



IX Colóquio Internacional São Cristóvão/SE/Brasil

“Educação e Contemporaneidade” 17 a 19 de setembro de 2015

ISSN 1982-3657

## Formas, cores e doces: processo criativo em Artes Visuais com materiais comestíveis e fotografia digital

ALEXANDRA MOURA DA SILVA

EIXO: 16. ARTE, EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

### Resumo

Este artigo discute novas práticas de ensino aprendizagem em artes visuais com objetivo de estimular o processo criativo dos estudantes na produção de imagens, utilizando doces como matéria plástica, a fotografia digital e aplicativos para edição de imagens. A metodologia se estrutura na triangulação de Ana Mae Barbosa, enfocando o fazer artístico e a fruição de obras contemporâneas. Como resultado, traz relato de experiência com alunos do 1º ano do Ensino Médio de uma escola pública da Bahia. Conclui-se refletindo sobre a relevância do uso das tecnologias digitais e inovadoras materialidades na criação artística.

**Palavras chaves:** processo criativo, arte, tecnologia digital.

### Abstract

This article discuss new teaching and practices of visual arts on elementary school with focus on motivation of student's creative process of images production, using candies as plastic material, digital photos and image's edition software. This methodology based on triangulation of Ana Mae Barbosa, focusing artistic doing and achievement on contemporary work of art. As a result, brings a research report of students of a Bahia's Public elementary school. The conclusion is a reflection about importance of digital technology usage and innovating of artistic creation.

**Key words:** Creative process, art, digital technology.

### Introdução

Há uma tendência atual em empregar os recursos da tecnologia digital para produção em arte. Cada vez mais, artistas contemporâneos se dedicam a explorar as possibilidades que as tecnologias oferecem para integrar aos seus processos de criação.

Seja compreendida como técnica ou como ferramenta, a tecnologia digital é uma realidade no cenário artístico, porém, o mesmo não acontece no âmbito escolar. É urgente que as escolas públicas estejam equipadas adequadamente com recursos tecnológicos, assim como os professores tenham conhecimento desses novos meios para agregar às suas práticas pedagógicas no ensino da arte, até porque, mesmo que de modo restrito, já é uma realidade na vida dos estudantes.

Ao observar a presença constante do celular na sala de aula e o consumo de doces, o objetivo deste trabalho, foi proporcionar experiências em processos criativos, incentivando o uso destes materiais comestíveis para compor imagens, e a utilização de instrumentos ligados à tecnologia digital a exemplo do celular, para fotografar e editar imagens empregando aplicativos diversos. Desse modo, estaria ampliando o olhar dos alunos para além dos valores tradicionais da arte, promovendo a experimentação de novas possibilidades de criação, desenvolvendo o senso estético e ampliando o conhecimento em artes visuais.

Como metodologia, estrutura-se na Abordagem Triangular de Ana Mae Barbosa, de acordo com os três eixos da triangulação: o fazer, a contextualização e a fruição da arte contemporânea, enfocando o trabalho do artista Vik Muniz que une materialidades orgânicas e fotografia digital.

O texto discorre sobre questões referentes a atuais metodologias e práticas no ensino da arte para o Ensino Médio,

incluindo a utilização das tecnologias digitais; discute o processo criativo no fazer artístico do estudante; aborda ainda, conteúdos referentes a composição, elementos da sintaxe visual e o emprego da fotografia digital. Comenta sobre a arte contemporânea, expondo o seu rompimento com os velhos paradigmas da arte tradicional, refletindo no modo como os artistas criam novas formas de produzir arte desde a inovação por meio de materiais inusitados até a proximidade com as novas tecnologias. E por fim, um relato de experiência, com observações, registros e análises dos processos realizados com alunos do 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual Alfredo Agostinho de Deus situado no município de Lauro de Freitas-Ba. Conclui-se com uma reflexão sobre os aspectos relevantes do trabalho.

### 1. O ensino da arte no Ensino Médio

A arte-educação deve ser a epistemologia da arte, focando três aspectos de conhecimento da área que define a Abordagem Triangular: **produção**, que diz respeito à experiência de fazer formas artísticas, o que necessariamente exigirá do educando recursos e habilidades pessoais, pesquisa de materiais e técnicas, além da relação entre imaginação e realização de um trabalho artístico; **fruição** que se refere à experiência estética na apreciação de obras realizadas por artistas; e **reflexão**, baseada numa contextualização histórica e cultural da produção artística estética da humanidade (BARBOSA, 2002).

Um currículo que interligasse o fazer artístico, a história da arte e a análise da obra de arte estariam se organizando de maneira que a criança, suas necessidades, seus interesses e seu desenvolvimento estariam sendo respeitados e ao mesmo tempo, estaria sendo respeitada a matéria a ser aprendida, seus valores, sua estrutura e sua contribuição específica para a cultura. (BARBOSA, 2002, p.35).

Reconhecer a arte como epistemologia é de fundamental importância para a valorização da disciplina e sua efetiva contribuição no desenvolvimento sócio – afetivo – cognitivo do estudante. “Uma sociedade só é artisticamente desenvolvida quando ao lado de uma produção artística de alta qualidade há também uma alta capacidade de entendimento desta produção pelo público” (BARBOSA, 2002, p.32).

Durante a apreciação de obras numa aula, é muito comum os alunos manifestarem suas opiniões sobre o que está sendo observado, submetendo a obra apenas ao juízo do gosto pessoal. Limitam-se a classificá-las como feias ou bonitas, sem fazer uma crítica embasada no conhecimento sobre o estilo da arte, a técnica empregada, o contexto histórico cultural, as funções da obra, seus elementos compositivos e os seus significados, enfim, uma reflexão mais consistente do objeto artístico baseado em conhecimento sobre arte adquirido pelo estudo da disciplina, que vão além das referências pessoais do educando.

Tanto Barbosa (2002) como Dondis (2007) argumentam sobre a necessidade de “alfabetizar” o olhar para a linguagem visual. Dondis (2007) traz um sistema básico para a compreensão da sintaxe, examinando elementos visuais, as estratégias e opções das técnicas de composição criativa, propiciando a aprendizagem, a identificação, a criação e a compreensão da mensagem visual.

Integrando a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a publicação do documento Orientações Curriculares para o Ensino Médio oferece um conjunto de reflexões acerca da prática docente em Arte. Conforme a lei 5.692/71 com adoção dos PCNEM insere o ensino da arte na área de Linguagem, Códigos e suas Tecnologias, apresentando os três eixos básicos da comunicação: código, canal e contexto.

a) Código: Esse eixo de aprendizagem se refere às estruturas morfológicas (ponto, linha, textura, cor, luz e sombra, plano, forma) etc. e sintáticas como efeito de movimento, ritmo, equilíbrio, peso, direção, profundidade espacial entre outros, ou seja, os elementos básicos da linguagem visual e seus modos combinatórios. Elementos estruturais que compõem uma imagem.

b) Canal: É o eixo de aprendizagem que se refere à exploração dos diversos materiais, suportes, veículos antigos e atuais, tradicionais e tecnológicos de produzir arte. No decorrer da história tem-se diversos exemplos de materiais e suportes, desde as pinturas rupestres feitas com tinta de pigmentos naturais e gordura animal, assim como as pinturas corporais de culturas indígenas brasileiras, passando pelas técnicas de impressão que surgiram na Idade Média até a invenção da fotografia, da televisão, do cinema e das tecnologias digitais.

No campo da pintura, a tinta a óleo e a tela tidos como materiais definitivos, cederam espaço na modernidade para as mais diversas experimentações de recursos materiais, dos mais rústicos à tecnologia de ponta.

O código e o canal são eixos muito próximos, devido tratar dos aspectos sensíveis, da dimensão estética da linguagem visual, devem ser efetivamente compreendidos no contexto cultural e histórico das imagens.

c) Contexto: É o eixo de aprendizagem que diz respeito a ideias, valores, crenças, conhecimento e intenções de quem produz e de quem interpreta o texto. Diz respeito a múltiplas dimensões no qual o sujeito está inserido, com todas as

suas características sociais, políticas, econômicas, religiosas, ideológicas e estéticas.

Os três eixos da comunicação dialogam com as três áreas de conhecimento da arte na triangulação de Barbosa (2002). O professor deve trabalhar estes eixos da aprendizagem, promovendo a fruição de obras de diferentes artistas, a reflexão sobre a produção artística em seus diferentes contextos de produção, movimentos estilísticos, e por fim, a produção artística, experimentando técnicas e materiais.

Contextualizar a obra de arte no tempo, espaço e lugar, e ainda levar o educando à apreciação estética, daria ao mesmo informações que o conduziria ao entendimento do texto visual. Se por um lado, a prática da fruição em sala de aula desenvolve a competência para a leitura de textos imagéticos. Por outro lado, esses conhecimentos também proporcionam um melhor desenvolvimento no âmbito do **fazer** artístico visto que, sem a familiaridade com o pensamento visual e suas formas de representação, é difícil apreciar os caminhos de elaboração imaginativa.

Por meio dessa prática de ensino aprendizagem em Artes Visuais, o aluno pode ter acesso ao conhecimento, contextualiza-lo com suas experiências cotidianas e se apropriar desta forma de linguagem de modo a comunicar ideias e sentimentos, solucionar problemas, estabelecer relações interpessoais, compreender e interferir no seu meio ambiente.

### 1. Processos criativos e o ensino das artes visuais

É comum pensar a criatividade como uma habilidade que privilegia exclusivamente àqueles ligados à área das artes. Essa é uma ideia reducionista no que se referem às potencialidades e processos criativos inerentes a todas as pessoas em maior ou menor grau e que não se restringem apenas ao campo das atividades artísticas e aos artistas. O potencial criativo está presente nas diferentes ações cotidianas das pessoas e em diferentes áreas de atuação profissional. O ser humano percebe o mundo exterior e o seu mundo interior, interpreta, relaciona os eventos, estabelece nexos e atribui significados, formando algo novo ou elaborando ressignificações. Dessa forma, não só cria como também constrói conhecimento e de algum modo, em diferentes áreas da vida, seja pessoal e ou profissional, exigirá o seu emprego.

Não há dúvida da relevância do ensino da arte para estimular e desenvolver a imaginação e a criatividade. Ostrower (2013) afirma que a criatividade é um potencial inerente a todas as pessoas. Apesar de haver correntes que defendem a intuição como origem de toda expressão, a autora defende a ideia de processos lógicos e conscientes como parte do processo de criação em arte. Define a ideia de criar como um formar alguma coisa, resultado da relação entre eventos extrínsecos e intrínsecos do ser. Sejam quais forem os meios e os modos, o ato de criar sempre ordena, configura e atribui significado.

A criatividade não se trata de uma habilidade isolada, portanto, é necessário considerar a interação da criatividade com o social, a política, e a cultura. Nesse sentido, Salles (2006) afirma que a obra em criação é como um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente, com seu entorno, portanto, envolve as relações do artista com a cultura, na qual está inserido e até mesmo com outras culturas que busca conhecer.

Salles (2006) atribui a criação artística ao conceito de rede, isto é a rede de pensamentos, fazendo nexos, laços, interações e associações. Um movimento feito de sensações, pensamentos e ações que sofre intervenções do consciente e do inconsciente. Esta rede de pensamento se constrói gerando conexões.

No contexto da sala de aula, a criação em rede promove interações por meio de uma conversa com o amigo, discussões em grupo, um objeto apresentado pelo professor para observação e sensibilização sobre determinado conteúdo, uma pesquisa que agrega novas informações, uma leitura textual ou visual, aulas expositivas e visitas a museus. E todas essas ações interacionistas podem e devem estar relacionadas com as vivências cotidianas do estudante, fazendo ligações com os seus olhares para a sua casa, o seu bairro, a sua cidade, enfim, o ambiente a sua volta, e ainda interagir com as inúmeras informações adquiridas por meio das tecnologias de informação e comunicação (TDIC). Informações, imagens que podem servir de estímulo resultando em ideias geradoras para produção em arte. O trabalho artístico “vai se desenvolvendo por meio de uma série de associações ou estabelecimento de relações” e “o produto em construção é um sistema aberto que troca informações com seu meio ambiente” (SALLES, 2006, p.35).

Desse modo, se abre uma proliferação de novos caminhos para o processo criativo. Contudo, é relevante compreender o seu caráter dinâmico, caracterizado pela flexibilidade, mobilidade e plasticidade, estando sujeito a incertezas e ao acaso, o que abre espaço para introdução de novas ideias. Durante o processo de criação o estudante pode sentir a necessidade de fazer cortes, rascunhos, roteiros, substituições, adições, esboços, deslocamentos. Pode sentir a necessidade de pesquisa e experimentações. A criação artística é resultado desse movimento contínuo e dinâmico.

No andamento das práticas artísticas de sala de aula é preciso considerar duas importantes características do processo de criação da obra: o tempo e o espaço. Para as aulas práticas de arte é necessário um ambiente amplo, arejado e iluminado. Deve ser organizado com um mobiliário propício para atividade de artes plásticas com mesas grandes, cadeiras e uma pia. A sala deve ser antes de mais nada um lugar em que o aluno crie uma identidade e reconheça

como seu espaço de trabalho. Para criar é necessário estímulo e este estímulo pode ser encontrado no próprio ambiente da sala de aula desde que se crie condição para que este espaço seja um lugar que possibilite a criação.

Muitos artistas levam para os seus ateliês objetos, imagens, fotos, coisas que recolhem da rua e que lhes interessa, o que Salles chama de índices da rua e que servem de estímulo para a criação. A sala de aula deveria ser o lugar com muitos estímulos visuais e materiais.

Toda criação envolve um tempo de experimentar e conhecer as materialidades escolhidas para a criação do objeto artístico. É preciso saber as potencialidades do material, suas características, suas possibilidades adequadas a determinada técnica ou procedimento que envolve observação, pesquisa e espera. Quando não conhecemos a materialidade da linguagem visual e, sobretudo, quando não a vivenciamos de forma consciente, torna-se impossível ter noção do processo de criação em artes visuais.

Numa turma heterogênea, é relevante considerar o ritmo individual e propor atividades práticas que estejam adequadas ao tempo limitado e muitas vezes insuficiente para que os estudantes possam realizar seus experimentos, observar os efeitos e resultados para então dar continuidade ao trabalho. O processo de criação envolve o momento de imaginar, pensar os métodos e técnicas, experimentar, fazer e desfazer, para enfim concretizar a ideia. E todo esse processo envolve o tempo de espera e o ritmo individual de cada um.

#### 1. A fotografia digital na prática artística

Na atualidade com o advento da informatização e suas novas tecnologias, ampliou as possibilidades de comunicar. Pode-se entender a cultura digital para além da tecnologia e do suporte, admitindo ser esta, um sistema de valores, de símbolos, de práticas e de atitudes (SAVAZONI, 2009). Tudo isso representa a possibilidade de socialização e compartilhamento do conhecimento e da informação através das redes abertas para um número cada vez maior de pessoas. É grande o impacto do digital na vida cotidiana devido a forma como a informação é veiculada atualmente, a transmissão ocorre de muitos emissores para muitos receptores e ainda a possibilidade de interação entre eles.

No âmbito educacional, percebe-se poucas mudanças no que se refere à transição da educação linear para uma proposta mais ampla de rede, da era analógica para a era digital. Esse é o desafio da educação na atualidade. Não há como evitar o uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) na prática de ensino, até porque as tecnologias digitais potencializam a relação entre a educação e a arte, estando presentes no cotidiano escolar mesmo que de forma restrita e deficiente.

No momento em que distintos artefatos tecnológicos começaram a entrar nos espaços educativos trazidos pelas mãos dos alunos ou pelo seu modo de pensar e agir inerente a um representante da geração digital evidenciou-se que as TDIC [...] passaram a fazer parte da cultura, tomando lugar nas práticas sociais e ressignificando as relações educativas[...] (ALMEIDA, 2011, p.3)

Apesar de arte contemporânea ter se apropriado da cultura digital, pouco se discute ou se vivencia ela na escola. É tímida a sua apropriação, tanto das possibilidades do uso da tecnologia como suporte didático/metodológico, fonte de acesso ao conhecimento e informação, como ferramenta para o fazer artístico.

As artes visuais hoje vão além do pincel, da tela e da tinta. Com todo o aparato tecnológico, as ferramentas tradicionais cedem espaço para novos instrumentos que incluem computadores e outras interfaces como base da comunicação e da expressão de uma sensibilidade artística contemporânea. A questão da interatividade promovida por instalações audiovisuais interativas na arte da atualidade por exemplo, intensificou-se e radicalizou-se com o digital.

A arte já se apropriou plenamente da cultura digital [...] estamos na infância dessa nova arte [...] estamos entrando em um mundo desconhecido ainda, pela teoria da arte, pela produção artística, pelos coletivos [...] (MONEVY, 2009, p.36)

Estamos falando de uma geração digital que trocou a tecnologia do lápis pela tecnologia do celular, mas que ainda não tem ideia de como explorar criativamente esses instrumentos e que muitas vezes é o terror da maioria dos professores em sala de aula, porém o seu uso bem orientado e mediado, pode vir a ser uma grande ferramenta didática pedagógica, auxiliando nas atividades, nas pesquisas e também na prática artística.

O celular possibilita desenvolver diversas atividades na área da cultura visual como produção de vídeos, de animações e de fotografias. Aplicativos disponíveis na internet são utilizados para editoração de imagens e de fotografias digitais, permitindo modificar componentes visuais como a cor, a forma, a textura, a luz, as linhas, o volume.

Para controlar esse assombroso potencial da fotografia, se faz necessária o conhecimento da sintaxe visual. De acordo com Lima (1988), para que a fotografia atinja seus objetivos, dentre os principais requisitos que o fotógrafo deve dominar, um deles é a arte. A arte na fotografia se refere à composição. Trata-se da organização dos componentes da sintaxe visual dentro do espaço da imagem somado a sua capacidade de comunicação. A forma como manipulamos esses componentes tanto na elaboração da composição, como na manipulação deles a partir da tecnologia digital é que determina a qualidade estética, a originalidade e o poder de comunicação da imagem fotográfica.

Segundo Savazoni (2009), durante a edição de uma fotografia digital, a imagem ainda está sendo produzida, porque as

possibilidades de transformar a imagem são tão radicais que nesse processo ela está em construção. É possível fazer registros fotográficos de diversas maneiras, com mais nitidez ou menos nitidez, com mais luminosidade ou menos luminosidade dependendo da intenção, da sensibilidade, do conhecimento e da criatividade de quem faz.

O produto final não deve ser apenas a mera reprodução do mundo real, a reprodução mecânica do meio ambiente não constitui uma boa expressão visual (DONDIS,2007). Menos ainda deve ser um mix de aplicativos ou uma sobreposição de filtros que alteram, modificam e criam efeitos na foto.

Hoje já não é mais possível olhar uma imagem fotográfica da mesma forma como olhávamos em outras épocas, acreditando que estas reproduzem determinada realidade. Mesmo que a imagem remeta a ideia de reprodução do real, conhecendo-se o Photoshop e outros aplicativos, sabemos do caráter híbrido que as imagens adquiriram na atualidade. Deve-se cuidar para que a tecnologia não sobreponha a criatividade do aluno, pois não é algo dissociado dos processos subjetivos de criação, ao contrário as máquinas, os dispositivos, exprimem cultura. Isto vale tanto para quem produz a imagem quanto para quem frui dela. A imagem só existe quando do ponto de vista estético ela toca na subjetividade e na afetividade.

### **3. Arte contemporânea e materialidades: ampliando possibilidades nas aulas de arte.**

Pensando a materialidade em termos das artes tradicionais, desde o Renascimento até o século XIX, os materiais tidos como adequados para a produção em arte eram no caso da pintura, telas de algodão e tinta a óleo e no caso da escultura, madeira, mármore e bronze. Materiais considerados nobres não só pelo valor como também pela durabilidade, pois se pensava em arte como algo para a eternidade.

A partir das vanguardas, já se percebia algumas mudanças nos trabalhos dos artistas que começaram a acrescentar outros materiais tidos como inferiores e inadequados nas suas produções. Já se via em trabalhos de artistas como Picasso e Henri Matisse (1869 – 1954), colagens com papel de parede, jornal, madeira. No Dadaísmo, vê-se o Ready-made de Marcel Duchamp (1887 – 1968) em que as obras são objetos do cotidiano descontextualizados da sua função, a exemplo das obras Roda de bicicleta (1913) e Fonte (1917) no qual o artista instiga o observador a pensar sobre a singularidade da obra de arte em meio a multiplicidade de todos os outros objetos. “...seria alguma coisa a ser achada na própria obra de arte ou nas atividades do artista ao redor do objeto?” (ARCHER, 2001, p.3).

A partir do século XXI, os artistas demonstram um grande interesse pelo corriqueiro, pelo cotidiano, pela banalidade da vida urbana. Fontes para extrair temas e materialidades que contribuíram para vivermos uma profusão de manifestações artísticas resultado de reinterpretações de alguns gestos das vanguardas modernistas. Uma espécie de “vale tudo” em que artistas experimentam materiais que jamais seriam pensados antes para produção em arte.

De início, parece que, quanto mais olhamos, menos certeza podemos ter quanto àquilo que, afinal, permite que as obras sejam qualificadas como “arte”, pelo menos de um ponto de vista tradicional. Por um lado, não parece haver mais nenhum material particular que desfrute do privilégio de ser imediatamente reconhecível como material de arte: a arte recente tem utilizado não apenas tinta, metal, pedra, mas também ar, luz, som, palavras, pessoas, comida e muitas outras coisas (ARCHER, 2001, IX).

Tomemos como exemplo a Assemblage, arte da acumulação numa espécie de colagem de objetos extraídos do cotidiano, e essa conexão com o cotidiano abre possibilidades para uma vasta gama de materiais e técnicas.

Na atualidade as artes visuais estão se tornando cada vez mais virtuais. As imagens eletrônicas formadas de bytes já surgem destituídas de qualquer materialidade, mas apesar dessa tendência tecnológica na arte contemporânea ainda assim, o virtual e o material coexistem como possibilidades da expressão artística.

Quando adentramos no campo da arte moderna e contemporânea percebemos que a arte se estende para outras dimensões até então não exploradas, abrigando experimentações diversas, assumindo novos paradigmas que refletem mudança no gosto. A arte contemporânea é experimental, pode-se fazer arte com os materiais mais variados e inusitados possíveis, desconstruindo alguns conceitos e valores da arte da tradição.

No trabalho do artista Vik Muniz (1961 -), a matéria prima escolhida pelo artista em seus processos criativos, é aquela que estaria de fácil acesso, bem ali na sua cozinha: açúcar, chocolate líquido, catchup, manteiga de amendoim, geleia. O artista começou a desenvolver releituras de clássicos como a Mona Lisa (1503 – 1506) de Leonardo da Vinci (1452 – 1519) utilizando esses materiais. Muniz busca na fotografia trabalhar a representação da realidade, ligando-a ao desenho e a pintura, porém de uma forma inovadora e não convencional. Após “desenhar” utilizando açúcares e geleias, ele faz registro fotográfico dessas imagens, trabalhando ao mesmo tempo a representação do real e a percepção do material.

Não há nenhum problema em ter referências estéticas ligada a arte da tradição, apenas que na atualidade essas referências se ampliaram, é importante rever esses valores tidos como absolutos e imutáveis. Vik Muniz (1961 -) mostra que é possível trabalhar o realismo na representação, ressignificando os valores estéticos da arte acadêmica para os

conceitos inovadores da contemporânea, quando em suas releituras utiliza comida como matéria prima e a tecnologia da imagem digital.

A arte contemporânea tem a capacidade de surpreender, provocar, diante das possibilidades inovadoras que apresenta. Estes aspectos podem contribuir favoravelmente para despertar a curiosidades dos alunos e o interesse em vivenciar a arte sob diferentes perspectivas.

O papel do professor mediador deve incentivar a novas experiências nas aulas de arte, propor atividades no qual o aluno entre em contato com matérias que antes não pensariam como adequados para o fazer artístico, assim como possibilitar a fruição de obras da contemporaneidade que trazem inovações técnicas e estéticas.

### **Relato de experiência**

A experiência relatada nesta seção ocorreu em três etapas: na primeira, foi realizada uma atividade em grupo para elaborar uma composição, utilizando objetos encontrados no ambiente escolar. Durante o processo os estudantes atentaram para o emprego dos componentes da sintaxe visual (figuração, abstração, simetria, plano, linha, textura, cor etc.), em seguida os trabalhos foram fotografados para posterior fruição e observação destes elementos e o efeito de suas combinações. O segundo momento consistiu numa aula expositiva sobre arte contemporânea, abordando as mudanças de paradigmas conceituais, estéticos e formais da arte contemporânea, seguido da fruição de obras feitas com materiais comestíveis do artista vik Muniz como a série Chocolate, a série Açúcar, a Medusa Plate (1999), a Mona Lisa de geleia de uva (1999), a Mona Lisa de manteiga de amendoim (1999). A terceira etapa, consistiu em utilizar doces, balas, biscoitos e chocolates para compor imagens. Em seguida, os estudantes fotografaram e editaram as imagens utilizando aplicativos do celular. A mediação foi principalmente o de acompanhar o planejamento, execução e desenvolvimento dos trabalhos realizados, procurando observar e compreender ao longo do processo, as dificuldades, as limitações, apropriações e ajustes no momento das criações artísticas.

### **Considerações finais**

O emprego da tecnologia digital e dos doces teve repercussão positiva entre os estudantes que demonstraram habilidade ao utilizar tais recursos e satisfação com os resultados obtidos nas composições e efeitos fotográficos. Relataram a importância da atividade mudando o olhar deles com relação a arte, compreendendo que a criação não se limita ao domínio técnico do desenho e na falta dele, o uso da tecnologia digital teve um grande papel como instrumento e/ou técnica. *“Nesse trabalho a gente [sic] pode comer a arte”* afirmou um dos alunos da turma.

É possível ampliar esta proposta para um formato interdisciplinar com ações sócio educativas. E ainda, trabalhar outras materialidades relacionadas à alimentação, explorando alimentos nutritivos como frutas, legumes, hortaliças. A cozinha da escola pode ser mais um ambiente a ser explorado, onde o aluno teria a possibilidade de produzir e manipular a matéria prima a ser utilizada na elaboração das imagens.

### **Referências**

- ARCHER, Michael. **Arte Contemporânea. Uma história concisa**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BARBOSA, Ana Mae. **A imagem no ensino da arte**. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- \_\_\_\_\_. **Arte/Educação Contemporânea: consonâncias internacionais**. São Paulo: Cortez, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Teoria e Prática da Educação Artística**. São Paulo: Cultrix, 1995.
- CANTON, Katia. **Do Moderno ao Contemporâneo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.
- DONDIS, Donis A. **Sintaxe da Linguagem Visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- LIMA, Ivan. **Fotografia e sua linguagem**. Rio de Janeiro: editora Espaço e tempo, 1988.
- OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de Criação**. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – Artes – Ensino Médio**. 2001.
- SALLES, Cecilia Almeida. **Redes de Criação. Construção da obra de arte**. São Paulo: Horizonte/Vinhedo, 2008.
- \_\_\_\_\_. **Gesto inacabado. Processo de criação artística**. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.
- SAVAZONI, RODRIGO; COHN SERGIO (org.). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009.

[1] Mestranda pelo Programa de Pós Graduação em Artes - PROFARTES pela UDESC/UAB. Especialista em História e Cultura Afro Brasileira. Graduada em Licenciatura em desenho (UFBa) . Professora de artes da rede municipal e estadual em Lauro de Freitas/Ba. Endereço eletrônico: amouras.arte@gmail.com.

Recebido em: 01/07/2015

Aprovado em: 02/07/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Chartort

Método de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: