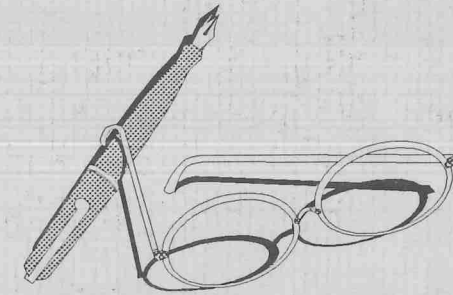
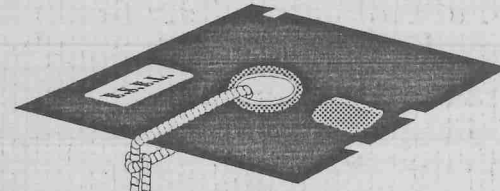


# PROJECTO MINERVA



ACTAS

1<sup>a</sup>

ENCONTRO REGIONAL  
do Pólo de LEIRIA

JUNHO/91

JUNHO / 91

ACTAS 1<sup>o</sup> Encontro Regional do Pólo de Leiria



Actas 1<sup>o</sup> encontro regional do  
pólo de Leiria

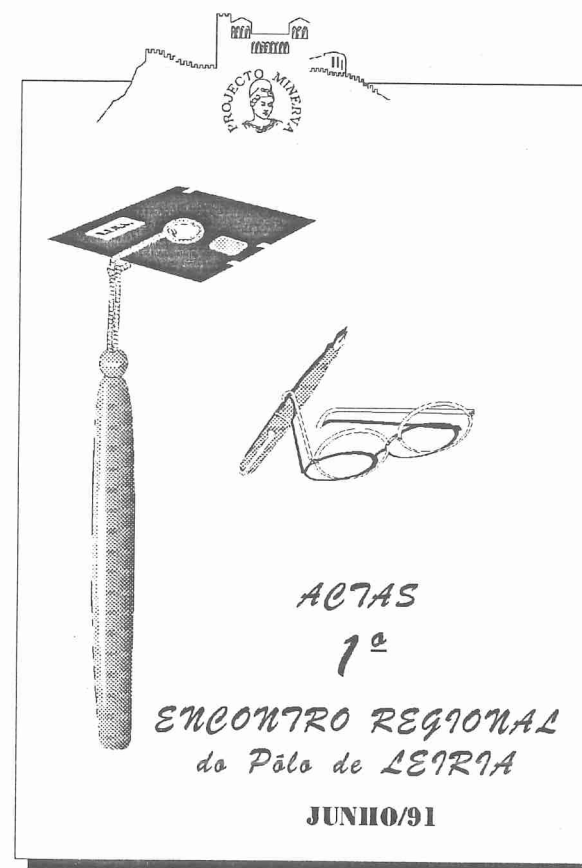
D  
371.68  
109

Escola Superior de Educação de LEIRIA

D371.68/107

28-2-47  
93.07.01

# PROJECTO MINERVA



Escola Superior de Educação de LEIRIA

BIBLIOTECA  
Escola Superior de Educação de  
LEIRIA

Estante: 28  
Prateleira: 2  
Número: 11459

**TITULO:** Actas 1º Encontro Regional do Pólo de Leiria

**ORGANIZAÇÃO:** Lucinda Caleira  
Rosa Rebelo

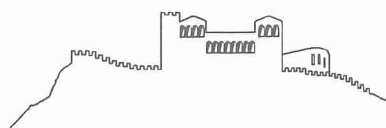
**REVISÃO:** Filomena Saraiva  
Margarida Raimundo

**EXECUÇÃO GRÁFICA:** Manuel Ribeiro  
Paulo Simões

**CAPA:** Manuel Ribeiro

**EDIÇÃO:** 1ª Edição  
Escola Superior de Educação  
Instituto Politécnico de Leiria

**IMPRESSÃO:** Tipografia Mendes Barata, Lda.  
93 - 03 - 31  
570 exemplares



## ARTE E COMPUTADOR

**Maria do Céu Mendonça**

Escola Superior de Educação de Leiria

Como foquei na introdução, Arte e Computador são palavras que nada têm, aparentemente, de comum para grande número das pessoas ligadas ao Mundo da Arte.

No entanto actualmente Arte e Computador estão unidos por uma realidade que não devemos nem podemos desconhecer. Deconhecê-la seria desconhecer artistas tão importantes como Mondrian e Vasarely.

Abraham Moles, autor sobejamente conhecido no seu livro "Arte e Computador", foca que dos artistas plásticos, foram os arquitectos os primeiros a adoptar o computador como instrumento de trabalho, seguidos dos artistas gráficos.

Somente pintores e escultores ainda olham com desconfiança uma simples máquina de calcular (grande parte dos professores de Educação Visual pertence a este número).

Medo provocado pelos "mitos" gerados à volta do computador? Simples desconhecimento?

Inclino-me para a segunda hipótese, porque, tentando perceber a "alergia" ao computador, elaborei um inquérito que fiz a 15 professores de Educação Visual e Educação pela Arte.

Constava apenas da seguinte pergunta :

-Acha útil o computador no ensino/aprendizagem das Expressões Artísticas?

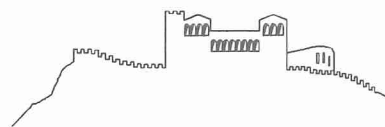
### RESULTADO

11 nunca tocaram num computador

2 o computador só serve para jogar, portanto, distrai o aluno

2 o computador facilita o ensino, pelo que as salas deveriam estar equipadas com computadores

Como vemos, os adultos têm, como refere João Ponte, um "um bloqueio afectivo" ao computador, o contrário do que acontece com os jovens, que o manipulam com a maior facilidade.



Se nos virarmos para a nossa área, chegamos à conclusão que o computador é um meio óptimo para ajudar a atingir os objectivos explícitos no novo programa de Educação Visual e Tecnológica, qualquer que seja a metodologia usada pelos docentes. Dando especial enfoque ao trabalho de projecto, quer seja na recolha de dados, quer na execução gráfica.

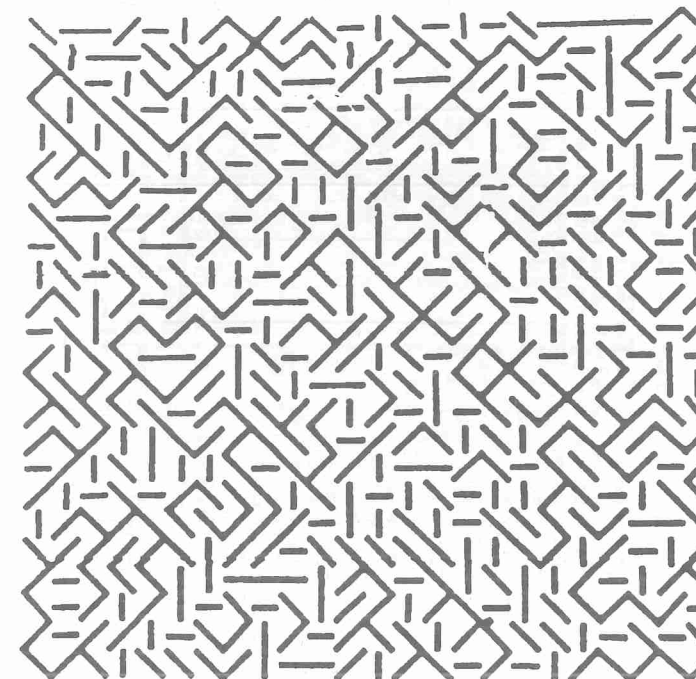
Não podemos esquecer o uso dos computadores no ensino das crianças com problemas.

Temos pois que "agarrar" o computador e "descobrir" as infinitas possibilidades que este nos oferece e integrá-las no ensino/aprendizagem das Expressões Artísticas sob pena de sermos ultrapassados pelos alunos e pelo futuro.

#### Génese da Imagem Visual (Abraham Moles)

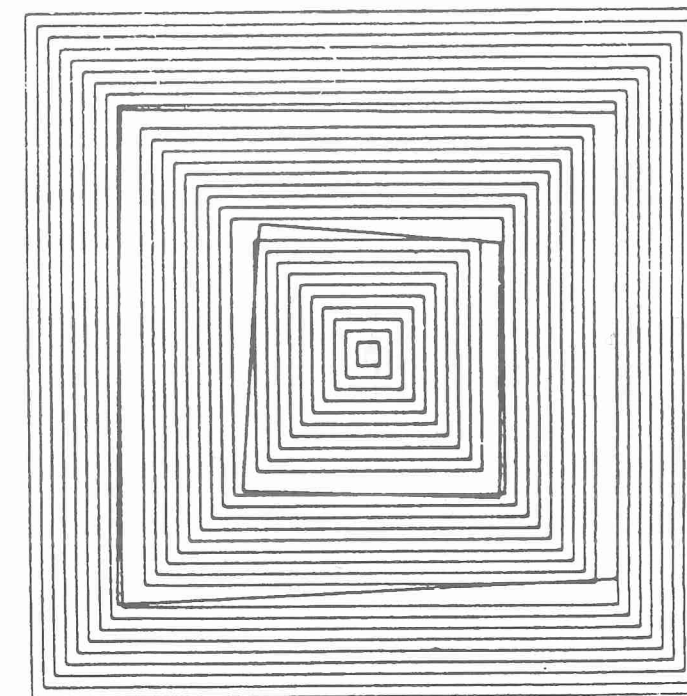
- A primeira imagem: o contorno
- A emergência dos promenores no interior do contorno
- A escultura como imagem a três dimensões
- As sombras projectadas
- A notação dos perfis (ver p/ outro ângulo)
- A justaposição significativa de elementos dimensificados
- A perspectiva
- A fotografia
- A estereotipia
- A imagem móvel (cinema)
- A síntese total: A imagem pelo computador

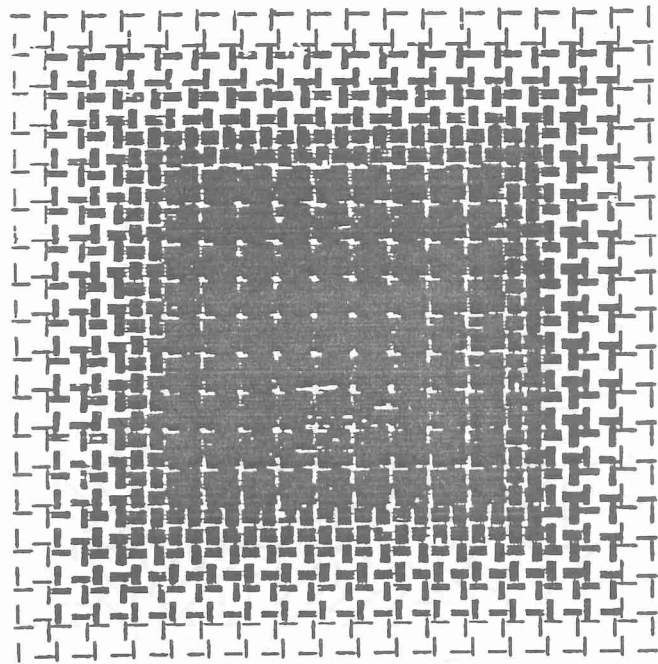
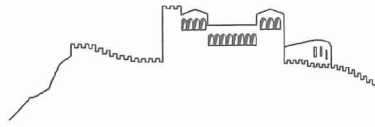
#### ANEXOS



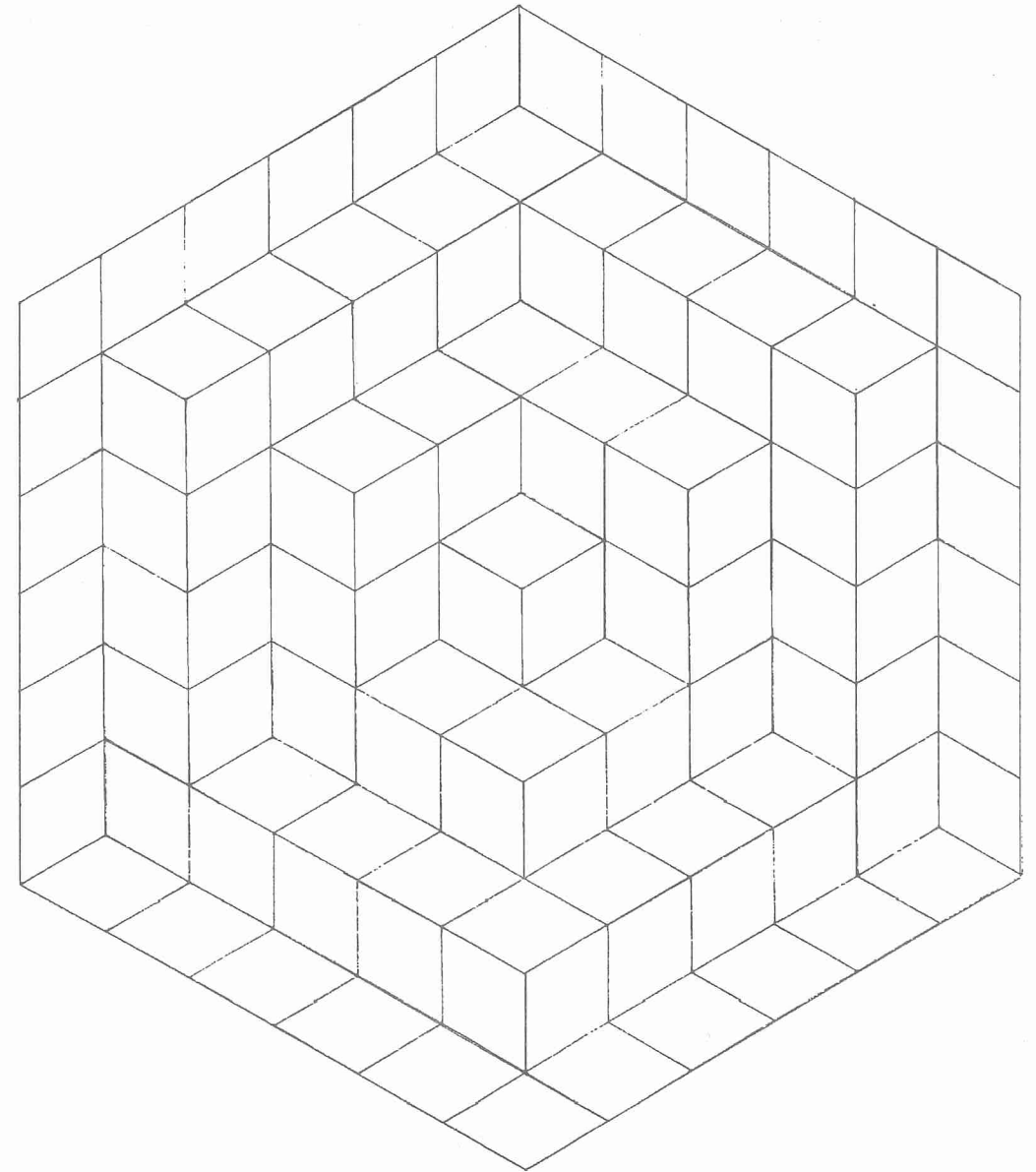
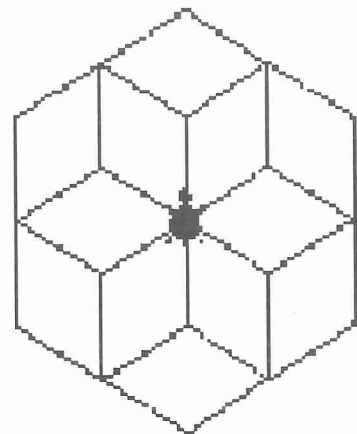
#### COMBINATÓRIA E ARTE GRÁFICA

Esta imagem realizada com a ajuda do computador e conseguida por Vera Molnar, é uma tiragem aleatória de segmentos de recta unitários cujo ângulo pode ser 45 ou 0 graus, a largura um prolongamento ou uma interrupção, o desvio nulo ou de 90 graus. Ela propõe um plano para um labirinto.





ARTE ÓPTICA E COMPUTADOR  
(Um trabalho antigo de O. Roy)



Vasarely