

A ESCULTURA DIGITAL COMO RECURSO DIDÁTICO NAS AULAS DE ARTES

Orientando: Gustavo dos Santos **PEREIRA**¹

Orientador: Marcio **SANCHES**

RESUMO

O processo de aprendizado que se efetua nas aulas de Artes tem importância fundamental no desenvolvimento de várias habilidades e competências do indivíduo: estimula o aluno a melhorar a criatividade, ajuda na coordenação motora, além de promover estímulos emocionais como a expressão artística, a subjetividade e o senso estético. Na atualidade, em meio ao progresso tecnológico e digital, cada vez mais se faz necessário adaptar-se e adotar uso de ferramentas modernas nas aulas. Tendo em vista a constante necessidade de inovação a fim de estimular o aprendizado.

PALAVRAS – CHAVE

Escultura. Escultura Digital. Recurso didático.

1.Introdução

Sempre foi um desafio tornar uma aula mais atrativa e motivar os alunos. Diante desse cenário, a diversificação dos recursos didáticos por parte de quem está ministrando o conteúdo é de suma importância. Nos dias atuais, com o advento da internet, pela velocidade com que as mídias se propagam e seus mecanismos de informação, existe uma preferência por parte dos alunos por um conteúdo mais dinâmico e atrativo. Em muitos ambientes de ensino ainda se faz uso dos modelos tradicionais de aulas nas quais o professor apenas passa o conteúdo e os alunos têm papel passivo, muitas vezes deixando a aula monótona.

Neste contexto, os professores se utilizam de recursos didáticos variados a fim de dar maior interesse e dinamismo ao conteúdo a ser passado. Hoje em dia, existem inúmeros recursos ligados ao campo da informática com os quais o professor pode tornar a aula mais interessante. Nesse sentido, aos recursos digitais vieram a dar grande suporte

¹Aluno do Curso de Graduação de Arte das Faculdades Integradas Regionais de Avaré – FIRA.

aos professores para se utilizarem de um instrumento com maior capacidade de transmitir informações.

No caso do ensino das Artes, seja na educação básica ou especificamente na disciplina Escultura no curso superior, a aula de escultura tradicional tem a característica de ser uma atividade mais lúdica e interativa, na qual o aluno tem uma experiência tátil com os materiais usados. A escultura digital pode se inserir como mais uma possibilidade de recurso didático, mantendo a capacidade de os alunos desenvolverem competências da Escultura tradicional, como por exemplo a criatividade, a coordenação motora, a noção de dimensão, a visão espacial entre outras.

A escultura digital pode ser usada tanto com alunos da educação básica quanto do ensino superior, já que existem programas dos mais simples, para estudantes iniciais, aos mais complexos, para os mais avançados. Uma outra vantagem da utilização da escultura digital é o fato dela poder ser uma alternativa aos momentos em que não se tem acesso aos materiais tradicionais necessários para a escultura como o barro, a argila, a madeira, etc. A escultura digital, como disciplina ou recurso didático, vem ao encontro da modernidade, visto que ela insere o aluno às linguagens digitais.

O presente artigo, através de pesquisas bibliográficas e consultas em sites especializados, tem como objetivo apresentar a escultura digital e suas características assim como propor sua possibilidade de uso como recurso didático nas aulas de Artes.

2. A Escultura através dos tempos

A escultura é uma das chamadas Artes Clássicas juntamente com a Pintura, a Música, a Literatura, a Dança e a Arquitetura, ela se caracteriza pela arte de produzir formas em materiais brutos diversos tais como pedra, metal, madeira entre outros. Pode ser por meio de cavar o material, modelar ou fundir materiais até se conseguir a forma desejada.

Apesar de não se saber ao certo quando o homem começou a fazer esculturas, pode se dizer que a história da escultura se confunde com a história da Arte, já que no mesmo período estimado, entre 40.000 e 10.000 anos atrás, também surgiram as pinturas rupestres. Os primeiros trabalhos eram feitos com artefatos de pedra lascada que evoluiu com o tempo.

Com o passar do tempo, os utensílios de pedra lascada deixaram de satisfazer o homem. Desenvolveram-se, então, duas novas técnicas de se trabalhar a pedra, ambas extremamente trabalhosas e lentas. Descobriu-se primeiro que, friccionando um utensílio com areia, sua forma podia ser aperfeiçoada, o que deu início aos processos de abrasão. Além disso, inventaram-se os instrumentos de cobre, de bronze e, mais tarde, de ferro, e com sua ajuda era possível dar forma à pedra. A partir da existência desses instrumentos, testemunhamos o nascimento da história da escultura. (WITTKOWER, 2001, p. 4).

Na época da pré-história era muito comum as esculturas de forma humana, predominantemente figuras femininas, como é o caso da Vênus de Willendorf, (Fig. 1), imagem esculpida, estima-se, há cerca de 25.000 anos, que acredita-se ser um culto à fertilidade, visto que os órgãos ligados à reprodução têm destaque.



Figura 1 - Vênus de Willendorf.

As técnicas eram a modelagem, na qual o objeto pode ser modelado com as mãos num material mais mole e depois enrijecida e o entalhe, onde o objeto é desbastado com um utensílio apropriado. Muitas eram monolíticas, ou seja, escultura produzida em um único bloco de pedra. Com o passar do tempo, outros tipos de materiais foram sendo usados, como por exemplo o bronze. Ao longo da época das grandes civilizações da História (Mesopotâmia, Egito, Roma e Grécia), a Escultura sempre esteve presente.

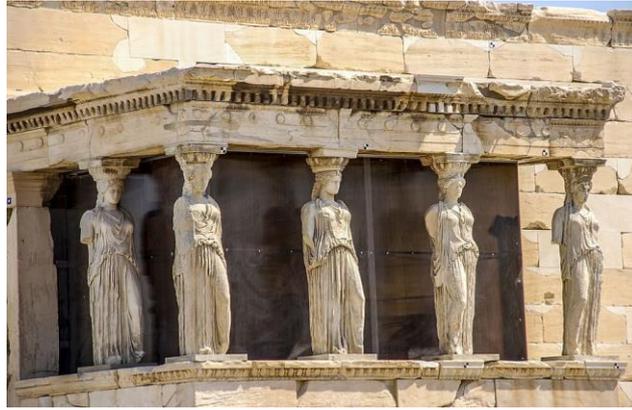


Figura 2 - Acrópole de Atenas - Grécia

Durante o Renascimento, a Escultura teve grande apogeu, foi quando surgiram grandes mestres escultores, só para citar alguns temos Donato di Niccolò Benti Bardi, chamado Donatello (1386-1466), Andrea del Verrocchio (1435-1488) e Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni (1475 – 1564), com sua famosa escultura Davi.



Figura 03 - Davi - Michelangelo

Posteriormente, nos séculos XIX e XX, temos se destacando, entre outros, Constantin Brancuse (1856 – 1957) e August Rodin (1840 – 1917), este último com sua famosa escultura em bronze O pensador.

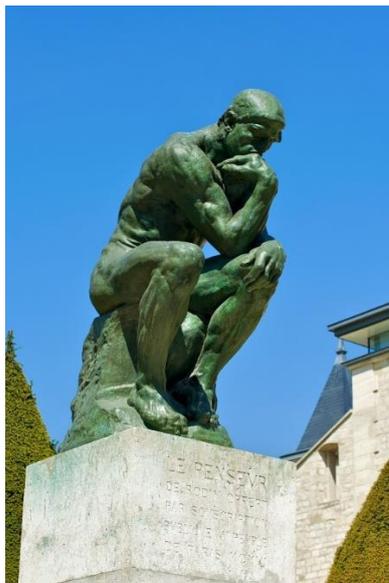


Figura 04 - O pensador – Rodin

Em meados do século XX, dentro do chamado modernismo, a escultura tradicional começa a ser incrementada com novos conceitos e novas propostas, utilizando novos materiais e novas formas. Um dos principais representantes foi o romeno Constantin Brancusi, o espanhol Pablo Picasso, que também se destacou na pintura, desenvolveu uma série de esculturas nesse período.

3. A Escultura digital

Com a evolução na área da computação, a partir da década de 60, foram surgindo programas cada vez mais versáteis em praticamente todos os ramos de atuação do homem. Atualmente, na área da computação gráfica, que é a manipulação de informação visual por meio de programa de computador, existem softwares nos quais podemos “esculpir” objetos de forma virtual pela tela do computador, e essas esculturas podem posteriormente serem impressas em impressoras 3D.



Figura 5 – Exemplo de escultura digital. Artista: Gustavo dos Santos Pereira.

Uma das formas de se fazer uma escultura digital é a modelagem 3D, chamada de Box modeling (modelagem de caixa), na qual se faz uma combinação de formas geométricas para se obter figuras simples, sendo possível estabelecer níveis de dificuldade para se adequar ao perfil de quem o vai usar. Outras técnicas com programas específicos são usadas para produções mais complexas, como maior riqueza de detalhes para usuários mais avançados, como por exemplo a subdivision modeling ou modelagem por subdivisão.



Figura 6 - Exemplo de detalhes na pele do personagem. Artista: Daniel Rivers.

Esses softwares chamados CAD, do inglês Computer Aided Design, traduzido por “projeto e desenho assistidos por computador”, podem ser divididos em Softwares de Modelação Escultórica, no qual os comandos imitam técnicas da modelação tradicional e os Softwares de Modelação Paramétrica, onde editamos uma malha 3D através de pontos de controle.

4. A Escultura digital nas aulas de Artes

Hoje em dia, é inegável que a computação faz parte do dia a dia do ser humano e, no campo das Artes, desde há algum tempo, as aplicações digitais se desenvolveram não só na produção, mas também em tudo que o envolve como o estudo e a experimentação.

A emergência dos meios digitais no universo das diferentes esferas artísticas assumiu, nos anos 90 do século passado, um exponencial desenvolvimento que acabou por caracterizar o aquecimento de novas soluções e correntes nos âmbitos formal, estrutural, programático, estético e tecnológico. (REVEZ, 2022, p. 46).

Na escultura não foi diferente, com o auxílio de softwares cada vez mais sofisticados, expandiu-se a capacidade de criação e conseqüentemente o da produção artística.

Como pudemos observar, a introdução das diversas tecnologias informáticas no universo da Escultura apresenta-se como uma realidade significativa no atual panorama de Arte Contemporânea. Inclusive, podemos reconhecer que seu uso enforma um importante legado, revelando experiências que se iniciaram a partir da segunda metade do século passado e, atualmente encontram uma significativa aceitação por parte da comunidade artística. (REVEZ, 2022, p. 65.)

Tendo em vista a similaridade entre a escultura digital e a tradicional no que diz respeito à capacidade de desenvolver certas qualidades no aluno, seria um recurso didático usá-la como incremento às aulas.

A escultura digital demanda alguns equipamentos mínimos para poder ser utilizada. Dependendo dos objetivos da instituição de ensino, pode-se usar programas e computadores com as mais variadas tecnologias disponíveis para as mais variadas clientelas. A instituição que pretender inseri-la no seu ensino deverá avaliar suas necessidades e fazer o planejamento com o professor.

As instituições escolares devem disponibilizar os recursos que serão necessários para o uso do professor, isso poderá ser feito quando o planejamento de ensino for elaborado, tal planejamento deve ser realizado em conjunto, pois haverá maior aproveitamento por parte dos professores devido à troca de experiências. (SALETE, 2007.p.11).

Pode-se, por meio da escultura digital, no aspecto de recurso didático, fazer com que os alunos tenham mais uma opção, para desenvolver competências relativas ao aprendizado de forma geral.

Os recursos didáticos não são somente instrumentos das práticas pedagógicas, promovem o diálogo e a interação, facilitando o aprendizado dos alunos. As estratégias inovadoras de uso de recursos didáticos demandam uma diversificação das práticas pedagógicas, possibilitando compreensão de diversos temas e construção de novos conceitos. (GONÇALVES, FREIRE, SILVA, 2022, p.1578).

Nas aulas de Arte, assim como em outras atividades, a escultura digital pode oferecer ao aluno o desenvolvimento de habilidades como a memória, o imaginário e a criação artística e técnica.

Em aulas de Arte (mais especificamente nas aulas de música, Artes Plásticas, Desenho, Teatro, Dança) espera-se que os estudantes vivenciem intensamente o processo artístico, acionando e evoluindo em seus modos de fazer técnico, de representação imaginativa e de expressividade. (FERRAZ, 2015, p.68).

Quando o aluno está produzindo a escultura, estimula-se o senso estético, ajuda a interpretar os padrões e o senso subjetivo da beleza e suas diferenças.



Figura 7 – aluna fazendo escultura digital

A prática da escultura digital também ajuda a treinar a coordenação motora, pois há de se coordenar as noções de espaço, tamanho, direção etc., além de dar ao aluno a experiência prática da produção artística.

Quanto aos procedimentos de ensino e aprendizagem será preciso que as aulas de Arte sigam orientações que propiciem atividades aos estudantes para o aprender a fazer e analisar produções artísticas e estéticas (visuais, sonoras cênicas). Isso, de tal maneira que apresentem progresso em seu saber artístico e estético nas dimensões técnicas, inventiva, representacional e expressiva do mundo por eles conhecido. Os caminhos escolhidos devem contribuir para os

alunos exercitarem aplicações prático-teóricas sobre os conteúdos estéticos e artísticos. (FERRAZ, 2015, p.72).

Em outro aspecto, no campo da criatividade, no procedimento da escultura digital o aluno vai ter que elaborar sobre suas ideias, visualizar os modelos proporcionando o pensar de modo diferente, surge a relação com ato artístico, que é um dos fundamentos do aprendizado de Arte.

Os procedimentos pedagógicos que viabilizam o fazer artístico dos alunos e a relação com as manifestações estéticas são, por sua vez, os definidores do processo e produto educativo nos cursos de Arte na escola (FERRAZ, 2015, p.72).

Podemos dizer também que durante a atividade, quando o aluno está entretido com a produção, a concentração vem naturalmente, o que ajuda a desenvolver a calma e paciência, atributos treinados que serão válidos para a atuação em vários momentos da vida do indivíduo.

Considerações Finais

O presente trabalho procurou apresentar a escultura digital como recurso didático nas aulas de Arte tendo em vista a constante necessidade de o professor inovar e se atualizar no que se refere a motivar os alunos e tornar as aulas mais atrativas. Além disso, temos o inegável fato de que os meios digitais estão cada vez mais se tornando essenciais no processo ensino/aprendizagem por meio de seus recursos técnicos. Cabe à instituição de ensino adequar seus objetivos à implantação de recursos necessários para dar ao professor o suporte necessário. Essa forma híbrida que a escultura digital oferece dá aos alunos possibilidade de explorar o diálogo entre a virtualidade e a realidade, isso sem falar do entusiasmo com que as atuais gerações mostram com os meios digitais. Deste modo, podemos concluir que a escultura digital pode ser usada como recurso didático com fins de inovação e motivação conciliando desenvolvimento no aluno de várias capacidades cognitivas sem afastá-lo da experiência artística.

Referências Bibliográficas

FERRAZ, Maria Heloisa Correa de Toledo. **Arte na educação escolar**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2015.

GOMBRICH, Ernest H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

GONÇALVES, Rossmann Lorraine; FREIRE, Marenize de Arruda; SILVA, Roselaine Cristina da. **A Escultura na aprendizagem das séries iniciais**. Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação. São Paulo, Vol. 8, 1568 – 1581, junho/2022.

REVEZ, José Manuel e Santos Garcia. **Escultura digital contemporânea**. 2016. 280f. Belas Artes, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2016.

SALETE, Eduardo de Souza. **O uso de recursos didáticos no ensino escolar**. In: I Encontro de Pesquisa em Educação, IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: “Infância e Práticas Educativas”. 2007, Maringá: Arq Mudi. 2007;11(Supl.2).

WITTKOWER, Rudolf. **Escultura**. 2 ed. São Paulo: Martins, 2001.

La escultura digital o el arte de modelar personajes. La Vanguardia. Disponível em: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190225/46664869442/escultura-digital-arte-concept-art-joso.html>. Acesso em 10/03/2023.

Modelagem 3D: saiba que arte é essa! **Blog Escola de comunicação e design digital**. Disponível em: <https://blog.ecdd.com.br/guia-o-que-e-modelagem-3d/>. Acesso em 13/04/2023.

O que é modelagem 3D? **Escola britânica de artes criativas**. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/modelagem-3d-o-que-e-e-como-funciona>. Acesso em 20/04/2023.

Lista de Figuras

Figura 1 – Vênus de Willendorf.

Disponível em:

<https://revistagalileu.globo.com/Ciencia/Arqueologia/noticia/2022/03/resolvido-misterio-sobre-origem-da-venus-de-willendorf-de-30-mil-anos.html>

Figura 2 – Acrópole de Atenas – Grécia

Disponível em: <https://pixabay.com/pt/photos/acr%C3%B3pole-atenas-cari%C3%A1tides-1675817/>

Figura 3 – Davi - Michelangelo

Disponível em: <https://grazieate.com.br/o-davi-de-michelangelo/>

Figura 4 – O pensador – Rodin

Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Pensador#/media/Ficheiro:Paris_2010_-_Le_Penseur.jpg

Figura 5 – Skull King - Gustavo dos Santos Pereira

Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CXoQiUtAmY-/>

Figura 6 – Frankenstein - Daniel Rivers.

Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/modelagem-3d-o-que-e-e-como-funciona>

Figura 7 – Aluna do curso especializado em escultura digital. (Escola do Joso)

Disponível em: <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190225/46664869442/escultura-digital-arte-concept-art-joso.html>