

## RELATO DE EXPERIÊNCIA: UM DIÁLOGO ENTRE A ARTE DIGITAL E O GRAFISMO INDÍGENA

Kerley Fernandes Duarte de Oliveira<sup>1</sup>, Wallace Rodrigues<sup>2</sup>, Vinicius Gomes de Oliveira Duarte<sup>3</sup>, Herica Coelho Cavalcante<sup>4</sup>, Crislany Vitória Oliveira Silva<sup>5</sup>,

<sup>1</sup> Prof<sup>a</sup> do IFTO Campus Araguaína. e-mail: <[kerley.oliveira@ifto.edu.br](mailto:kerley.oliveira@ifto.edu.br)>

<sup>2</sup> Prof. Doutor da Universidade Federal – UFT Campus Araguaína. e-mail: <[walace@mail.uft.edu.br](mailto:walace@mail.uft.edu.br)>

<sup>3</sup> Prof. do Estado do Tocantins – e-mail: <[carionic@hotmail.com](mailto:carionic@hotmail.com)>

<sup>4</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFTO Campus Araguaína. e-mail: <[herica.coelhocavalcante@gmail.com](mailto:herica.coelhocavalcante@gmail.com)>

<sup>5</sup> Estudante do Curso Técnico em Informática Integrado ao Ensino Médio – IFTO Campus Araguaína. e-mail: <[crislanyv.o.silva@gmail.com](mailto:crislanyv.o.silva@gmail.com)>

**Resumo:** Este artigo é o relato de experiência de uma atividade de pintura digital realizada na turma do segundo ano do ensino médio. Nesse artigo, pretendem estabelecer uma relação a partir das narrativas da produção artesanal indígena, com a abordagem triangular, utilizada no ensino de arte educação, tendo como técnica a pintura digital. Para tanto a discussão proposta nesta pesquisa tem por finalidade abordar os conhecimentos relacionados à prática de “um conhecer”, de “um interpretar” e de um “saber-fazer” objetos artesanais indígenas, e como essa prática vem sendo transmitida e atualizada por artesãos. Nestes termos a abordagem triangular, no processo de ensino/aprendizagem, apresenta como pontos principais a leitura de mundo, a conscientização crítica a partir da contextualização da realidade dos educandos, e a ação para transformar, ou seja, fazer, analisar e estabelecer relações convergentes sobre os processos de produção artesanal e o processo de pintura digital. Pois ambas as técnicas possuem no conjunto das etapas de elaboração do trabalho, conhecimentos específicos para a realização de cada fase. Percebemos com os resultados obtidos a satisfação dos alunos ao integrarem a sua realidade a estética indígena e por compreenderem o fundamento dos grafismos, que estão estampados em seus corpos e utensílios.

**Palavras-chave:** grafismo indígena, pintura digital, diversidade.

### 1 INTRODUÇÃO

Este artigo tem como principal objetivo registrar uma experiência docente, obtida a partir da proposição e realização de uma atividade desenvolvida durante a aula de artes em uma turma do curso técnico em informática integrado ao ensino médio. Aproximando o fazer artesanal a uma experiência artística digital.

A atividade teve como princípio relacionar o modo de produção do grafismo indígena e o modo de produção da pintura digital. Para isso nos apoiamos no livro da autora Lux Vidal (2000) que contribuiu teoricamente com textos sobre a historicidade, a contextualização e a estética do grafismo indígena.

O grafismo indígena não é utilizado pelos povos indígenas apenas como ato de decoração ou acessórios de enfeites, mas como uma linguagem de comunicação visual. Os temas, as formas e as cores constituem as representações diversas e demarcam as características de cada tribo, imprimindo suas especificidades étnicas, sociais, culturais e religiosas.

Tendo como tema o grafismo indígena, os alunos, utilizaram as ferramentas computacionais que possuíam habilidades para criarem uma pintura digital. Isso ocorreu no laboratório de informática do campus em que estes estudam.

Levando-se em consideração a vivência dos educandos com as redes sociais e a facilidade em utilizar aparelhos eletrônicos, a execução desta atividade trouxe para a aula o computador, objeto de uso constante dos alunos, e a possibilidade de aula prática na produção de imagens. Os resultados mostraram que é possível realizar atividades artísticas em diferentes formatos.

## **2 METODOLOGIA**

A discussão proposta nesta pesquisa tem por finalidade compreender os conhecimentos relacionados à prática de “um conhecer”, de “um interpretar” e de um “saber-fazer” objetos artesanais indígenas, e como essa prática vem sendo transmitida e atualizada por artesãos. Nestes termos a abordagem triangular, no processo de ensino/aprendizagem, apresenta como pontos principais a leitura de mundo, a conscientização crítica a partir da contextualização da realidade dos educando, e a ação para transformar, ou seja, fazer.

A proposta triangular que é “o fazer, o apreciar e o conhecer”, desenvolvida por Barbosa, ampara o processo do desenvolvimento criativo do aluno. Ela apresenta uma metodologia de ensino em arte-educação, que proporciona o processo de criação orientado, opondo-se à livre produção, que pode levar o aluno ao não entendimento ou a banalização da arte-educação. Barbosa (2003, p. 2), diz ainda que “a arte na educação afeta a invenção, inovação e difusão de novas ideias e tecnologias, encorajando um meio ambiente institucional inovado e inovador”.

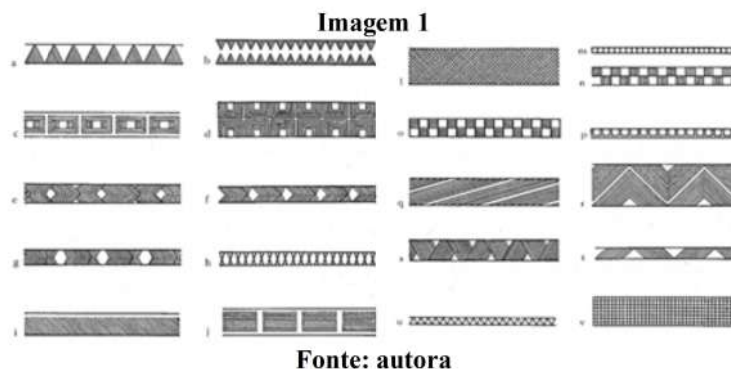
Analisar e estabelecer relações convergentes sobre os processos de produção artesanal e o processo de ensino na arte educação. Pois ambas as formas possuem no conjunto das etapas diferenciadas de trabalho os conhecimentos específicos de cada fase são transmitidos pelo princípio da observação na convivência revelados pelo fazer propriamente dito.

Esta pesquisa tem abordagem explicativa que visa identificar os fatores que podem contribuir para a ocorrência de fenômenos ou as variáveis que podem afetar a atividade proposta. Com a perspectiva de pesquisa-ação que propõe uma intervenção no ambiente pesquisado que é a sala de aula. A análise dos dados será qualitativa, pois os traços subjetivos serão percebidos no resultado da atividade a partir das imagens prontas.

Para realizarem a atividade os alunos buscaram inspiração nos desenhos das peles de alguns animais. Perceberam que o grafismo indígena tem como tema as figuras geométricas encontradas nos animais e nas plantas. Os alunos observaram que as ferramentas que os indígenas utilizam para pintar são lascas de bambu.

Abaixo a imagem 1, copiada do livro “Grafismo indígena: estudos de antropologia estética”

que foi a utilizada como referência para os alunos conhecerem o grafismo indígena:



Na imagem 1 está incluída grafismos diversos e cada um representa um animal, assim segue referenciadas por letras: a-b: borboleta; c-d-e: casco de jabuti; f-g: casco de jabuti ou vértebra de cobra; h: vértebra de cobra; i-j: espinha de peixe; l: entrecasca de palmeira Tucum; m-n-o-p: caixinhas de fósforo; q: ã-Kapruk enviesado; r-s-t-u: ã-oiro: ziguezague e v: quadriculado.

Organização da dinâmica:

- a) Essa atividade ocorreu em um período de duas aulas (1:40h), para uma turma de 35 alunos, no laboratório de informática do próprio campus;
- b) A aula teve início com a apresentação por meio de *data show*, das páginas previamente escolhidas do livro “Grafismo indígena: estudos de antropologia estética”;
- c) Após a explanação sobre o grafismo indígena e a estética da arte indígena, foi orientado como deveria ser executada as etapas da atividade;
- d) Cada aluno deverá escolher um programa, no computador, o qual tivesse mais habilidades em realizar desenhos, informei a eles que não poderia ser usar imagens prontas da internet, a atividade deveria ser individual e no final de sua realização, que fosse enviada para o *e-mail* indicado;
- e) No decorrer da aula a professora foi sendo solicitada para tirar dúvidas;
- f) O tempo de realização da atividade foi suficiente para a maioria dos alunos, se excetuando, dez alunos que pediram para terminar posteriormente.

Um dos fatores que motivaram a realização desta atividade foi a ideia de relacionar o fazer artesanal com o fazer digital essa atividade, enfatizando que um saber não anula o outro. Apesar do desenvolvimento de softwares que de certa maneira facilitam a produção de imagens, a pintura tradicional realizada com lápis e pincel não irá se perder. Autora Schroder (2010, pg. 15), nos explica que a pintura digital, “ é o cruzamento entre a pintura e o uso de softwares que são trabalhados no computador. A pintura digital trabalha com a manipulação de pixels, compondo com eles imagens, textos sons ou conjuntos multimídias.”

Ainda em Schroder (2010) os pixels podem ser editados por diversas formas compostos, compostos, ordenados e desordenados, comentados ou associados com outros quaisquer. A arte digital então tem em seu conceito o processo de digitalização, onde qualquer forma de arte pode ter sua constituição manipulável eletronicamente.

#### **4. O PROJETO EM SI E OS SEUS RESULTADOS**

Durante a explicação dos procedimentos para realizar a atividade foi utilizada a contextualização de períodos da História da Arte, da arte rupestre e do renascimento e suas obras para se refletir sobre as técnicas de produção de imagens. Trazendo essa comparação para o modo de produção artesanal indígena, mostrando para os alunos que para se compreender a estética indígena não podemos relacionar ao desenvolvimento de habilidades e técnicas, como posto em comparação a arte rupestre as obras do renascimento.

Nesse âmbito a arte indígena se trata de uma estética relacionada com o modo de vida, onde cada traço tem seu significado, como nos afirma Vidal (2000, pg. 144),

A pintura corporal, atividade que os kayapó desenvolveram ao extremo, tanto em nível do ritual quanto do cotidiano, possui as características de um sistema de comunicação visual rigidamente estruturado, capaz de simbolizar eventos, processos, categorias e status e dotado de estreita relação com outros meios de comunicação, verbais e não-verbais. Sequências de pinturas, estabelecidas por convenções, marcam no espaço e no tempo as transformações que no plano individual e social afetam as diferentes pessoas ou categorias de pessoas na comunidade. As conexões internas, que conferem a essa arte características e funções específicas, determinam também, em larga medida, sua persistência.

Na perspectiva de ambiente escolar temos percebido a importância de experiências artísticas em suas várias formas abordando a diversidade cultural. E de forma que, a cultura é identificada como o local de criação e troca de significados dentro de um grupo ou de uma sociedade, além de estarem relacionada a sentimentos, a conceitos, a ideias e ao sentimento de pertencimento. No âmbito da importância que a disciplina de Artes Visuais tem para o desenvolvimento crítico-constructivo do educando, ressaltamos que não se abstrai o conhecimento apenas com a apreciação de obras de arte. Pimentel, (2013, p. 98), explica que:

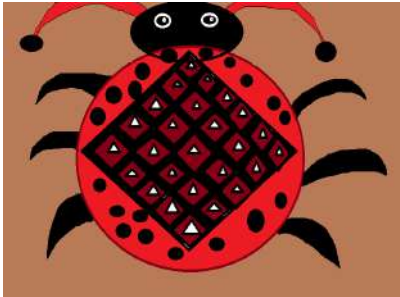
[...] os significados e os padrões culturais do cotidiano não são suficientes para garantir o aprendizado de arte e ampliar os horizontes de conhecimento na área. Em arte, há necessidade de ampliar o âmbito e a qualidade da experiência estética. Essa ampliação é complexa e caracteriza-se pelo tensionamento constituído de ações, percepções, expressões, experiências internas e sensações individuais com a forma, seja ela visual, tátil, gestual, sonora etc. É a transformação de determinados objetos/formas em outras.

A Arte como ferramenta possibilita à quem a utiliza mergulhar em um mundo de ludicidade, ou seja, trazer à tona a imaginação, a criatividade e a expressão dos sentimentos para a vida, mas

também tem um papel social que é o de favorecer a liberdade de pensamento. Acrescentar à escola a atividade de ver a arte, esse acrescentamento é fundamental, porque a criança passa a ver a arte, ver a imagem, não só da arte, mas a imagem da publicidade, ser capaz de ler criticamente essa imagem

As imagens obtidas após a intervenção estão abaixo dispostas:

**Imagem 2**



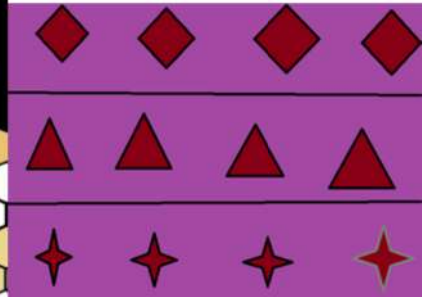
Fonte: autora.

**Imagem 3**



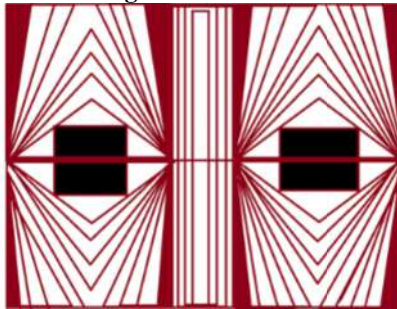
Fonte: autora.

**Imagem 4**



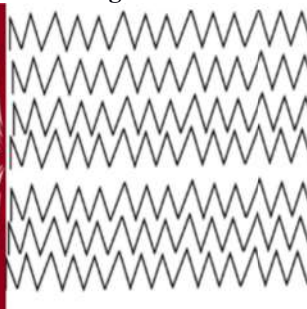
Fonte: autora.

**Imagem 5**



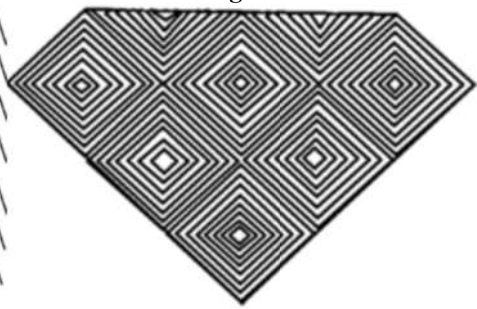
Fonte: autora.

**Imagem 6**



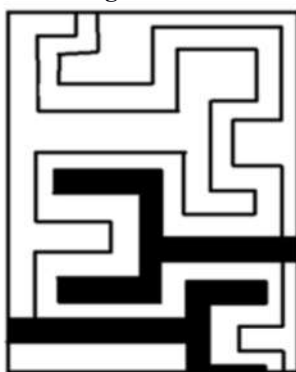
Fonte: autora.

**Imagem 7**



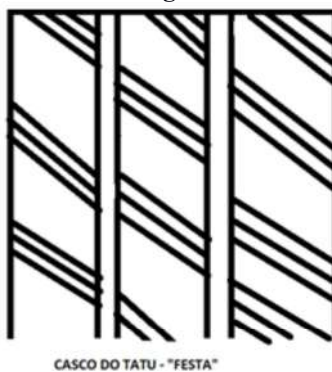
Fonte: autora.

**Imagem 8**



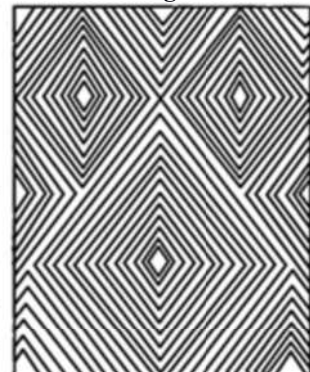
Fonte: autora.

**Imagem 9**



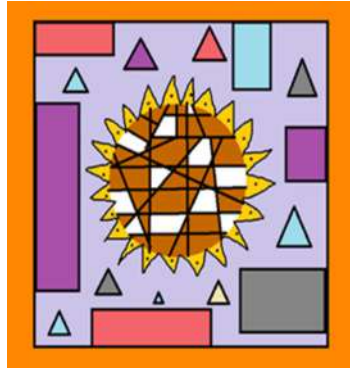
Fonte: autora.

**Imagem 10**



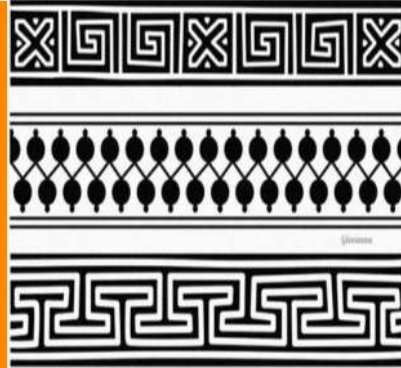
Fonte: autora.

**Imagem 11**



Fonte: autora.

**Imagem 12**



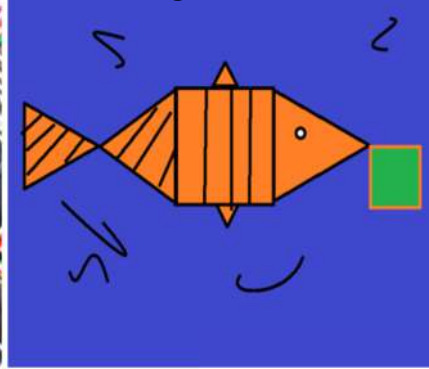
Fonte: autora.

**Imagem 13**



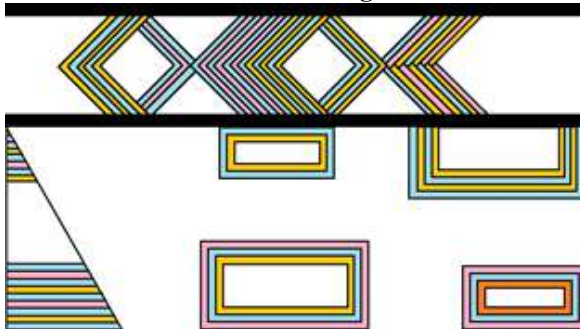
Fonte: autora.

**Imagem 14**



Fonte: autora.

**Imagem 15**



Fonte: autora.

**Imagem 16**



Fonte: autora.

**Imagem 17**



**Fonte: autora**

**Imagem 18**



**Fonte: autora.**

**Imagem 19**



**Fonte: autora.**

A oportunidade em produzir por meio de conhecimentos orientados desenvolve habilidades e atitudes que são adquiridas a partir das relações sociais, pelo processo de troca de saberes. O aluno ao mesmo tempo em que aprende também ensina, pois no ambiente escolar, social, ocorrem momentos em que uma aluno tira dúvidas do outro, outras formas de trocas acontecem.

Como afirma Ostrower (1987, p. 5), “A natureza criativa do homem é elaborada no contexto cultural. Todo indivíduo se desenvolve em uma realidade social, em cujas necessidades e valorações culturais se moldam os próprios valores da vida”. Aprendemos a partir de nossas relações com o outro e a sociedade conta sua história por meio de registros.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Concluindo, consideramos que a proposta apresentada aos educandos resultou em êxito, pois atingiu o objetivo de despertar a criatividade dos participantes na produção de obras em suporte

digital. Os alunos conseguiram perceber-se como produtores de imagem, assim como demonstraram curiosidade a respeito das obras da estética indígena, desenvolvendo de fato seu aprendizado e exercitando sua criatividade.

Levando-se em consideração a vivência dos educandos com as redes sociais e a facilidade em utilizar aparelhos eletrônicos, a execução desta atividade trouxe para a aula o computador, objeto de uso constante dos alunos, e a possibilidade de aula prática na produção de imagens. Os resultados mostram que é possível realizar atividades artísticas em diferentes formatos.

Uma forma que percebemos de incentivar a valorização da diversidade cultural a qual nossa cidade está inserida é a de investigarmos os alunos a construção de uma obra. Pois ao se pôr à fazer essa obra o aluno se percebe próximo àquela cultura a qual ele está imerso ao tentar compreendê-la. Essa proximidade de certa forma desfaz um sentimento de repulsa e de pensar que o outro é feio, é estranho. O modo de compreensão desenvolvido desperta um olhar de que o diferente só é um modo diferente de se viver.

Por fim, urge ponderar que o ensino da arte no Brasil ainda carece de valorização e reconhecimento para que seja estimado tanto pelos educandos quanto pelas instituições de ensino e pela sociedade em geral. Isto para que, entre outras razões, os brasileiros possam ampliar e aprimorar seu olhar, enxergando cada vez mais o seu universo circundante, até que possam, de fato, usufruir das percepções obtidas por meio da experiência estética e conhecimentos provenientes da contemplação artística.

## REFERÊNCIAS

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 17 ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

PIMENTEL, Lucia Gouvêa. **Cognição Imaginativa**. Pós: Revista Do Programa de Pós-Graduação Em Artes Da EBA/UFMG, Belo Horizonte, v. 3, n. 6, p. 96 - 104, novembro, 2013. Disponível em: <https://www.eba.ufmg.br/revistapos/index.php/pos/article/view/118/93> . Acesso em: 06/01/2018

SCHRODER, Maribél Martins Silva. **Pintura Analógica X Pintura Digital**. In: PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. O professor PDE e os desafios da escola pública paranaense, 2010. Curitiba: SEED/PR., 2014. V.1. (Cadernos PDE). Disponível em: [www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=20](http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=20) Acesso em: 15/11/2018. ISBN 978-85-8015-062-9.

VIDAL, L. (Org.). **Grafismo Indígena: estudos de antropologia estética**. - 2ª ed. São Paulo, Studio Nobel: FAPESP: Editora da Universidade de São Paulo, 2000.