

ARAÚJO, Siane Paula de. Material didático para o ensino de dança: objeto de aprendizagem ou objeto artístico? Belo Horizonte: UFMG. Programa de Pós-Graduação em Artes; doutoranda; orientador Maurício Silva Gino. Professora de dança e bailarina.

RESUMO

Em vista da dimensão estética dos recursos pedagógicos utilizados no campo do ensino de dança, este trabalho pretende traçar uma discussão sobre a relação entre objetos de aprendizagem e objetos artísticos em ambientes virtuais. Em especial, sobre a análise, à luz das teorizações de Lakoff e Johnson, de dois materiais didáticos multimídia produzidos para a disciplina “Anatomia para o Movimento” do Curso de Licenciatura em Dança da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Estes materiais, portanto, que buscam representar conteúdos sobre as estruturas anatômicas óssea e muscular humana em dois formatos: um jogo digital e vídeos interativos em animação 3D destinados ao processo presencial de ensino-aprendizagem da disciplina. O que se constata é o paradoxo existente entre a potência poética e lúdica desses objetos em detrimento de sua carga pedagógica: uma experiência expandida em arte, educação e tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE: Dança: Ensino: Objetos de Aprendizagem: Objetos Artísticos

ABSTRACT

In view of the aesthetic dimension of teaching resources used in dance education, this work aims at producing a discussion on the relationship between learning objects and art objects in virtual environments. In particular, using the theories of Lakoff and Johnson, on the analysis two multimedia learning materials produced for the discipline "Anatomy for Movement" of the Graduate in Dance from the Federal University of Minas Gerais (UFMG). These materials, therefore, those seek to represent content on bone and muscle human anatomical structures in two formats: a digital game and interactive 3D animation moves for the classroom teaching-learning process of the discipline. What is observed is the paradox between the poetic potency and ludic of these objects in detriment of their teaching load: an expanded experience in art, education and technology.

KEYWORDS: Dance: Education: Learning Object: Artistic Object:

Introdução

O objetivo deste trabalho é problematizar as inferências contidas nos objetos artístico e de aprendizagem. Esta discussão é travada no campo artístico da dança, em especial, que se relacione ao projeto de pesquisa de

doutorado¹ que desenvolvo propondo a produção e avaliação de um material didático multimídia destinado ao ensino de dança, em específico, contendo ‘objetos de aprendizagem’ que auxiliem ao processo de ensino-aprendizagem da disciplina *Anatomia para o Movimento* do curso de Licenciatura em Dança da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais.

Este material que está sendo produzido utilizando como principais recursos um jogo digital e vídeos interativos animados buscando abranger conteúdos a cerca dos sistemas ósseo e muscular das estruturas anatômicas humanas para o ensino de dança. As imagens, a seguir, buscam representar o *design* dos objetos propostos sendo, primeiramente, um frame do vídeo interativo animado 3D “ação muscular contração-relaxamento” e, em seguida, capturas de tela da interface do jogo digital “Monte o Esqueleto”:

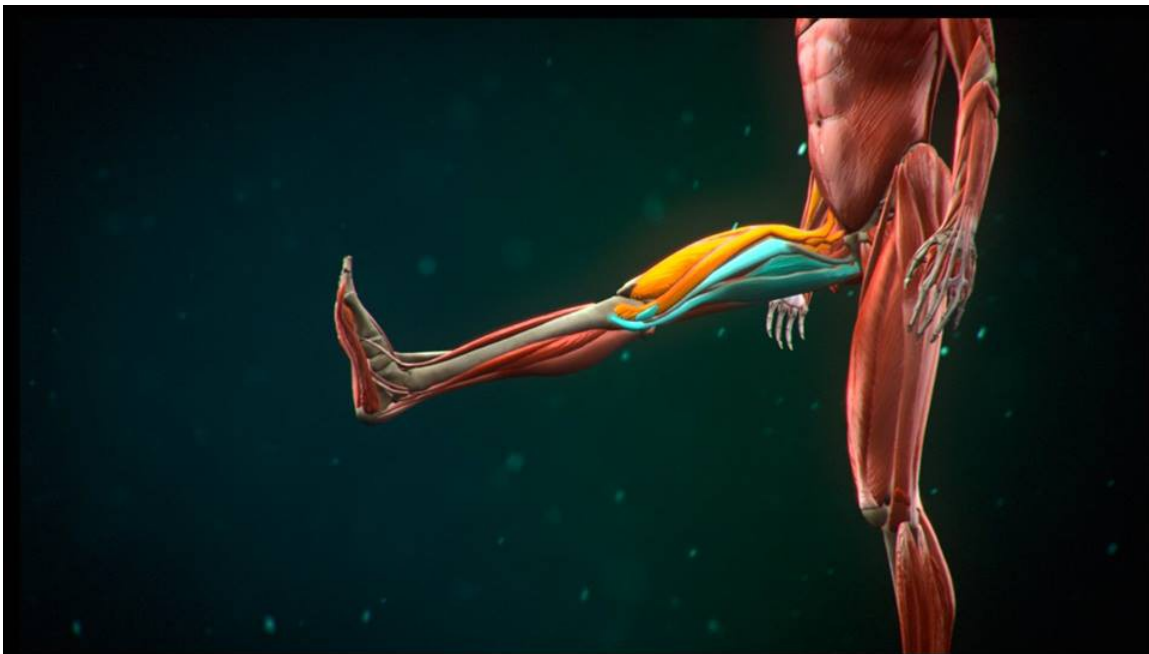




Fig 1. Imagens do *design* da produção do material didático para dança.

Neste percurso, deparei-me com a dimensão estética dos objetos de aprendizagem desenvolvidos, em especial nestes dois destacados, cuja forma condiz ao conteúdo (da disciplina *Anatomia Para o Movimento* a serem representados), mas, ao mesmo tempo, poderia também ser encontrado nestes objetos um lugar de poética? E essa poética, poderia estar relacionada à potencialidade pedagógica dos objetos produzidos?

Almejando desenvolver estas questões, proponho aqui uma reflexão a cerca destes objetos questionando a relação entre Arte e Educação sendo assim considerados na zona mediana e indefinida entre objetos artísticos ou de aprendizagem. Dessa forma, toma-se nota da perspectiva hermenêutica *a priori*, para, a partir da interação com estes objetos, sua usabilidade e funcionalidade, dar voz à experiência como meio, não somente de fruição, mas também de poética. Para isso, parte-se do conceito de experiência sobre analogias e metáforas de Lakoff e Johnson (2002).

Objeto de aprendizagem?

A partir da era digital a educação não é mais a mesma, visto que não somente a informação se torna mais acessível enquanto fonte de pesquisa e leitura, como os recursos de aprendizagem e materiais didáticos se dinamizaram. Estes recursos que passam de livros, quadro de giz e papel para os *e-books*, *blogs*, *sites* e tantos outros meios tecnológicos do ambiente computacional disponibilizados, principalmente, pela *Internet* que podem ser inseridos nos distintos contextos educacionais: formais, não-formais e informais. E dentre tais recursos, destaca-se o *boom* do aparecimento dos objetos de aprendizagem², principalmente no final dos anos 1990. (CAFÉ e SILVA, 2007).

No entanto, nota-se que o conceito de “objeto de aprendizagem” se configura na pluralidade, o que já foi abarcado por alguns autores. Um exemplo é o estudo de Audino e Nascimento (2010) que também reforça a diversidade da terminologia relativa aos “objetos de aprendizagem” para além de sua tradução do inglês (*Learning Objects*, LOs), do IEEE/LTSC³ (2000), envolvendo outras expressões tais como “objetos de conhecimento”, de Merrill (2000), ou “objetos de comunicação”, de Muzio (2002) dentre as demais possibilidades.

Em contra partida, o próprio IEEE/LTSC assegura que tais objetos podem ser materiais digitais ou não digitais, desde que referenciados com algum suporte tecnológico. Sendo assim, a partir destas últimas propostas de conceituação ponderadas como muito abrangentes, Audino e Nascimento (2010, p.141) lançam mão de uma nova proposta de sua conceituação na qual: “objetos de aprendizagem são recursos digitais dinâmicos, interativos e reutilizáveis em diferentes ambientes de aprendizagem elaborados a partir de uma base tecnológica”.

Considerando a probabilidade de uma “versatilidade” deste objeto neste trabalho, o que importa sobre este exato conceito apresentado pelos autores é sua dinamicidade e interatividade que, percebe-se, “abre brechas” para sua possibilidade adaptativa ao contexto artístico. Nesse mesmo sentido, está sua relação com a tecnologia e, logo, com a interface, manipulação e plasticidade em rede - presumindo nisso ainda o seu universo experiencial.

Objeto artístico?

Segundo Amorin (2010), o conceito de objeto artístico se diferencia conforme o percurso da história da arte ocidental, sendo que nasce uma nova versão em cada contexto técnico-científico e político a que a arte se desenvolve. Basta se lembrar das obras de Marcel Duchamp do começo do século XX, como o fato de ter enviado a uma exposição de arte um mictório deitado ao contrário de sua forma usual. Dessa forma, o objeto artístico aí passa a ter a conotação de um processo subversivo, principalmente de normas estéticas, sociais e culturais vigentes. O autor (2010, s/p)⁴ alega também que se as obras de Picasso e Van Gogh, por exemplo, são consideradas obras de arte, é “porque o tempo cuidou de preservar este conceito”.

Nessa mesma perspectiva, o professor português António Damásio (2011, s/p)⁵ da Edit, Escola de Design Interativo e Tecnologia, afirma que o consenso sobre a arte aumenta com o distanciamento de sua existência no tempo, ainda que cada época tenha seu ponto de vista. Assim, concordando com Umberto Eco, o autor atesta que o conceito de objeto artístico está ligado ao seu caráter informativo, ou comunicativo, em que “A sociedade necessita de um certo tempo para aprender e decodificar a emergência do novo”. Sobre este “novo”, o autor se refere não somente às produções mais contemporâneas temporalmente, como também ao processo de dissimulação da perda da aura de Walter Benjamin sobre sua conhecida obra *A Era da Reprodutibilidade Técnica*.

Neste sentido, é importante observar que Damásio relaciona o processo de “perda da aura” na arte à transformação do conceito de objeto artístico que, se antes era considerado como objeto mítico, ou “sagrado”, agora ele passa a ser um meio expressivo do seu conteúdo, inserto na sociedade. Este fato que, para o autor, promulga a abertura em múltiplas possibilidades de leitura sobre uma obra de arte, onde o objeto artístico passa, então, a se configurar como um objeto heurístico.

Em outra perspectiva, o filósofo francês Didi-Huberman⁶ (1998, p. 148), professor da *École de Hautes Études em Sciences Sociales*, em Paris, apresenta o objeto artístico como objeto aurático, ou melhor, como processo aurático “de uma forma heurística na qual as distâncias – as distâncias contraditórias – se experimentariam umas às outras, dialeticamente”, sendo que, ainda nas palavras do autor:

O próprio objeto tornando-se, nesta operação, o índice de uma perda que ele sustenta, que ele opera visualmente: apresentando-se, aproximando-se, mas produzindo essa aproximação como o momento experimentado “único” (*einmalig*) e totalmente “estranho” (*sonderbar*) de um soberano distanciamento, de uma soberana estranheza ou de uma extravagância. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 148, grifos do autor)

A partir da leitura de Didi-Huberman, observa-se uma capacidade de bifurcação criativa dos objetos na contemporaneidade em vista deste paradoxo que carrega sua “proximidade” e “distanciamento” relativo à perda da aura na conjuntura “espaçotemporal”. Neste fato se verifica também o conteúdo heterogêneo ou híbrido da *forma* observada, mas também como processo perceptivo, em “mutação”. Isso se confere, por exemplo, na maneira como as obras artísticas veiculam na sociedade contemporânea, como posto por Cancline (1997, p. 304) sobre as transformações e avanços tecnológicos ocorridos pós anos oitenta (1980) na América Latina quando se tornou possível combinar conteúdos de diferentes linguagens, como uma música com um vídeo, ou ainda de uma mesma linguagem, mas de contextos culturais distintos, como o tango com o *jazz*, para produzir um terceiro elemento.

Neste contexto, aponta-se, especialmente, a combinação presente nos objetos de aprendizagem propostos, entendidos aqui na dimensão das obras artísticas de ambientes programáveis cuja acessível manipulação e reapropriação de seu conteúdo podem aí se conferir também o segundo aspecto da áurea de Didi-Huberman (1998, p. 148, destaque do autor): “que é de um poder do olhar atribuído ao próprio olhado pelo olhante: “isto me olha””. Este olhar que é retrabalhado pelo tempo, lhe atribuindo historicidade e memória, mas também reconfiguração.

Em outras palavras, uma potência poética se galga no eterno fluxo paradoxal do objeto artístico-aurático, este fluxo, que em sua plasticidade enquanto *forma* sensorial, ou da experiência, se dá no contínuo de transformações. Observa-se, assim, uma relação estética da forma-conteúdo em oposições (ou os próprios tensionamentos da aproximação-distância, segundo o pensamento didi-hubermaniano), mas também em espiral, esta forma circular, isto é, de circularidades sobrepostas, formando uma espiral a

cada nova ruptura do círculo proporcionada pelo seu tensionamento, do ponto de vista estético, uma estética da experiência.

Assim, neste trabalho não se pretende apresentar o conceito de “objeto artístico em ambiente programável”, mas em como ele pode se apresentar a partir da confluência com os objetos de aprendizagem produzidos, em vista da sua dimensão poética calcada nesta experiência. Este conceito que é abordado na perspectiva de Lakoff & Johnson (2002) quando afirma que a experiência pressupõe ao conhecimento, ou seja, quando experienciamos uma coisa em termos de outra, se confere ao sentido da metáfora, maneira pela qual se dá o funcionamento de nosso sistema cognitivo.

Nesse sentido, o que se constata é o paradoxo existente entre a potência poética e lúdica desses objetos em detrimento de sua carga pedagógica: uma experiência expandida em arte, educação e tecnologia.

Referências:

AMORIN, A. Quando (e onde) a arte se mostra?. Rio de Janeiro: *CECIERJ*, out. de 2010. Disponível em: http://www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0031.html. Acesso em: 27-11-2013.

AUDINO, D. F. & NASCIMENTO, R. S. Objetos de aprendizagem – diálogos entre conceitos e uma nova proposição aplicada à educação. In.: *Revista Contemporânea de Educação*, vol. 05, no 10. jul-dez. de 2010. Disponível em: http://www.educacao.ufrj.br/artigos/n10/objetos_de_aprendizagem.pdf. Acesso: 27-11-2013.

CAFÉ, L. M. A.; SILVA, E. L. *Definição de um padrão de metadados para objetos aprendizagem da Educação a Distância na UFSC*. Florianópolis: Projeto Universidade Aberta da UFSC, 2007. p. 1-36. Disponível em: periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/download/13701/12565. Acesso: 27-11-2013.

CANCLINI, N. G. *Culturas híbridas*. São Paulo: Edusp, 1997.

DAMÁSIO, A. A definição da arte e o objecto artístico. In.: *A imagem comunica: arte, comunicação, imagem e fotografia (blog)*, mar. de 2011. Disponível em: <http://aimagem.comunica.blogspot.com.br/2011/03/definicao-da-arte-e-o-objecto-artistico.html>. Acesso: 27-11-2013.

DIDI-HUBERMAN, G. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Ed. 34, 1998.

GUTIERREZ, S. Distribuição de conteúdos e aprendizagem on-line. *Revista Novas Tecnologias na Educação* - Porto Alegre: CINTED-UFRGS, v. 2, n. 2, nov. 2004. Disponível em: <http://www.cinted.ufrgs.br/renote/nov2004/artigos/a6distribuicaoconteudos.pdf>. Acesso: 27-11-2013.

MERRILL, M. D. Components of instruction: toward a theoretical tool for instructional design. *Instructional Science*. 2000. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.22.8630&rep=rep1&type=pdf>. Acesso: 27-11-2013.

MUZIO, J. HEINS, T. & MUNDELL, R. Experiences with reusable e-learning objects: from theory to practice. *Internet and Higher Education*. No 05, 2002, p. 21-34. Disponível em: <http://www.qou.edu/arabic/researchProgram/eLearningResearchs/experiences.pdf>. Acesso: 27-11-2013.

¹ Doutorado desenvolvido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (PPGA EBA UFMG).

² O termo “objeto de aprendizagem” foi cunhado por Wayne Hodgins em 1994 e rapidamente adotado por professores e *designers* instrucionais (CAFÉ e SILVA, 2007, p. 186).

³ *Institute of Electrical and Electronics Engineers/Learning Technology Standards Committee*: associação nova-iorquina que visa fornecer a excelência em inovação tecnológica para o benefício da humanidade.

⁴ Artigo on-line disponível em: www.educacaopublica.rj.gov.br/biblioteca/educacao_artistica/0031.html. Acesso: 27-11-2013.

⁵ Artigo disponível on-line em: <http://aimagemcomunica.blogspot.com.br/2011/03/definicao-da-arte-e-o-objecto-artistico.html>. Acesso: 27-11-2013.

⁶ A partir de sua leitura sobre a referida obra de Walter Benjamim diante da crítica do nosso modo de “olhar” e perceber as imagens.