

# EDUCAÇÃO GRÁFICA

## LABIRINTO: UMA VIAGEM HIPERMIDIÁTICA SOBRE A HISTÓRIA DA ARTE

Guiomar Josefina Biondo.<sup>1</sup>

Fábio Cardoso<sup>2</sup>

Rafael J. Geraldo.<sup>3</sup>

### RESUMO

Pela leitura do Livro Infantil, "A Palavra", de Humberto Guimarães, da editora Lê (1996), tendo como fundamentação teórico-crítica o Artigo do professor Arlindo Machado, *Hipermídia: Labirinto como Metáfora*, durante as aulas de Texto/Imagem infanto-juvenil, foi possível trabalhar a temática mitológica do labirinto. Para a atualização, levou-se em conta a crescente popularização da hipermídia, impulsionada pelos computadores, que torna necessária uma aproximação efetiva entre o ensino de artes e a hipermídia. Após a leitura, a interpretação e a atualização do texto visual, criou-se, com a participação dos alunos Fábio Cardoso e Rafael J. Geraldo, (4º ano de Ed. Artística, Unesp-Bauru) um labirinto multimídia, com o intuito de exploração, aonde o aluno de Artes, ao acessar o programa, entre em contato com as mais variadas épocas da história da arte, de um modo que ele mesmo defina seu caminho do aprendizado. A linearidade ou não do percurso que o navegante deste labirinto irá percorrer, é definida tão somente pela pessoa, sem imposições. Desta maneira, resgata-se, através da hipermídia, o processo interdisciplinar entre a leitura do texto infantil e os conhecimentos históricos da arte, "dando asas" ao aluno para que, em um próximo texto, seja ele verbal ou visual, aprofunde suas leituras, contextualizando-as e atualizando-as.

Palavras-chave: arte, hipermídia, labirinto, exploração, mitologia

### Abstract

By the reading of Childrens Book, "The Word", of Humberto Guimarães, of Lê Press (1996), having as theoretician-criticism bases Professor Arlindo Machado paper, *Hipermidia: Labyrinth as Metaphor*, during infante and

---

<sup>1</sup> Doutora em Letras, pela Unesp – Assis; Mestre em Poéticas Visuais, pela Unesp – Bauru; Docente do Departamento de Artes e Representação Gráfica da FAAC –Unesp – Bauru; wmg.blv@terra.com.br.

<sup>2</sup> Graduando do curso de Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas, pela FAAC – Unesp – Bauru; fabio.piratininga@gmail.com.br.

<sup>3</sup> Graduando do curso de Educação Artística com Habilitação em Artes Plásticas, pela FAAC – Unesp – Bauru; fougforqed\_rafael@hotmail.com.

junvenile Text/Image classes, was *possible* to work labyrinth mythological thematic. For update, it was take in account hypermedia increasing popularization, impelled by computers, that turns necessary an effective approach between arts teaching and hypermedia. After reading, interpretation and update of visual text, it was created, with participation of Fábio Cardoso and Rafael J. Geraldo, (students of 4th year of Artistic Education course, Unesp-Bauru) a labyrinth multimedia, for exploration, where Arts students, when accessing the program, come in touch with several periods of Art History, so that he/she him/herself defines his/her learning way. Linearity or not of the route that the navigator of this labyrinth is going to traverse, is defined by the person, without impositions. Thus, it is possible recover, by hypermedia, the interdisciplinary process between infantile text reading and historical art knowledge, liberating the student, to deepen in his/her readings, if it is verbal or visual.

Words-key: art, hypermedia, labyrinth, exploration, mythology

## 1. Introdução

A arte permeia a mente dos homens desde os seus primórdios e foi sendo, aos poucos, construída por ele, através dos tempos, como forma de expressão e comunicação. Conforme foi evoluindo, novos suportes, estilos, formas de fazê-la, foram igualmente se agregando ao seu mundo. Esta regra não se aplica apenas e tão somente às Artes, mas também ao seu ensino, bem como a todos os meios e métodos de ensino-aprendizagem em geral. A sociedade evolui e tende a absorver, de forma gradual, as novas tecnologias e métodos disponíveis.

A leitura do livro "A Palavra", do autor Humberto Guimarães, da editora Lê, 1996, realizado durante as aulas de Texto-Imagem, foi um incentivo para este trabalho, mesmo porque a capa é um labirinto e as imagens interiores levam o leitor a um mundo imaginário, cheio de janelas que vão se abrindo para novos conhecimentos e outras culturas. Um outro fator que influenciou este trabalho, foi o de questionamento, da atualização do ensino da Arte à contemporaneidade e do uso dos meios digitais, fazendo surgir a proposta de uma abordagem didática, envolvendo a interatividade.

Na organização das idéias para a construção desse trabalho, imaginamos fazer um labirinto hipermediático, onde pudesse haver um resgate interdisciplinar entre a leitura do livro infantil, a mitologia e outros conhecimentos da Arte. Nesse momento, o texto "Hipermissão: o labirinto como metáfora", de Arlindo Machado, (*apud* A Arte no século XXI, de Diana Domingues, p.144 a 154), nos foi de muita valia. Além de uma leitura de qualidade, encontramos uma bibliografia que deu suporte a todo trabalho.

O conceito histórico e cultural de ensino-aprendizagem prevê a incorporação das tecnologias na prática pedagógica, como instrumentos facilitadores, auxiliando no processo e se adequando às necessidades e à realidade do aluno.

## 2. Ana Mãe e a Proposta Triangular

Partindo-se deste princípio e também da abordagem da “Proposta Triangular”, de Ana Mae Barbosa, mais especificamente nos seus segundo e terceiro pilares (a leitura e a contextualização), este trabalho apresenta uma abordagem lúdica, que se apropria das histórias infantis, de lendas da mitologia grega e da tecnologia, para apresentar ao aluno, um labirinto virtual, aonde, navegando com liberdade, ele possa conhecer e se “perder” em um mundo de conhecimento e aprendizado de História da Arte. E isso, sem ficar preso a um caminho previamente indicado ou marcado, contudo sem partir para a tese de que “qualquer interpretação é válida”, que, certamente, serviria como um desserviço ao objetivo do labirinto.

Segundo a “Proposta Triangular”, de Ana Mae Barbosa, o professor deve possibilitar recursos do saber estético ao educando, para que o aluno possa valorizar e compreender a expressão e produção artística das diferentes culturas e períodos, auxiliando-o na leitura estética dos objetos e bens artístico-culturais realizados pela humanidade.

A metodologia é diferenciada e apóia-se de forma fundamental no estímulo à atuação do navegante do labirinto virtual como agente ativo da obra, tal como diz Armindo Mesquita:

A poética da recepção ou poética da leitura constitui a fundamentação teórica mais adequada para resolver os interrogantes que projetam o ensino [*da literatura infantil adaptado, no caso, ao ensino da arte para crianças*], no sentido de ser possível integrar o destinatário infantil no processo de produção pessoal de significados. Sem dúvida, o fator determinante da estética da recepção, que mais interessa, é o descobrimento do leitor como instância constitutiva do texto artístico. Isto significa que o receptor deixa de ser considerado como simples destinatário passivo de um sentido inerente à linguagem mesma, para passar a atuar como agente ativo que participa na elaboração do sentido e, por ele, na construção final da obra literária. (MESQUITA, disponível em: <http://www.brazilnet.com.br/contexts/brasilrevistas.htm>. Acesso em: 15 mai. 2007)

Nesta busca da atualização, talvez um dos mais impactantes eventos que tenham surgido no século XX, seja a *internet*. O advento e a popularização dos computadores tornam acessível à criança e ao adolescente, os recursos hipermidiáticos e interativos advindos da grande rede. Contudo, neste mundo labiríntico do ciberespaço, embora a oferta de textos, vídeos, imagens e outras formas de mídia sejam abundantes, muitas vezes, não há o interesse profundo em aproveitá-las de forma a se navegar ativamente na rede. Ao buscar o conhecimento de uma forma escalar e vinculada, tomam o caminho mais curto. Isto é facilmente demonstrável, analisando-se a quantidade de trabalhos escolares, cujo texto é copiado da *internet*, sem modificações, adendos, e, muitas vezes, sem uma simples e básica leitura.

Na tentativa de se trabalhar o conceito de hipermídia e exploração não dirigida com os alunos, este trabalho propõe o desenvolvimento de um *software*, de cunho educativo, com ênfase no aspecto da interatividade, para uso no ensino de Artes nas escolas. Trata-se de um labirinto, feito no *software* “Adobe Flash”, com uma visão em primeira pessoa, onde as salas (divididas por paredes texturizadas) apresentam temas e obras que remetem a um período ou corrente artística. O labirinto não possui um fim e

tem um tamanho aproximado (interpretação livre, não exata) de 2 km quadrados de extensão. A confecção dele foi realizada no *software* "Adobe Flash CS3", baseando-se nos princípios de jogos, com visão em primeira pessoa.

A abordagem lúdica do programa, todavia, junto ao estímulo e aporte do professor, talvez faça com que o aluno se mantenha andando pelo labirinto, vasculhando toda bifurcação, percorrendo todas as salas, encontrando novos caminhos e, principalmente, se perguntando o porquê daqueles caminhos e o motivo daquelas conexões. Para auxiliar neste objetivo de manter o interesse do aluno no labirinto, todas as salas temáticas têm, nas paredes, imagens de obras de arte correspondentes, que ajudem na contextualização desta "linha do tempo sem pontas".

Esta abordagem computacional do labirinto, programada tal qual um jogo de *videogame*, passa a sensação de que a criança está realmente andando pelo cenário. A visão em primeira pessoa e os recursos de perspectiva do labirinto se aproximam muito dos jogos, com os quais as crianças e os adolescentes de hoje comumente se divertem fora da escola e facilitam a aceitação do labirinto. Moderniza-se a abordagem, trazendo a história, que não deixa de ser longínqua e distante aos olhos do aluno, para o presente, "tirando o pó" desta e a vestindo com roupas novas.

Diferentemente de um jogo, contudo, onde o objetivo é vencer - chegar ao fim -, esta versão do labirinto não possui um final - um objetivo - que não seja o aprendizado e o conhecimento. O "navegante" do labirinto nunca encontrará uma saída. A qualquer momento, a pessoa pode fechar o programa, pode simplesmente abandoná-lo; porém, caso queira permanecer explorando os meandros do labirinto, que é realmente grande, talvez fique um bom tempo encontrando salas novas e caminhos interessantes. Esta idéia baseia-se na peculiaridade de atração do labirinto, que não se fundamenta em encontrar uma saída rapidamente, mas sim, no seu desafio e indução à exploração.

O estímulo à busca pela novidade, pela pesquisa e pelo caminho mais rico em informação, além de manter o aluno inclinado a permanecer no labirinto e explorá-lo, pode auxiliar no comportamento do "navegante", quando não está navegando no labirinto criado para este trabalho. Além da viagem pela história da arte e do aprendizado que se pode obter através da mesma, pelo *software*, a própria idéia de exploração, de valorização da busca pelo conhecimento, do estímulo a percorrer o caminho mais rico em informação se torna atraente como "efeito colateral" desta abordagem. Ideal será, caso o aluno se divirta aprendendo a história, que capte que o divertido não é o *software*, o divertido é aprender.

### 3. A Criança e o Labirinto

Como trazer a criança para dentro do labirinto, de forma que ela interaja com o ambiente, atribuindo sentido às salas e às obras expostas e não navegue pelos seus corredores de maneira automática e sem propósito?

Humberto Eco, no seu livro "Obra Aberta", define obra aberta como aquela que não revela muito de seu sistema e expande-nos a gama de interpretações possíveis da mesma, estendendo em larga margem, as possibilidades de análise e interpretação da obra, sem que isso, importante

destacar, torne as variantes de leitura infinitas e vagas. Sendo assim, há outros questionamentos. Como desenvolver o labirinto e suas salas, bem como distribuir suas obras, de maneira que ele tenha as características de “obra aberta”, possibilitando múltiplas e consistentes interpretações pelo seu navegante? E além de possibilitar as múltiplas interpretações, como trazer o labirinto ao mundo da criança, baseando-se no pilar da contextualização, da teoria de Ana Mae Barbosa?

Trazer para o mundo da criança, uma abordagem nova, em sintonia com o ambiente em que ela vive, traz a mesma para perto da História da Arte; aproxima-a das obras e peculiaridades de cada período, eliminando a virtual sensação de distância dos períodos antigos, sua absorção se torna necessária e fundamental para o entendimento como um todo da arte atual.

Para isso, buscamos a fundamentação no recurso técnico de simulação de terceira dimensão, em um plano bidimensional, chamado de “Raycasting”, onde é realizada a simulação da visão frontal de um expectador, dada por um plano fixo, de onde são realizados cálculos trigonométricos complexos, que varrem a estrutura horizontal da tela por projeção.

Funcionando sob esta estrutura, está um mapa, cuja confecção é baseada nos períodos da História da Arte, começando na arte rupestre e terminando no período atual. Este mapa é dividido em “salas”; cada uma das salas é temática e corresponde a um período ou corrente artística. Cada uma destas salas tem pelo menos uma ligação com outra, podendo ter mais de uma, sendo estas ligações mantidas por certas regras:

- A sala pode ter ligação com um período artístico imediatamente posterior ou anterior ao seu.
- A sala temática pode ter ligação a períodos artísticos cuja arte-tema influenciou ou foi influenciada.
- Um artista presente nesta sala pode interagir com outra sala, onde há outro artista ou período influenciado por ele.
- Há atalhos para outras salas, escondidos em certas obras, quando a ligação pode ser feita baseando-se naquela obra.

Há atalhos secretos posicionados no cenário, que por ventura liguem uma sala a outra, por outros critérios não explicitados nestas regras. Na passagem destes atalhos, há a explicação da razão do atalho.

#### 4. O *Software* como recurso

A utilização do recurso tecnológico de um labirinto montado em um *software*, como suporte para o ensino de História da Arte e o estímulo a um melhor aproveitamento da hipermídia, como conceito nos alunos do ensino fundamental e médio, verificamos que é algo que pode ser realizado. O *software* deve ser trabalhado em grupo (embora possa ser usado individualmente) e não há impedimento do uso conjunto em um mesmo computador, sendo este até estimulado. O local ideal para esta atividade é em uma sala de informática, onde os alunos se acomodem em vários computadores e possam comunicar-se entre si.

Ainda sobre o labirinto, ele propicia ao aluno um novo modo de apreciação da obra, estimulando o interesse pela História da Arte e abrindo

caminho a novas interpretações e leituras. Mas como trazer a criança para dentro do labirinto, de forma que ela interaja com o ambiente, atribuindo sentido às salas e às obras expostas e não navegue pelos seus corredores de maneira automática e sem propósito?

O princípio da “viagem” pelo labirinto se dá com motivos da Pré-História, permeado de pinturas rupestres e paredes rústicas. Inicia-se desta forma, para situar o “navegante” no tempo, indicando os primórdios da humanidade e suas manifestações artísticas. Uma criança pode não conhecer a História da Arte por inteiro, mas, certamente, associará os motivos primitivos desta sala a algo muito antigo, por exemplo. Toda a estrutura do labirinto é montada para que não só os iniciados em História da Arte possam aproveitá-lo; qualquer um pode tentar desvendar seus segredos, sem necessariamente ser um estudioso no assunto.

O labirinto tem várias áreas independentes, interconectadas por vãos, portas e atalhos, cada uma correspondendo a um período, corrente artística ou a um artista em especial. As áreas podem ser ligadas em função do tempo, em função de sua influência ou pela influência de algum artista do período com outra corrente; por exemplo, a sala correspondente ao Cubismo é interligada à sala das artes primitivas pela inspiração de Pablo Picasso, que teve influências das máscaras africanas em seu trabalho. A mesma sala do Cubismo é ligada à sala do Surrealismo, à sala do Impressionismo, enquanto da sala rupestre, podemos ir também à arte egípcia, cronologicamente atada a esta. A combinação destes períodos e seus galhos de ligação criam muitos caminhos possíveis, deixando livre ao “navegante” escolher por qual caminho deseja seguir e também, se deseja voltar ou até pular de uma sala a outra que não possua ligação alguma.

Ao seguir o trajeto não linear do labirinto, o aluno se depara com um caminho progressivo entre as influências que cada artista utilizou na construção de sua obra, revelando, portanto, parte do processo de criação das obras e estimulando o receptor ao fazer artístico.

O labirinto convida à exegese, e o entrelaçamento de encruzilhadas e de corredores ramificados atrai irresistivelmente o intérprete a mil e um percursos. A fascinação exercida por um simbolismo considerado universal não é sem dúvida estranha à sua natureza gráfica de caminho mais longo encerrado no espaço mais curto. (DETIENNE, 1991, p. 13)

Esta abordagem do labirinto pode ser estendida à hipermídia, em geral. E atualmente, a hipermídia está mais presente do que nunca no nosso cotidiano, pelo crescimento vertiginoso do uso do computador para atividades multimídia. De duas décadas para cá, a “caixa branca” do computador, foi deixando de ser de uso exclusivo de pessoas altamente treinadas, usada para cálculos complexos e armazenamento de informações em bancos de dados intrincados, para adentrar nossas casas, nossos locais de trabalho e nossas escolas. Sem dúvida nenhuma, a grande catalisadora deste fenômeno é a *internet*, que conectou estas máquinas a uma rede que funciona tal qual um labirinto gigantesco.

A *internet* nos trouxe, de forma facilmente acessível, os recursos da hipermídia. O próprio conceito de hipermídia se assemelha muito com o conceito mitológico do labirinto e introduz, como carro-chefe, a interatividade e a leitura de um texto por vários caminhos:

O que distingue a hipermídia é a possibilidade de estabelecer conexões entre diversas mídias e entre diversos documentos ou nós de uma rede. Com isso, os 'elos' entre os documentos propiciam um pensamento não-linear e multifacetado. O leitor em hipermídia é um leitor ativo, que está a todo o momento estabelecendo relações próprias entre diversos caminhos. Como um labirinto a ser visitado, a hipermídia nos promete surpresas, percursos desconhecidos [...] (LEÃO, 1999, p19)

Em se tratando de Metáfora, tal qual no labirinto da mitologia, o "navegante" pode seguir pelo labirinto, usando a opção da "linha que Ariadne entregou a Teseu", andando cronologicamente pelos períodos da história e chegando ao período contemporâneo; pode, também, utilizar a opção de Dédalo, "voando" através do labirinto (no caso do *software*, a liberdade de atravessar as paredes, indo de uma sala à outra, sem respeitar os limites do *software*; no caso da internet, basta fechar o navegador ou direcionar-se a outra página).

Oriunda desta nova idéia vem a possibilidade de se estimular o impulso de exploração ativa da criança, na leitura de textos, obras de arte, hipertextos e qualquer coisa passível de interpretação. [...] O labirinto não é uma arquitetura, uma rede no sentido de quem o projeta e o concebe, mas o espaço que se desdobra diante do viajante que progride [...] (ROSENSTIEHL, 1988, p. 251).

Aproximar o ensino das Artes à tecnologia, traz a modernidade para perto do aluno ampliando o processo de interpretação. Navegação pelo labirinto propicia à criança um ambiente bem semelhante ao dos *videogames*, com os quais costuma brincar. Desse modo, foi possível relacionar a leitura do livro infantil com a tecnologia, onde as possibilidades de exploração são infinitas: cada visita ao labirinto é diferente da anterior, cada leitura traz novas interpretações, permitindo a criança outras descobertas pelos corredores do labirinto.

## 5. Bibliografia

- [1] BARBOSA, Ana Mae Tavares Bastos: Arte-educação no Brasil: das origens ao modernismo. São Paulo, Ed. Perspectiva, 2006, p. 132.
- [2] DOMINGUES, Diana,(org). A Arte no Séc.XXI. A humanização das novas tecnologias. S. Paulo: Ed. Lê,1997
- [3] ECO, Humberto: Obra Aberta. São Paulo - Ed. Perspectiva, 200, p. 284.
- [4] GUIMARÃES, Humberto. A Palavra. São Paulo: Ed. Lê,1996.
- [5] GOMBRICH, Ernst: A História da arte. Rio de Janeiro: Ed. LTC, 1999, p.688.
- [6] JAUSS, Hans Robert: A literatura e o leitor: textos de estética da recepção/ tradução de Luiz Costa Lima. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.
- [7] LEÃO, Lúcia. O Labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço - São Paulo: Ed. Iluminuras, 1999, p.160.
- [8] MACHADO, Arlindo. Hipermídia: o labirinto como metáfora (*in* Arte no século XXI ). S. Paulo: Editora UNESP, 1997.

- 
- [9] ZILBERMAN, Regina. Estética da recepção e história da literatura. São Paulo: Ed. Ática, 1989, 124p.
- [10] ADOBE CREATIVE TEAM: Adobe Flash CS3 Professional Classroom in a Book, Redmond: Ed. Adobe Press, 2007, p. 352.
- [11] MICHELLE, André: AS3 Raycasting [*online*] Disponível na *Internet* via WWW. URL: <http://blog.andre-michelle.com/2005/as3-raycaster>. Visitado em 7 de maio de 2007.
- [12] WELLS, Martin: J2ME Game Programming. Nova York: Ed. Muska and Lipman, 2004, p. 800.