra que para desenvolver uma experiência estética nos estudantes, é preciso passar por etapas que os preparem para tal vivência. Para tanto, acreditamos que reconhecer as potencialidades dos estudantes enquanto repertório estético é de suma importância. O próximo passo é iniciar a contextualização histórica com relação ao conteúdo abordado. Uma vez que o foco deste artigo é desenvolver a experiência estética em arte digital, reconhecer as práticas dos estudantes em relação às tecnologias é uma informação importante.

Em se tratando de tecnologias, é preciso identificar o uso que os estudantes fazem do computador e da internet. Quais as ações mais frequentes? Se já acessaram algum site sobre artistas, museus ou galerias? Qual a função que mais executam em contato com estas ferramentas? A partir destas constatações será possível refletir sobre uma abordagem das relações que se pode traçar entre arte e tecnologia.

Como citado anteriormente, as experiências vividas pelos estudantes influenciam as suas experiências estéticas que são formadas por funções perceptivas, cognitivas e emocionais. A arte atua como elemento de atualização existencial constituindo, assim, a individualidade do sujeito no processo de apreciação da obra. A escola deve auxiliar na construção de significados a partir do contexto social permitindo que cada estudante constitua a sua identidade cultural, uma vez que o ensino faz parte da cultura e possibilita que a identidade cultural seja construída (MIR, 2009; FRANGE, 2011).

Smith (2001) afirma que a arte deve ser abordada como um assunto particular nas salas de aula e sugere que tenha finalidade, conceito e que desenvolva habilidades específicas, sendo necessário que tenha seu próprio tempo e espaço nos currículos. Deve-se compreender a arte como fundamental para a experiência humana, pois é pela arte que se desenvolve a capacidade de entender as linguagens – visuais, verbais e sonoras – que permeiam as relações humanas (SMITH, 2001).

A experiência estética é uma questão largamente discutida e possibilita uma quantidade muito ampla de conceitos e opiniões. Devemos entender que a função da experiência estética é servir como via que permite a organização e a construção de significados necessários para a compreensão da realidade (MIR, 2009). Os autores Lanier (1999), Ott (2001) e Smith (2001) consideram que o ensino da arte deve se comprometer com a experiência estética uma vez que a arte pode intensificar e ampliar o conhecimento e a experiência humana.

Após identificar a familiaridade que o estudante tem com o computador e a internet é preciso observar as influências dessas tecnologias na sociedade. Logo, uma contextualização histórica que possibilite a reflexão e a compreensão da realidade da sociedade contemporânea e um olhar crítico referente ao cotidiano do educando possibilitam a geração de conceitos e ideias. É preciso olhar para os aparatos tecnológicos buscando identificar suas contribuições positivas e/ou negativas à sociedade.

Retomando a abordagem sobre arte digital, existem diversos tipos de produções que envolvem arte e tecnologia, são algumas delas: produção de gráficos por computador, realidade virtual, *web arte*, *software art*, objetos interativos, entre outros. Cada uma delas possui suas particularidades apesar de serem produzidas sob o mesmo suporte.

Baseada na contemporaneidade, na qual diversos modos de relacionamento estão sendo gerados pela internet e pela exploração da computação gráfica, acredito que a *web arte* pode ser um dos meios de exploração do sensível e da experiência estética nas salas de aula. Ainda que a experiência dos estudantes com a internet e com o computador se dê em função de acesso a redes sociais, acesso a contas de *e-mail*, uso da rede para pesquisa escolar, uso de *softwares* de edição de textos, entre outras atividades, consideramos já haver um conhecimento prévio sobre o funcionamento da internet. Além disto, a familiaridade que os jovens têm com o suporte da obra e a vivência em experimentar imagens nos meios digitais (computadores e smartphones) os tornam mais próximos dos contextos da *web arte*, facilitando o acesso e a navegação no hipertexto.

A *web arte* tem o ciberespaço como suporte, um ambiente familiar aos estudantes. Por meio destas obras é possível desenvolver novos modos de experimentar e perceber este espaço. A mobilidade no hipertexto; a possibilidade de interação e de escolha de caminhos a percorrer dentro das obras, bem como a possibilidade de acesso e de apreciação em qualquer ambiente são elementos que devem ser explorados nas obras de *web arte*. Estas obras são instigantes e sua experimentação baseia-se nas experiências que os estudantes trazem de suas práticas cotidianas.

Um fator positivo na exploração de obras de *web arte* está no fato da experimentação estética se dar efetivamente na obra, e não em uma reprodução sua. Nestas obras, é possível desenvolver a percepção visual, perceber os detalhes e qualidades sutis, bem como o modo como os elementos se organizam na tela. Ott (2001) afirma que a apreciação de obras de arte originais desafia os estudantes a observar e projetar conhecimentos que potencializam o exercício criativo. A apreciação de obras de arte desenvolve aptidões para aprender a ver, a observar, a pensar e a investigar de modo crítico. Possibilita o autoconhecimento, tornando os estudantes mais sensíveis às questões da arte a partir da experiência estética.

Há que se levar em consideração que desfrutar das facilidades das tecnologias no ensino da arte não implica no desenvolvimento de uma consciência artística. Para que se consiga realizar a aprendizagem significativa em arte é preciso conhecer a ferramenta de trabalho bem como suas possibilidades e limites. Além disto, conhecer os processos de produção de arte associada à tecnologia, especificamente do computador e da internet, faz com que o estudante se torne presente em seu próprio tempo. Apesar de todas as facilidades do computador é preciso também salientar que alguns resultados só serão obtidos a partir do uso de materiais tradicionais. Logo, o uso da tecnologia não anula outros processos de produção em arte, pelo contrário, eles devem ser complementares (PIMENTEL, 2011).

CONCLUSÃO

Vimos que a arte contemporânea vem explorando em sua estética e sua poética, instrumentos tecnológicos que envolvem o computador e a internet. Ao ensino da arte

cabe desenvolver uma experiência estética relacionada a estes equipamentos. Para tanto, sugiro neste artigo o desenvolvimento da experiência estética em obras de *web arte*, uma vez que são produções que utilizam o computador e a internet na produção e apreciação das obras. Considero estas duas ferramentas próximas da realidade dos estudantes uma vez que os mesmos já se utilizam de algum serviço oferecido por este meio, fato que facilita e amplia o entendimento da linguagem empregada no desenvolvimento de obras de arte.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, Ana Mae. As mutações do conceito e da prática. In: **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2011.
- FRANGE, Lucimar Bello P. Arte e seu ensino, uma questão ou várias questões. In: **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2011.
- FUNCH, Bjarne Sode. Tipos de apreciação artística e sua aplicação na educação de museu. In: **Educação estética e artística: abordagens transdisciplinares**. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa, 2000.
- LANIER, Vincent. **Devolvendo arte à arte-educação**. Arte-educação: leituras no subsolo. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- LIESER, Wolf. **Arte Digital**. Colonia: H. F. Ullmann, 2009.
- MIR, Carmen L. B. **Educação como mediação em centros de arte contemporânea**. Arte/educação como mediação cultural e social. São Paulo: Editora UNESP, 2009.
- OTT, Robert W. **Ensinando crítica nos museus**. Arte-educação: leituras no subsolo. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- PERISSÉ, Gabriel. **Estética e educação**. Autêntica Editora. Belo Horizonte, 2009, 100p.
- PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Fruir, contextualizar e experimentar como possível estratégia básica para investigação e possibilidade de diversidade no ensino de arte: o contemporâneo de vinte anos**. In: Abordagem triangular no ensino das artes e culturas visuais. São Paulo: Cortez, 2010.
- SMITH, Ralph. **Excelência no ensino da arte**. Arte-educação: leituras no subsolo. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.