



UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas,
Sociais e da Natureza
Multicampi Cornélio Procópio e Londrina

LEILA LINGUANOTTI

ARTE E TECNOLOGIA

LONDRINA
2024

LEILA LINGUANOTTI

**ARTE E TECNOLOGIA:
EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAL TECNOLÓGICA NO ENSINO DAS
ARTES VISUAIS**

**ART AND TECHNOLOGY: EDUCATIONAL TECHNOLOGICAL
EXPERIENCES IN TEACHING VISUAL ARTS**

Produto Educacional apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza – Multicampi Cornélio Procópio e Londrina, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ensino de Ciências Humanas, Sociais e da Natureza.

Área de Concentração: Ensino, Ciências e Novas Tecnologias.

Linha de Pesquisa: Fundamentos e Metodologias para o Ensino de Ciências Humanas.

Orientador: Prof. Dr. Alcides Goya

Coorientadora: Profa. Dra. Sonia Maria da Costa Mendes

LONDRINA

2024



[4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Esta licença permite que outros remixem, adaptem e criem a partir do trabalho para fins não comerciais, desde que atribuam o devido crédito e que licenciem as novas criações sob termos idênticos.

Conteúdos elaborados por terceiros, citados e referenciados nesta obra não são cobertos pela licença.



LEILA LINGUANOTTI

ARTE E TECNOLOGIA: EXPERIÊNCIAS EDUCACIONAL TECNOLÓGICA NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Trabalho de pesquisa de mestrado apresentado como requisito para obtenção do título de Mestre Em Ensino De Ciências Humanas, Sociais E Da Natureza da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR). Área de concentração: Ensino, Ciências E Novas Tecnologias.

Data de aprovação: 04 de Dezembro de 2024

Dr. Alcides Goya, Doutorado - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Cristine Roberta Piassetta Xavier, Doutorado - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (Ifpr)

Eduardo Filgueiras Damasceno, - Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Dra. Sonia Maria Da Costa Mendes, Doutorado - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná (Ifpr)

Documento gerado pelo Sistema Acadêmico da UTFPR a partir dos dados da Ata de Defesa em 04/12/2024.



LEILA LINGUANOTTI

**ARTE E
TECNOLOGIA**

**ORIENTAÇÃO: PROF.º. DR.º. ALCIDES GOYA
COORIENTAÇÃO : PROF.º. DR.º. SONIA MARIA DA COSTA MENDES**



SUMÁRIO

| | | |
|----------|-------------------|----|
| 1 | ARTE E TECNOLOGIA | 8 |
| 2 | CARTEMA | 19 |
| 3 | POESIA VISUAL | 27 |
| 4 | ARTE E MULTIMÍDIA | 32 |
| 5 | ARTE COM LUZES | 38 |
| 6 | FOTOMONTAGEM | 44 |
| 7 | MUSEU VIRTUAL | 50 |

APRESENTAÇÃO

Este *e-book* propõe uma trilha de aprendizagem que visa explorar a confluência entre Arte e Tecnologia, traçando um percurso histórico que demonstra a intrínseca relação entre esses campos do conhecimento. A proposta explora a produção artística contemporânea que converge as Artes Visuais e as Novas Tecnologias, com ênfase no uso pedagógico de ferramentas digitais nas áreas de linguagens visuais e audiovisuais, abrangendo fotografia, videoarte, software de edição e criação de imagens, aplicativos e plataformas de museus virtuais. O objetivo primordial é fomentar a sensibilidade e o pensamento crítico dos estudantes, instigando reflexões sobre as diversas linguagens artísticas e suas articulações no contexto das relações Arte-Tecnologia, sem restringir a produção a um único suporte ou formato.

A proposta pedagógica deste *e-book* culmina na criação de um Museu Virtual, um espaço digital que reúne e expõe as produções artísticas dos estudantes ao longo da trilha de aprendizagem. Cada capítulo apresenta uma temática específica, contribuindo para a construção desse acervo virtual e fomentando a experimentação com diversas linguagens artísticas e tecnológicas.

A estrutura do *e-book* é dividida em sete capítulos, cada qual abordando um aspecto fundamental da relação entre Arte e Tecnologia:

Capítulo 1: Arte e Tecnologia: Neste capítulo, a investigação concentra-se na historicidade da relação entre Arte e Tecnologia, desde os primórdios da criação artística até as manifestações contemporâneas. A análise de diferentes movimentos artísticos e a exploração de ferramentas tecnológicas ao longo do tempo visam proporcionar aos estudantes uma compreensão aprofundada da influência da tecnologia na produção artística.

Capítulo 2: Cartemas: A fotografia é explorada como linguagem artística, com foco no desenvolvimento do olhar crítico e na criação de imagens poéticas e abstratas. A partir da análise de trabalhos de fotógrafos renomados, os estudantes são incentivados a experimentar com diferentes técnicas fotográficas e a construir narrativas visuais.

Capítulo 3: Poesia Visual: Neste capítulo, a convergência entre linguagem verbal e visual é investigada, com o objetivo de estimular a criação de obras que combinem texto e imagem de forma inovadora. A análise de exemplos históricos e contemporâneos de poesia visual serve como ponto de partida para a experimentação com diferentes ferramentas digitais e a produção de obras originais.

Capítulo 4: Arte Multimídia: A expressividade da arte multimídia é explorada, com ênfase na combinação de diferentes mídias e linguagens artísticas. O uso de plataformas de design gráfico permite aos estudantes criar obras que integram elementos visuais, sonoros e interativos. Projetos práticos como videoarte, instalações multimídia e performances digitais são propostos para estimular a criatividade e a experimentação.

Capítulo 5: Arte e luz: A exploração das potencialidades da luz como elemento artístico constitui o foco central deste capítulo. Através de técnicas como o *Light Painting*, os estudantes são instigados a manipular a luz como meio de criação visual, aprofundando a compreensão da relação entre luz, espaço e percepção.

Capítulo 6: Fotomontagem: Emerge como uma ferramenta poderosa para a construção de imagens híbridas, combinando elementos visuais diversos de forma harmoniosa. O uso de software de edição de imagem possibilita aos estudantes a criação de composições complexas, explorando a justaposição de fotografias, desenhos e elementos gráficos.

Capítulo 7: Museu virtual: A experiência de imersão em museus virtuais amplia o repertório imagético dos estudantes, proporcionando um contato mais próximo com obras de arte de diferentes épocas e culturas. A criação de museus virtuais individuais incentiva a produção autoral e a construção de narrativas visuais personalizadas.

Ao longo do *e-book*, cada capítulo apresenta objetivos específicos, fundamentação teórica, exemplos práticos e propostas de atividades, visando estimular a criatividade, o pensamento crítico e a inovação dos estudantes. Esta obra se configura como um recurso valioso para educadores que buscam integrar as linguagens artísticas e tecnológicas em suas práticas pedagógicas, promovendo a formação de sujeitos críticos e criativos.

CAPÍTULO 1

ARTE E TECNOLOGIA

Objetivos:

Compreender a interconexão entre arte e tecnologia ao longo da história.



As origens da Arte e Tecnologia

A relação entre Arte e Tecnologia remonta aos primórdios da humanidade, evidenciada pelas pinturas rupestres que retratavam animais em movimento. Essa conexão inicial, utilizando técnicas e materiais primitivos, evoluiu significativamente ao longo dos séculos, passando pelas inovações da Renascença até as manifestações artísticas digitais contemporâneas. Dessa forma, a evolução não apenas reflete o avanço das técnicas, mas também a ampliação das possibilidades no campo artístico, englobando expressões diversas como música, teatro, dança, videoinstalações, videoarte, performances, cinema e arte digital (Guinski e Rodas, 2020).

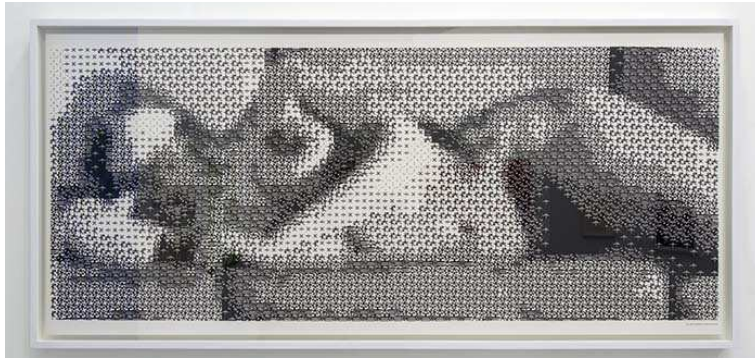
No século XX, essa relação ganhou maior relevância e novas perspectivas com o progresso tecnológico. Movimentos artísticos como o Futurismo, Dadaísmo, Arte Cinética e Arte Cibernética investigaram ativamente a integração de elementos tecnológicos em suas obras, desafiando os padrões convencionais de expressão artística. Artistas pioneiros como Nam June Paik, e Bill Viola utilizaram a tecnologia em suas práticas artísticas, abrindo caminho para novas formas de criação e interação com o público (Guinski; Rodas, 2020).

A Arte sempre se apropriou das inovações tecnológicas para atingir seus objetivos, pois seu ideal de transcender o comum requer o uso dos recursos disponíveis para a criação de algo novo. Nesse contexto, técnicas como a gravura, o cinema e a fotografia demoraram a ser reconhecidas como formas de arte. No entanto, uma vez que esse reconhecimento ocorreu, novas tecnologias e questionamentos emergiram. Além disso, pode-se argumentar que, em alguns casos, foi a própria Arte que impulsionou o desenvolvimento de novas tecnologias, como no caso do design, que viabilizou a diversidade de programas voltados para o tratamento e aprimoramento de imagens (Bernardino, 2010).

A Tecnologia, compreendida como um conjunto de conhecimentos, técnicas, métodos e processos utilizados na produção de bens e serviços, inclui tanto componentes físicos, como máquinas e equipamentos, quanto elementos abstratos, como softwares e algoritmos.

Segundo Bertoletti (2016), a Arte Tecnológica, também pode ser denominada como arte digital, arte eletrônica ou arte multimídia, continua a explorar os limites entre Arte e Tecnologia. Essa exploração aproveita as oportunidades proporcionadas por computadores, internet, realidade virtual, inteligência artificial e outras ferramentas tecnológicas.

Veja algumas maneiras pelas quais a Arte e Tecnologia estão relacionadas na contemporaneidade:



Arte Digital: Utilização de softwares e computadores para criar obras de arte digitais, como pinturas, esculturas e instalações interativas.

Figura: Kenneth C. Knowlton e Leon Harmon | Young Nude (Studies in Perception I), 1967. Fonte: Arteref



Arte em Realidade Virtual (VR): Aplicação da tecnologia de realidade virtual para desenvolver experiências imersivas e obras de arte tridimensionais.

Figura: (Courtesy Emissive and HTC Vive Arts/Reprodução). Fonte: Super Interessante



Arte em Realidade Aumentada (AR): Sobreposição de elementos virtuais em ambientes do mundo real, gerando novas formas de expressão artística.

Figura: estudantes em visita à Art Gallery of New South Wales em Sydney . Fonte: Apple



Arte em Mídia Interativa: Uso de tecnologias interativas, como sensores de movimento e interfaces digitais, para engajar ativamente o público na experiência artística.

Figura: Instalação artística reflete a qualidade do ar de São Paulo. Fonte : Casa Vogue (2024)

Arte em vídeo e cinema experimental: Exploração de técnicas cinematográficas inovadoras e efeitos visuais para criar obras de arte audiovisuais.

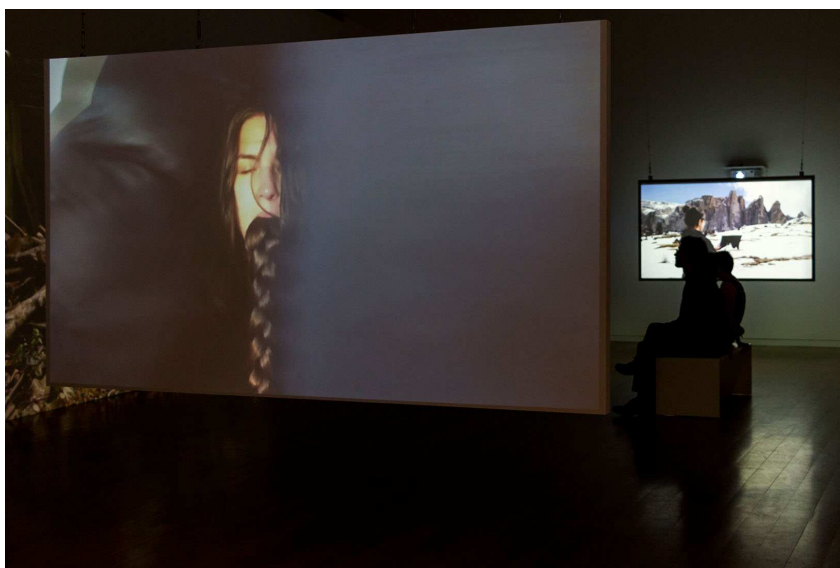


Figura: Filmes e vídeos de artistas na coleção Itaú Cultural. Fonte: Fundação Iberê Camargo (2024)

Arte em Robótica: Integração de robôs e automação em instalações artísticas para explorar novas possibilidades de interação e expressão artística.



Figura: Can't Help Myself. Fonte:UOL (2024)

Estes exemplos demonstram que a Tecnologia atual tem sido reconhecida e incorporada como um meio de expressão artística, acrescentando ao panorama artístico novas perspectivas e vivências. A discussão sobre a legitimidade das formas de expressão artística que utilizam a Tecnologia reflete a complexidade dessa relação, que segue interligada e em constante evolução, promovendo uma inovação e experimentação artística contínuas.

Recursos de Apoio

O vídeo a seguir apresenta um panorama abrangente sobre o desenvolvimento das Tecnologias e seu entrelaçamento com a educação. De forma clara e didática, ele ilustra como a evolução tecnológica tem se integrado à Arte, destacando a sinergia entre estes dois campos ao longo do tempo.



**Vídeo :
Evolução das
Tecnologias**



Disponível: <https://www.youtube.com/watch?v=tcLLTsP3wlo&feature=youtu.be>



Correspondendo à etapa inicial, realizar a leitura do texto:

“A arte não existe sem a técnica”. Dra. Janaina Pires Garcia.



Disponível em:
<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/11/39/a-arte-natildeo-existe-sem-a-teacutecnica-relaccedilatildeo-entre-arte-e-tecnologia>

O texto explora a interseção entre Arte e Tecnologia, demonstrando a histórica interconexão entre esses dois domínios. Após a contextualização, sugere-se uma discussão em grupo para que os estudantes reflitam sobre as seguintes questões:

O que é
Técnica?

Qual é a relação
entre a Arte e a
Tecnologia?

O que é
Tecnologia?

CONECTANDO

Esta aula proporciona uma oportunidade única para uma abordagem interdisciplinar, integrando conteúdos de História, Geografia, Língua Portuguesa e Sociologia. Ao conectar diferentes áreas do conhecimento, essa metodologia enriquece o aprendizado, promovendo uma compreensão mais holística e contextualizada dos temas estudados. Além disso, essa abordagem estimula o desenvolvimento de habilidades críticas e analíticas, permitindo aos estudantes relacionar fatos históricos, contextos geográficos, práticas linguísticas e conceitos sociológicos de maneira coesa e integrada.

Com a História, os alunos podem entender a evolução das sociedades, os eventos que moldaram o mundo e as dinâmicas culturais que influenciam o presente. A Geografia estuda a interação entre o ambiente e as atividades humanas, ajudando a contextualizar os eventos históricos e sociais em diferentes regiões. A Língua Portuguesa desempenha um papel fundamental na comunicação e interpretação dos conhecimentos adquiridos. A Sociologia permite uma análise crítica das estruturas sociais, relações de poder e fenômenos culturais.

AMPLIANDO O REPERTÓRIO.

Referência para o processo criativo dos estudantes e sugestão de acesso a uma variedade de vídeos de curta duração.

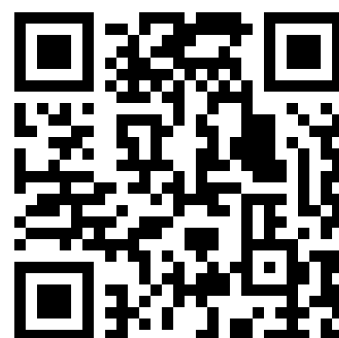


Lançado em 1991, o Festival do Minuto se destaca por promover vídeos de até 60 segundos. Este formato oferece uma referência para estimular o processo criativo dos estudantes.

**Para explorar o
festival do Minuto**

Disponível em:

[http://www.festivaldo
minuto.com.br/pt-BR](http://www.festivaldo
minuto.com.br/pt-BR)



PROCESSO DE CRIAÇÃO:



Organize os estudantes em pequenos grupos 4- 5 integrantes e inicie o processo com a escrita do roteiro. Para isso , é necessário a leitura do texto de apoio.



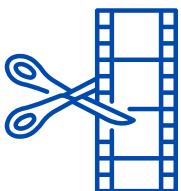
Para o roteiro, é necessário ter uma introdução, mensagem conceitual e a conclusão.

Para a produção do vídeo, é necessário atender os seguintes critérios:

- Caracterizar como um vídeo curto , com duração de 1 a 1,5 minutos.
- Criatividade na narrativa visual e na utilização das tecnologias para a produção do vídeo e nas imagens.
- Clareza das respostas às perguntas iniciais sobre a relação entre Arte e Tecnologia;
- Coerência e organização do conteúdo apresentado;
- Qualidade da edição e da narração do vídeo.
- Ter legenda;

Para isso, serão necessárias imagens que podem ser produzidas pelos estudantes ou imagens de sites de banco de imagens.

Sugestões de aplicativos, que podem ser usados tanto com o celular quanto pelo computador, para realizar a edição do vídeo :



Canva: Plataforma online para criação de mídias digitais, que também pode ser utilizada para editar vídeos.

Inshot: Editor de vídeo, que pode ser utilizado tanto pelo dispositivo móvel quanto pelo computador.

Cap cut: Editor de vídeo , que pode ser utilizado tanto pelo dispositivo móvel quanto pelo computador.

Para construir um Roteiro é necessário atender esse requisitos:

Título: Escolher um título que desperte a curiosidade é essencial. Um bom título provoca o interesse e convida o espectador a explorar mais. Use palavras intrigantes e que se conectem ao público-alvo.

1-Introdução (10 segundos): A introdução deve ser breve, servindo como um "gancho" para atrair a atenção do público. Use este tempo para apresentar o tema.

2- Exploração Visual (30 segundos). A primeira etapa é a exploração visual, é apresentar uma imagem ou um vídeo que seja esteticamente atraente e que desperte a curiosidade. Por exemplo:

- Uma obra de arte famosa ou uma cena artística.
- Clipes de obras de arte icônicas (ex: 'Mona Lisa' de Leonardo da Vinci, 'Starry Night' de Van Gogh).
- Vídeos curtos de técnicas artísticas sendo demonstradas (ex: pintura a óleo, escultura em argila).

3- Mensagem Conceitual (15 segundos). É aqui que será contextualizada a imagem ou o vídeo, fornecendo as respostas para as perguntas norteadoras. Texto sobreposto explicativo que destaca pontos importantes da obra ou técnica. Narrativa clara e concisa, acompanhada de legendas para reforçar a compreensão.

4- Encerramento Conceitual (5 segundos)

Faça um breve resumo do que foi apresentado e quais imagens responderão às questões.

Tela com os créditos: Incluir uma tela final com os créditos de todos que contribuíram para a criação do roteiro. Exemplo:

- Créditos.
- Roteiro [Seu Nome]
- Edição [Nome do Editor]
- Produção: [Nome da Equipe de Produção]
- Agradecimentos [Nomes ou Instituições Contribuintes]
- Imagens ou vídeos [Fontes]

ROTEIRO

Título:

1-Introdução (10 segundo) :

2- Exploração Visual (30 segundos).

3- Mensagem Conceitual (15 segundo).

4- Encerramento Conceitual (5 segundo)

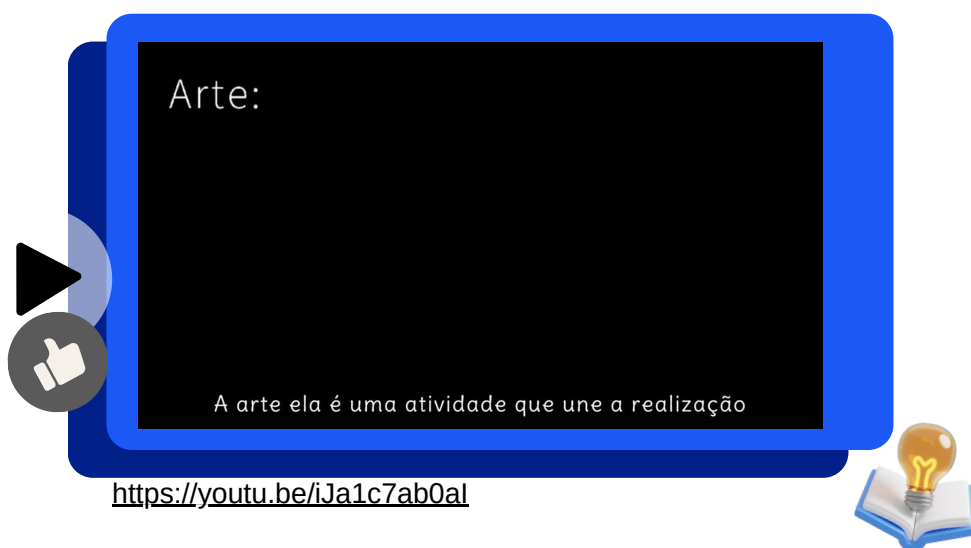
Tela com os créditos

A proposta do trabalho consistia na elaboração de um vídeo curto, com o objetivo de explorar a relação entre Arte e Tecnologia. Esse projeto deveria ser fundamentado na leitura do texto fornecido e inspirado pelo vídeo ilustrativo que apresenta a trajetória evolutiva da Tecnologia.

VEJA ALGUNS VÍDEOS CRIADOS PELOS ESTUDANTES:



<https://youtu.be/A0ex4gag5Ds>



<https://youtu.be/iJa1c7ab0aI>



<https://youtu.be/QA4GSvc3ris>

CAPÍTULO 2

CARTEMAS

Objetivo:

Desempenhar uma investigação artística, por meio de fotografias e assim criar uma imagem de forma poética.



Cartemas - Ritmo Visual

O conceito de "Cartemas", cunhado por Antônio Houaiss, refere-se a uma inovadora forma de expressão artística visual desenvolvida por Aloísio Magalhães a partir de 1970. Essa abordagem artística envolve a utilização de elementos variados, inclusive cartões postais, como unidades básicas na criação de obras visuais. Essas obras são caracterizadas por sua natureza de colagem ou bricolagem, onde os elementos são cuidadosamente justapostos para formar harmonias visuais e experiências plásticas inéditas (Jardim Filho, 2016).

Segundo Jardim Filho (2016), Magalhães, ao criar os Cartemas, explorava a ideia de que a cultura não é eliminatória, mas acumulativa. Ele reconhecia as limitações impostas por seu meio e materiais, como os cartões postais, mas via essas restrições como oportunidades para a inovação artística. O artista buscava, através dessa técnica, revigorar o significado e a percepção dos cartões postais, frequentemente vistos como objetos banais, transformando-os em algo vibrante e ritmicamente rico, semelhante à música.

Aloísio Magalhães utiliza linhas e formas em suas composições para criar um ritmo visual único e impactante. Ele emprega uma variedade de técnicas e elementos visuais para alcançar esse efeito:

- **Organização Espacial:** a organização das linhas e formas em suas composições cria um equilíbrio visual e uma sensação de movimento. A disposição cuidadosa dos elementos na superfície da obra contribui para a fluidez e dinamismo do ritmo visual .
- **Padrões e Repetições:** O artista utiliza padrões e repetições de linhas e formas para apresentar uma sensação de continuidade e harmonia em suas obras. Essa repetição ajuda a guiar o olhar do espectador através da composição, criando um fluxo visual coeso e envolvente .

- **Contraste e Variedade:** o contraste entre linhas retas e curvas, formas geométricas e orgânicas, e cores vibrantes e neutras para criar um ritmo visual dinâmico e interessante. Essa variedade de elementos visuais adiciona profundidade e complexidade às suas composições .

Diversas séries de Cartemas foram criadas, variando em cor, temática e origem das imagens, refletindo uma ampla gama de contextos culturais e visuais. Esta forma de arte representa uma fusão significativa de elementos visuais e culturais, desafiando as percepções convencionais e convidando à reavaliação da arte e da cultura visual (Jardim Filho, 2016).



Figura: Cartema, série Cartemas Brasileiros, 1972. Cartões-postais justapostos colados sobre eucatex, 90x60cm. Aloisio Magalhães. | imagem: reprodução do original

Fonte: Magalhães (2014)

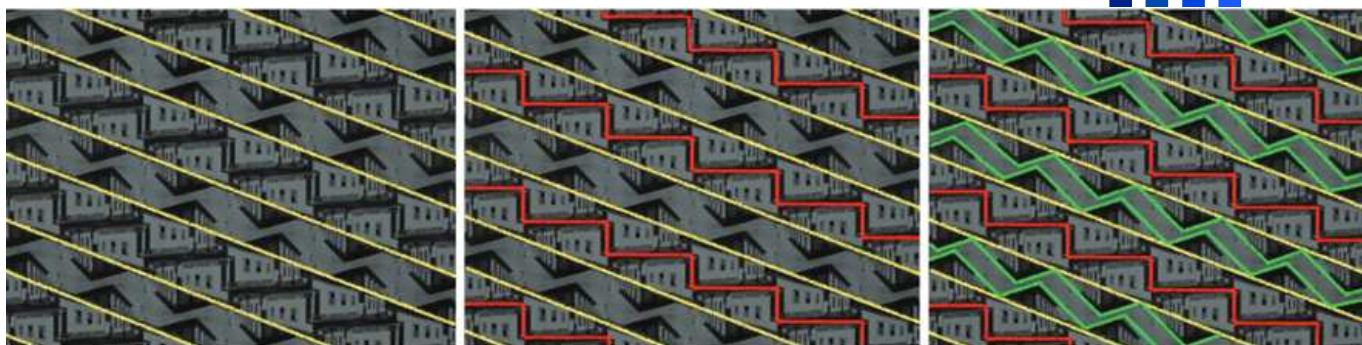


Figura: As novas linhas que surgem na imagem em preto e branco .
 Fonte: Jardim Filho; e Oliveira (2016)



Figura: O módulo básico da composição de Aloisio Magalhães, um cartão postalque
 reproduz um casario colonial brasileiro e as linhas principais que, no conjunto, criaram as
 linhas principais. Fonte: Jardim e Oliveira, sobre OCUPAÇÃO Aloisio Magalhães (2016)



Figura: O módulo básico repetido três vezes, na justaposição que gera a composição final.
 Fonte: Magalhães, 2014

Conectando

Esta aula oferece uma oportunidade para uma abordagem interdisciplinar, integrando os conteúdos de Física, Matemática, Língua Portuguesa e Sociologia, enriquecendo o aprendizado através da conexão entre diferentes áreas do conhecimento.

Gerando conexões

Além do Cartema, o caleidoscópio é um dispositivo óptico que utiliza espelhos e vidros coloridos para criar efeitos visuais simétricos. Quando a luz externa reflete em espelhos inclinados dentro do tubo, cada movimento gera combinações visuais variadas.

O artista Olafur Eliasson, baseou-se no princípio do funcionamento de um caleidoscópio. Para criar uma escultura, que tem os princípios do funcionamento do caleidoscópio, utilizou seis espelhos formando um tubo hexagonal para criar um efeito de luz refletida. A obra funciona como uma ferramenta que o espectador, ao manipular e ser direcionado para um determinado ponto, permite ao seu observador ver formas infinitas através de reflexões sobrepostas, criando assim o dinamismo visual (Zaccagnini, 2008).

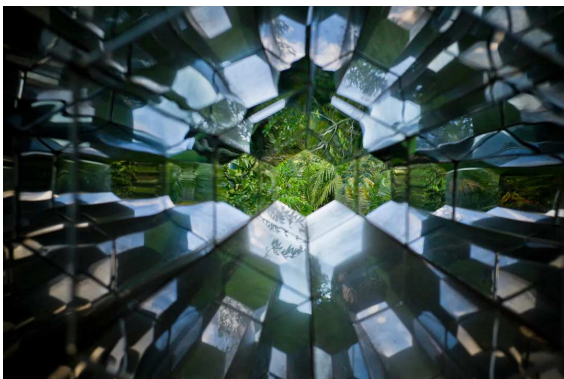


Figura: Olafur Eliasson, Viewing machine, 2001. Fonte: Inhotim (2024)



Figura: Viewing machine, 2001. Fonte: Inhotim

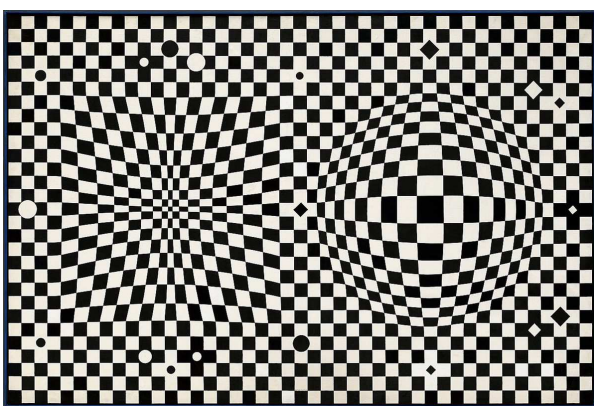


Figura: Vega III, Victor Vasarely, 1957-59.
Fonte: Hero Magazine

A Op Art é um movimento artístico que investiga vários efeitos ópticos, com séries de formas geométricas dispostas em uma ordem de padrões abstratos compostos com um forte contraste de primeiro plano e fundo, muitas vezes em preto e branco para dar o máximo contraste e assim produzir a movimentação visual (Prette, 2008).

O Cartema de Aloísio Magalhães estabelece uma relação com o caleidoscópio, com o trabalho de Olafur Eliasson e com a Op Art, explorando padrões visuais dinâmicos e simétricos, envolvendo o espectador de maneira única e desafiando a percepção visual.

PROCESSO DE CRIAÇÃO

Após a contextualização e reflexão, vamos explorar o espaço escolar como lugar de memória, afeto e aprendizagem.

Será necessária a instalação do aplicativo, que irá auxiliar na produção da fotografia.

Antes de iniciar a prática fotográfica, proponha uma discussão sobre a percepção visual e sua relação com o espaço, conectando-a aos artistas e movimentos estudados. As questões norteadoras guiarão a pesquisa fotográfica dos estudantes, incentivando a reflexão sobre os elementos visuais e sua construção.

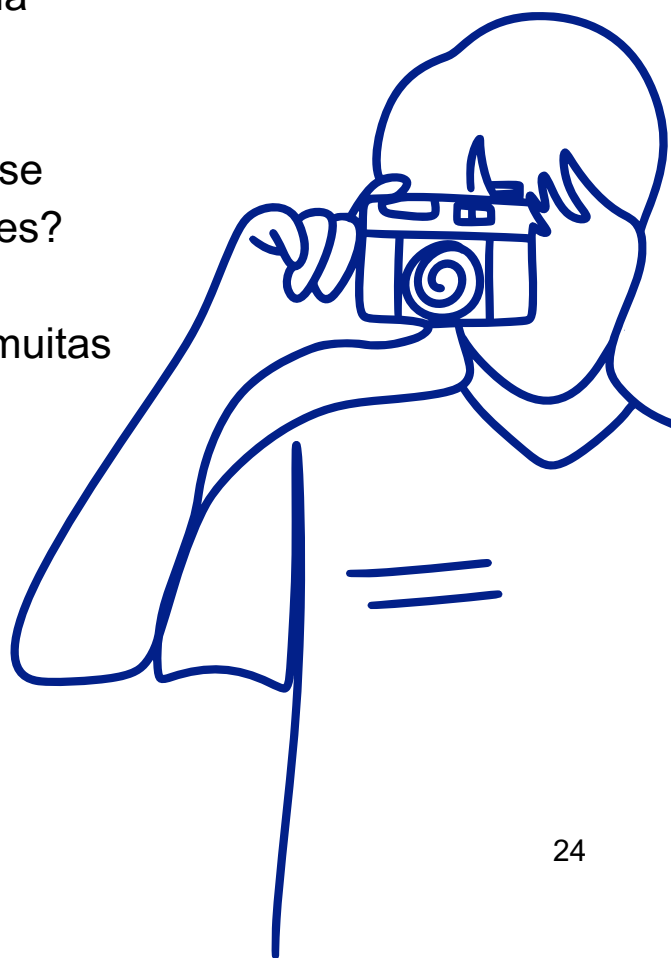
Qual o espaço da escola que você acha mais bonito?

Em qual Lugar da escola você gosta de ficar?

Em qual espaço você tem uma recordação agradável?

Como a arquitetura da escola se relaciona com os espaços verdes?

Na arquitetura da sua escola, há muitas formas geométricas?



Recurso Tecnológico.

Em seguida, os estudantes deverão instalar em seus celulares o aplicativo Photo Mirror Photo Editor Pro, disponível na Play Store:

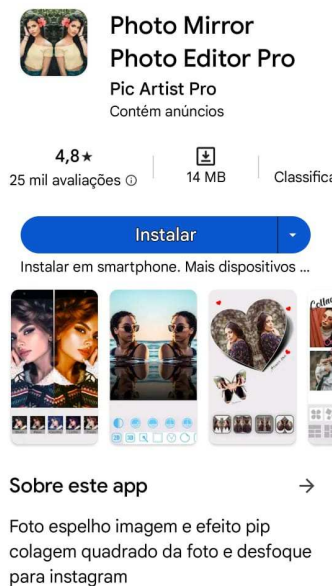


**Photo Mirror
Photo Editor Pro**
Pic Artist Pro



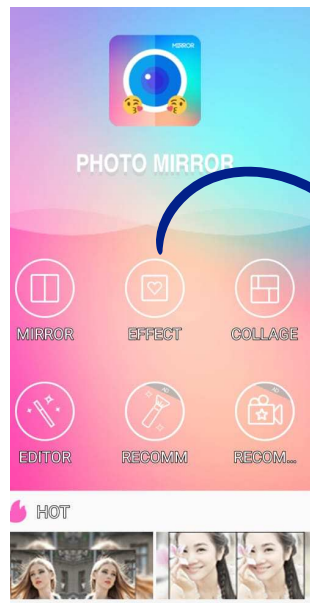
Para usar o aplicativo é muito simples:

1º Instale o aplicativo

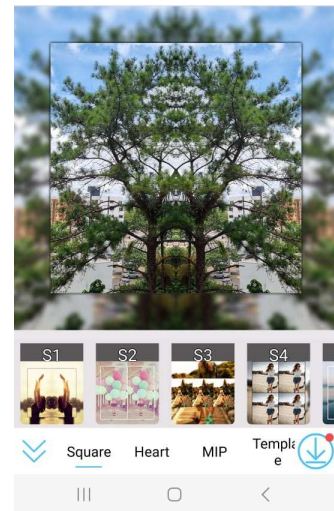


2º Abra o aplicativo:

Aqui pode utilizar uma fotografia da galeria ou fazer com o próprio aplicativo.



3º utilize o botão Effect



A partir da fotografia selecionada, os estudantes criarão Cartemas utilizando um software de edição de imagens. O processo envolve a fragmentação e recomposição da imagem original em um padrão abstrato, resultando em uma representação única do espaço escolar sob a perspectiva individual de cada estudante.

Produções Artísticas.



Figura: Cartema do Estudante 1. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Figura: Cartema do Estudante 2. Fonte: Arquivo da autora (2024)

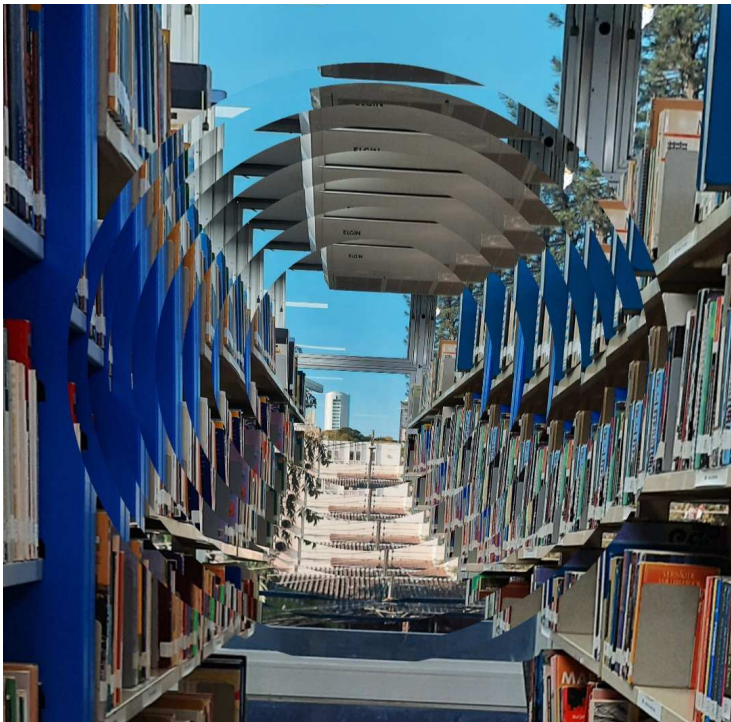


Figura: Cartema do Estudante 3. Fonte: Arquivo da autora (2024)

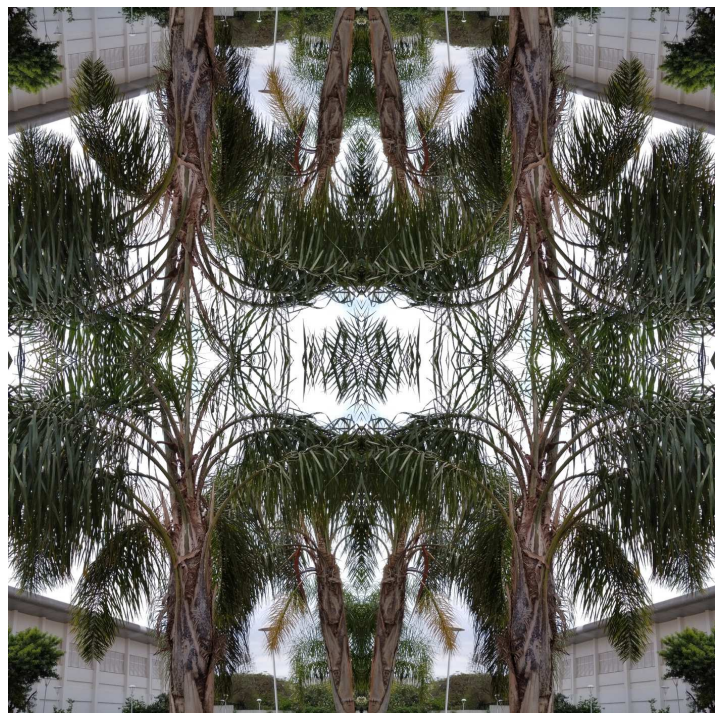


Figura: Cartema do Estudante 4. Fonte: Arquivo da autora(2024)

CAPÍTULO 3

POESIA VISUAL

Objetivos:

Criar obras de poesia visual utilizando ferramentas tecnológicas.



A poesia visual é uma forma de arte que busca a união de dois códigos distintos: o verbal e o visual. Criando assim uma rede intersemiótica intrincada e complexa. A ativação dessa rede ocorre quando os mecanismos linguísticos de decodificação estão em sincronia com aqueles que governam a recepção das imagens. Dessa forma, rompe com as barreiras tradicionais entre as diversas manifestações artísticas. A coexistência da palavra e da imagem é realizada por meio da transformação direta de símbolos verbais em elementos visualmente expressivos. Com isso, ultrapassa o escopo da linguagem verbal, aproveitando-se do potencial estético de símbolos não verbais e integrando-se com a literatura, a música e outras formas de arte (Xavier, 2002).

O ovo, do grego Símiias de Rodes (300 a.C.), é o poema visual mais antigo da história.

O ovo
Acolhe
da fêmea canora
este novo urdume que, animosa
tirando-o de sob as asas maternas, o ruidoso
e mandou que, de metro de um só pé, crescesse em numero
e seguiu de pronto, desde cima, o declive dos pés erradios
tão rápido, nisso, quanto as pernas velozes dos filhotes de gamo
e faz vencer, impetuosos, as colinas no rastro de sua nutriz querida,
até que, de dentro do seu covil, uma fera cruel, ao eco do balido, pule
mãe, e lhes saia célere no encalço pelos montes boscosos recorbertos de neve.
Assim também o renomado deus instiga os pés rápidos da canção a ritmos complexos
do chão de pedra pronta a pegar alguma das crias descuidosas da mosqueada
balindo por montes de rico pasto e grutas de ninfas de fino tomozelo
que imortal desejo impele, precipites, para a ansiada teta da mãe
para bater, atrás deles, a vária e concorde ária das Piérides
até o auge de dez pés, respeitando a boa ordem dos ritmos,
arauto dos deuses, Hermes, jogou-o à tribo dos mortais
e pura, ela compôs na dor estridula do parto.
do rouxinol dórico
benévolo,

Figura : Transcrição do poema visual O ovo (300 a.C) de Símiias de Rodes

Conectando

Esta aula oferece uma oportunidade para uma abordagem interdisciplinar, integrando com os conteúdos de Língua Portuguesa e Projeto de Vida, enriquecendo o aprendizado através da conexão entre diferentes áreas do conhecimento.

No contexto brasileiro, a poesia concreta, surgida na década de 1950, representou um movimento significativo, combinando aspectos verbais e visuais. Personalidades como Décio Pignatari e os irmãos Augusto e Haroldo de Campos foram protagonistas essenciais dessa corrente (Figueiredo, 2016).

Os principais tipos de Poesia Visual interagem com diversas outras formas artísticas visuais e musicais, fundamentando-se na imagem. São identificáveis diversas categorias de poemas visuais, cada uma apresentando características como :

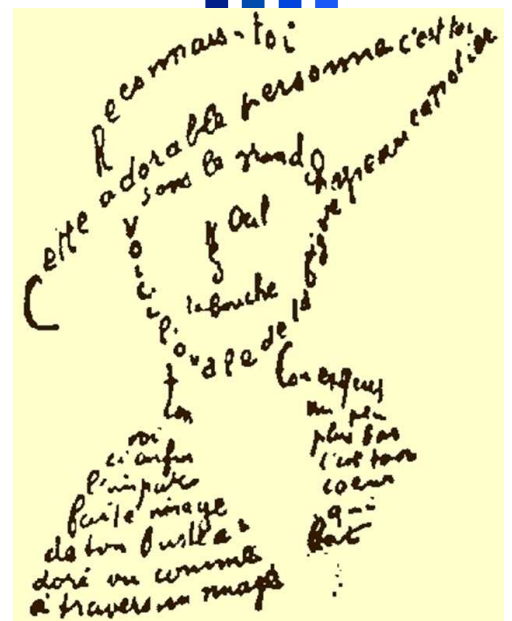
Caligrama:

Segundo Figueiredo (2016), o termo, originário do francês “calligramme”, diz respeito a um texto no qual a disposição das letras também constitui um desenho (poema em que o formato corresponde ao objeto-tema).

Assim, os caligramas mesclam, com frequência, a poesia e a representação gráfica de imagens relacionadas ao conteúdo dos versos.

Poema objeto:

É uma forma de poesia que se estende além do papel, expressando-se em diferentes suportes. Ele combina elementos de design e arte, explorando intensamente a função poética. Este tipo de poema não se limita apenas a transmitir palavras, mas também incorpora aspectos práticos do design e a expressão artística da poesia, criando uma obra que é tanto utilitária quanto estética.



Caligrama de Guillaume Apollinaire. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Caligrama#/media/Ficheiro:Calligramme.jpg>



Figura: Fac-símile de livro-objeto de Ferreira Gullar. Fonte: Gerheim (2020)

Poesia Cinética:

Consiste em poemas que buscam trazer velocidade para que as palavras representem uma ideia mais concreta. O objetivo é transmitir a sensação de movimento e locomoção através da disposição e fluxo das palavras (Caparelli; Gruszynski, 2000).



Confira o vídeo sobre a poesia cinética..



PROCESSO DE CRIAÇÃO



Individualmente, cada estudante irá criar seu poema visual no Canva. No qual eles podem escolher entre um dos tipos apresentados ou criar algo novo, desde que se mantenha dentro do conceito de poesia visual.



Para isso será necessário o uso do computador.

Atenção.

A poesia visual precisa ter essas características:




Valorização da forma: uso das linhas, formas e cores, explorando os elementos visuais, arranjos particulares de palavras e frases.

Exploração do Suporte: A poesia visual não se limita apenas às linhas e aos versos, mas todo o espaço disponível na página .

Múltiplos Significados: Comumente, a poesia visual apresenta polissemia, permitindo diversas interpretações. Isso possibilita que o poema ofereça múltiplas camadas de significado e diferentes possibilidades interpretativas.




Sugestões de temas para o desenvolvimento do poema visual : Cotidiano; Sonhos/Futuro; Angustias ; Amizade ; Diversidade e Bem-estar.



capturou preces de um bom futuro
 brilho LUZ o começo
 e o fim uma nova vida
 UM OUTRO ADEUS calor que não
 Bota fogoma, expelle
 AS CHAMAS DE
 uma vez implorados
 que por
 um resplandecer na imensidão
 ideia de escuridão

Figura: Poema do Estudante 1. Fonte: Arquivo da autora (2024)



EMPATIA BONDADAMOR VERDADEIRO AFETO SENTIMENTO EXISTÊNCIA FRATERNIDADE
 PAIXÃO SIMPATIA LIBALIDADE ALEGRIA HARMONIA
 BERENÇA AMINHO SAUDADE COIRO

Figura: Poema do Estudante 2. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Vacilantes, Valsando Vadias
 Virulentos Ventos
 Valsando Valsando Vagos Vendavais
 Viciados, Volúptuos, Vovozes, Virulentos
 Ventos Varrem Veleiros Valentos, Velozes, Vovozes.
 Velozes, Vovozes, Vovozes, Vovozes.
 Velusta Viga, Voz Veleira Vai Valsando Vá Vastidão Viciosa

Figura: Poema do Estudante 3. Fonte: Arquivo da autora (2024)

CAPÍTULO 4

ARTE E MULTIMÍDIA

Objetivo:

Explorar as possibilidades expressivas da arte multimídia, combinando diferentes técnicas e mídias para criar novas formas de expressão visual e sonora.



A introdução da televisão e sua popularização na década de 60 trouxeram consigo uma nova forma de entretenimento para a população. Porém, o meio artístico criticou a influência da TV, criando obras que parodiavam publicidade e programas televisivos, refletindo sobre sua natureza invasiva e ilusória. Utilizando o vídeo, eles desafiaram as convenções de *Hollywood*, apresentando narrativas não estereotipadas e temas tabus, questionando o que é considerado apropriado ou aceitável (Farthing, 2011).

Além disso, artistas exploraram o vídeo para imitar outras formas de arte, como pintura e escultura, ou para criar peças que dependem de tecnologias de vídeo, como manipulações audiovisuais. O vídeo tornou-se uma ferramenta para artistas que buscavam inovar e se diferenciar.



Nam June Paik foi um artista pioneiro na videoarte, começando na década de 1960. Ele usou tecnologias televisivas em sua arte, ganhando o título de "pai da videoarte". De acordo com Farthing (2011, p. 524), "A videoarte é ilimitada, ela pode não ter atores, som ou enredo, sem duração específica. As obras também podem fazer parte de uma instalação". Sua prática revolucionária lançou as bases para os artistas de hoje que trabalham na arte das novas mídias.

Suas obras mais tarde incluíram grandes instalações usando múltiplas TVs e experimentação com transmissões ao vivo via satélite. Seu trabalho culminou em peças icônicas como "*Electronic Superhighway*", que combinava televisões e luzes de néon para formar um mapa dos EUA, comentando sobre a cultura e comunicação na era da informação. O legado de Paik reside na maneira como ele antecipou e influenciou o uso da tecnologia na arte e comunicação contemporâneas (Guinski; Rodas, 2020).



Figura: Superestrada eletrônica de Nam June Paik: EUA continentais, Alasca, Havaí, 1995. Fonte: Paik (2002)

Assista ao vídeo a seguir, para compreender a respeito da obra do artista Nan June Paik.



Confira o vídeo sobre Nam June Paik

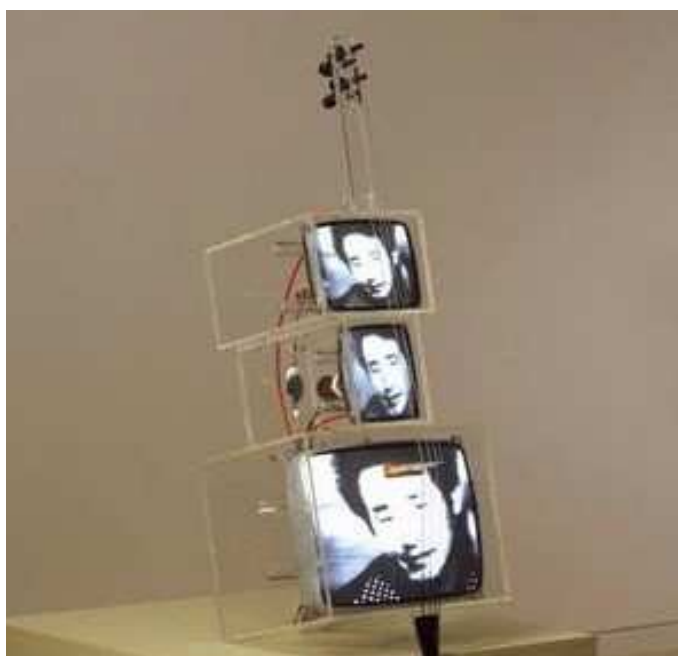


Figura: Nam June Paik, TV Cello, Conservada Art Gallery of New South Wales, Sidney, Australia (2006).

De acordo com Guinski e Rodas (2020), a primeira exposição de Nam June Paik apresentou televisões como objetos de arte, destacando a obra Magnet TV, em que ele posicionou um ímã sobre um aparelho de TV. Após se mudar para Nova York, Paik colaborou com artistas, como a violoncelista Charlotte Moorman, e exibiu televisores modificados. Em 1965, ele adquiriu o primeiro sistema portátil de vídeo, o que permitiu a exploração de novas formas de videoarte. Além disso, Paik antecipou a crescente importância das tecnologias de mídia, incluindo a concepção de uma "rede de comunicação de banda larga", que mais tarde se aproximaria da ideia da internet.

No cenário artístico brasileiro, Otávio do Nascimento, mais conhecido como Otávio Donasci, destaca-se como um artista multimídia cujo trabalho inovador integra arte e tecnologia. Durante os anos 80, Donasci inovou com a criação da "Videocriatura", uma inovação artística onde a cabeça de um corpo humano é substituída por um monitor de TV, exibindo o rosto de um ator. Este projeto foi um precursor de tendências futuras em videoarte e performance, inaugurando um novo estilo artístico, ultrapassando os limites convencionais do teatro, mesclando diversos elementos de linguagens artísticas diferentes, com um foco especial na performance e na presença física do ator (Martins; Picosque; Guerra, 2010).



Figura: Otávio Donasci – Videoteatro com videocriaturas e performances multimídias. Fonte: Walassy (2013)



Confira a entrevista com Otávio Donasci



PROCESSO DE CRIAÇÃO



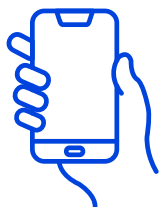
Em grupos (4 a 5 integrantes), os estudantes vão produzir uma videocriatura.

Com os celulares, cada integrante do grupo irá fazer um pequeno vídeo das diferentes partes do rosto, como a boca, o nariz e os olhos. Os estudantes deverão explorar diferentes ângulos, luzes, texturas e movimentos para criar imagens únicas e expressivas.



Em seguida, os estudantes irão colocar seus celulares sobre uma cartolina preta, criando um fundo uniforme. Depois disso, eles irão unir os vídeos para formar uma criatura única, combinando as diferentes partes do rosto em uma nova composição.

Gravar todos os recortes de cada celular e, posteriormente, editar e montar o vídeo utilizando o aplicativo *CapCut* ou *Inshot*. Nesses aplicativos, é possível criar transições suaves, adicionar efeitos visuais e inserir uma trilha sonora personalizada.



**Assista os vídeos dos
estudantes**



Figura: Videocriaturas Grupo 1. Fonte: Arquivo da autora (2024)

<https://youtu.be/oV8kslcthkl>

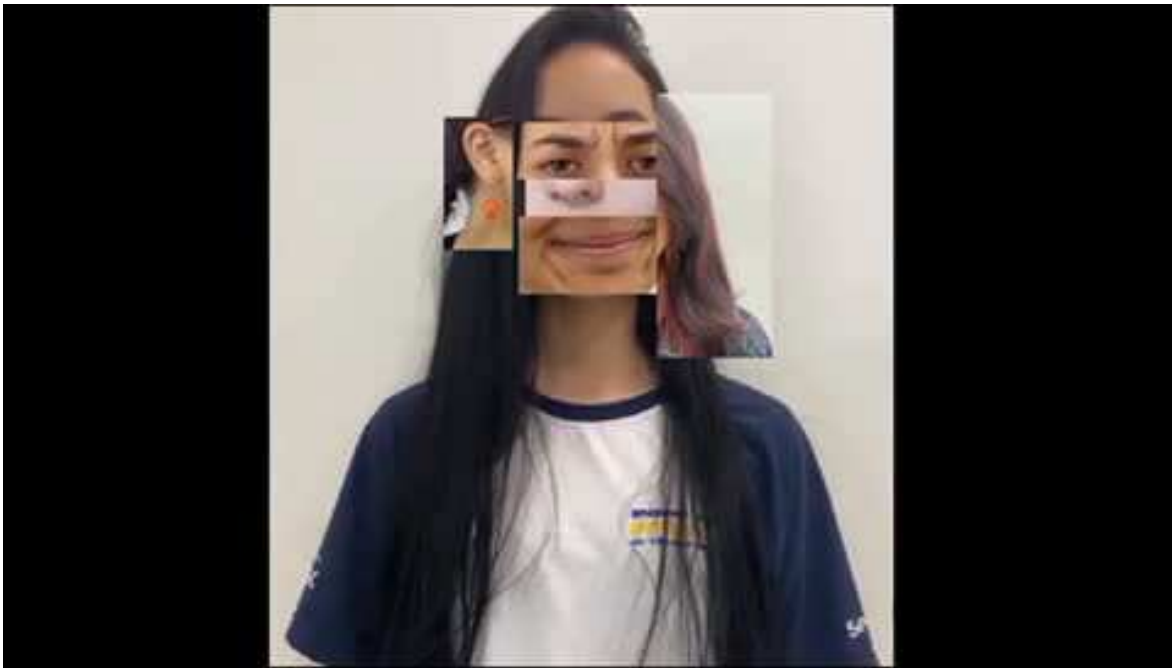


Figura: Videocriaturas Grupo 2. Fonte: Arquivo da autora (2024)

<https://youtu.be/I96hu4GHajU>



Figura: Videocriaturas Grupo 3. Fonte: Arquivo da autora (2024)

<https://youtube.com/shorts/0WJ0-wjFzgs>

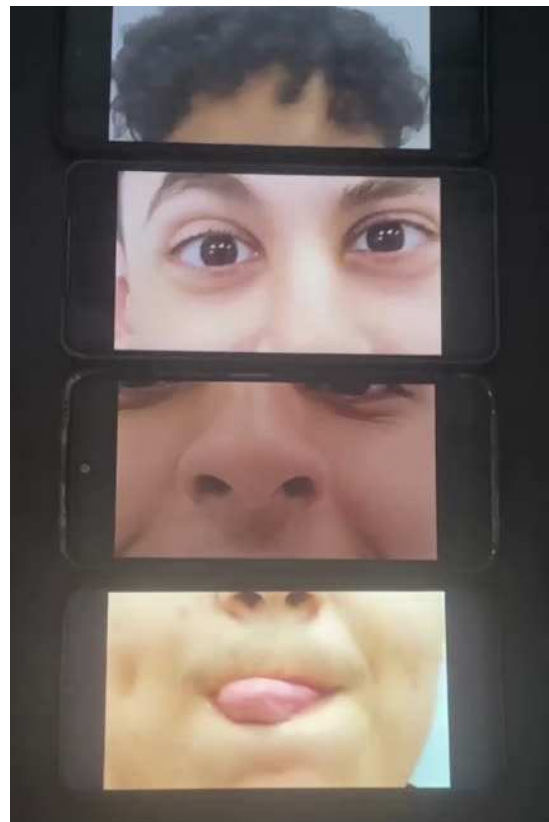


Figura: Videocriaturas Grupo 4. Fonte: Arquivo da autora (2024)

<https://youtube.com/shorts/RcSr2mqIRkg>

CAPÍTULO 5

ARTE COM LUZES

Objetivo:

Explorar as potencialidades de criação e expressão pela imagem, os fenômenos da luz e produzir uma fotografia com o aplicativo light painting.



A luz nos permite ver as linhas e figuras, assim como perceber a profundidade, tamanho e as texturas de uma superfície. Através da luz, nossos olhos são guiados ao ponto luminoso para afetar as nossas reações psicológicas e emocionais, trazendo a forte capacidade expressiva da luz, sendo assim, criando uma atmosfera visual e espacial incomum nas obras de arte. De acordo com Arnheim (2000), “A luz entra na cena da arte como um agente ativo, que gera experiências artísticas utilizando o jogo de luz.”

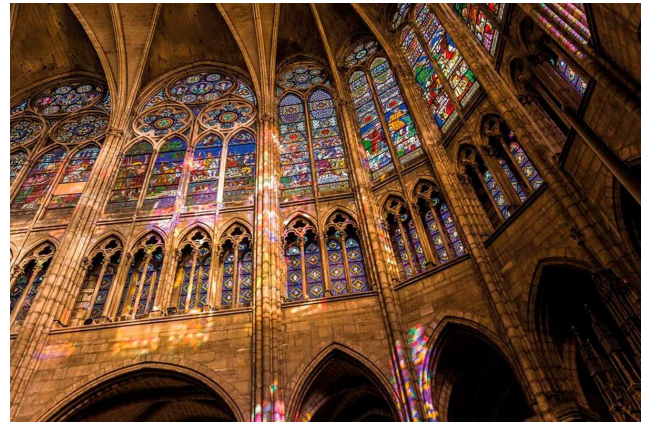


Figura: A Basílica de Saint-Denis, na França. Fonte: National Geographic Portugal (2023)

Na Idade Média, a luz apresentava um valor transcendental e estava diretamente ligada ao divino, “é responsável pela criação de uma experiência intensamente mística, que está na essência da espiritualidade gótica (Janson, 2010, p. 413)”.

A Luz na interpretação dos artistas

O artista barroco Caravaggio inovou com seu uso da luz e foi chamado por seus seguidores de tenebrista (por seu uso exagerado de claro-escuro), explorando a maneira como a luz afetava o espírito de uma obra ou sua expressão emocional, criando efeitos visuais e espaciais incomuns (Ocvirk, 2014, p. 156)



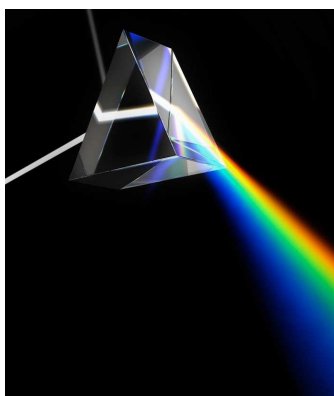
Figura: O Chamado de São Mateus de Caravaggio, Michelangelo Merisi da Caravaggio, 1599-1600. Fonte: Wikipédia (2024)

Os artistas impressionistas foram pioneiros na arte moderna ao focar na luz como elemento central de suas obras. Eles se concentravam em capturar como a luz reflete nos objetos, em vez de apenas retratar os próprios objetos. De acordo com Prette (2008, p. 287):

A atenção contínua na percepção da luz natural e a observação das cores aguçam a sensibilidade visual desses artistas, que realizaram em suas obras todas as mudanças de luz no ambiente, do alvorecer ao pôr-do-sol e nas trevas e nas diversas estações do ano. Os impressionistas aplicaram a teoria científica segundo a qual as cores não são mais que emanações da luz branca (solar), que ao atingir um objeto se decompõe e se torna cor.



Figura: Claude Monet - Rouen Cathedral- The Portal (Sunlight).
Fonte: Wikipédia Commons (2010)



A luz solar passando através de um prisma se decompõe em diversas cores.

Os futuristas empregavam a luz e a cor para transmitir a sensação de velocidade e o impacto das máquinas na era moderna. Os artistas minimalistas utilizam a luz em suas instalações fluorescentes, transformando o ambiente da galeria em um espaço lúdico com sombras e luzes coloridas (Hodge, 2019, p. 170).

Conectando

Esta aula oferece uma oportunidade para uma abordagem interdisciplinar, integrando conteúdos de Física, Biologia e História, enriquecendo o aprendizado através da conexão entre diferentes áreas do conhecimento.

Pablo Picasso, um renomado artista cubista, ficou fascinado pelo trabalho do fotógrafo Gjon Mili e pela técnica de *light painting*. Esta técnica envolve a captura de movimento com uma câmera em baixa velocidade, registrando apenas as formas criadas com a luz. Inspirado por isso, Picasso começou a desenhar no ar usando uma luz, criando aproximadamente 30 imagens que incluíam centauros, touros, perfis gregos e sua própria assinatura. Essas obras foram capturadas por duas câmeras e posteriormente exibidas na revista Life, na série intitulada "Pablo Picasso *Draws with Light*" (Piyasena, 2015).



Figura: Pablo Picasso, sul da França, 1949. Gjon Mili A coleção de imagens LIFE. Fonte: Cosgrove (2024)

Existem três categorias principais na fotografia de pintura com luz:

1a é o Desenho com Luz, onde a fonte luminosa é visível para a câmera e, durante uma exposição prolongada, o artista a utiliza para desenhar ou criar uma imagem na fotografia.

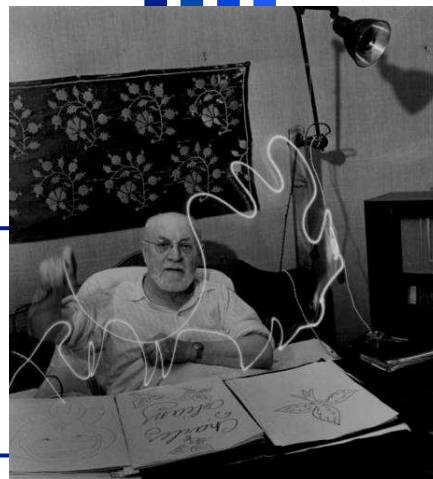
2a é a Pintura com Luz Cinética, em que as luzes são mantidas fixas enquanto a câmera é movida durante a longa exposição, gerando cores e padrões na imagem.

3a categoria é a Pintura com Luz propriamente dita, na qual o artista emprega fontes de luz móveis para iluminar partes específicas da cena em uma fotografia de longa exposição. O texto a seguir destaca vários pioneiros nesta forma de arte fotográfica.

Esta é a única imagem conhecida de Henri Matisse enquanto cria uma pintura com luz. Assim como Picasso, Matisse também teve a oportunidade de experimentar a técnica do desenho com luz, introduzida por Gjon Mili.



**Confira a
reportagem sobre
Pablo Picasso e o
Ligh Painting**



PROCESSO DE CRIAÇÃO



Divida os estudantes em pequenos grupos de 3-4 integrantes:

Prepare o ambiente, deixando-o escuro para realizar a fotografia.

Coloque o celular sobre um tripé para que fique estável.

Na *Play Store*, faça o *download* do aplicativo: *Light Painting*.



O aplicativo tem dois modos que você pode usar:



O modo noturno capta a luz real do seu dispositivo de pintura com luz para criar imagens. Este modo requer que seu ambiente esteja escuro.



O modo diurno usa seu dispositivo de pintura com luz como uma caneta digital e você pode alterar a cor da caneta e o tipo de pincel. Este modo pode ser usado em condições normais de iluminação.



Nos dois modos pressione o botão gravar para iniciar o efeito



O modo noturno captura a luz real do seu dispositivo de pintura com luz para criar imagens



... e mover seu dispositivo pode criar borrões indesejados



O modo diurno usa seu dispositivo de pintura com luz como uma caneta digital



Wow! Stuff Light Painting

WowStuff

Crie imagens e vídeos incríveis 'pintando' cc



5 mil+

Downloads



Classificação Livre



Com lanternas coloridas e o aplicativo aberto, os estudantes podem experimentar diferentes movimentos, cores, padrões e composições para criar suas próprias fotografias com luz.

Confira as produções dos estudantes.



Figura: Light Painting Grupo 1. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Figura: Light Painting Grupo 2. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Figura: Light Painting Grupo 2. Fonte: Arquivo da autora (2024)

CAPÍTULO 6

FOTOMONTAGEM

Objetivo:

Aplicar técnicas de fotomontagem para criar uma imagem composta que combine diferentes elementos visuais de maneira harmônica.



A fotografia, inventada no início do século XIX por Joseph Nicéphore Niépce, é apresentada como a primeira imagem "Vista da Janela em *Le Gras*".

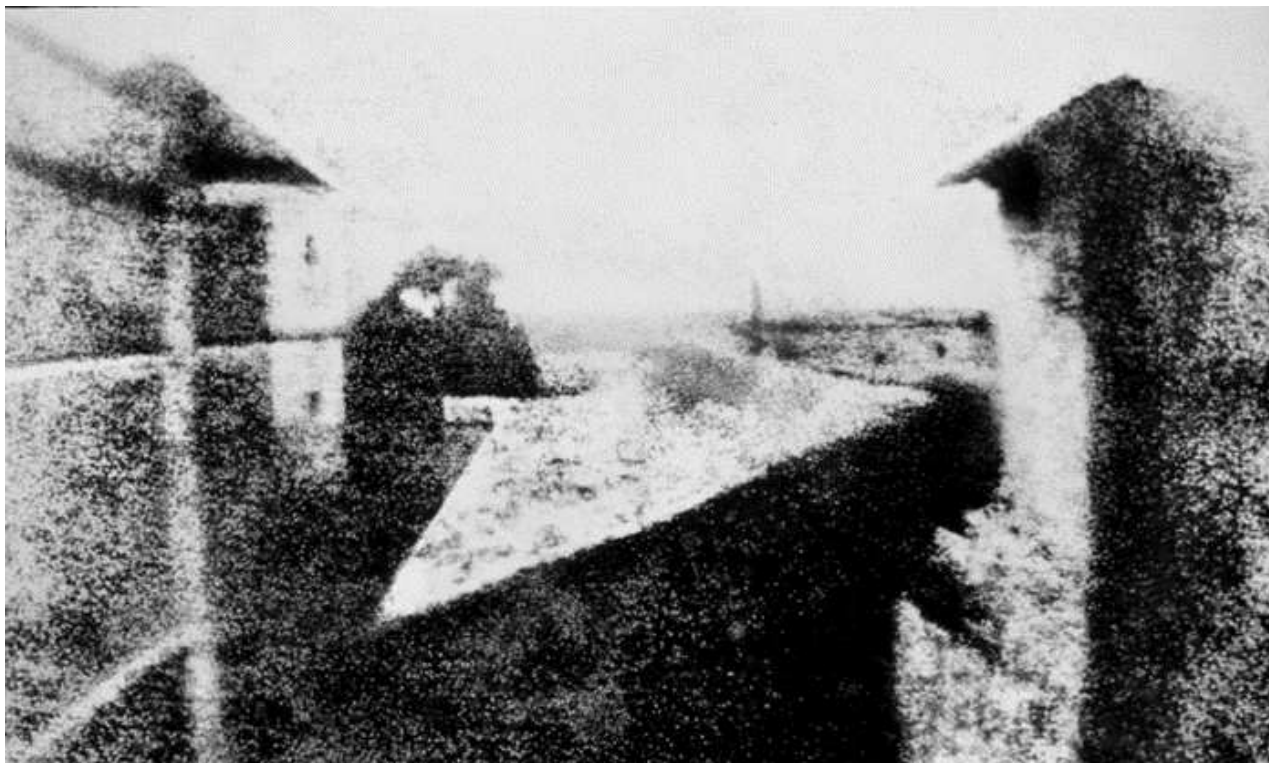


Figura: Joseph Nicéphore Niépce: Vista da janela em Le Gras. Fonte: Wikipedia (2017)

Embora muitos dos seus elementos fundamentais, como a câmara escura e os materiais sensíveis à luz, já fossem conhecidos anteriormente.

Em 1829, Niépce se associou a Louis-Jacques-Mandé Daguerre, que tinha criado uma câmara improvisada. Dez anos depois, o daguerreótipo foi apresentado ao público, marcando o início da era da fotografia.



Figura: Câmara de daguerreótipo. Fonte: Wikipédia (2024)

Durante o século XIX, a fotografia lutou para se firmar como arte, mas não foi capaz de encontrar sua identidade. Foi apenas sob condições extraordinárias de conflitos políticos e reformas sociais que ela se voltou para o tema fundamental da arte, que é a própria vida. Já no século XX, sofreu influência da arte moderna. A nova forma de ver a fotografia neste século foi investida contra a arte tradicional levada pelos dadaístas, que inventaram a fotomontagem e o fotograma, ampliando assim as fronteiras da expressão artística (Janson, 2009).

A fotomontagem é uma técnica que combina partes de uma foto cortadas e recombinadas em novas imagens, às vezes em outras mídias por corte e colagem, projeção ou técnicas de natureza digital. Essa técnica de combinação de imagens emprega dois ou mais negativos para obtenção de uma fotografia positiva. Em todos os casos desta abordagem artística, o espectador é obrigado, seja consciente ou inconscientemente, a dar sentido a uma obra de arte original composta através de associações de imagens (Hacking, 2012).

A artista dadaísta alemã Hannah Höch revolucionou a arte com suas fotomontagens, que são colagens criadas a partir de recortes de imagens fotográficas encontradas em publicações populares, e não simplesmente de papel. (Hacking, 2012).

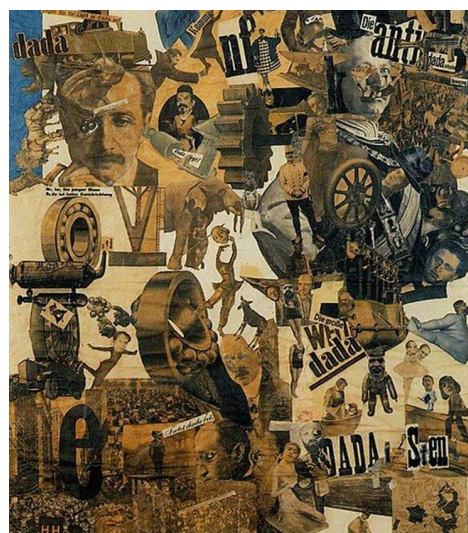


Figura: Corte com a faca de cozinha na última época cultural da barriga de cerveja de Weimar na Alemanha. Fonte: SMB (2024)

Quando os surrealistas adotaram a fotomontagem, eles a utilizaram para experimentar com a associação livre e automática, possibilitando a formação de conexões surpreendentes e desconcertantes. O movimento surrealista, assim, desvinculou a fotomontagem de seu uso inicialmente propagandístico e, ao fazer isso, expandiu sua valorização, levando o público a questionar e explorar seu vasto potencial criativo (Hacking, 2012).



Figura: Corte com a faca de cozinha na última época cultural da barriga de cerveja de Weimar na Alemanha. Fonte: SMB (2024)



Na década de 1970, a técnica de fotomontagem foi adotada por diversos artistas destacados, entre eles Barbara Kruger, que criou obras compostas que se enquadram sob o tema do protesto social e da política identitária. A fotomontagem ao lado, mostra o rosto de uma mulher dividido verticalmente, simbolizando a luta do bem contra o mal. A obra apresenta fortes implicações políticas e sociais, com o modelo olhando diretamente para o espectador, enfatizando a luta feminista contínua. As palavras no rosto do modelo ligam o corpo feminino à necessidade de protesto feminista (Archer, 2012).



Figura: Your body is a battleground, Barbara Kruger. Fonte: WikiArt (2024)

Os elementos justapostos da fotomontagem se tornaram uma prática consagrada na era digital. Atualmente, muitos exemplos de fotomontagem digital são projetados para celebrar a criatividade do artista. Veja alguns exemplos.



Figura:Collage. Pontos de vista. Fonte: Pessoa (2024)



Figura: Hipocrisia. Colagemdigital - Edição total de 30 - Impressão por sublimação - HD Metal – Fosco. Fonte: Loli (2024)

Cada um desses artistas tinha suas próprias peculiaridades e estilos distintos, mas todos compartilhavam a abordagem de criar um aparente caos visual intencional em suas obras.





Figura: Fotomontagem. Fonte: Arquivo da autora (2024)

PROCESSO DE CRIAÇÃO



Individualmente, cada estudante irá criar uma fotomontagem com o seu autorretrato.



Para realizar a fotomontagem, os estudantes podem utilizar ferramentas como o Canva ou outros aplicativos de edição de imagens. Essas plataformas oferecem uma variedade de recursos, permitindo explorar e experimentar com cores, texturas, padrões e outros elementos visuais em suas fotomontagens.



Para facilitar a criação de uma fotomontagem, recomenda-se a remoção do fundo da fotografia original. Isso simplifica o processo de inserção de elementos visuais adicionais, resultando em uma composição mais harmoniosa e visualmente atraente.



Os elementos visuais adicionados à composição devem ser escolhidos de forma a evocar emoções, sonhos, medos, desejos, interesses ou memórias significativas. A utilização de expressões faciais, poses, cores e outros recursos visuais é essencial para transmitir emoção ou o conceito escolhido, criando uma obra que não apenas capta a atenção, mas também comunica de forma profunda e significativa.



Figura: Fotomontagem. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Figura: Fotomontagem. Fonte: Arquivo da autora (2024)

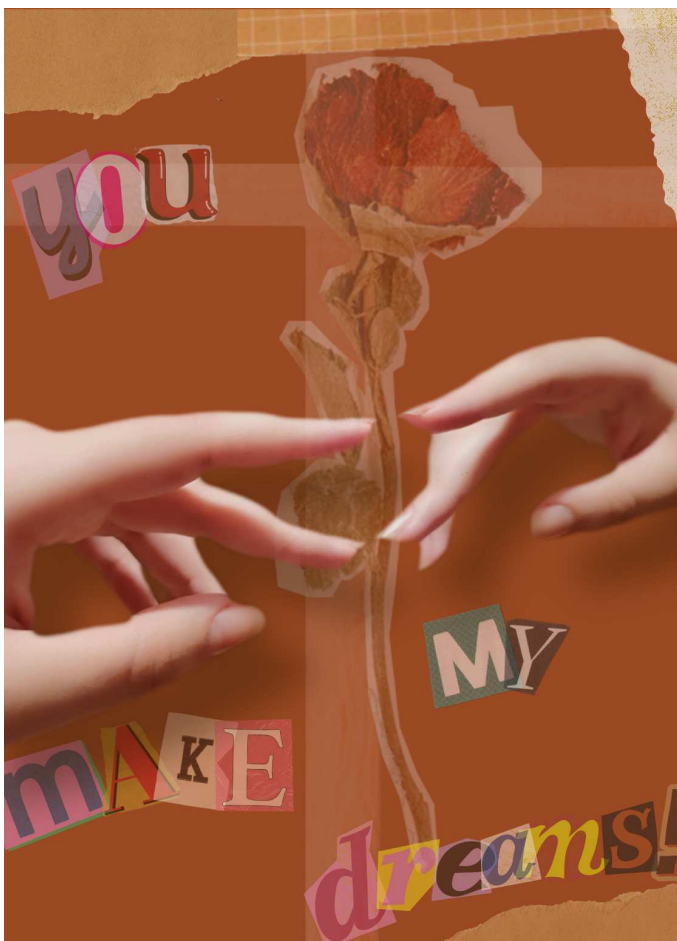


Figura: Fotomontagem. Fonte: Arquivo da autora (2024)



Figura: Fotomontagem. Fonte: Arquivo da autora (2024)

CAPÍTULO 7

MUSEU VIRTUAL

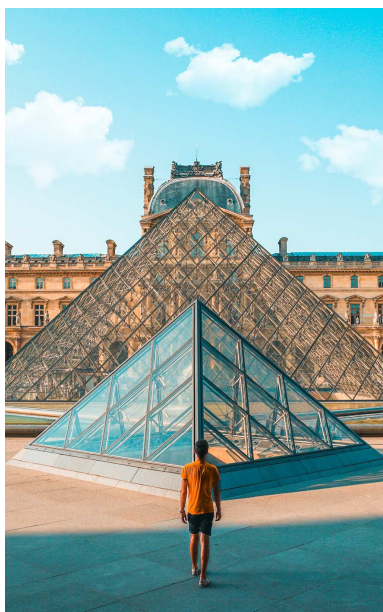
Objetivos:

Compreender e apreciar a importância dos museus no âmbito cultural e educativo.



Este capítulo será estruturado em duas etapas distintas. Inicialmente, haverá uma fase de contextualização e exploração do museu, permitindo uma compreensão mais rica de sua estrutura e significado, com um roteiro guiado. Posteriormente, os estudantes terão a oportunidade de aplicar seus conhecimentos ao desenvolver um museu virtual, um projeto que mescla inovação tecnológica com aprendizado cultural.

A Origem do Museu



O termo "museu" tem sua origem no latim "musĕum", que significa um local dedicado à educação e considerado um centro histórico de referência e interesse público. A palavra vem do grego "mouseion", um espaço dedicado ao cultivo das artes e em homenagem às musas, que eram filhas de Zeus, o Rei dos deuses do Olimpo, e Mnemosine, a deusa da memória. Os museus, como espaços de preservação e exibição, refletem a identidade cultural de diversas civilizações e épocas (Costa, 2014).

Segundo Bertoletti (2016), o primeiro mouseion foi construído no século III a.C. sob a ordem de Ptolomeu I, que herdou parte do império de Alexandre, o Grande. Este edifício localizava-se em Alexandria, próximo à renomada biblioteca. A intenção de Ptolomeu I era que o mouseion não servisse apenas como um Templo das Musas, mas também como um guardião da cultura grega clássica. O complexo dispunha de uma passarela coberta, bancos, uma ampla sala de refeições, quartos individuais para estudos, residências, salas de conferências e teatros. Em Roma, entretanto, este templo assumiu outra função: exibir aos cidadãos os artefatos considerados valiosos que haviam sido saqueados durante as guerras. Contudo, a quantidade de itens trazidos pelos soldados das batalhas cresceu a tal ponto que o templo não conseguiu mais os armazenar, resultando na transformação das ruas em galerias de exposições.



**Assista o vídeo
sobre a História
dos Museus**



Na Idade Média, a aristocracia e a Igreja tiveram um papel central na formação de coleções que originaram os museus. No século XIV, surgiram novos grupos sociais, como humanistas, antiquários, artistas e cientistas, que criaram novos espaços de colecionamento, como bibliotecas e gabinetes. A partir do século XV, as Grandes Navegações trouxeram uma variedade de objetos que se acumularam nos "gabinetes de curiosidades" de príncipes e eruditos (Bertoletti, 2016).

Até o século XVIII, a população em geral não tinha acesso às coleções privadas, exceto as da Igreja. Contudo, nesse período, começaram a ser criados acervos públicos, primeiro bibliotecas e depois museus. Diferente das coleções privadas, os museus eram públicos e permanentes, muitas vezes originados por doações ou nacionalizações de coleções. Fundações sem fins lucrativos também foram fundamentais na criação de grandes museus americanos (Paladino, 2024).

Para Bauer (2014), o primeiro museu público registrado foi o Ashmolean Museum em Oxford, fundado em 1683 com a doação de Elias Ashmole. Outras importantes instituições surgiram, como o Museu Capitolino em Roma (1734), o British Museum em Londres (1753) e o Louvre em Paris (1793), que se tornou um modelo de acesso público aos tesouros culturais.

O século XIX viu a proliferação dos museus, como o Museu de Versalhes (1833), o Museu de Cluny (1862) e o Kunsthistorisches Museum em Viena (1891). Essa era foi marcada pela especialização dos museus em artefatos científicos e estéticos, além da criação de museus de artes decorativas e aplicadas.

No século XX, os museus se especializaram ainda mais, com instituições dedicadas à arte do século XIX, moderna e contemporânea, como o Musée d'Orsay (1986), o MoMA (1929) e o Whitney Museum (1931). Museus dedicados a artistas específicos também surgiram, como o Museu Picasso (1963) e o Museu Van Gogh (1973).

Os museus desempenham um papel crucial na conservação e proteção do legado histórico e cultural, tanto material quanto imaterial, de uma nação e seu povo. Eles têm como missão preservar a memória coletiva, compartilhando suas coleções com o mundo e disseminando valores e saberes. Existem inúmeras categorias de museus, incluindo os de História Natural, Arte, Língua Portuguesa, Ciências Naturais, Tecnologia, entre outros. Será abordada uma síntese da história dos museus e a relevância deles na apreciação do passado e do presente. Além disso, será explicado o significado de Patrimônio Material e Imaterial, bem como sua importância na construção da memória de uma comunidade (Paladino, 2024).

Explorando o Patrimônio Cultural: Uma Jornada Virtual Pelos Museus do Mundo

Atualmente, muitos museus físicos possuem uma versão virtual. Essas instituições apresentam acervos representativos para a população, visando disseminar seus repertórios de obras. Contudo, disponibilizam versões virtuais que incluem informações sobre suas coleções, imagens em alta resolução acompanhadas de dados técnicos e conteúdos educacionais. Isso permite a exploração de novas dimensões, como a capacidade de alcançar públicos distantes, a possibilidade de apresentar exposições diversas e inusitadas de conteúdo museológico e, principalmente, a oferta de experiências inerentes à natureza interativa do meio digital.

A plataforma *Google Arts & Culture* oferece aos estudantes uma imersão virtual em museus nacionais e internacionais, possibilitando a exploração de acervos artísticos e históricos de forma interativa. Essa ferramenta digital permite que os visitantes aprofundem seus conhecimentos em diversas áreas, como História da Arte, cultura material e patrimônio cultural, por meio da análise de obras de arte, documentos históricos e da compreensão das narrativas que os contextualizam.

A variedade de recursos disponíveis é extensa, incluindo visualizações de obras de arte em alta definição, exposições temáticas interativas, passeios virtuais detalhados e recriações em 3D que dão vida à história.

Conectando

Esta aula oferece uma oportunidade para uma abordagem interdisciplinar, integrando conteúdos de História e Sociologia, enriquecendo o aprendizado através da conexão entre diferentes áreas do conhecimento.

Google Arts & Culture

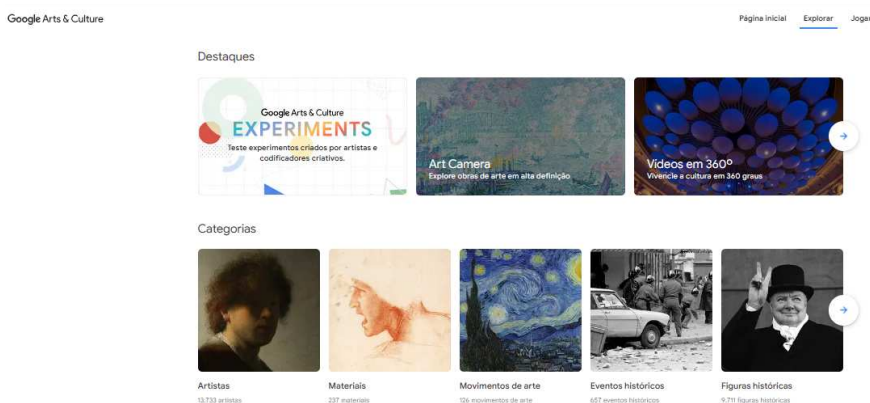


Figura: Site Google Arts & Culture . Fonte: Site Google Arts & Culture (2024)

Como Google Arts & Culture pode ser usado ?

A plataforma *Google Arts & Culture* disponibiliza diversas ferramentas e tecnologias para expandir o acesso aos acervos culturais além das instituições físicas.

Visita Virtual à Galeria: A funcionalidade, também chamada de *Gallery View* ou *Tour Virtual da Galeria*, possibilita que os utilizadores façam passeios virtuais por galerias de museus parceiros, de forma semelhante ao uso do *Google Street View* para explorar os corredores da galeria.



Figura: Site Google Arts & Culture . Fonte: Site Google Arts & Culture (2024)

Exploração Virtual: Essa ferramenta simplifica a busca por obras de arte específicas, tornando mais fácil para os usuários encontrarem o que desejam explorar.

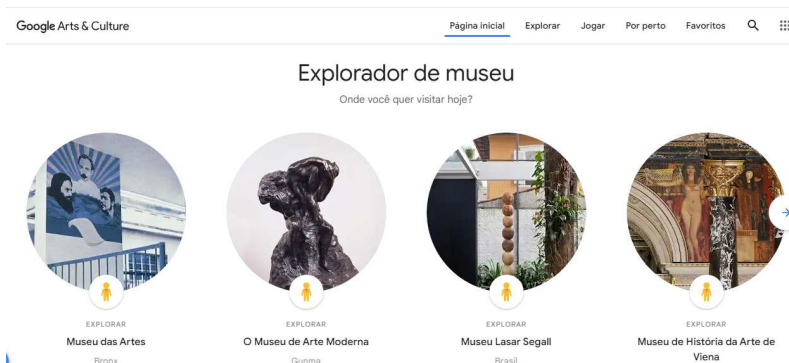


Figura: Site Google Arts & Culture . Fonte: Site Google Arts & Culture (2024)

Visualização de Obras de Arte: O recurso *Artwork View* possibilita a ampliação de imagens de obras de arte em até dez vezes, proporcionando um nível de detalhe inatingível em uma visita presencial. Além disso, essa ferramenta oferece um rico acervo de informações complementares, como análise técnica da obra, avaliações de outros usuários, contexto histórico e biografia do artista.

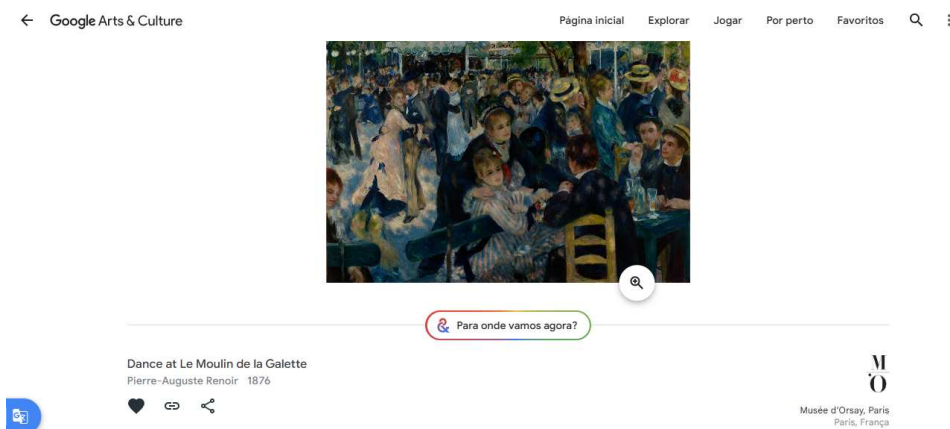
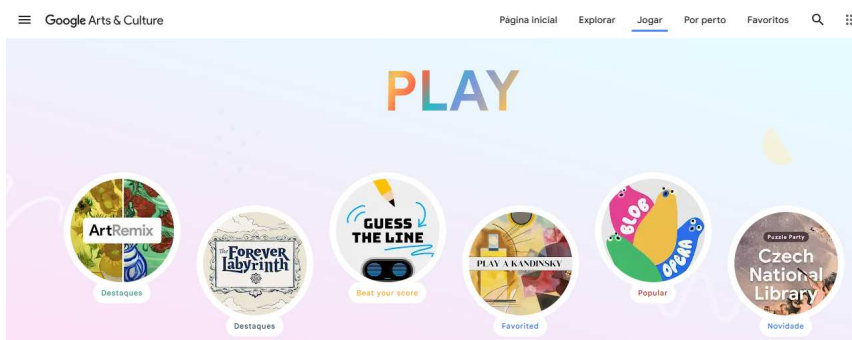
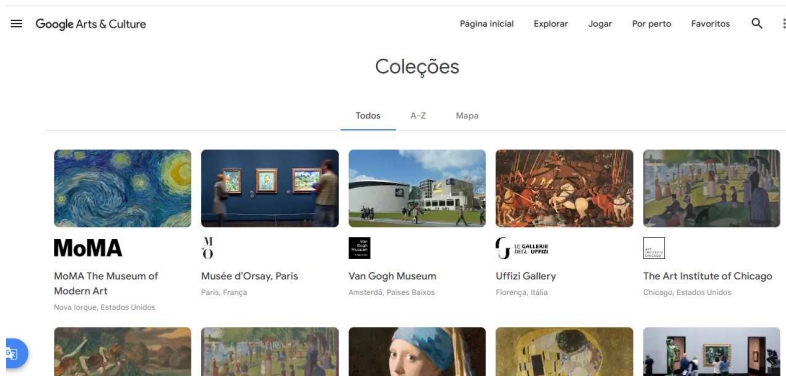


Figura: Site Google Arts & Culture . Fonte: Site Google Arts & Culture (2024)

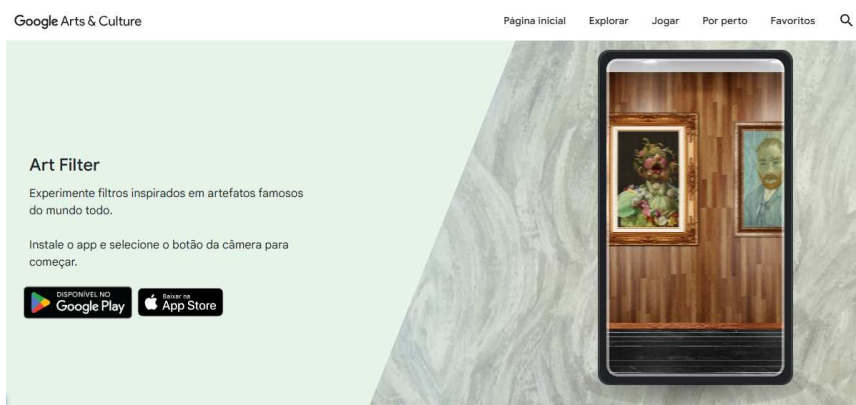
Jogos: Na seção de jogos do *Google Arts & Culture*, é possível participar de *Quizzes* sobre temas específicos, compor melodias através de inteligência artificial e até mesmo montar quebra-cabeças colaborativos, recriando pinturas famosas.



Criação de Coleções de Obras de Arte: Com o *Artwork Collection*, os usuários podem assumir o papel de curadores artísticos, criando coleções personalizadas com imagens dos museus parceiros e compartilhando-as nas redes sociais e aplicativos de mensagens.



Art Selfie: Um recurso para a interação com obras de arte. Através de algoritmos de reconhecimento facial, o usuário pode comparar sua imagem a um vasto banco de dados de retratos, estabelecendo correspondências visuais com obras de arte de diferentes épocas e estilos. Essa ferramenta demonstra o potencial da inteligência artificial em aproximar o público da história da arte de forma lúdica e personalizada.



Recursos de Apoio:



Figura: Museu do Louvre. Fonte: Site do Louvre (2024)



Figura: Museu do Picasso. Fonte: Site do Museu do Picasso (2024)

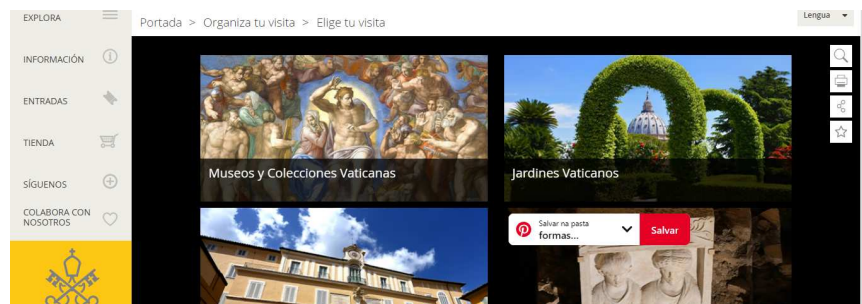


Figura: Museu do Vaticano. Fonte: Site do Museu (2024)

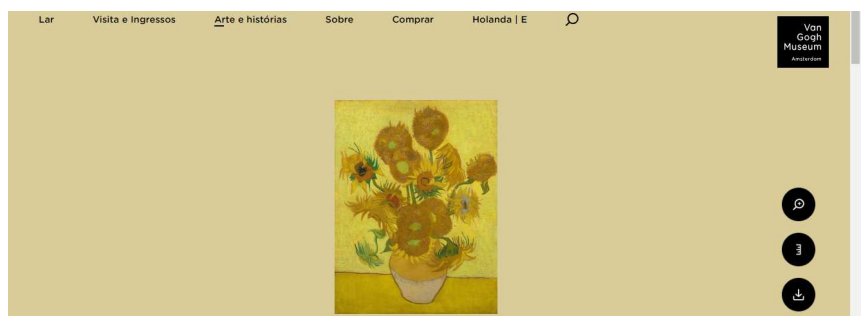


Figura: Museu do Van Gogh. Fonte : Site do Museu (2024)

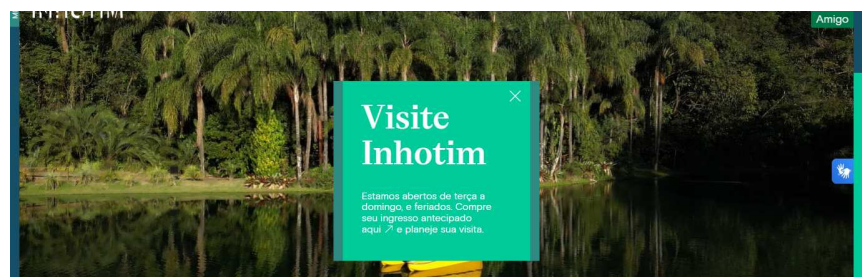


Figura: Inhotim. Fonte : Site do Museu (2024)

Roteiro de Exploração no Museu Virtual

Museu visitado:

País do Museu:

Obra escolhida para exploração:

Autor:

Técnica/Estilo/Gênero:

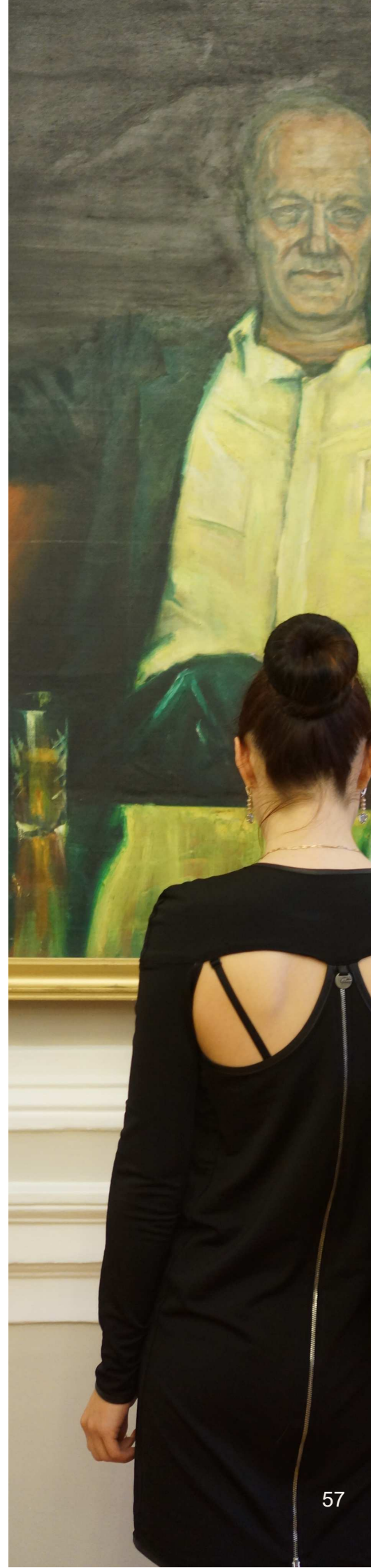
1. Justificativa da Escolha. Por que você escolheu esse museu em particular? (Mencione qualquer interesse pessoal, conexões com a matéria ou curiosidade que o levaram a essa escolha.)

2. Descreva o que mais lhe chamou a atenção durante a sua visita virtual ao museu. Pode ser uma exposição específica, uma obra de arte, uma tecnologia utilizada no museu ou qualquer outra coisa que tenha capturado sua curiosidade.

3. Compartilhe o que aprendeu durante a visita. Pode ser relacionado ao artista, à obra escolhida, ao contexto histórico, à técnica de criação ou a qualquer outro aspecto que tenha chamado sua atenção.

4. Faça uma análise mais profunda da obra que escolheu para exploração. Discuta seu autor, estilo, técnica e gênero. Além disso, comente sobre o estado de conservação da obra.

5. Descreva como foi a sua experiência como um todo. Comente sobre como essa visita virtual acrescentou ao seu conhecimento e à sua apreciação pela arte e pela cultura.



PROCESSO DE CRIAÇÃO



Organize os estudantes em grupos de 3 a 4 integrantes.

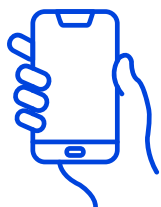


Forneça a cada grupo acesso a computadores com conexão à internet. Isso permitirá que utilizem a plataforma *Artsteps* para o desenvolvimento do museu virtual.



Peça aos estudantes que se organizem, atribuindo a um dos integrantes o papel de curador. Os demais membros do grupo serão responsáveis por submeter as obras de arte, incluindo os títulos de cada peça, colaborando assim no processo curatorial.

Este museu virtual deverá exibir todas as obras de arte criadas pelos estudantes durante as aulas, proporcionando uma maneira interativa e inovadora de apresentar seus trabalhos.



Para criar o museu entre na plataforma Artsteps.

<https://www.artsteps.com/>



Tutorial da plataforma Artsteps

Passo 1: Acessar o ArtSteps



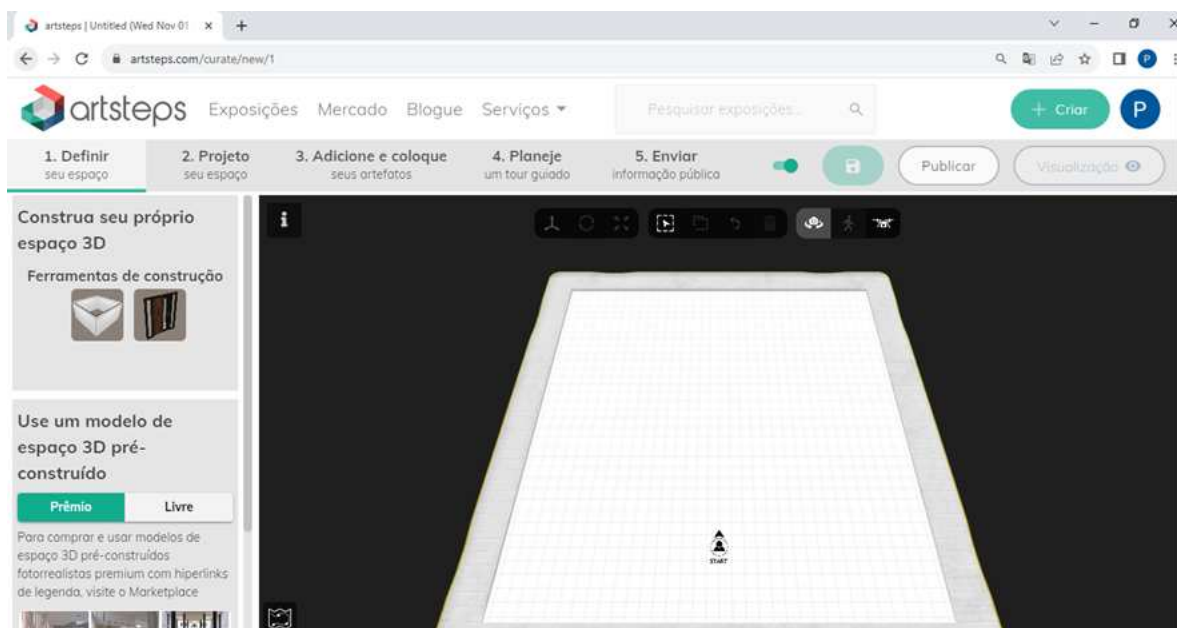
Faça o login na sua conta Google, ou crie uma se você ainda não tiver.



Modal de criação de exposição VR. No topo, há o logotipo da Artsteps e um ícone de fechar (X). Abaixo, o texto "Comece a navegar e criar exposições VR". O formulário contém quatro campos de entrada: "Nome", "E-mail", "Criar senha" e "Repita a senha". Na base, há uma opção "Assine a nossa newsletter" com um interruptor desativado.

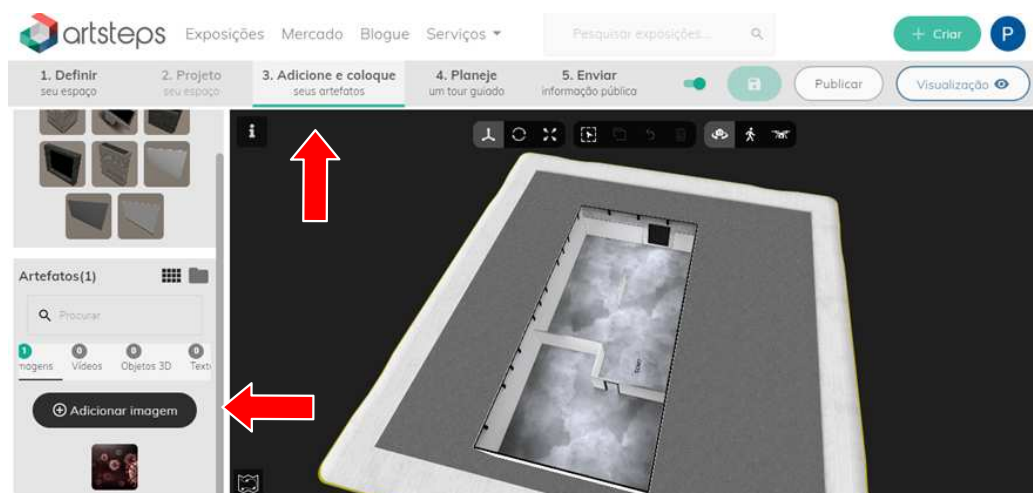
Passo 2: Criar uma nova exposição.

Após fazer o login, você será direcionado ao seu painel. Clique no botão "Criar" para começar sua galeria virtual no modo livre.

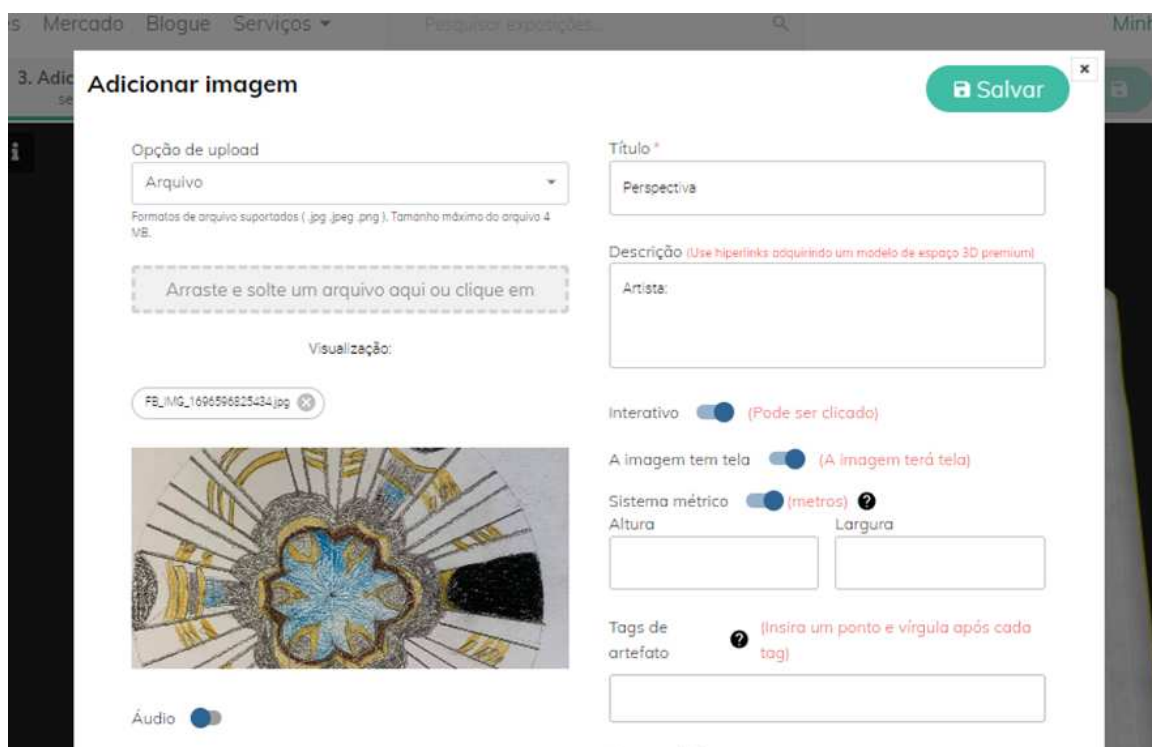


Passo 3: Para adicionar obras de arte à sua galeria, clique no ícone "Adicione e coloque" no menu à esquerda.

Faça o *upload* das imagens das obras de arte que deseja exibir na galeria. Você também pode adicionar títulos, descrições e informações adicionais para cada obra.



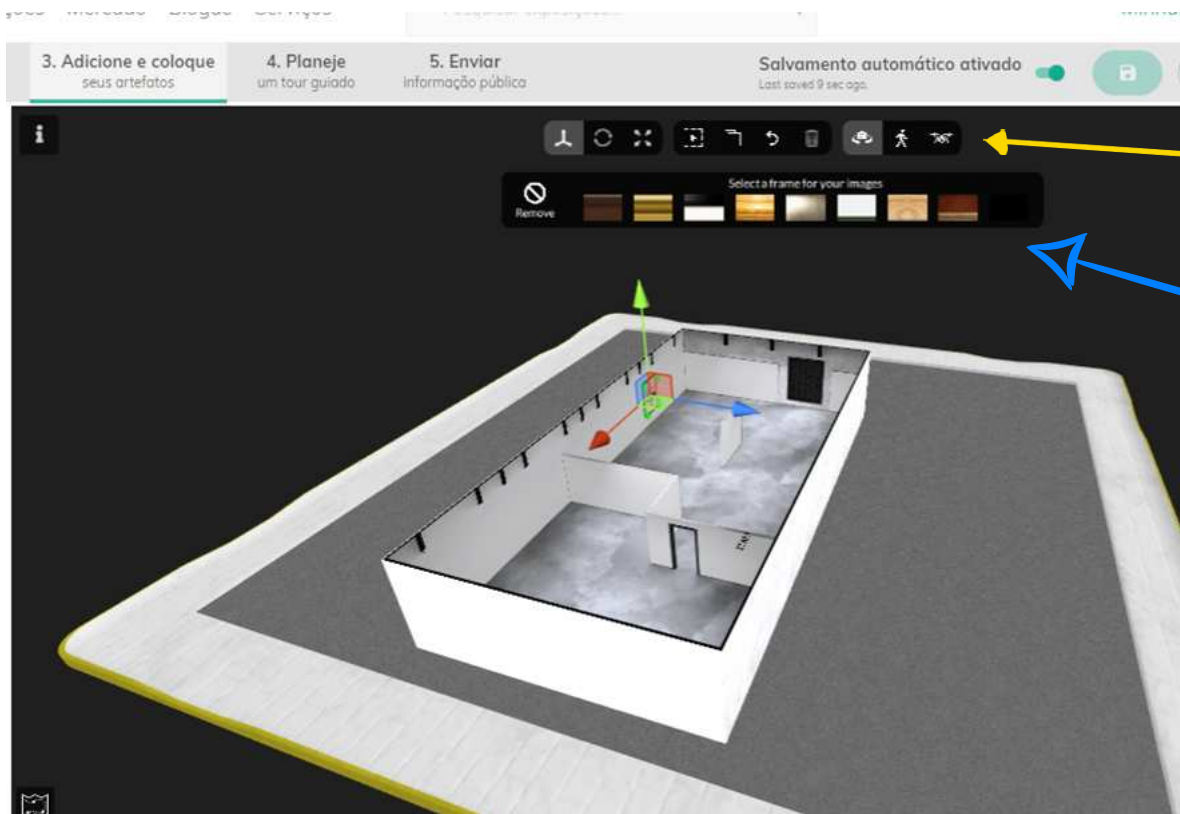
Faça o *upload* das imagens das obras de arte que deseja exibir na galeria. Você também pode adicionar títulos, descrições e informações adicionais para cada obra.



Posicione as obras de arte no local desejado na galeria, redimensionando e girando conforme necessário. Personalize ainda mais o ambiente, adicionando elementos como molduras, pedestais, mobiliário e decoração.

Passo 4: Configurar a navegação.

Para permitir que os visitantes naveguem pela galeria, adicione pontos de vista ou pontos de interesse. Clique no ícone "Pontos de vista" e adicione vistas específicas da galeria.



Passo 5: Publicar a exposição

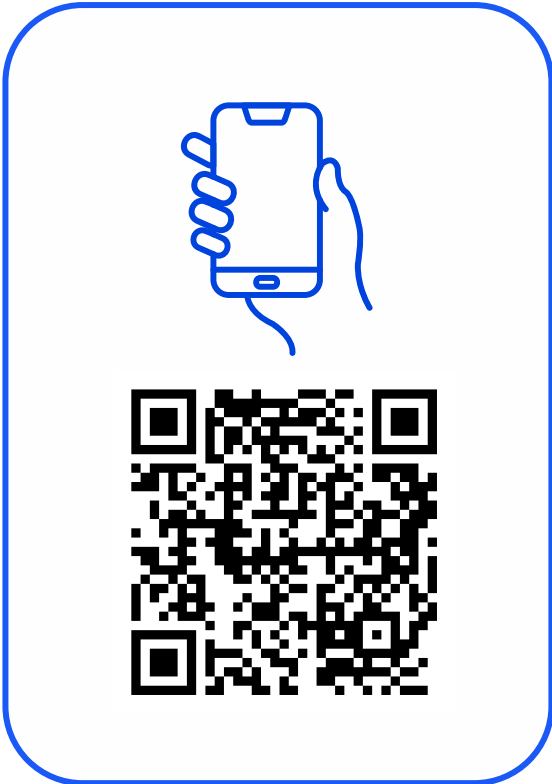
Quando sua galeria estiver pronta, clique em "Publicar" para torná-la disponível para visitantes.

Passo 6: Compartilhar sua galeria

Após a publicação, você pode compartilhar o *link* da sua galeria virtual.



Confira o museu criado pelos estudantes



Referências

ARCHER, Michael. **Arte contemporânea: uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ARNHEIM, Rudolf. **Percepção Visual**. São Paulo: Pioneira, 2000.

BAUER, Jonei Eger et al. **A construção de um discurso expográfico**: Museu Irmão Luiz Godofredo Gartner. UFSC: Florianópolis, SC, 2014.

BERNARDINO, Paulo. **Arte e tecnologia: intersecções**. ARS (São Paulo), v. 8, p. 39-63, 2010.

CAPARELLI, Sérgio; GRUSZYNSKI, Ana Cláudia; KMOHAN, Gilberto. **Poesia visual, hipertexto e ciberpoesia**. Revista Famecos, v. 7, n. 13, p. 68-82, 2000.

COSTA, Aline Azevedo. **Memória, música, museu: reflexões sobre música antiga entre o Templo das Musas e o Museu-Acontecimento**. 2014.

FARTHING, Stephen; CORK, Richard. **Tudo sobre arte**. Rio de Janeiro: Sextante, p. 212, 2011.

FERREIRA, Ana Paula. **Videopoesia: uma poética da intersemiose**. Em Tese, v. 8, p. 37-45, 2004.

FIGUEIREDO, Eurídice. **Literatura Comparada**. V. único. / Eurídice Figueiredo, Anna Faedrich. Rio de Janeiro : Fundação Cecierj, 2016

GARCIA, Janaina Pires. **A arte não existe sem a técnica: relação entre arte e tecnologia**. Revista Educação Pública, v. 4, n. 10, 2011.

GUINSKI, Rodrigo Stromberg; RODAS, Janina. **Poéticas híbridas nas artes visuais**. Curitiba: Intersaberes, 2020.

HODGE, Susie. **Breve história da arte moderna**. Trad. Julia da Rosa Simões. São Paulo: Gustavo Gili, 2019.

JARDIM FILHO, Airton Jordani. **O ritmo visual nos Cartemas de Aloísio Magalhães**, p. 50, 2016.

JANSON, Horst Woldemar; DAVIES, Penélope J.E. **A nova História da Arte de Janson: a tradição ocidental**. Fundação Calouste Gulbenkian, 2010.

MARTINS, Mirian Celeste; PICOSQUE, Gisa; GUERRA, M. Terezinha Telles. **Teoria e prática do ensino de arte: a língua do mundo**. Editora FTD SA, 2010.

OCVIRK, Otto G. et al. **Fundamentos de Arte: Teoria e Prática**. AMGH Editora, 2014.

PALADINO, Luiza Mader. **Museus: Arte e memória em exposição** (cadernos do professor). São Paulo: Itaú Cultural, 2024 (Material didático do Itaú Cultural).

PIYASENA, Sam; PHILIP, B. **Desenho. Curso de desenho dinâmico para qualquer um com lápis e papel a mãos**. Editora Gustavo Gili, 2015.

PRETTE, Maria Carla. **Para entender a arte: história, linguagem, época, estilo**. São Paulo: Globo, 2008.

REZENDE, Amanda Tharen Marcondes; DOMICIANO, Cassia Leticia Carrara. **Poesia Visual e Design Gráfico: conexões**. Blucher Design Proceedings, v. 1, n. 4, p. 862-874, 2014.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **A poesia e as outras artes**. CASA: Cadernos de Semiótica Aplicada, v. 9, n. 2, 2011.

XAVIER, Henrique Piccinato. **A evolução da poesia visual: da Grécia Antiga aos infopoemas**. Significação: Revista de Cultura Audiovisual, v. 29, n. 17, p. 161-190, 2002.

ZACCAGNINI, Carla. Olafur Eliasson. In: PEDROSA, Adriano; MOURA, Rodrigo. **Através: Inhotim Centro de Arte Contemporânea**. Brumadinho: Instituto Cultural Inhotim, 2008.

