

## Software e web-sites educativos de História da Arte – relato de pesquisa

Autores: Prof.Dr. Antonio Vargas Sant'Anna e Casthalia Digital Art Studio Ltda<sup>1</sup>

### Palavras Chaves

- Software educativo
- História da Arte
- Identidade artística

### História de uma pesquisa impossível.

O projeto *Software educativo de História da Arte*, originalmente intitulado *CDROM educativo* foi por mim concebido em 1999, no Departamento de Artes Plásticas da Universidade do Estado de Santa Catarina (Brasil) e tem sua conclusão prevista para setembro de 2003. Em sua concepção original tratava-se de uma parceria minha com o *Laboratório para desenvolvimento de softwares educacionais (Edugraf)* de outra universidade do Estado o qual se responsabilizaria pelo desenvolvimento da programação enquanto eu e minha equipe nos responsabilizaríamos pela criação das imagens. No entanto, a falta de recursos institucionais e bolsas de estudos solicitados tanto às agências de fomento acadêmico federais como estaduais, fez com o este laboratório não iniciasse a parceria. Não aceitando o aborto do projeto já em sua concepção optei por comprar pessoalmente um equipamento minimamente bom para o uso em informática e decidi que eu e meus dois bolsistas aprenderíamos os softwares necessários para editoração e edição das imagens criadas. A nós, juntou-se outra aluna idealista definindo o grupo que hoje em 2003 é responsável pela conclusão do trabalho.

Cabe ressaltar que os *videogames*, as Histórias em Quadrinhos, os filmes, os livros ilustrados, a ficção científica, os desenhos e documentários na Televisão, bem como o *Role Play Game* – RPG, exerceram uma grande influência sobre a maneira de ver o mundo dos alunos integrantes deste projeto e, em maior ou menor medida também na minha, por que foram responsáveis pela formação de seus interesses pela Arte. De certa forma devemos nosso envolvimento na área das artes plásticas a esta “pré-formação” visual pois ela foi um fator importantíssimo no processo de construção de nossa identidade artística. Durante os

---

<sup>1</sup> Prof.Dr. Antonio Vargas Sant'Anna(1), Coordenador. Casthalia Digital Art Studio é dirigida por Ana Bahia Bitencourt, Diego Rayck e Aline Dias.

anos de 1999 e 2000 nos dedicamos a aprendizagem de diversos softwares identificados como necessários para a realização de um produto multimídia e realizamos diversos experimentos que serviram como exercícios e protótipos, todos descartados. Em 2001, concluímos que a estrutura adequada para o software educativo que desejávamos criar seria a de um *game investigativo com lógica de RPG*. Desta forma a criança e o pré-adolescente alvo de nosso produto se sentiria atraído por experienciar e superar as aventuras e desafios existentes na trama da história evitando-se assim a desagradável idéia do aprender como algo sério ou monótono. Definimos, portanto, que não realizaríamos um software no qual o usuário iria “sentar-se para estudar a História da Arte” mas esta estaria presente em todo o jogo, diluída na trama, nos cenários e nos desafios. Solicitamos a uma jovem escritora<sup>2</sup> local que criasse uma história de suspense com personagens adequados a faixa etária. Um novo problema, no entanto ameaçou a realização deste projeto. Devido a uma política de contenção econômica da Universidade em que atuo o número de bolsas foi reduzido ao passo que dos três alunos treinados um se formava, outro estava a um semestre de formatura. Com pouco recurso econômico para compras de softwares e manutenção dos equipamentos, redução de bolsas e perda para o mercado de trabalho de dois dos principais criadores, o projeto tudo tinha para novamente abortar antes de seu nascimento. Os alunos, no entanto, motivados não desejavam abandonar o projeto porém necessitavam se inserir no mercado de trabalho afim de sobreviver. A solução que encontrei foi propor aos alunos envolvidos que criassem uma empresa prestadora de serviços de criação digital pois estando qualificados com o domínio de diversos softwares e uma sólida formação artística poderiam tanto realizar serviços para o mercado como para o projeto de pesquisa da universidade. Assim nasceu a Casthalia Digital Art Studio Ltda, formada por três ex-alunos bolsistas e que, há dois anos no mercado já realizou diversos trabalhos para empresas públicas e privadas. Desta forma o processo de pesquisa das características visuais e estruturais do jogo, a realização de cenários, animações e programações tiveram início, e o impossível começou a tornar-se possível.

---

<sup>2</sup> Luana von Linsengen

### **Variáveis produzidas pelo tempo.**

A realização de um projeto desta natureza constitui-se em um formidável instrumento de aprendizado para os alunos envolvidos. Questões normalmente distantes do currículo tradicional em artes plásticas, ou abordadas superficialmente, são tratadas a fundo. Discussões, sobre as fronteiras entre a simples ilustração e a obra de arte, entre o real e o virtual, entre mercado e criação autônoma, entre originalidade e cópia, entre individualidade e coletividade, se realizam em meio a decisões de equipe que determinam etapas, compromissos e responsabilidades. Soma-se a isto, um rico aprendizado no manejo de diversos softwares e soluções que complementam a formação do aluno transformando-lhe em um verdadeiro profissional.

Porém, a realização de um projeto desta natureza exige hardwares singulares, tais como: processadores velozes com grande capacidade em HD e memória RAM; gravadores de CDROM; scanners; monitores de grandes dimensões e alta definição. Placas de vídeo e som de primeira qualidade. Exige também a aquisição de um grande número de softwares específicos e outros equipamentos tecnológicos. Ademais, exige um grande número de profissionais envolvidos para que sua execução se realize em prazo compatível com as transformações tecnológicas. Caso contrário, há o risco de gerar um produto obsoleto do ponto de vista tecnológico. Tudo isto, naturalmente, depende de elevados recursos que, se não podem vir de fundos universitários, devem vir da iniciativa privada. Por esta razão, é que uma vez concluído o período necessário para a definição da concepção visual e estrutural do jogo procedemos a elaboração de um cronograma limite e uma avaliação do número de profissionais (alunos e professores) necessários para a execução do trabalho, além é claro, de um orçamento mínimo dos custos necessários para sua finalização, duplicação e distribuição gratuita de 10.000 exemplares para todas as escolas públicas e privadas do Estado de Santa Catarina. Também foi planejada e orçada a realização de dois web sites de apoio ao jogo: um destinado ao aluno/jogador e outro ao mediador (professor/pai e mãe). Cada um contendo dicas, sugestões e ampliando informações artísticas relacionadas com os conteúdos do jogo além de indicar outros sites para obtenção de maiores informações, explorando a concepção do hipertexto. Na verdade, o web site dos alunos/ jogadores foi pensada como uma ferramenta para instigá-los a buscar mais informações sobre arte tentando fazer com que de forma lúdica eles se interessem por esse

conteúdo, mas que não se limitem ao web-site do jogo os incentivando a ir atrás de outras referências.

Assim, em setembro de 2002 eu e a empresa Casthalia Digital Art Studio Ltda encaminhamos, conjuntamente, ao Ministério da Cultura do Brasil pedido de aprovação para que os dois projetos, do CDROM e dos web sites educativos, ambos realizados em três idiomas (português, inglês e espanhol) pudessem obter o benefício de leis federais que permitem a captação de recursos junto a iniciativa privada para realização de projetos culturais.

Ambos projetos foram aprovados, tendo sua captação ocorrido no primeiro trimestre de 2003. Enquanto os recursos eram captados foram identificados os alunos de graduação potencialmente aptos para completar o quadro de criadores necessários os quais receberam um treinamento complementar, com o fim de orientar para as necessidades estéticas específicas do trabalho. De criadores de imagens a músicos, de tradutores e programadores a jovens professores de Artes, todos começamos a mover-nos na execução e finalização do projeto.

### **Os Cróquets na mansão de Quelícera – conhecendo a História da Arte**

Este é o nome do software-jogo. Sua estrutura é composta por 12 ambientes principais e 42 secundários. Tais ambientes recriam cômodos e passagens de uma misteriosa mansão aparentemente abandonada mas na qual habitam um imenso número de seres e objetos fantásticos cujas existências se relacionam com um fato importante ali ocorrido que deverá ser descoberto pelo jogador. A criança deve escolher para jogar entre Vivian, Raul e Joel, três dos quatro personagens que compõe o grupo de amigo chamados Cróquets. O quarto integrante do grupo – Rafael – atua como um narrador que relembra a aventura vivida por todos, ademais de ser uma espécie de sabe-tudo no web-site de ajuda ao jogador. Cada personagem que a criança escolhe para jogar possui uma personalidade particular que lhe imprime características que lhe permite resolver melhor determinados problemas ou superar desafios que jogando com os outros dois personagens. Tal fato é o que permite que com cada personagem as variáveis de ações que conduzem ao desfecho do jogo levem para um final diferente oferecendo assim três versões distintas da mesma história. Algo como três em um.

Durante sua realização um demonstrativo contendo o equivalente a 50% do trabalho foi entregue a vinte jovens entre nove e treze anos de duas escolas, uma particular e outra pública. Posteriormente foram discutidas com eles questões pertinentes elaboradas previamente. Coletaram-se assim dados e sugestões do público alvo que atuaram como norteadores do trabalho.

Cada um dos doze ambientes principais possui um pequeno jogo que funciona como um obstáculo a ser superado, dificultando a circulação entre cômodos. Tanto nos ambientes principais, como nos secundários e nos pequenos jogos a presença da história da arte é intensa e, tanto personagens secundários relacionados com a trama principal, bem como, os problemas ou desafios a serem descobertos e superados também possuem relação direta ou indireta com artistas, obras ou fatos da história da arte. Neste sentido cabe destacar que as diversas estratégias utilizadas para a inserção da História da Arte no jogo, e que a seguir comento, além de estarem presentes no CDROM são parte do material comentado e discutido em ambos web-sites de apoio. Foram as seguintes estratégias utilizadas:

**1 - De extração**, na qual partes de obras de arte são retiradas e re-contextualizadas na cena mantendo maior ou menor relação direta com a trama do jogo. Para dar um exemplo: A iluminação utilizada na mansão é criada a partir de diferentes lâmpadas, velas, candelabros e luminárias. Sua presença é abordada no jogo e nos web-sites tanto pela importância da iluminação na obra de arte como as formas como a luz foi trabalhada no Renascimento e no Barroco. Neste caso, apenas para citar, alguns objetos foram extraídos de obras tais como: *Os comedores de Batata* – Van gogh, *A Cadeira* – Paul Gauguin, *A Última Ceia* – Tintoretto, *Vitrais* – de diversas catedrais Góticas, *Mariana (1896)* do pré-rafaelita Sir John Everett Millais, *O Copo de Vinho* – Vermeer.

**2 - De apropriação**, bem de um esquema visual como é o exemplo do cenário da sala de jantar no qual a perspectiva e a composição foram baseadas em uma obra de Botticelli, mas também de apropriação com manipulação digital, como é o exemplo do cenário da despensa elaborado a partir do *São Jerônimo em seu estúdio* de Antonello da Messina. Ou o cenário do quarto do jovem, construído sobre *A Anunciação* de van der Weyden ou ainda o cenário do quarto do velho realizado sobre *O Sonho de Santa Ursula* de Carpaccio.

**3 - De relação** na qual diferentes elementos realizados a partir das estratégias anteriores são relacionados entre si por suas afinidades temáticas. Exemplos: *O tema dos ciclos da vida* (nascimento, morte, juventude, velhice, etc) permitiu relacionar obras tais como *As Três Idades e a Morte* de Baldung com o tema do *Juízo final* de Michelangelo. Obras de outros artistas como Redon, Bosch, van Gogh, Cézanne, van der Weyden, Bruegel, Carpaccio, Holbein também são relacionadas. Outro tema como o do *Bodegón* permitiu relacionar obras de Vermeer e Velazquez, de Arcimboldo e Cézanne além de uma exploração do Bodegón no Barroco e seu vínculo com a pintura de gênero, também um tema abordado. O tema da *Paisagem*, por sua vez, nos permitiu relacionar as *Venezianas no balcão* e *São Jorge e o Dragão* de Carpaccio com *Vista de Delft* de Vermeer, *Toledo sob Tormenta* de El Greco, *Noite Estrelada sobre Ródano* de van Gogh e *A Montanha Saint Victoire* de Cézanne. Os *instrumentos musicais e cartográficos*, enquanto temas, permitem relacionar Baldung, Vermeer e Holbein. E o retrato, tema artístico por excelência, permitiu falar da importância do retrato ligado as transformações do Renascimento, a sua vinculação com o mecenato, bem como do auto-retrato. Assim aparecem referências a obras de Baldung, El Greco, van Gogh, Cézanne, Velazquez, Holbein, Rembrandt, Botticelli, Carpaccio e Arcimboldo.

No jogo, dezessete artistas são citados diretamente pelo uso de referências parciais ou integrais à sessenta e duas de suas obras. Nos web-sites outros tantos artistas, obras e períodos históricos são citados ou comentados através de relações com o conteúdo do jogo.

O web-site de ajuda ao jogador ademais, contém também outros pequenos jogos e sugestões para que a criança busque e perceba relações de conteúdos relacionados à arte em sua vida cotidiana, estimulando-a a envolver-se cada vez mais com o assunto. Por sua vez, o web-site destinado ao mediador (professor ou pai/mãe), além de comentários sobre artistas e relações histórico-artística, oferece inúmeras sugestões para uso do jogo como uma ferramenta para trabalhar conteúdos relacionados à Arte. Oferece também a possibilidade do mediador cadastrando-se, trocar idéias ou sanar dúvidas com um professor de Artes especializado no ensino de Arte para crianças e jovens. Isto, porque todas as informações contidas nestes sites foram elaboradas por jovens educadores<sup>3</sup> contratados especialmente para este projeto que contaram com a supervisão de profissionais mais

---

<sup>3</sup> Débora da Rocha Gaspar, Elisângela Rosiane Castro e Marcelino Donizete.

experientes<sup>4</sup> de forma que a abordagem dos conteúdos está em plena sintonia com as propostas e teorias pedagógicas contemporâneas do ensino de Artes Visuais mais atuais. E as dúvidas ou questões surgidas através destes encontros informáticos são um material potencialmente precioso para alguns dos jovens professores vinculados ao projeto. Podem ser, talvez, dados úteis para futuras dissertações ou teses.

### **Conclusões.**

Pesquisa básica e pesquisa aplicada, iniciação científica e formação profissionalizante, parceria entre universidade e iniciativa privada, pesquisa e extensão, fomento público e fomento privado, criação artística e ensino de Arte, todos estes itens freqüentemente isolados na vida acadêmica estão reunidos e executados neste projeto. O resultado, até o momento, é a geração de uma ferramenta até então inexistente no mercado, que possui – sem falsa modéstia – um elevado padrão de qualidade visual e potencial educacional. Um produto que está disponível através de parcerias com Fundações, Governos, Universidades ou distribuidoras privadas, para chegar ao maior número possível de crianças e pré-adolescentes leitoras de um dos três idiomas, português, inglês ou espanhol e que possuam apenas um mínimo acesso à informática.

Trata-se de um projeto complexo que está em sintonia com algumas iniciativas contemporâneas, que a título de curiosidade destacamos posteriormente ao início de nosso trabalho, como é o caso do LABERINTO realizado pelo Museo Thyssen-Bornemisza da Espanha ou o BOSCH UNIVERSE realizado pelo LAB V2 da Holanda. No entanto, nenhum destes magníficos projetos reúne a singularidade de apresentar para este público alvo o volume de obras e artistas que nosso projeto apresenta.

Nosso compromisso com os patrocinadores foi o de dar continuidade ao projeto, razão pela qual, um novo pedido ao Governo Federal do Brasil estará sendo encaminhado ainda em 2003 de forma que, em 2004, possamos iniciar a realização de uma segunda aventura dos *Croquets conhecendo a História da Arte*. Mas também buscamos parcerias para novos projetos que permitam, ainda que com suas particularidades, a realização de softwares educativos relacionando arte com educação e educação como um aprendizado lúdico e prazeroso.

---

<sup>4</sup> Elaine Schmidlin

Para concluir, cabe reconhecer que muito há por se realizar neste campo do conhecimento, bem como, muito há por aprender e aperfeiçoar o trabalho até aqui realizado. Mas também é preciso coragem para dizer que se faz necessário atualizar alguns conceitos e critérios usualmente adotados tanto na prática de ensino como de investigações da área. O mesmo vale para o fomento acadêmico no Brasil. Isto porque, se a ferramenta atua na construção do pensamento, este pensamento construído a partir desta ferramenta já possui uma nova lógica não apenas de pensar e compreender o mundo, mas também de atuar no mundo. O que exige novas práticas cujos pesquisadores mais experientes talvez não consigam perceber, simplesmente porque sua forma de atuar no mundo não foi construída a partir destas novas ferramentas. Digo isto para expressar publicamente aquilo que digo, em particular, milhares de vezes aos alunos e ex-alunos que integram este projeto: meu papel é o de criar as melhores condições de trabalho para vocês e atrapalhar o mínimo possível, porque vocês, melhor do que eu, sabem como dizer o que nós concordamos que deve ser dito.