

“Um Satélite na Cabeça”: possibilidades de linguagens audiovisuais à distância em contexto de pandemia

“A Satellite in the Head”: the possibilities of remote audiovisual languages in the context of the pandemic

Vítor Macedo¹

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-Rio-Grandense - IFSUL

Laura Marcela Ribero Rueda²

Universidade Feevale, Instituto de Ciências Criativas e Tecnológicas – ICCT

Denise Blanco Sant’Anna³

Universidade Feevale

Resumo

Este artigo tem como objetivo apresentar uma investigação sobre algumas possibilidades das linguagens audiovisuais em ambiente de ensino remoto. Os referenciais teóricos utilizados voltados à arte/educação e a linguagens audiovisuais foram Albuquerque (2012), Base Nacional Comum Curricular (2018), Barbosa (2000), Barbosa e Amaral (2008), Fernandes, Henn e Kist (2020), Peruzzo (2018), Pimentel (2011), Rachel (2014), dentre outros. O estudo foi realizado durante a pandemia da COVID-19, no primeiro semestre de 2020, em uma escola comunitária na região do Vale dos Sinos. Por conta das restrições de distanciamento social para evitar a transmissão do vírus, os encontros com alunos do Ensino Médio aconteceram por meio do ensino remoto. O ano escolhido para desenvolver práticas e propostas voltadas ao ensino de linguagens audiovisuais foi o terceiro ano, os alunos possuíam autonomia para participar ou não dos encontros. Ao todo, foram cumpridas quatro aulas em ambiente *online*, nas quais foram elaborados conceitos e práticas de linguagens audiovisuais com os educandos. Foi possível concluir, através dos dados coletados nesta pesquisa, a importância de repensar e adaptar o modo de ensinar em ambientes remotos. Abrangendo o amplo repertório de consumo e ferramentas para produção de materiais artísticos audiovisuais que, quando proporcionados aos educandos, atuam como potencializadores do seu fazer artístico. As produções dos estudantes não foram os únicos materiais considerados para a reflexão e a construção desta pesquisa, mas também os momentos e trocas realizadas ao longo dos encontros.

Palavras-chave: Arte, Arte contemporânea, Educação, Ensino remoto, Linguagens audiovisuais.

Abstract

This article’s objective is to present an investigation on the possibilities of audiovisual languages in the environment of long-distance learning. The theoretical references related to art education and audiovisual languages were Albuquerque (2012), *Base Nacional Comum Curricular* (The Brazilian Common Curriculum; 2018), Barbosa (2000), Barbosa e Amaral (2008), Fernandes, Henn e Kist (2020), Peruzzo (2018), Pimentel (2011), Rachel (2014), among others. The study was carried out during the COVID-19 pandemic, when, due to the restrictions of social distancing to avoid the transmission of the virus, the meetings, conducted with High School students, in the first semester of 2020, in a community school, in the Vale dos Sinos region, took place via remote teaching. The grade chosen to develop the activities and projects aimed at the teaching of audiovisual languages was the senior year of high school,

¹ Graduação em Artes Visuais Licenciatura pela Universidade Feevale, Brasil (2020). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4485-5655>. E-mail: vitor.macedo_@hotmail.com.

² Doutorado em Artes Visuais pela Universitat de Barcelona, Espanha (2013). Professora permanente da Universidade Feevale, Instituto de Ciências Criativas e Tecnológicas, Brasil. Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-5675-7721>. E-mail: <http://lattes.cnpq.br/9274197281064435>.

³ Doutorado em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale, Brasil (2020). Professora adjunta da Universidade Feevale, (Brasil). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-0233-6638>. E-mail: denise@feevale.br.

and the students were free to choose whether or not they would participate. In total, four classes in the online environment were performed, in which the concepts and activities regarding audiovisual languages were developed with the students. It was possible to determine, by means of the data collected in this research, the importance of rethinking and adapting the methods of teaching in remote learning environments, encompassing the large repertoire of consumption and tools of production of audiovisual artistic material which, when provided to the students, act as enhancers of their artistic practice. The student's productions were not the only material considered for the reflection and construction of this research, but also the moments and exchanges that took place throughout the meetings.

Keywords: Art education, Remote teaching, Audiovisual languages, Contemporary art.

Introdução

Desde 1991, ocorre uma mudança social e econômica na sociedade, devido à evolução que a internet e suas ferramentas de acesso passaram a ter na vida das pessoas, de modo que a sociedade da informação é uma realidade (LÉVY, 2010). Crianças e jovens tornaram-se público do mundo cibernético, com plataformas e mídias voltadas a elas. Nessa perspectiva, *smartphones* fazem uma ponte entre os jovens e a realidade virtual, tornando-os públicos ativos e alvos de produções audiovisuais.

Desde então, gradativamente, as artes visuais passaram a utilizar os recursos eletrônicos, não apenas como novas possibilidades de fazer a arte, mas como um novo meio de divulgação, inserção e debate em espaços formais e informais. Além de um terceiro tipo, o espaço não físico, o mundo digital no qual se incluem aplicativos e redes sociais.

Ao longo da escrita deste artigo, o mundo está vivenciando a pandemia da COVID-19, passando por diversas mudanças em hábitos e interações, uma das medidas adotadas para diminuir a curva de contágio foi o distanciamento social. Nesse contexto, o ensino remoto⁴ surgiu como possibilidade para as instituições de ensino darem continuidade à aprendizagem dos educandos. De maneira emergencial, escolas e universidades tiveram que se adaptar a formatos digitais, exigindo novas formas de pensar os processos de ensino-aprendizagem.

⁴ Segundo Behar (2020), o ensino remoto caracteriza-se por uma educação em que o docente e os educandos não dividem o mesmo espaço geográfico, porém interagem em um ambiente *on-line*. Já no ensino EaD, as aulas acontecem de maneira assíncrona, isto é, os conteúdos e matérias são compartilhados com os alunos e acessados em tempos diferentes, ocorrendo uma interação em tempos distintos entre educando, professores ou tutores. Por fim, o ensino híbrido utiliza-se de metodologias pedagógicas que mesclam o ensino *on-line* e presencial, sem que haja uma diferenciação entre conteúdos/abordagens educacionais (BEHAR,2020). Há, também, de se caracterizar o ensino *on-line*, em que se usam ferramentas conectadas à *internet*, podendo acontecer de maneira síncrona ou assíncrona.

A educação teve que abraçar as tecnologias para se reinventar e alcançar os alunos de uma maneira significativa, em um ambiente virtual que possui uma linguagem muito diferente da existente no contexto tradicional da educação. Além disso, fez-se necessário estabelecer um vínculo considerável entre aluno e educador, para que houvesse efetiva construção de conhecimento nesse novo âmbito em que estavam inseridos.

A partir desse contexto desafiador, surge a questão problematizadora deste estudo: como os recursos digitais podem potencializar o ensino de linguagens audiovisuais através do ensino remoto? Para responder a essa pergunta, estabeleceu-se como objetivo explorar o uso de tecnologias e a arte/educação por meio de recursos, a fim de potencializar a sua expressão por meio de linguagens audiovisuais.

A abordagem da pesquisa compreende a relação existente entre a arte e novas mídias, com o intuito de ser o fio condutor de práticas de arte/educação em aulas de Artes no Ensino Médio. Para que o ensino seja efetivo e não seletivo e excludente, utilizaram-se como parâmetro os estudos de Pâmela Souza da Silva (2009, p. 184), que aponta:

Precisamos olhar para o ensino da arte não mais como salvação, nem da cultura e nem das demais almas que não compartilham o gosto estético “erudito”, pois este só salva uma cultura a “erudita”, aniquilando e discriminando as demais. [...]. É claro que se a democratização não acontecer no ensino da arte, a arte continuará sendo arte, ou melhor, arte “erudita”, defendendo os valores que sempre defendeu.

O estudo prático apresentado neste artigo foi realizado ao longo do primeiro semestre de 2020, durante os primeiros meses da pandemia da COVID-19⁵, em uma escola comunitária localizada no município de Novo Hamburgo, no Rio Grande do Sul. A escola escolhida é de aplicação, portanto, está inserida em um contexto universitário. Assim que as medidas de distanciamento social foram anunciadas as

⁵ Este artigo foi iniciado no primeiro semestre de 2020 – o Brasil estava em quarentena e existiam muitos debates polarizados sobre continuar ou não com o isolamento para “salvar” a economia, o que abrangia reabrir escolas e serviços essenciais, pois a situação necessitava fechar serviços considerados não essenciais para evitar, ainda mais, o contágio e salvar vidas. A vacinação estava ocorrendo em uma velocidade abaixo do que seria o recomendado para ocorrer a imunização da população em geral de um país do tamanho do Brasil (GARCIA, 2021). Após esse período, no segundo semestre de 2021, a vacinação contra o COVID-19 avançou e, aos poucos, setores, como o da educação, estão voltando ao ensino presencial, seguindo protocolos de uso de máscaras, ou caminhando para o ensino híbrido. Foram inúmeras dificuldades vividas ao longo do período da pandemia, porém não há como negar que se iniciaram diversas discussões e aprendizados acerca da educação, tecnologia e sociedade, que deveriam seguir em um contexto pós-pandemia.

aulas imediatamente migraram para o formato remoto, com encontros síncronos diários, pois foi utilizada a plataforma que a universidade já dispunha em seus cursos à distância. Para este estudo, foram realizados três encontros síncronos e um assíncrono, nos quais foram trabalhadas propostas de arte/educação voltadas às linguagens audiovisuais através do ensino remoto com alunos do terceiro ano do Ensino Médio. Considerando como fio condutor da pesquisa prática deste artigo, a parceria entre educador e educandos, linguagens audiovisuais e tecnologia como meio do fazer arte, dialogar, comunicar, debater e apreciar. Assim, consoante a Triviños (1987), o estudo se classifica como exploratório, por investigar a partir de uma hipótese e se aprofundar ao longo da pesquisa em torno do problema específico.

Arte/educação e tecnologia – reflexões de abordagens para um diálogo entre o mundo real e virtual

As tecnologias tomaram conta do nosso cotidiano; os *smartphones* são nossos aliados no planejamento e execução das mais diversas tarefas. Esses aparelhos e, principalmente, a internet, foram inseridos não apenas no âmbito recreativo, mas também facilitadores de tarefas, como compras *on-line* e transferências bancárias, entre outros sentidos que ainda estão se desenvolvendo. A sociedade virtual está presente em nossas vidas e muitas vezes não nos damos conta da sua complexidade. Nos Estados Unidos, por exemplo, a internet atingiu 50 milhões de usuários em apenas quatro anos, enquanto a televisão demorou 13 e o rádio tardou 38 anos para alcançar os mesmos números (TAKAHASHI, 2000).

Na medida em que a população tenta se adaptar à velocidade e ao volume dessas informações, se percebem os impactos e valores que influenciam o meio social e econômico. Assim, a comunicação (transmissão de informações por meios híbridos entre linguagens audiovisuais), os conteúdos (livros, textos, pinturas e imagens) e a computação (a indústria da informática e seus periféricos) adaptaram-se e acabaram se interligando, corroborando para a digitalização da sociedade. O diálogo entre esses três fatores pode ser percebido, por exemplo, quando se tem acesso por meio de um aplicativo a uma pintura digitalizada e textos sobre um artista em outro idioma que podem ser facilmente traduzidos. Essas informações podem ser facilmente capturadas por dois botões no celular, ou apenas um no computador. Essa

disseminação da internet aconteceu durante o período de 1991 a 1998, por mais que o serviço tenha permanecido restrito a poucos durante essa época, a velocidade com que esse fenômeno alcançou uma gama de pessoas possui números desiguais quando comparados a outros serviços, o que o torna singular e um fator fundamental para o desenvolvimento de nações (TAKAHASHI, 2000).

A sociedade virtual não é um modismo, mas uma realidade concreta que possui complexidade social, econômica e cultural (LÉVY, 2010). No campo educacional, professores têm a árdua tarefa de inserir essa malha virtual dentro da sala de aula em que atuam. No que se refere às Artes, é pelo ciberespaço que o arte/educador e os educandos estão vivenciando ofertas de materiais, em diversas mídias e espaços para discussão sobre variados conhecimentos de escala universal. Nesse sentido, Pierre Lévy (2010, p. 92) afirma o seguinte:

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes herzianas telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. (...) Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação.

Amplia-se, assim, o repertório sobre culturas não pertencentes aos seus contextos, mas que fazem sentido dentro de suas identidades. Nesse sentido, urge o questionamento: atualmente, como a educação pode dialogar com essas culturas e conhecimentos?

Essa questão faz-se necessária, especialmente, em tempos de pandemia quando, em virtude do distanciamento social para diminuir o contágio do vírus, escolas utilizam o ensino remoto para dar continuidade ao processo de ensino-aprendizagem. Diferentemente do espaço onde se realizou a atividade prática deste estudo, muitas escolas, principalmente as públicas, sofreram com a dificuldade de dar continuidade ao ano letivo, uma vez que muitos dos alunos não possuem computadores e nem internet. Já as escolas privadas possuem recursos financeiros para resolver essas questões (BARRETO; ROCHA, 2020), além do fato de os próprios alunos terem mais acesso aos recursos digitais. A pandemia trouxe à tona disparidades em diversos

setores da nossa sociedade. Sobre esses desníveis, Ronei Martins (2020, p. 252) comenta:

A pandemia escancarou, também, o quão prejudicial é a falta de acesso universal aos recursos tecnológicos digitais de informação e comunicação. Autores como Harari (2016), e antes dele Castells (1999), apontaram para as consequências dos avanços e inovações tecnológicas digitais para a vida e dos prejuízos extremos relacionados à exclusão digital. Tal fato nos leva à necessária discussão sobre a urgência da universalização do acesso aos meios digitais de informação e comunicação. Isto foi negligenciado e mal compreendido por gestores públicos e pelos setores produtivos da sociedade brasileira durante décadas.

Assim, embora o ciberespaço proporcione vasta possibilidade de interação, é necessário ressaltar os impactos causados por conta desta “nova realidade”. Por mais que suscite a democratização de relações socioculturais, pode acarretar uma nova lógica de exclusão, principalmente dentro de contextos de baixa renda em nossa sociedade. Sendo assim, se faz necessário um olhar atencioso por meio de políticas públicas que barateiem o acesso à internet e seus periféricos, além de estratégias de comunicação que possibilitem a inserção daqueles excluídos, ou não representados por grandes empresas da comunicação (ALBUQUERQUE, 2012).

As dificuldades estendem-se ao dia a dia dos indivíduos, agora obrigados a “serem virtuais”, ou seja, tornaram-se dependentes de meios virtuais para colocar em uso sistemas básicos. Como os sistemas de saúde, educação e assistência social, por exemplo, o acesso ao auxílio emergencial de renda proposto pelo Governo Federal durante a pandemia. Aqueles que já estão acostumados ao uso de aplicativos em tarefas cotidianas conseguem se adaptar facilmente ao novo contexto, porém, a realidade é que a maioria da população é improficiente com recursos digitais. Se existisse uma política pública possibilitando o acesso a ferramentas como *tablets*, *notebooks*, ampliação de cursos de formação de internet básica ou internet gratuita, a dificuldade de apenas acessar plataformas desses sistemas básicos seria quebrada e o sofrimento de um momento como esse, pelo menos na parte de acessibilidade, poderia ser diferente (MARTINS, 2020).

No que se refere aos educadores, no geral, não tiveram formação ao longo de sua carreira que os qualificassem para uma situação de ensino remoto e, por conta disso, acabaram tendo que improvisar para conseguir dar continuidade às aulas.

Segundo uma pesquisa do Instituto Península⁶, divulgada pelo Jornal *O Estado de São Paulo*, quase 90% dos docentes informaram nunca ter tido experiência com o ensino *on-line*, seja como docente ou aluno, e 55% ainda não receberam cursos de formação, suporte ou treinamento para se adaptar à educação em formato remoto, uma vez que, não se trata de simplesmente enviar e receber materiais didáticos por *e-mail* ou ambientes *on-line*. Nesse sentido, Fernandes, Henn e Kist (2020, p. 15) comentam:

Ocorre, em muitos casos, a simples transposição de uma metodologia tradicional para o EAD. Os espaços de trocas de conhecimentos ambientados no meio digital da web têm sido influenciados pelo modelo próprio do ambiente presencial. Nesse contexto, é necessário que haja um planejamento diferenciado para a EAD.

Faz-se necessário considerar as vivências e experiências dos educadores e educandos dentro da internet, trazendo metodologias singulares para o ambiente *on-line* (FERNANDES; HENN; KIST, 2020). Possivelmente, esse seja um dos pontos mais complexos para professores que nasceram em outras épocas e receberam um ensino completamente diferente do da atual realidade. Afinal, trata-se de planejar e executar aulas em um sistema com dinâmicas e linguagens contemporâneas quando, por muitas vezes, esses professores são apenas consumidores e não produtores e críticos de conteúdos digitais ou do uso de tecnologias (BARRETO; ROCHA, 2020).

Acredita-se que a futura geração de docentes terá não apenas uma facilidade, mas utilizará a realidade digital de maneira natural dentro da sala de aula, seja como crítica ou mesmo como ferramenta para realizar o processo de ensino-aprendizagem. Além disso, espera-se que essa situação sirva para que não seja esquecida nossa realidade factual, “teremos, inclusive, que cuidar para que a Internet das Coisas não nos torne coisas da internet, manipulados por algoritmos e vigiados por sensores!” (MARTINS, 2020, p. 253).

Provocações na arte/educação contemporânea

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) aponta que, ao longo da jornada dos jovens na escola, a educação deve apresentar as ferramentas

⁶ Pesquisa realizada em maio de 2020.

tecnológicas, propiciando a manipulação, autonomia e olhar crítico frente ao contexto virtual e ao mundo a sua volta, respeitando a cultura e a história dos indivíduos e da comunidade em que eles estão inseridos.

Desse modo, a escola precisa se reinventar diante da dinâmica da multiplicidade de ofertas do ciberespaço, democratizar e conscientizar o uso das tecnologias através de uma nova visão de aprendizagem, em que elas sejam utilizadas como potencializadoras entre professor e aluno, sem esquecer o mundo “concreto” em que estão inseridos. Sobre o uso das tecnologias e a sociedade, Cicilia Peruzzo (2018) comenta duas visões dessa relação, sendo elas: a pessimista/realista e a otimista/utilitária.

A corrente otimista percebe o uso como emancipador e possui perspectivas fantasiosas, em que a *internet* seria uma espécie de messias para, por exemplo, manifestações e movimentos sociais. Peruzzo (2018) destaca a importância de diferenciarmos esses conceitos, pois, enquanto os movimentos sociais têm uma vida duradoura e acontecem a partir de reflexos da sociedade, as manifestações são fluídas, ocasionais e momentâneas. Ferramentas tecnológicas e novas mídias facilitam a comunicação entre os indivíduos dessas ações, mas não pode ser negada a história dos movimentos sociais e das manifestações prévias à história contemporânea.

A visão realista/pessimista, por sua vez, aponta a desigualdade existente entre o segmento que dispõem do acesso e os que não têm acesso algum às tecnologias, criando uma grande barreira entre os poucos que possuem as ferramentas e os muitos que não as possuem. Sendo assim, as tecnologias digitais podem trazer a possibilidade de alcance à informação, ao mesmo tempo em que podem alienar os indivíduos que estão à margem de situações político-sociais, uma vez que ocorre uma enxurrada de informações e de conteúdos digitais, sobrecarregando os usuários. Peruzzo (2018, p. 81) conclui a reflexão entre as visões sobre o uso das tecnologias e a sociedade:

No fundo, as tendências especificam-se em algumas direções, entre elas está a que relativiza a importância da internet em decorrência de sua apropriação – discussão que aconteceu também em relação a outras tecnologias – e de sua potencialidade de contribuir para o empoderamento e o exercício da cidadania, dependendo, justamente, de visões de como são feitos os usos dela.

Ao longo da história, gradativamente, as imagens foram adentrando o nosso cotidiano. Atualmente, na era visual, convive-se o tempo todo com imagens estáticas ou animadas, principalmente por meio de *smartphones*. Nesse contexto, além de receptores, os indivíduos desenvolvem o papel de produtores de conteúdo, seja ele comunicativo ou expressivo. As imagens visuais afetam, goste-se ou não, e a leitura “correta” do conteúdo a ser transmitido é influenciada por variáveis, como contexto, texto e código (GOMBRICH, 2012). Uma imagem das latas de sopa Campbell's, por exemplo, em um contexto fora do ambiente das artes representa, simplesmente, um produto industrializado de outro país, necessitando o apoio de uma escrita sobre o marco na história da arte contemporânea para que aconteça a interpretação mais precisa da obra (GOMBRICH, 2012).

Desse modo, o educador tem o papel de pesquisar e ampliar seu repertório em relação à crítica das imagens e ao uso de tecnologias e linguagens visuais como expressão. A arte/educação, através de tecnologias, deve atuar como ampliador do diálogo entre a arte e os educandos, compreendendo as produções além das tidas como clássicas. Nessa perspectiva, artesanato, arte popular e arte digital formam um trio que deve ser inserido no olhar do arte/educador (PIMENTEL, 2011). Abraçar linguagens que estão fora do circuito tradicional em sala de aula, possibilita dar voz aos educandos que não teriam a mesma experiência, seja por acesso à arte em questão ou por afinidade, uma vez que não estão em seus contextos. Dessa maneira, quando o docente amplia o seu repertório relacionado às “novas artes” e formas de expressão, não apenas agrega “novos conteúdos/experiências” à sua bagagem, mas facilita diálogos entre culturas que não são “naturalmente” do mesmo contexto. Ana Mae Barbosa (2000, p. 4) destaca sobre a facilidade de comunicação da arte:

Através da poesia, dos gestos, da imagem, as artes falam aquilo que a história, a sociologia, a antropologia etc., não podem dizer porque elas usam um outro tipo de linguagem, a discursiva, a científica, que sozinhas não são capazes de decodificar nuances culturais. Dentre as artes, a arte visual, tendo a imagem como matéria-prima, torna possível a visualização de quem somos, onde estamos e como sentimos.

Há necessidade de uma caminhada de pesquisa, reflexão, criação e diálogo entre educador, educandos e arte. Vive-se em um contexto de ampla interpretação sobre o conceito de saberes e conhecimentos que devem ser abraçados pela

arte/educação, considerando a cultura e a história local, assim, instigando o debate e o estudo em sala de aula. Sobre os diversos saberes e conhecimentos, Lévy (2010, p. 158) enfatiza:

(...) A segunda reforma diz respeito ao reconhecimento das experiências adquiridas. Se as pessoas aprendem com suas atividades sociais e profissionais, se a escola e a universidade perdem progressivamente o monopólio da criação e transmissão do conhecimento, os sistemas públicos de educação podem ao menos tomar para si a nova missão de orientar os percursos individuais no saber e de contribuir para o reconhecimento dos conjuntos de saberes pertencentes às pessoas, aí incluídos os saberes não-acadêmicos.

A arte na sala de aula pode potencializar a cultura do professor e dos estudantes, colocando-os em relações de debates, fazeres e experiências sensoriais, em que ambos exploram os caminhos da arte na produção e fruição. As tecnologias digitais contemporâneas propiciam esses caminhos, porém, os educandos necessitam conhecer a natureza desses instrumentos não apenas como mais uma técnica, mas uma linguagem artística. Esse novo espaço de arte não exclui as artes tradicionais, mas une as duas realidades, convergindo em uma terceira realidade, rica para quem a produz e a consome. Lucia Gouvêa Pimentel (2011) comenta que, no ensino da arte contemporânea, os alunos podem conhecer e analisar o processo dos produtores de arte (artistas), das obras de arte, dos difusores tecnológicos da produção artística e do público apreciador de arte no âmbito da multiculturalidade.

Assim, na sala de aula, na galeria ou na rua, a arte caracteriza-se por questionar tanto o interno quanto o externo da cultura do indivíduo fazedor de arte. As tecnologias não são diferentes, a arte/educação não pode perceber essa união apenas como meio de fazer ou apreciar algum produto. Quando se faz algo por meio tecnológico, deve-se questionar para onde está indo essa produção, para quem e o que é essa ação de unir a sua identidade e a cultura nesse meio. Apreciar, mais do que apenas consumir um "produto novo" da indústria do cinema, consiste em refletir, debater e fruir uma obra feita, desde as dos grandes cineastas até obras feitas por pessoas de perto da realidade, mesmo que estejam próximos no sentido virtual. A noção de cultura, aqui, é entendida em um sentido amplo, de um conjunto diversificado no modo de fazer, ser, interagir e representar (MARCELLINO; ALVES, 1990).

A figura geral do professor, incluindo o docente de artes, quando não excluído em uma classificação de importância “prática”, é visto como mentor e salvador da cultura e dos saberes da sociedade. Rachel (2014, p. 20) enfatiza:

Onde entraria a aula de artes nessa instituição que parece tão preocupada em reproduzir discursos e sedimentar padrões? Seria o espaço para a bagunça, para extravasar as emoções? Seria o espaço para a decoração das paredes e muros para datas comemorativas e festas escolares? Seria o espaço para releitura de obras de artistas reconhecidos historicamente e mercadologicamente? No fluxo desses questionamentos, lanço a provocação do artista intermídia, Nelson Leirner, que diz ter sido professor sem nunca ter ensinado artes, pois para ele “arte não se ensina”.

O professor artista, ao imergir em sala de aula, constrói uma relação entre docente e educando através das poéticas pessoais de ambos, vivenciando e experimentando juntos os modos de saber e fazer artístico, contrário aos parâmetros tradicionais de aula de artes. Barbosa (2000, p. 4) fala da importância da arte no ensino:

A arte na educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento. Através das artes é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada.

Ao trazer a reflexão da união entre artista e professor, corroborando as contribuições para o ensino de artes que possibilita espaços de construção do saber e fazer artístico através de diálogo horizontal, expressão e inquietações sobre as vozes que compõem a sala de aula, o professor artista assume uma postura de explorador das linguagens e âmbitos da arte, ampliando seus horizontes em relação à cultura local da cidade/bairro/comunidade (RACHEL, 2014). O arte/educador ou professor artista assume uma relação de trocar e receber conhecimentos com os estudantes através de uma jornada de exploração e fazer artístico, objetivando uma ampliação bilateral de identidade e cultura.

Reflexões sobre vivências audiovisuais de arte/educação e tecnologias em ambiente de ensino *on-line*

A pesquisa desta atividade prática com os educandos teve como objetivo explorar a tecnologia e a arte/educação por meio de recursos coerentes ao contexto dos alunos de Ensino Médio, a fim de potencializar as suas expressões através de linguagens audiovisuais. A abordagem da pesquisa buscou compreender a relação existente entre a arte e as novas mídias em propostas desenvolvidas no ensino remoto. Durante as práticas realizadas foram coletados dados, o que permitiu a reflexão sobre todo o processo vivenciado pelos sujeitos.

Para alcançar os objetivos deste estudo, foram planejados encontros voltados ao ensino da arte e ao debate sobre linguagens audiovisuais em formatos de oficinas. Utilizando referenciais bibliográficos de arte/educação e de artistas visuais que utilizam as redes sociais como ferramenta para produzir/divulgar suas obras, principalmente durante o período de isolamento social imposto pela pandemia da COVID-19.

Frente ao contexto pandêmico, o desenvolvimento do estudo prático ocorreu em uma escola comunitária, localizada na região do Vale dos Sinos, no Rio Grande do Sul, a qual já possuía antes da pandemia um ambiente de ensino à distância *online* para o ensino superior, porém passou a ser utilizado na educação básica durante o período da quarentena.

Essa escola organiza suas turmas por ciclos, a fim de privilegiar o aprendizado contínuo dos estudantes. Os encontros aconteceram uma vez por semana e os educandos possuíam liberdade para escolher participar ou não das aulas. Na sondagem inicial realizada, foi possível conhecer as ações que são promovidas pela escola utilizando as mídias digitais e, portanto, os alunos já estavam inseridos nesse contexto.

Anterior ao primeiro contato, foi enviado um vídeo de dois minutos de duração convidando a turma para os encontros, explicando a importância de sua participação, uma vez que se tratava de um estudo que fazia parte de uma monografia, também com o intuito de aproximar o arte/educador dos educandos. Além disso, foi enviado um *banner* com "meme"⁷ sobre os encontros. Conforme a coordenação da escola indicou, o convite foi enviado para a instituição para, posteriormente, ser encaminhado para os alunos.

⁷ "Memes" são piadas visuais veiculadas em redes sociais e aplicativos na internet.

Esses materiais foram postados pelo professor coordenador, sendo assim, o arte/educador só entraria em contato com os alunos durante os encontros ou caso alguém utilizasse algum dos meios, *e-mail* e WhatsApp, deixados em um texto enviado com os materiais. Após uma reunião com a equipe coordenadora da escola, foi decidido que seriam realizadas quatro aulas, sendo a primeira delas assíncrona, ou seja, uma vídeo-aula, e outros três encontros síncronos com os educandos.

A vídeo-aula teve duração de vinte e quatro minutos, primeiramente enviada para um professor da equipe coordenadora da escola para ser postada no ambiente virtual. No vídeo, decorria uma aula expositiva sobre alguns locais culturais do município onde a escola está situada e suas singularidades, além de levar uma breve fala relacionando o uso de tecnologias pela arte e finalizar o vídeo com quatro referências artísticas: Jorge Bispo, Sandro Ka, Rogier van der Zwaag e Infinite Objects. Cada referencial escolhido dialoga com o audiovisual, seja na produção ou divulgação das obras, por se reinventar no momento de quarentena e pela facilidade de acesso por redes sociais.

A vídeo-aula encerrou com uma proposta de atividade em que cada aluno escolheria uma referência e a partir dela produziria um trabalho. Junto com essa aula foi enviado como material anexado um tutorial do aplicativo de edição de vídeo, o *VideoMaker*, com duração de doze minutos, em que era demonstrado como usar os recursos do aplicativo. Essa vídeo-aula acabou não tendo êxito e os alunos não se envolveram nas práticas apresentadas - o único retorno sobre a aula foi negativo, dizendo: “comecei a assistir o vídeo, mas era muito chato”. No caso deste estudo prático, o arte/educador não possuía um vínculo prévio com os educandos, o que pode ter dificultado ainda mais a participação. Porém, independentemente do vínculo, há necessidade de uma metodologia específica para o ambiente de ensino remoto. Percebe-se a partir do *feedback* do aluno, um distanciamento com o ensino assíncrono, pois não há uma troca ou diálogo, apenas um longo monólogo do professor. O que dificulta ainda mais o ensino, tendo em vista que, nesse novo ambiente há uma necessidade de uma abordagem especial e não apenas uma transposição do ensino presencial para o remoto (MARTINS, 2020).

Já no encontro síncrono, a primeira proposta baseou-se nos retratos do fotógrafo Jorge Bispo realizados por videochamada ao longo da quarentena, e na obra

“Reconhecimento” (2008) do artista Sandro Ka, ambas produções podiam ser encontradas em redes sociais⁸. Após a contextualização das obras, a proposta alicerçou-se na estética e na forma de produção dos artistas, foram realizadas através de videochamadas entre alunos/professores presentes, com objetos do cotidiano. Por conta de essa prática ter sido realizada em um encontro síncrono, a adesão e as respostas para a atividade foram satisfatórias⁹, considerando o engajamento e a produção dos alunos apesar de, em ambiente de ensino remoto, haver grande dificuldade de trocas entre professor/aluno (BARRETO; ROCHA, 2020). Vale ressaltar a praticidade da produção, que necessitava apenas de aplicativos e objetos do cotidiano.

Percebe-se como utilizar linguagens e obras fora do circuito tradicional, possibilitando um local de fala para os educandos que não teriam uma experiência similar, tanto por acesso à arte em questão, quanto por afinidade, uma vez que as obras exploradas estão fora de seus contextos. Quando o docente se abre para “novas artes” e formas de se expressar, além de ampliar sua própria bagagem, facilita um diálogo entre culturas, promovendo o protagonismo dos educandos, uma vez que, através da arte há grande possibilidade de dizer/contar/expressar, ao contrário de outras linguagens que não são tão capazes de promover tais nuances culturais (BARBOSA, 2000).

Na segunda proposta realizada, intitulada “Diário de Quarentena”, os educandos deveriam registrar recortes diários através de vídeos do cotidiano durante a quarentena. Essa atividade não teve adesão da maioria dos alunos, exceto de três¹⁰. Mesmo que essa segunda prática artística pudesse ser realizada ao longo da semana, como uma espécie de tarefa de casa, a baixa adesão pode ter sido resultado de uma possível falta de referência ou fio norteador mais claro para produção. Não havia uma obra referencial, apenas uma proposta, além de poucos encontros previstos para serem realizados com os educandos. Sendo assim, fica mais evidente a necessidade da adaptação de atividades que demandem mais praticidade, não tanto uma construção a médio/longo prazo neste novo ambiente de ensino, pois pode ocorrer

⁸ As produções de Jorge Bispo podem ser encontradas no seu perfil do *Instagram* @bispo, enquanto a obra “Reconhecimento” (2008) faz parte do acervo do MARGS (Museu de Arte do Rio Grande do Sul) e foi publicada no perfil @margs na mesma rede social.

⁹ Link para acesso às obras < <https://1drv.ms/u/s!Av3RGtu887yGI3jNSVugD7WX1Bvj?e=JpdNBq> >

¹⁰ Link para acesso às obras < https://1drv.ms/u/s!Av3RGtu887yGI3cQOO-meJN7_90b?e=VRQgVO >

um afastamento de alunos que não estejam tão familiarizados com a produção artística.

Em contraponto, as três produções enviadas do diário de quarentena demonstraram o potencial que a arte/educação das novas mídias possui, pois apresentaram referenciais de vida dos alunos. Em suas obras audiovisuais, foi possível conhecer suas rotinas e pequenas nuances de suas culturas. Desde tomar o típico chimarrão gaúcho assistindo às aulas *on-line*, até brincadeiras com familiares utilizando filtros de aplicativos. Através dessas produções, foi como se os alunos levassem o espectador para dentro de suas casas e, mais do que isso, para dentro de sua visão de mundo. Se for considerado o curto período de aulas com os alunos e a rotatividade de participantes dentro desta pesquisa, os resultados das produções em vídeos são satisfatórios, por conta dessas possibilidades de suas obras.

Nesse sentido, a arte/educação e as tecnologias, não apenas no contexto digital, mas considerando o contexto de pandemia, podem atuar juntas como grandes potencializadoras em ambiente de ensino (PIMENTEL, 2011), além de possibilitar caminhos através da arte, utilizando o contexto à volta do educando em seu fazer, pensar, refletir e criar produções artísticas. Sobre uma abordagem de arte/educação que utilize tecnologias para potencializar o fazer/pensar/fruir artes em sala, Lucia Gouvêa Pimentel (2011, p.769) enfatiza que “A tecnologia digital propicia novas formas de pensar e fazer arte.” Considerando essa perspectiva, também se faz necessário encontrar novas formas de ensinar arte. Nesse sentido, deve-se explorar/propor atividades com os alunos utilizando as novas tecnologias e apresentar obras de artistas contemporâneos que trabalhem com elas.

A partir desse ponto de vista, a arte/educação deve instigar o olhar crítico dos educandos enquanto consumidores e criadores desses materiais. De acordo com Pierre Lévy (2010), cada vez mais a cibercultura tem alcançado as diversas camadas sociais e faixas etárias. Paralelamente à realidade “concreta”, desenvolve-se uma sociedade virtual, tornando redes sociais meio de negócios, expressão, comunicação, sociabilização e afirmação enquanto ser participante.

Também há de se considerar as classes sociais que não possuem acesso/conhecimento prático dessas tecnologias. Em relação a isso, as escolas privadas possuem recursos que resolvem algumas dessas questões (BARRETO;

ROCHA, 2020), trazendo à tona muitas disparidades em diversos setores da sociedade, entre eles a educação.

Outro grande aspecto a se destacar é a dificuldade de construir uma educação através de diálogos no ambiente de ensino remoto, pois, na maioria das vezes os estudantes apenas respondem as questões levantadas, de forma afirmativa ou não. Por exemplo, em um dos encontros planejados, foi necessário adaptar o que seria uma roda de conversa em uma aula presencial para um questionário, por causa timidez os educandos não utilizaram o recurso de voz para realizar essa troca. Para que seja efetivo e significativo, há necessidade de um planejamento singular voltado ao ensino remoto e não apenas uma transposição de atividades do presencial, uma vez que é um ambiente totalmente novo de ensino para os professores e educandos (FERNANDES; HENN; KIST, 2020).

Considerações finais

O mundo está em um momento de transição em função das medidas de distanciamento social para o enfrentamento à pandemia da COVID-19. Não há como negar que mudanças estão acontecendo por conta do vírus e irão continuar sendo aplicadas daqui para frente, gostemos ou não. Diversos setores foram afetados e se reinventaram, hábitos e valores acabaram por ser questionados.

Além disso, a pandemia escancarou a disparidade das camadas sociais no país; enquanto escolas de ensino privado seguiram com as aulas e buscaram a inovação de suas abordagens, contextos do ensino público não tiveram outra opção a não ser esperar a redução da curva de contaminação, pois os recursos eletrônicos necessários não estavam disponíveis à maioria das pessoas. Nesse sentido, acorda-se com Martins (2020) sobre questões quanto à pandemia e as soluções para o ensino, que, na verdade, as poucas políticas públicas demonstraram o quão prejudicial é a falta de acesso aos recursos tecnológicos, seja pela ferramenta, seja pelo conhecimento prático.

A partir de referenciais e do estudo prático, percebeu-se que o ensino remoto utilizando ferramentas digitais exige inúmeras adaptações, tanto no momento de planejamento, atentando a quais materiais estarão à disposição no momento de aula, quanto no momento de aplicá-las, para que seja um momento de trocas entre docente

e estudantes. É preciso considerar que no ensino remoto há pouco contato entre aluno e professor, acabando por ocorrer um monólogo do docente, que passa tarefas e discorre sobre os conteúdos de aula (BARRETO; ROCHA, 2020).

Uma grande característica da arte/educação, que a difere de outras disciplinas, é a facilidade com que os educandos conseguem expressar sua cultura, suas vivências e seus sentimentos (BARBOSA, 2000). Nesse contexto, as ferramentas e mídias digitais trazem novas possibilidades artísticas para o professor que planeja práticas, e aos educandos que as executam. Além de ampliar a bagagem cultural do educador e dos educandos, por conta do rápido acesso a obras publicadas em redes sociais ou mesmo utilizar uma ferramenta de busca. Baseado nos encontros realizados para o estudo prático desta pesquisa foi possível perceber que a arte/educação incorporada às ferramentas digitais pode funcionar como um instrumento de democratização do acesso a artistas, principalmente em redes sociais. Apresenta, também, grande possibilidade de potencializar o fazer artístico por mesclar diversas linguagens artísticas, seja pelo acesso e referencial ou pela utilização no momento de criação.

Ademais, pode-se considerar que há uma grande potencialidade através das mídias sociais de participar não apenas do contexto municipal, mas de expandir o território em nível mundial, uma vez que se está inserido e utilizando as ferramentas do mundo virtual. Em contraponto, não se pode deixar de lado a grande disparidade social no Brasil, o que pode acabar criando um novo tipo de exclusão com a adição de ferramentas tecnológicas/ensino *on-line*, com educandos, principalmente, de contextos sociais de condições de vulnerabilidade. Nessa perspectiva, essas tecnologias podem acabar não alcançando os indivíduos nessas condições ou ainda corroborar para situações em que, por exemplo, o aluno com aparelho desatualizado pode não acompanhar os outros colegas.

O ensino remoto exigiu diversas adaptações, tanto no momento de planejamento quanto no de execução das aulas, por ser uma nova realidade para educador e educandos. Além disso, demonstrou certa virtualização dos seres, tanto professor quanto aluno, uma vez que a distância existia não apenas fisicamente neste ambiente em que ambos não se conheciam. Isso também fica evidente com a

proposta assíncrona, que, independentemente do tema trabalhado, não teve adesão por parte dos alunos, também por se tratar de um novo educador nesse contexto.

As aulas foram planejadas objetivando desenvolver o criticismo e o fazer artístico, dos educandos e do arte/educador e, através da arte, horizontalizar a relação entre ambos. Infelizmente, a cada encontro, a quantidade de alunos variou e eles não mantiveram uma assiduidade, o que acarretou mudanças significativas no planejamento das aulas. Muitos referenciais artísticos acabaram descartados e novos foram inseridos. Práticas e metodologias também foram modificadas, visando mais praticidade para executar as propostas que foram levadas aos educandos. Outro exemplo, o espaço para debate, que é um dos pilares essenciais para desenvolver nosso criticismo, foi substituído por um questionário, além de práticas que foram simplificadas para serem executadas em aula. Ademais, destaca-se a dificuldade de acontecer um simples diálogo entre professor e alunos ou mesmo alunos e alunos.

A segunda proposta audiovisual, a prática de compor um vídeo como um diário ao longo de uma semana da quarentena, propiciou um maior espaço para desenvolver a poética e a estética de cada educando. Por não ter um referencial artístico evidente, mas um “norte” para ser executado, esse fator pode ter dificultado o desenvolvimento da prática, já que não havia uma “receita” de como fazer, mas um fio condutor que deixou espaço para que a visão individual dos educandos aflorasse.

Analisando os três trabalhos recebidos da proposta do diário em vídeo percebe-se, de forma concreta, o grande potencial pertencente às linguagens audiovisuais e suas ferramentas “simplificadas”, para serem executadas em *smartphones*.

Foram três trabalhos relativamente simples, mas que demonstram a expressividade dos alunos, ao extraírem poéticas visuais do seu dia a dia, através de diários ao longo de uma semana em quarentena, em que colocaram as suas vivências, suas visões de mundo e seus contextos em uma composição através de vídeo. Sendo assim, o hibridismo artístico e a “virtualização da obra de arte” devem ser incorporados ao cotidiano do arte/educador (BARBOSA; AMARAL, 2008), além de haver uma necessidade de acompanhar as novas tendências dos ambientes de redes sociais, mesmo que seja como crítica. Com mais tempo e mais encontros ao vivo, considerando o atual contexto de pandemia, com certeza essas produções seriam

apenas o primeiro passo de uma jornada através das artes e das linguagens audiovisuais.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, M. Z. A comunicação cidadã nos movimentos sociais de direitos humanos MNDH, DH Net e Conectas Direitos Humanos: uma reflexão teórica. In: **Conferência Brasileira de Mídia Cidadã**, São Leopoldo, 2012. 1-13p.

BARBOSA, A. M.; Amaral L. **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: SENAC/SESC-SP, 2008. 235p.

BARBOSA, A. M. **Arte, educação e cultura**. Portal Domínio Público. 2000. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&o_obra=84578>. Acesso em: 19 jun. 2020.

BARRETO, A. C.; ROCHA, D. S. COVID 19 e Educação: resistências, desafios e (im)possibilidades. **Revista Encantar – Educação, Cultura e Sociedade – Bom Jesus da Lapa**, v. 2, p. 01-11, jan./dez. 2020.

BEHAR, Patricia Alejandra. **O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância. – 2020**. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>>. Acesso em: dez 2021

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Versão final**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_sit_e.pdf>. Acesso em: 17 jun. 2020.

FERNANDES, S. M.; HENN, L. G.; KIST, L. B. Distance learning in Brazil: some notes. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 9, n. 1, p. e21911551, 2020. DOI: 10.33448/rsd-v9i1.1551. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/1551>. Acesso em: 31 may. 2021.

GARCIA, M. **Vacinação contra a COVID-19: Quando o Brasil começará a ver os efeitos positivos?** G1, Rio de Janeiro, 12 mar. 2021, p1.

GOMBRICH, E. **Gombrich essencial: textos selecionados sobre a arte e cultura**. Porto Alegre: Bookman, 2012. 624 p.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3ª ed. São Paulo: Editora 34, 2010. 270 p.

MARCELLINO, N. C.; ALVES, R. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papirus, 1990. 149 p.

MARTINS, R. X. A COVID-19 e o fim da educação à distância: Um ensaio. **EmRede**, v. 7, n. 1, p. 242-256, 2020.

PERUZZO, C. M. K. Possibilidades, realidades e desafios da comunicação cidadã na web MATRIZES, v. 12, n. 3, p. 77-100, 2018.

PIMENTEL, L. G. Novas territorialidades e identidades culturais: o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas. In: **Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, Rio de Janeiro, p. 765-771, 2011. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf> Acesso em: 3 jul. 2020.

RACHEL, D. P. **Adote o artista, não deixe ele virar professor**: reflexões em torno do híbrido professor-performer. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

SILVA, P. S. "Grandes merda!": A relevância do ensino de artes nas escolas públicas do Rio de Janeiro. In: **III Semana de pesquisa em artes**, Rio de Janeiro, p. 174-185, 2009.

TAKAHASHI, T. **Sociedade da Informação**. Brasília: Ministério da Ciência e Tecnologia, 2000. 195 p.

TRIVIÑOS, A. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987. 175 p.