

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Escola de Belas Artes
Programa de Pós-graduação em Artes
Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias
Contemporâneas

Rafaela Lucci Imakawa de Andrade

**INFLUXO DAS VISUALIDADES VIRTUAIS NA CONTEMPORANEIDADE:
uma reflexão para o ensino em arte**

Belo Horizonte

2023

Rafaela Lucci Imakawa de Andrade

**INFLUXO DAS VISUALIDADES VIRTUAIS NA CONTEMPORANEIDADE:
uma reflexão para o ensino em arte**

Monografia de Especialização em formato de artigo científico apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes - PPG-Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Orientador(a): Diego Ted Rodrigues Bogea

Belo Horizonte

2023

Ficha catalográfica
(Biblioteca Prof. Marcello de Vasconcellos Coelho - EBA- UFMG)

707
A553i
2023

Andrade, R. L. I. de, 1993-

Influxo das visualidades virtuais na contemporaneidade [recurso eletrônico] : uma reflexão para o ensino em arte / Rafaela Lucci Imakawa de Andrade. – 2023.

1 recurso online.

Orientador: Diego Ted Rodrigues Bogea.

Monografia de Especialização apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes - PPG-Artes, do Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas - CEEAV, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Monografia em formato de artigo científico.

Inclui bibliografia.

I. Arte – Estudo e ensino. 2. Arte e tecnologia. I. Bogéa, D. T. R. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



FOLHA DE APROVAÇÃO

NOME: **RAFAELA LUCCI IMAKAWA DE ANDRADE**, Nº. DE REGISTRO: **2021695500**.

TRABALHO FINAL: **“INFLUXO DAS VISUALIDADES VIRTUAIS NA CONTEMPORANEIDADE: UMA REFLEXÃO PARA O ENSINO EM ARTE”**.

Trabalho de Conclusão da Especialização apresentada ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, do Programa de Pós-graduação em Artes – PPG Artes, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

APROVADO em 10 de julho de 2023, pela Banca Examinadora constituída pelos Membros:

Prof. Me. Diego Ted Rodrigues Boga (Orientador/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)

Profa. Dra. Luana Carla Martins Campos Akinruli (Membro da Banca Examinadora/ CEEAV/ PPG Artes/ EBA/ UFMG)



Documento assinado eletronicamente por **Luana Carla Martins Campos Akinruli, Usuário Externo**, em 10/08/2023, às 19:05, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Diego Ted Rodrigues Boga, Usuário Externo**, em 11/08/2023, às 15:41, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).

**INFLUXO DAS VISUALIDADES VIRTUAIS NA CONTEMPORANEIDADE:
uma reflexão para o ensino em arte.**

Nome: Rafaela Lucci Imakawa de Andrade

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas – CEEAV, do Programa de Pós-graduação em Artes – PPGArtes, da Escola de Belas Artes – EBA, da Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Ensino de Artes Visuais e Tecnologias Contemporâneas.

Aprovado em 10 de julho de 2023, pela banca constituída pelos membros:

Diego Ted Rodrigues Boga – Orientador e Membro da Banca
Universidade Federal do Maranhão

Luana Carla Martins Campos Akinruli – Membro da Banca
Universidade Federal de Minas Gerais.

Belo Horizonte, 10 de julho de 2023

INFLUXO DAS VISUALIDADES VIRTUAIS NA CONTEMPORANEIDADE: uma reflexão para o ensino em arte.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo discorrer sobre as poéticas visuais digitais e ensino de Artes Visuais na contemporaneidade, a fim de suscitar reflexões sobre a contextualização do ensino em arte em uma realidade cada vez mais virtual. Ao reconhecer a multimídia como constitutiva da subjetividade do “novo ser humano”, preocupa-se com a leitura visual deficiente e, conseqüentemente, com a falta de controle sobre a própria subjetividade devido à recepção passiva e/ou inconsciente de informação em excesso na era da comunicação. Busca-se compreender a posição das Artes Visuais nesta realidade virtual contemporânea e refletir possibilidades para o ensino em arte na formação de um sujeito crítico, ético e, especialmente, consciente do influxo das visualidades sobre si.

Palavras-chave: poéticas digitais; ensino de artes visuais; tecnologias da informação e comunicação; multimídia.

INFLUX OF VIRTUAL VISUALITIES AT CONTEMPORANEITY: a reflection for teaching in art.

ABSTRACT

This article aims to discuss the digital visual poetics and Visual Arts teaching in contemporary times, in order to raise reflections for the contextualization of art teaching in the increasingly virtual reality. By recognizing multimediality as constitutive of the “new human being” subjectivity, it revealed the concern of poor visual reading and, consequently, lack of control over its own subjectivity due to the passive and/or unconscious of excessive information reception in the communication era. The objectives are to intercept the position of Visual Arts in this contemporary virtual reality and to reflect the possibilities for teaching art to aim the formation of a critical and ethical subject, especially aware of their visualities influx.

Keywords: digital poetics; isual arts teaching; information and comunicati... technology; multimediality.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 A EXPANSÃO DA ESFERA DIGITAL COM A EVOLUÇÃO DA <i>INTERNET</i>	09
2.1 A descentralização do conhecimento no ensino e na <i>internet</i>	09
2.2 Tecnologias da Informação e Comunicação na escola.....	12
2.3 O novo ser humano na era da virtualização.....	13
3 ENSINO EM ARTE NA CONVERGÊNCIA DO REAL-VIRTUAL	15
3.1 O ensino de Artes Visuais como trilha segura no virtual.....	17
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	22

1 INTRODUÇÃO

Este artigo discorre sobre as poéticas visuais digitais e as circunstâncias do ensino de Artes Visuais na contemporaneidade, objetivando suscitar reflexões sobre a contextualização do ensino em arte em uma realidade cada vez mais virtual. Observando o cenário das visualidades virtuais infladas pelo estreitamento das esferas real–virtual nas últimas décadas, é natural querer compreender possíveis consequências resultantes de uma leitura visual deficiente ou superficial. A preocupação com o letramento visual surge de forma espontânea ao se fazer parte da evolução digital, presenciando sua convergência ao plano real, engajando ativamente em suas ferramentas e, principalmente, reconhecendo que as poéticas visuais digitais são constitutivas de nossa subjetividade.

O artigo é definido como uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo. A partir de pesquisa bibliográfica, reflete-se sobre (a) a posição das artes visuais nessa realidade e (b) quais caminhos hipotéticos poderiam culminar na formação de um ser humano consciente de sua linguagem visual, aberto à diversidade e altamente capaz de compreender a si e aos outros nos ambientes real e virtual, lidando com as tecnologias de forma ética e consciente. Para tal, são consultadas as vertentes de: Alves, Oliveira e Costa (2021), e Barbosa (2012) para compreender a arte educação como produção de conhecimento na contemporaneidade, assim como suas possibilidades e desafios; Bazzo(2015) para investigar o potencial da imagem e compreender as visualidades e o ensino de Arte; Belli (2009) para reconhecer a íntima relação humano-máquina; Pretto (2013) para contextualizar as primeiras impressões e expectativas das tecnologias de informação e comunicação no ensino; Rossi (2014) para contextualizar a adaptação da escola e a atuação dos docentes com as tecnologias emergentes; e Souza (2015) para avistar as potencialidades das visualidades, reflexões, princípios e desafios no ensino de Artes Visuais na cibercultura contemporânea.

Em síntese, deve-se ter em mente que o ensino de Artes Visuais é inerente ao letramento visual necessário para se lidar com o excesso de informação na contemporaneidade, compreendendo o potencial do influxo das visualidades virtuais.

Portanto, é suposto que atividades fundamentadas com o uso das tecnologias de informação e comunicação no ensino em arte, capazes de situarem o sujeito nas esferas virtual e real, seriam grandes aliadas na formação de um novo ser humano consciente que compreenda o influxo das visualidades virtuais, e não um receptor passivo diante das influências excessivas do virtual.

2 A EXPANSÃO DA ESFERA DIGITAL COM A EVOLUÇÃO DA *INTERNET*.

Desde os anos 2000 o mundo tem presenciado a expansão da esfera digital no Brasil. Ao contrário da Web1.0, surgida na década de 1980 e estática ao propagar informação, a Web2.0, reconhecida por volta de 2006, traz o internauta para o que seria o início do virtual. É importante abrir um breve parênteses para destacar que digital e virtual não são sinônimos. Enquanto o digital pode ser determinado como qualquer material que tenha passado por processo computadorizado, o virtual, nas palavras de Luli Radfahrer, é “aquilo que não existe [...] que não está ali.” (informação verbal)¹. Portanto, o virtual pode ser considerado como uma evolução do digital que criou autonomia e complexidade o suficiente para se tornar um verdadeiro novo mundo conectado ao real. O internauta, antes passivo diante da informação veiculada de forma dura em links e textos da Web1.0, passa a ganhar seu próprio espaço com a chegada das redes sociais, serviços descentralizados e acesso facilitado quanto à criação de blogs, páginas e sites diversos. O mundo virtual se dá quando as pessoas não só recebem informação, mas produzem narrativas, conteúdos e visões ao interagir com esses espaços digitais. De forma rápida, já se evolui para a Web3.0, onde o mercado se torna um dos marcos divisórios e onde se combate objetivamente a centralização da produção e veiculação de conteúdo, a fim de tornar a internet mais democrática, com mais privacidade e cada vez mais virtual.

2.1 A descentralização do conhecimento no ensino e na *internet*.

Analisando o crescimento do mundo virtual, é interessante relacionar sua busca pela autonomia e descentralização de conhecimento com a Abordagem Triangular de

¹ Entrevista por Rádio USP disponível em <<https://jornal.usp.br/atualidades/digital-virtual-e-remoto-nao-sao-sinonimos/>> acessado em 02/06/2023 às 23:03.

Ensino criada por Ana Mae Barbosa na década de 80 e, posteriormente, acrescida no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo até 1993. Esta abordagem, inclinada a evoluir a educação no pós-modernismo a partir da democratização do conhecimento, é baseada em modos de se aprender ao invés de conteúdos a se ensinar (SOUZA, 2015, p.92).

A evolução da internet e a Abordagem Triangular compartilham das mesmas críticas à centralização da produção de conhecimento e, quanto ao receptor, sua passividade e heteronomia, e ainda, realizam o combate desses desafios com ações similares: leitura/espectação, a contextualização/interação e a prática/produção.

A urgente adaptabilidade do ensino na contemporaneidade não ocorre de forma aleatória. Transformações na sociedade advindas do avanço tecnológico como o próprio surgimento do virtual, afeta diretamente nosso mundo real de forma social, cultural, financeira, geográfica e política, sendo impraticável que o ensino não acompanhe essas mudanças. Usuários passam a ter vidas paralelas – a virtual e a real – arcando com todos os benefícios e consequências desta duplicidade. Empresas e organizações buscam novas formas de atingir seu público e enfrentar a concorrência agora global, enquanto as pessoas aumentam seu poder de escolha com o mercado abrangente, fazem transações remotamente e usufruem de serviços online diversos. A locomoção também muda, com a chegada de serviços que oferecem ferramentas capazes de alertar, em tempo real, radares, acidentes, áreas perigosas, lojas, entre outros. As imagens de satélite permitem visitas digitais, ou até virtuais por alguns empreendimentos, dando imagem a lugares que podem ser “visitados” com poucos cliques. A política passa a usar a comunicação em rede para facilitar acesso às leis, projetos, financiamentos e campanhas além de formar opiniões em massa que se opõem ou se apoiam tanto no mundo virtual quanto no real. Vozes antes inaudíveis por barreiras geográficas ou sociais, são lançadas a gerar reflexões sobre a diversidade, inclusão, identidade de gênero, liberdade de expressão, religião e muitos outros. Não somente este “multi-impacto” chega nas engrenagens da sociedade de forma geral, ele também influencia - talvez até em primeiro lugar – o sujeito pessoalmente.

[...] acreditamos que a vida cotidiana oferece inúmeros exemplos e situações onde os dispositivos tecnológicos são inseparáveis e constitutivos das relações. [...] Os dispositivos tecnológicos são intimamente ligados às performances emocionais” (BELLI, 2010, p.310, tradução própria)

Quando o sujeito também é estudante, é clara a compreensão de que o ensino não poderia evadir deste bombardeamento de mudanças da contemporaneidade.

[...] para produzir, aprender e ensinar arte na contemporaneidade, é necessário entender-se nessa cultura contemporânea e, por conseguinte, provocar estudantes a encontrarem seus caminhos por meio das artes e de suas próprias criações. (ALVES, OLIVEIRA e COSTA, 2021, p.269)

Os estudantes podem não só ser capazes de encontrar sua subjetividade por meio das artes e suas criações, como também podem controlar o influxo das poéticas visuais digitais que recai sobre eles em excesso, sabendo discernir o que lhe será constitutivo e o que deve ser evitado ou até combatido, em prol de sua própria formação como ser humano em sociedade. Para tal, é preciso compreender e desenvolver uma leitura visual eficiente. O que presenciamos na contemporaneidade foi que esta capacidade de controle surgiu de forma espontânea e se desenvolveu na solitude do sujeito, ou seja, sem a orientação ética por parte da escola ou de seus antecessores, e ainda, com a criação e adaptação tardia de leis em relação aos crimes cometidos *online*. O mundo virtual que temos hoje em ascensão foi/é moldado de acordo com as gerações que o utilizam: comportamentos, serviços, tendências e outras questões das mais variadas foram criados por e para este público conectado, um público autônomo e “órfão” no digital. O cenário se majora quando temos uma geração anterior, em sua maioria a geração X (de 1960–1980), num primeiro momento demonstrando aversão pelas ferramentas tecnológicas, e num segundo momento utilizando dessas ferramentas muitos anos depois da geração sucessora, a geração Y (de 1977–1997), não reconhecendo sua experiência e recusando sua orientação, mesmo com a geração Y sendo a própria modeladora do virtual contemporâneo, que seguirá se metamorfoseando de acordo com seus usuários.

É sugestivo que o surgimento espontâneo do modo de lidar com as visualidades, seguido da não compreensão dos discursos visuais e a falta de diálogo entre as cinco gerações coexistentes² no plano digital, foram fatores constituintes de eventos perigosos presenciados nos últimos anos, como a propagação de notícias

² Zaninelli, Thais, et al. Veteranos, Baby Boomers, Nativos Digitais, Gerações X, Y e Z, Geração Polegar e Geração Alfa: perfil geracional dos atuais e potenciais usuários das bibliotecas universitárias. *Brazilian Journal of Information Studies: Research trends*, vol.x, publicação contínua 2022, e02143. DOI: 10.36311/1981- 1640.2022.v16.e02143

falsas³, visões discriminadoras, violências e diversos outros atentados à sociedade⁴. Sabe-se que a previsão dos eventos causados pelas gerações futuras não é papel da escola, mas o atraso sofrido por ela em reconhecer as potencialidades das tecnologias da informação e comunicação fez parte do processo solitário do sujeito no (re)conhecimento das poéticas visuais digitais.

2.2 Tecnologias da Informação e Comunicação na escola.

Rossi (2014) explica que “é necessário pensar na escola, local onde as mudanças sociais se tornam evidentes, de modo condizente com a realidade vivida”, agora uma realidade intrinsecamente digital tecnológica: “se não há uma evolução nas relações concomitante à transformação da visão de mundo contemporâneo, a aprendizagem efetiva fica impraticável”. Na tentativa de adaptar a escola e o ensino para a nova geração, as tecnologias de informação e comunicação (TIC) foram inseridas como uma necessidade urgente para o surgimento da “nova escola” já idealizada por Pretto:

[...] precisa ser pensada como sendo uma instituição que, efetivamente, possa trabalhar com uma multiplicidade de visões de mundo [...] tem que ter na imaginação, em vez da razão, o seu elemento mais fundamental [...] centrada em outras bases, não mais reducionista e manipuladora [...] ela não pode temer a (oni)presença dos meios de comunicação.(PRETTO, 2013, p.126)

Marília Franco (1987 apud PRETTO, 2013, p. 141) também considera falha a temerosidade das escolas ante a chegada das novas tecnologias em sala de aula: “ela [a nova escola] não deve competir com a mídia, mas travar com ela um jogo dialético”. A ideia de escola em declínio foi definida por Pretto como:

Uma escola fundamentada apenas no discurso oral e na escrita, centrada em procedimentos dedutivos e lineares, praticamente desconhecendo o universo audiovisual que domina o mundo contemporâneo. (PRETTO, 2013 p.122)

³ PINHO, Natalia Santos de. A propagação de notícias falsas e seu poder de influenciar a opinião pública em processos eleitorais. 2018. 60 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade do Sul de Santa Catarina, Palhoça, 2018.

⁴ Crimes de ódio na internet tiveram aumento de quase 70% no primeiro semestre. Disponível em < <https://www12.senado.leg.br/radio/1/noticia/2022/10/10/crimes-de-odio-na-internet-tiveram-aumento-de-quase-70-no-primeiro-semester> > acessado em 25/06/2023 00:02h.

Muitas das tentativas de inserir as TIC nas escolas foram instrumentalistas, sem destacar o fundamento da aula em questão. Pretto (2013, p.138) explica que do fundamento é possível gerar atividades feitas com a instrumentalidade, mas não é possível abstrair da instrumentalidade, o fundamento. Além dessa inversão instrumento–fundamento, outros problemas no início da inserção das TIC nas escolas brasileiras prevaleciam, como o acesso elitista às novas tecnologias, a falta de conhecimento maquínico por parte dos educadores, problemas relacionados ao funcionamento dos instrumentos, acesso restrito destes instrumentos dentro da própria escola, muitas vezes trancados em salas para evitar furtos, e a incerteza quanto à adoção de conteúdo para ser abordado em sala de aula. Todos esses desafios tornam a conclusão do estudo de Pretto pouco esperançosa:

[...] a presença das TIC na educação com [...] uma enorme parafernália tecnológica que, presente na escola, não está conseguindo, em linhas gerais, promover as tão necessárias radicais transformações da educação em nosso país e, sem medo de errar, no mundo. (PRETTO, 2013, p.23)

Se desde o início da chegada das TIC as escolas brasileiras percorreram um tortuoso enalço a fim de sustentar o ideal de um novo ensino, uma nova escola e um novo ser humano, a contemporaneidade “de hoje” é muito mais caótica e imediatista com a excessiva torrente de informação em complexos mundos virtuais da Web3.0, já em transição para a Web4.0 com a relação humano–máquina cada vez mais íntima. É dessa relação estreitada que se tem o surgimento das poéticas digitais que reformulam a visão de mundo e colocam em crise os diversos sistemas de representação e, com isso, trilham novos caminhos de soluções e desafios para o ensino de Artes Visuais (SOUZA, 2015, p.9).

2.3 O novo ser humano na era da virtualização.

Pretto (1954) define o novo ser humano como aquele “capaz de interagir com os mecanismos maquínicos da comunicação, um ser humano participativo que saiba dialogar com os novos valores tecnológicos, e não um ser humano receptor, passivo”. Esta definição, de quase setenta anos atrás, é presente na geração nascida hoje: faz uso de mecanismos maquínicos desde muito novos com naturalidade e são ativos, até dependentes, da interação digital, recebendo, produzindo e compartilhando

conteúdo. A busca pela presença e representação no virtual ganhou tanto peso no cotidiano que chega a determinar a existência dos sujeitos na sociedade contemporânea (SOUZA, 2015, p.19). E se a previsão era de que o novo ser humano saberia dialogar com os valores tecnológicos, talvez teria esquecido de como dialogar com os valores humanos. O ponto-problema é que o *status online* gerou uma torrente de informações tão grande que mal pode ser absorvida pelos espectadores, sendo consumida em excesso e de forma rápida. Esse excesso tem causado danos comportamentais, sociais e até mesmo na saúde⁵.

[...] um fluxo sensorial contínuo, que revela a ausência de reflexão e limita a capacidade de imaginação e representação [...] isso implica na incapacidade de criticar e recusar livremente. (SOUZA, 2015, p.20)

São textos, imagens, vídeos e áudios a todo momento e em velocidade acelerada, enquanto o novo ser humano se vê dependente desta interação para se sentir parte da sociedade contemporânea. A busca pela identidade, tão comum na jovialidade, se estende para uma faixa etária muito mais ampla, constituída de muitas gerações ao mesmo tempo, e muito mais intensa pela enxurrada de influências das telas. A necessidade do indivíduo de se posicionar sobre os mais diversos assuntos passa a ser latente, sem o interesse em compreender diferentes visões e não dando espaço para a neutralidade na sociedade virtual.

Com o avanço das TIC ocorre um fluxo sensorial contínuo de imagens que suprimem a subjetividade e a individualidade dos sujeitos. Assim, concomitante a isso, a experiência estética dos sujeitos como o seu processo de criação, ficam comprometidos, pois as experiências se dão num campo de massificação, manipulação e luta de interesses. (SOUZA, 2015, p.60)

Em resposta ao excesso de informação e conseqüentemente a fadiga visual, o internauta passa a criar sua própria bolha, bloqueando ou excluindo quaisquer desgostos que venham a surgir em sua rede, ou, engajando fervorosamente contra. A criação de bolhas digitais se deu tão naturalmente desde a Web2.0 que transpassou o comportamento para o presencial, culminando em menos tolerância, menos empatia

⁵ Manual de Orientação Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021) disponível em <<https://portaldeboaspraticas.iff.fiocruz.br/biblioteca/manual-de-orientacao-grupo-de-trabalho-saude-na-era-digital-2019-2021-menos-telas-mais-saude/>> acessado em 06/06/2023 00:06

e menor inclinação à troca de visões, dentro e fora desse extenso mar de visualidades. Isto é um problema porque o sujeito, que pode ser também aluno, se torna incógnita. Era na escola que o aluno expressava seus anseios, desejos e posturas diante do mundo (SOUZA, 2015, p.21), porém, quase toda sua expressão é agora concentrada na esfera digital. Para que a escola tenha ciência do novo ser humano que ela própria forma, é preciso acompanhar a duplicidade do aluno contemporâneo, não somente espelhada entre real e virtual, mas é preciso entender que o virtual é uma extensão do real.

3.0 ENSINO EM ARTE NA CONVERGÊNCIA DO REAL-VIRTUAL.

Ana Mae Barbosa (2012) alertava sobre os perigos da incapacidade de ler imagens, tornando a leitura imagética inconsciente. Conforme citado anteriormente, talvez esta tenha sido um dos motivos para o estopim das leituras pela metade, do credo em notícias absurdas e das ondas de desinformação tão resilientes presenciado nos últimos anos⁶.

Em nossa vida diária, estamos rodeados por imagens impostas pela mídia, vendendo produtos, ideias, conceitos, comportamentos, slogans políticos, etc. Como resultado de nossa incapacidade de ler essas imagens, nós aprendemos por meio delas inconscientemente. A educação deveria prestar atenção ao discurso visual. (BARBOSA, 2012, p.3).

O discurso visual vem sendo potencializado de forma acelerada pela convergência dos planos real e virtual na última década. Essa convergência surge a partir das diversas possibilidades de produção e utilização integrada dos meios de expressão, comunicação e serviços (imagens, textos, vídeos, áudios, aplicativos...), ou seja, surge com a multimídia (PRETTO, 2013, p.103). O voo livre à informação e comunicação no plano virtual se dá ao simples toque na tela ou clique de mouse no computador, ações que tem sido cada vez mais frequente pelos mais variados públicos e faixa etária no cotidiano brasileiro. Há de se alcançar, como alertado por Barbosa, o entendimento consciente e a absorção acurada do discurso visual, já que: o cotidiano contemporâneo; o próprio sentimento – ou vício – de ser/pertencer

⁶ Como o Brasil foi arrebatado por uma epidemia de *fake news* e desinformação durante a pandemia. Disponível em < <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/como-o-brasil-foi-arrebatado-por-uma-epidemia-de-fake-news-e-desinformacao-durante-a-pandemia/> > acessado em 23/06/2023 00:21h.

estreitado ao digital; e o próprio plano virtual, se sustentam em pilares visuais. A imagem na contemporaneidade há muito deixou de ser unicamente estética, hoje é atribuído a ela grande valor social e formador que influencia e instiga a busca pelo ‘pertencer’ do indivíduo (BAZZO, 2015, p.4). Destaca-se, portanto, a antecipação do ensino em arte de perceber a Cultura Visual no plano virtual como constituinte do novo ser humano, objetivando a desafiadora formação de um indivíduo crítico, participativo e engajado (ALVES, OLIVEIRA, e COSTA, 2021, p.269), que tem consciência e, portanto, controle de sua subjetividade.

A Cultura Visual, usando das palavras de Hernandez, é o movimento cultural que orienta a reflexão sobre as maneiras de ver as representações culturais e, em particular, às maneiras subjetivas e intrassubjetivas de ver o mundo e a si mesmo (2007, p.22 apud BAZZO 2015, p.4). Um ponto relevante da Cultura Visual como ensino seria o de:

[...] analisar, interpretar, avaliar e criar a partir da relação entre os saberes que circulam pelos textos orais, auditivos, visuais, escritos, corporais e, especialmente, pelos vínculos às imagens que saturam as representações tecnológicas nas sociedades contemporâneas. (HERNANDEZ, 2007, p.24 apud BAZZO 2015, p.4)

Hernandez chama a atenção para o ensino de um ‘alfabetismo visual’, que propõe reflexões, ressignificações e interpretações críticas do que se vê. Desdobra os valores da imagem consumida à fim de impedir a superficialidade e passividade por parte do sujeito.

[...] para produzir, aprender e ensinar arte na contemporaneidade, é necessário entender-se nessa cultura contemporânea e, por conseguinte, provocar estudantes a encontrarem seus caminhos por meio das artes e de suas próprias criações. (ALVES, OLIVEIRA, e COSTA, 2021, p.269)

O uso das tecnologias, ao emergirem com peso, foi aprendido e adaptado de forma inversa nas realidades das últimas gerações: inteiramente do cotidiano para a escola e nem sequer parcialmente da escola para o cotidiano, não havendo assim uma formação ativa, consciente e ética para as ações do sujeito *online* desde a chegada do virtual, “lugar” onde se lida com visualidades em toda e qualquer interação entre os cliques e toques de tela ou *mouse*. Consequências desta inversão ainda estão sendo testemunhadas junto a comportamentos crescentes na atualidade, como o desinteresse em diálogos de visões múltiplas; isolamento ou segregação; falta de

empatia; imprudência; negligência consigo e com os demais; entre outros problemas. É possível perceber que o resquício da divisão real–virtual vem se tornando mais tênue, o que impõe a futura chegada de visualidades cada vez mais aprimoradas e difíceis de discernir se são reais ou não. É necessário treinar o olhar, o senso crítico e saber se situar para se conviver bem com o virtual.

Portanto, é sustentado pensar em práticas e métodos de explorar as várias possibilidades da multimídia para que se possa, em um mínimo, situar o ensino em arte nas torrentes de informação e comunicação virtuais, conectando-o ao novo ser humano que se formará passivo e inconsciente sob as influências do virtual se não houver mediação e orientação do ensino de artes visuais.

3.1 O ensino de Artes Visuais como trilha segura no virtual.

O ensino de Artes Visuais se apresenta como a melhor escolha dentre as disciplinas para se tratar da questão de consciência na esfera virtual justamente por compreender as potencialidades da visualidade e a subjetividade do sujeito. Se há uma necessidade de se compreender o sensível, as interações, emoções, habilidades, pluralidades e principalmente analisar a realidade percebida, nada seria mais adequado que o próprio ensino em arte para saná-la. A questão é como o ensino deve ser proposto, considerando os vários desafios que a aula de artes enfrenta nas escolas. Um dos desafios que se estende até hoje é combater a ideia das aulas de artes como uma disciplina de ‘relaxamento’ sem fundamento, sendo utilizada para produção de presentes estereotipados, itens de festividades, imitação ou exercícios de repetição, atividades superficiais em relação ao fazer artístico, confundindo improvisação com criatividade (BARBOSA, 2012) e deficiente de fundamento teórico.

A anemia teórica domina a arte-educação que está fracassando na sua missão de favorecer o conhecimento nas e sobre artes visuais, organizando de forma a relacionar produção artística com apreciação estética e informação histórica. (BARBOSA, 2012)

Barbosa (2012) defende que a integração de atividades artísticas, história das artes – já não mais eurocentrista – e análise de trabalhos artísticos, seria a fórmula ideal para um ensino satisfatório e contribuinte à cultura. Analisando o cotidiano atual, a fórmula deve ter parte de seu fundamento voltado para a contemporaneidade

discutindo assuntos relevantes da realidade vivida pelos educandos, íntimos da virtualidade, pois as mudanças nos processos e nos caminhos tecnológicos da comunicação transformam a produção da arte no estado moderno e a sua divulgação (CAUQUELIN, 2005, P.27 apud BAZZO, 2015).

[...] surgem novas propostas de ensino centradas no objeto artístico, na diversidade cultural e na produção artística estritamente ligadas ao objetivo de superar o ensino de arte desprovido de um conteúdo significativo e ligado ao lazer. (BAZZO, 2015)

Quanto ao material didático no ensino de Artes Visuais, o campo parece ainda mais escasso, não fugindo de uma aprendizagem insuficiente. Um destaque importante para o ensino de Artes Visuais é o de se buscar referências artísticas para o ensino da disciplina, levando em consideração a contemporaneidade e a própria descentralização de conhecimento existente na atualidade: artistas não são somente figuras distantes do passado que tiveram suas obras expostas em museus. O(a) artista digital é muito mais acessível, e até mais próximo(a) do educando desta geração tecnológica, se comparado às mostras culturais históricas. É mais interessante ainda se o artista ativo no meio digital, for o próprio educador, como destacado por Alves, Oliveira e Costa: ensinar e aprender arte contemporaneamente exige que docentes e discentes assumam um corpo artista [...] para se comunicar, contar, cantar e provocar afetações, estranhamentos, emoções e inquietações.

O ponto chave para se alcançar um letramento visual suficiente, como citado por Bazzo (2015), é refletir sobre as muitas visões de mundo, interpretar o olhar de forma crítica e principalmente questionar a função da imagem, como se legitima uma obra visual, como as imagens se comunicam e qual a política que rege o olhar para determinado valor ou significação. É possível que este meio de compreender a imagem, se explorado de forma concomitante ao avanço da multimídia virtual, poderia ter enfraquecido a repercussão de notícias falsas e outros eventos perigosos presenciados nesta década.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, o presente artigo suscita reflexões sobre as poéticas visuais digitais e as circunstâncias do ensino de Artes Visuais na contemporaneidade,

primeiramente apresentando uma rápida revisão do desenvolvimento da internet desde os meados de 1980, a fim de contextualizar o caminho da tecnologia trilhado até então, destacando a expansão da esfera digital no Brasil e seu desenvolvimento para o virtual. Neste processo evolutivo contempla-se brevemente a relação entre a descentralização de conhecimento da internet e da Abordagem Triangular de Ensino, notando que ambos compartilham das mesmas críticas à heteronomia e passividade do sujeito. É observado que o multi-impacto gerado pela evolução tecnológica, desde a chegada das tecnologias de informação e comunicação, demanda uma posição rápida das escolas, não sendo possível evadir das novas tecnologias no cotidiano contemporâneo, agora intrinsecamente digital. Para que o ensino seja praticável e a formação do sujeito seja efetiva, é preciso dar mais atenção ao letramento visual, pois a esfera virtual é composta por visualidades e está se convergindo cada vez mais à esfera real. O atraso sofrido por parte das escolas de se adaptarem às tecnologias e o aprendizado “solitário” do sujeito no meio digital, podem ter sido fatores que contribuíram para o surgimento de uma leitura visual deficiente ou superficial. Esta, por sua vez, culmina em eventos perigosos na sociedade, como a propagação de informação falsa, o desinteresse em diálogos de visões múltiplas; isolamento ou segregação; falta de empatia; imprudência; negligência consigo e com os demais; entre outros problemas.

Após reflexão sobre possíveis consequências de um letramento visual insuficiente, revisa-se brevemente a chegada das tecnologias de informação e comunicação nas escolas, destacando seus desafios. O sentimento de pertencer à sociedade, hoje, é íntimo das relações ciberculturais, onde o sujeito torna-se dependente da interação no digital para ser/pertencer, sendo importante compreender que o virtual não é somente um espelhamento do real, mas sim uma extensão. Esta dependência do sujeito contemporâneo é contrastada com a passividade do mesmo ao lidar com o excesso de informação, em parte – senão completamente – causada pelo letramento visual insuficiente.

Dessa forma, é possível identificar as consequências de uma leitura imagética insuficiente no contemporâneo, havendo de se alcançar o entendimento consciente e a absorção acurada do discurso visual digital, pois o próprio cotidiano contemporâneo,

o ser/pertencer do sujeito, e o plano virtual se sustentam em pilares visuais. Nesta realidade, a imagem deixa de ser somente estética e é atribuída de grande valor social e, portanto, as interações virtuais devem ser percebidas como constitutivas do sujeito. É visível que o ensino de artes é a disciplina mais propícia a combater a passividade e superficialidade do sujeito diante da informação multimídia, justamente por compreender o sensível, as interações, emoções, habilidades, pluralidades e, principalmente, por analisar a realidade percebida

Irrefutavelmente o influxo das visualidades nunca foi possível de se evadir, o que obriga o ensino a ser adaptado de acordo com as mudanças que ocorrem, também, de fora para dentro da escola. Do contrário, a escola entraria em declínio, seu papel seria mistificado como somente ponte para melhores salários e outras superficialidades, e seus objetivos se perderiam entre educandos que não teriam interesse em um sistema que se evade do influxo tecnológico, ou seja, evita a própria realidade vivida, intrínseca ao digital. Como suspeitado, há grande influxo das visualidades virtuais na contemporaneidade, o qual se fortalece à medida que a relação humano-máquina se estreita com o avanço tecnológico, culminando em eventos ainda desconhecidos em relação ao ensino de forma geral.

Não se pode confirmar se o letramento visual deficiente foi o causador de diversos comportamentos e, em parte, de eventos desastrosos no mundo contemporâneo; nem se pode afirmar que a escola, se acolhidas as tecnologias de informação e comunicação como fundamento e ferramenta no ensino desde o início, teria sido capaz de gerar uma leitura imagética eficiente no passado.

Em conclusão, é possível compreender a evolução das tecnologias da informação e comunicação como geradora de virtualidades que são complementadas, senão majoritariamente compostas, por visualidades. As poéticas visuais digitais têm se fortalecido à medida que a virtualidade ganha mais complexidade com a interação dos sujeitos, que ao receberem esse excesso de informação frequente e acelerado, correm o risco de se tornarem passivos absorvendo informação de forma inconsciente, devido a um letramento visual deficiente, além de se mostrarem dependentes do engajamento com as tecnologias para se sentirem pertencentes do novo mundo contemporâneo, colocando em risco sua subjetividade.

Hoje, antecipadamente à convergência total das esferas virtual–real, é recomendado contextualizar e compreender a potencialidade das visualidades virtuais pensando em práticas educacionais capazes de, sobretudo, desenvolver o olhar crítico ao máximo quanto à imagem, visto que o virtual é constituído de visualidades. Essa compreensão fará com que o sujeito não precise contornar o entendimento visual de forma inconsciente e passiva, tornando-o capaz de controlar o influxo das visualidades virtuais e alcançando sua subjetividade de forma ética na extensão virtual do ser.

REFERÊNCIAS

ALVES, Daniele de Sá; OLIVEIRA, Myriam Fernandes Pestana; COSTA, Verônica Devens. ARTE EDUCAÇÃO: poéticas, concepção e desdobramentos. In: PUCCETTI, Roberta; SAMPAIO, Juliano Casimiro de Camargo; MAGALHÃES, Ana Del Tabor Vasconcelos; ANDREOLI, Eliane Aparecida; LIMA, Sidney Peterson Ferreira de; GONÇALVES, Amanda Diniz (organizadores). *Compartilhar Narrativas Sobre Formação, Arte e Ensino no Brasil*. Curitiba: CRV, 2021, p.267-277.

BARBOSA, Ana Mae. *Arte, Educação e Cultura*. Portal Domínio Público. Digitalizado por comunidade voluntária, 01 e Dezembro de 2012, e-Book Kindle. Disponível em: <<https://www.livrosgratis.com.br/ler-livro-online-9654/arte-educacao-e-cultura>>. Acesso em: 04 jun. 2023

BAZZO, Andreia Regina. Propostas Contemporâneas para o Ensino de Arte. In: EDUCERE XII CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, Nº12, 2015, Curitiba. *Formação de Professores, Complexidade e Trabalho Docente*. Curitiba: PUCPR, 2015. p. 23600-23608.

BELLI, Simone. *Emociones y Lenguaje*. Orientador: Lupicinio Íñiguez Rueda. 2009. 174p. Tese (Doutorado em Departamento de Psicologia Social) – Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona, 2009.

ROSSI, Flávia Demke; ZAMPERETTI, Maristani Polidori . O ensino das artes visuais e as TIC: pesquisando os docentes e sua atuação em sala de aula. LIC – AV/PIBIC/CNPQ, Centro de Artes, UFPel. Seminário de História da Arte, 2017.

PRETTO, Nelson de Luca. *Escola com/sem futuro: educação e multimídia*. 8. ed. Salvador: EDUFBA, 2013. ISBN 978-85-232-1081-6. Disponível em <<https://repositorio.ufba.br/ri/handle/ri/15033> > Acesso em: 04 jun. 2023

ROSSI, Flávia Demke. O ensino de Artes Visuais e as TIC — Pesquisando os docentes e sua atuação em sala de aula. *XIII Seminário de História da Arte*, Pelotas, n.4, p. 1-8, nov 2014. Disponível em: < <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/Arte/issue/view/330> >. Acesso em: 31 ago. 2020.

SOUZA, Ana Cristina Luiza. *Poéticas Digitais: Desafios Contemporâneos para Arte Educação*. Orientadora: Débora Cristina Santos e Silva. 2015. 216p. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Educação, Linguagem e Tecnologias) – Universidade Estadual de Goiás Campus de Ciências Socioeconômicas e Humanas, Anápolis, 2015.