
A EXPERIÊNCIA VISUAL NO PENSAMENTO E NA REPRESENTAÇÃO ARTÍSTICA: percepções da criança no meio digital nas aulas remotas de arte

DOI: <https://doi.org/10.33871/23580437.2020.7.2.130-141>

Adriana Isabel Rodrigues Marcos¹
Luís Távora Furtado Ribeiro²

Resumo: O objetivo deste texto é buscar uma reflexão acerca do ensino de arte visual e seus contextos e significações pelo viés das aulas emergenciais remotas em tempos de pandemia do coronavírus (COVID-19) e associar a inferência das mediações tecnológicas e com a experiência perceptiva digital em ambiente midiático de uma cultura planetária em curso da criança em fase de alfabetização. Consideramos em nosso estudo, os argumentos dos filósofos Walter Benjamin (1892-1940), Marshall McLuhan (1911-1980) e do pesquisador brasileiro Sérgio Roclaw Basbaum. Ao final, esperamos ter argumentos bastante para apresentar o potencial da tecnologia para abordar as experiências em artes visuais na formação do pensamento e na representação artística da criança.

Palavras-chave: Arte; Experiência; Percepção; Meio Digital.

THE VISUAL EXPERIENCE IN THINKING AND ARTISTIC REPRESENTATION: children's perceptions in the digital environment in remote art classes

Abstract: The objective of this article is seek to reflect on the teaching of visual art and its contexts and meanings through the bias of remote emergency classes in times of the coronavirus pandemic (COVID-19) and to associate the inference of technological mediations and the perceptual digital experience in an environment media of an ongoing planetary culture of children undergoing literacy. In our study, we considered the arguments of the philosophers Walter Benjamin (1892-1940), Marshall McLuhan (1911-1980) and the Brazilian researcher Sérgio Roclaw Basbaum. In the end, we hope to have enough arguments to present the potential of technology to address experiences in visual arts in the formation of thought and artistic representation of the child.

Keywords: Art; Experience; Perception; Digital Medium.

¹ Mestranda em Educação Brasileira, especialista em Arte-Educação pela Faculdade Campos Elíseos (SP), graduada em Comunicação Social pela Faculdade Católica do Ceará (2013). Professora da Rede Municipal de ensino de Fortaleza (CE). Universidade Federal do Ceará (UFC). Fortaleza, Ceará, Brasil. ORCID: 0000-0002-5289-2114. E-mail: adriana.isabel3@gmail.com

² Doutor em Sociologia (2002), mestre em Educação (1990) e graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Ceará (1983). Estágio Pós-doutoral na École de Hautes Études en Sciences Sociales (EHESS), Paris, França. Professor titular da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará. Universidade Federal do Ceará (UFC) - Fortaleza, Ceará, Brasil. E-mail: luistavora@uol.com.br

EXPERIENCIA VISUAL EN PENSAMIENTO Y REPRESENTACIÓN ARTÍSTICA: percepciones de los niños en el entorno digital en clases de arte remotas.

Resumen: El objetivo de este texto es buscar una reflexión sobre la enseñanza de las artes visuales y sus contextos y significados a través del sesgo de las clases de emergencia a distancia en tiempos de la pandemia del coronavirus (COVID-19) y asociar la inferencia de mediaciones tecnológicas y la experiencia perceptiva digital en entorno mediático de una cultura planetaria en curso de niños en proceso de alfabetización. En nuestro estudio, consideramos los argumentos de los filósofos Walter Benjamin (1892-1940), Marshall McLuhan (1911-1980) y el investigador brasileño Sérgio Roclaw Basbaum. Al final, esperamos tener argumentos suficientes para presentar el potencial de la tecnología para abordar experiencias en artes visuales en la formación del pensamiento y la representación artística del niño.

Palabras-clave: Arte; Experiencia; Percepción; Medios digitales.

PENSANDO A ARTE VISUAL NO CONTEXTO DIGITAL

Que relações podem ser estabelecidas entre o ensino da arte visual e o contexto digital de modo de significar o vivido e a percepção que o inaugura? Walter Benjamin (1955) em seu ensaio *A obra de arte na era da sua Reprodutibilidade Técnica*, observou a interferência das tecnologias de mediação no modo como percebemos, significamos e experimentamos o mundo. Benjamin analisou as mudanças sociais, comportamentais e psicológicas da reprodutividade técnica causada principalmente pelo cinema e pela fotografia e como elas incidiram sobre os seres humanos, destacando, entre outros aspectos, a mudança de concepção de mundo advindas dessa relação. Para o autor, as imagens da fotografia e do cinema nos fazem perceber o real nos termos da distinção sujeito-objeto de onde elas emergem.

No mundo contemporâneo e em todas as instâncias do real, nos vemos atualmente imersos em ambientes midiáticos em um comportamento de uso digital crescente a partir da crise sanitária mundial devido à pandemia causada pelo coronavírus ou SARS-COV-2. Dentro desse contexto, surge entre tantos desafios a promoção de experiências em arte visual no âmbito educacional que estabeleçam relações entre o ensino e o contexto digital.

O nosso texto parte de dois itinerários: o primeiro é a alfabetização pela imagem, meio de desenvolvimento do olhar crítico-estético da criança e a promoção da oralidade, através do diálogo por canais virtuais sobre uma determinada obra, ressaltando a importância da arte em tempos de isolamento social. Em seguida, visamos retomar as reflexões de Walter Benjamin (1892-1940), Marshall McLuhan (1911-1980), e as contribuições de Sérgio Bausbaum (2005) para compreendermos em que medida os aparatos que fazem a mediação nas sociedades informacionais nos faz perceber e experienciar o real nos termos da cibernética e dos algoritmos.

Partindo do pressuposto da reprodução visual do objeto orgânico em ambientes midiáticos e em face à afirmação categórica de Walter Benjamin quando diz que “em sua essência, a obra de arte sempre foi reproduzível (...) Em contraste, a reprodução técnica da obra de arte representa um processo novo, que se vem desenvolvendo na história intermitentemente” (BENJAMIN, 1955, p.01), trazemos o relato de experiência de proposições pedagógicas em aulas remotas, com o uso de smartphones, internet e a reprodução de obras contextualizadas de artistas nordestinos como: Nice Firmeza (1921-2013), Militão dos Santos (1956-), Mestre Vitalino (1909-1963) e Militão dos Santos (1956-), J. Borges (1935-) e Thyago Cabral.

Quando vamos a um museu experimentamos diferentes percepções, essas percepções frente ao objeto orgânico legitimam ou silenciam nossas experiências sejam elas educativas, ou não, subjetivas ou não. Em um espaço cultural reverenciamos uma concepção clássica, antiga e essencialista do significado disciplinar que aquele espaço tem. Alguns deles, contam com mediações também disciplinares e técnicas onde se constrói “um relato, sincrético (arquitetônico, pictórico, escultórico, etc.), sinecdótico e de caráter secundário” (DIAZ-BALERDI, 1994, p.49).

No ambiente escolar em ensino presencial as percepções do objeto orgânico tomam outras dimensões e, na maioria das vezes, o ensino da arte ainda está hoje, está atrelado ao desenho com livre expressão e as experimentações do fazer com intenções culturais.

No ensino remoto, que nos exigiu muita reflexão para a ampliação dos conceitos de linguagens artísticas na escola, entre elas, a mediação através dos recursos digitais, a reprodução das obras/modelo simbólico difunde os próprios valores artísticos e, de alguma maneira, se entrelaçaram com as principais reflexões benjaminianas sobre as reproduções técnicas e a percepção da unicidade da obra de arte.

Nossa problemática aqui não é discutirmos modelos simbólicos, mas discorreremos sobre as percepções apropriadas pelas crianças em isolamento social, frente às propostas apresentadas em artes visuais pelo meio digital.

Recorremos aos aforismos de Walter Benjamin (1955),

Mesmo na reprodução mais perfeita, um elemento está ausente: o aqui e agora da obra de arte, sua existência única, no lugar em que ela se encontra. E nessa existência única, e somente nela, que se desdobra à história da obra. Essa história compreende não apenas as transformações que ela sofreu, com a passagem do tempo, em sua estrutura física, como as relações de propriedade em que ela ingressou. Os vestígios das primeiras só podem ser investigados por análises químicas ou físicas, irrealizáveis na reprodução; os vestígios das segundas são o objeto de uma tradição, cuja reconstituição precisa partir do lugar em que se achava o original. (BENJAMIN, 1955, p.02)

No meio digital, a obra não perde em sua esfera de autenticidade. Entretanto, mesmo intacto o conteúdo da obra de arte, elas desvalorizam de qualquer modo o seu aqui e agora. O espaço digital e seus dispositivos atingem a compreensão que criamos sobre o mundo. As tecnologias de mediação intervêm decisivamente no modo como nos relacionamos com o real, pensamos e formalizamos o nosso conhecimento.

McLuhan (1996) ainda que aponte a emergência das mídias sem falar em campos ou processos midiáticos, antecipa a noção de processualidades e algumas dinâmicas de uma ambiência que hoje entendemos por sociedade midiaticizada.

O que caracteriza um mecanismo é a separação e a extensão de partes isoladas de nosso corpo – mão, braço, pés – em pena, martelo, roda. E a mecanização de uma função se efetua pela segmentação de cada fase de uma ação comum numa série de partes uniformes, repetíveis e móveis. O que caracteriza a cibernação (ou automação) é exatamente o oposto, pois é um processo que tem sido descrito como um meio de pensar e um meio de fazer. Em lugar de preocupar-se com máquinas separadas, a cibernação encara o problema da produção como um sistema integrado de manipulação da informação (MCLUHAN, 1996, p. 278).

Contudo, o que tudo isso tem a ver com percepção digital? Como descreve Basbaum (2005), “a percepção é o berço do sentido da experiência; e é culturalmente constituída, é um empreendimento coletivo que opera o modo como certa cultura acessa e significa o vivido”. Considerando que durante esse período de quarentena, tivemos que reconstruir o sentido de cultura e, como seres sociais, nos

reinventarmos para a interação pelos meios digitais, o conjunto de atividades educacionais propostas aos alunos constitui seu processo de aprendizagem e experiências.

De um modo sintético, essa percepção digital através dos signos visuais da obra de arte traça também intercruzamento perceptivo e inter traduções sinestésicas entre diferentes modalidades sensoriais, e não apenas a visão.

Ao observar em seu equipamento (smartphone) uma obra de arte visual proposta, a experiência perceptiva é influenciada não só pelo tamanho das telas dos aparelhos, mas outras experiências sensoriais do ambiente agregam intensidade ou não ao caráter imersivo da experiência. Em um quadro onde obras sem som, música, *players* ou interatividade constituem um ambiente estático, as relações perceptivas de se dá sob a interdependência da especificidade do objeto orgânico.

Em meio ao vórtex sinestésico onde a coletividade procura a distração, como se dá então a percepção onde se faz uso de apenas um sentido: a visão? Pela visão, a apuração do olhar é frente a uma imagem quase estática (com a possibilidade do *zoom*) reproduzida por uma tela, onde as modalidades sensoriais são externas ao objeto visualizado no campo percebido. Qual o significado dessa experiência de leitura visual pelo meio digital para as crianças? Como se dá a consciência do eu e do mundo por meio digital? Aqui aparece o desafio contemporâneo do acesso à experiência virtual.

Em relação às imagens dinâmicas, McLuhan, ainda na década de 1960, apontava para o equívoco em focar a preocupação no conteúdo quando, na verdade, o meio em si, proporcionaria novas experiências e novas percepções à sociedade. Para ele, “os cientistas políticos têm ignorado os efeitos dos meios em todos os tempos e lugares, simplesmente porque ninguém se dispõe a estudar os efeitos sociais e pessoais dos meios separadamente de seu conteúdo” (MCLUHAN, 1996, p.362-363), afinal o meio exerceria tamanha importância social na experiência pela interação que os usuários empreendiam com ele.

A experiência de uma pessoa é sempre superior à sua compreensão, e é a experiência, mais do que a compreensão, que influencia o comportamento, especialmente nas questões coletivas que dizem respeito aos meios e à tecnologia, de cujos efeitos, quase inevitavelmente, o indivíduo raramente se dá conta (MCLUHAN, 1996 p. 358).

Metodologias

No que diz respeito à relação entre espaço e resposta perceptiva, as atividades propõem a diferenciação entre “associadores” (que percebem as respostas aos estímulos mais abstratos, com os “olhos da mente”), com a construção de propostas artísticas nas quais o foco da experiência estética consiste em olhares perceptivos distintos, não apenas estéticos, mas além de.

Essa abordagem simples na arte ocorre quando um trabalho artístico evoca correspondências sensoriais através de objetos que remetem a memórias e sensações já conhecidas de outros domínios, causando familiaridade.



Figura 1: As “Meninas,” de Nice Firmeza. (2003). Reprodução fotográfica.

Proposta 1

Os elementos pictóricos da obra *As Meninas* (2003), de Nice Firmeza pode associar a memória das crianças às cores vivas, à natureza, o brincar (Figura 1). Para as crianças, as correspondências perceptivas ocorrem automaticamente, de forma vívida e em tempo real.

A apresentação da obra feita a partir do aplicativo *Whatsapp* e pelo mural da plataforma Padlet. Foi orientado que a criança “esquartejasse” a obra observando todos os pedacinhos que compõem o todo com o uso da ferramenta *zoom* do aparelho celular utilizado por eles nas aulas remotas. A observação dos elementos favoreceu o diálogo, pois, trabalhamos a partir do que o aluno estabelece como referência ao que está sendo trabalhado. Também impulsionou a realização das práticas geradas nos processos de reflexão subjetiva e indagação. Questionados sobre os elementos e as cores usadas pela artista na obra, a associação a brincadeira ao ar livre com os animais em um dia de sol foi unânime. Seguido por registros de fala também associadas ao período de isolamento social e as memórias de tempos não tão distantes e a referência ao contexto social atual.

Proposta 2

A obra naïf *Brinquedos e Brincadeiras*, de Militão dos Santos é outro exemplo desse tipo de aproximação de percepção do real. A obra é composta por várias situações de brincadeiras comuns em um cenário que lembra a rua, com casas simples coloridas, com o rio ao fundo, imagens associadas um cotidiano comum que causa a estranha sensação de sentir o gosto somente com a visualização orgânica do objeto.



Figura 2: Brinquedos e Brincadeiras, Militão dos Santos. Reprodução fotográfica.

Usando as mesmas ferramentas - *Whatsapp* e Plataforma *Padlet* - e processos pedagógicos para a apresentação da obra de Militão dos Santos (Figura 2), a construção do diálogo buscou a singularização da identidade frente ao ambiente no qual cada um está inserido, buscando partilhas de experiências nas relações consigo mesmo, com o outro e com o meio. Algumas possibilidades para refletir a subjetividade.

Os traços da pintura naïf, figurativa, de aparente ingenuidade, traz um lugar de memória topográfica a partir de uma situação corriqueira para as crianças que é o brincar em grupo, na sua comunidade. A imagem assim funciona como um *comptus* aberto com várias versões de memórias do coletivo. As respostas das crianças as proposições sobre a leitura da imagem, trouxeram relatos com traços oníricos, imaginativos e até, idealizados sobre as práticas do brincar real.

Proposta 3

Outra propositura para a percepção visual está nas esculturas de Mestre Vitalino dos Santos (1909-1963). Ceramista, filho de lavradores, nascido no interior de Pernambuco, Vitalino criava seus brinquedos desde criança, usando o barro como material, se tornou mestre no registro da vida rural. Seus relatos visuais representam um universo particular de vida, bucólicos, populares, regionalista, de forte dramaticidade, lembranças de um tempo rural, presentes na memória de vida do artista e sua própria percepção do mundo exterior. Após sua morte, sua arte tornou-se perpetua. A arte de Mestre Vitalino é um legado para arte popular do nordeste brasileiro.

As figuras das reproduções de Mestre Vitalino foram apresentadas às crianças como fonte documental e histórico-social de um modo vida rural com um recorte no tempo passado. Foi sugerido que assistissem ao documentário “*A herança de Mestre Vitalino*” e conversamos sobre as representações feitas pelo Mestre, como, por exemplo, bois, jegues, cangaceiros, retirantes, vaqueiros, banda de pífanos, festa de casamento, vaquejada, diferentes costumes do povo nordestino e personagens da literatura de cordel. Os alunos conversaram sobre as cores usadas pelo artista em seus “bonecos”, destacando a diferença entre pintura, escultura e técnica de moldagem no barro.

Apresentamos pelos meios digitais já citados, a obra *Casa de Farinha* (Figura 3), e após as especificações técnicas (tipo de obra, materialidades, autor, ano de criação) foi proposto que discorressem sobre suas hipóteses a respeito de uma casa de farinha (Conhecem? Para que acham que serve?) Uma das crianças, que aqui chamarei de Aluno 1, de 7 anos, trouxe uma contribuição enorme ao grupo com diversas postagens de fotografias, áudios e vídeos sobre sua vivência na casa de farinha no sítio de seus avós. Explicou onde o sítio se localiza geograficamente no mapa, a tradição de sua família e função social econômica da casa de farinha para seus parentes. Sua fala espontânea abriu espaço para o diálogo instintivo e virtual entre as crianças, todas bastante curiosas sobre a produção da casa de farinha e o fato de ainda hoje, '*nos tempos modernos*', ainda existir uma atividade rudimentar.

Os alunos demonstraram envolvimento com o assunto, e nosso trabalho aqui foi no sentido de mediar essa compreensão do repertório iconográfico e ampliar os aportes de estudo histórico-social conectadas com sua época, sua cultura e suas dimensões humanas.



Figura 3: Casa de Farinha, escultura em barro de Mestre Vitalino. Reprodução fotográfica. Fonte: Enciclopédia Itaú Cultural.

Proposta 4

Outra proposta trazida para os alunos foi a obra *A Professora*, (Figura 4) do xilogravurista e poeta pernambucano J. Borges (1935-).



Figura 4: A Professora, J. Borges, xilogravura. Reprodução fotográfica.

De início, propomos uma roda de conversa virtual, ou abertura de diálogos para verificação dos conhecimentos prévios dos alunos acerca do trabalho da xilogravura e de J. Borges. Em seguida, foram sugeridos links de vídeo-reportagens e apresentadas algumas fotografias com suas obras para dialogar sobre a vida do artista. Algumas questões foram levantadas para o debate: quem já o conhecia? Quem já viu as suas obras pessoalmente ou por meio de fotos? O que essas obras querem transmitir?

Ficou evidente que os alunos ainda não tinham ouvido falar de J. Borges no contexto da arte, com total desconhecimento sobre suas obras e após sugerimos uma “espiadinha” em várias xilogravuras do artista, as próprias crianças escolheram analisar a obra *A Professora*. De acordo com eles, a obra trazia duas mensagens importantes: a frase A EDUCAÇÃO É A BASE DE TUDO e a professora, como figura central na educação.

O Aluno 2 (6 anos) observou que “É assim mesmo, a professora tem um monte de alunos pra cuidar”. Já o Aluno 3 (7 anos), disse: “Porque todo aluno precisa de uma professora.”. O Aluno 4 (7 anos): “É importante ter educação pra aprender”. Aluno 5 (7 anos): “Eu acho que o artista quis homenagear a professora dele e a professora de todo mundo, por isso ele fez a xilogravura. Eu gostei”

Nos ocorreu ser de completa relevância a discussão sobre a cultura popular como diálogo entre as artes populares e as artes concebidas no ensino institucionalizado que muitas vezes se interpenetram, para novas criações. As práticas culturais representadas por meio das imagens são compreendidas como práticas de linguagem e ampliam as possibilidades de leitura de textos (linguagem verbal, oral e escrita) para textos visuais (linguagem não-verbal).

Proposta 5

A propositura seguinte trata da arte de rua ou urbana. É importante perceber com essa percepção da arte do entorno impacta a criança e como as interações corriqueiras com elas podem provocar experiências. As expressões das linguagens visuais nos muros da cidade são manifestações de transformação dos ambientes (ainda que por tempo indeterminado) e tem ligação direta com as vozes de ação.

Assim, propomos como apreciação artística, com espaço aberto para o diálogo, a análise e leitura visual da figura da obra do grafiteiro e cartunista cearense Thyago Cabral (Figura 5), pintada em um muro de uma rua movimentada no Centro da cidade de Fortaleza.



Figura 5: Thyago Cabral, grafite, *street art.*, Reprodução fotográfica.

A obra de Thyago Cabral traz uma reflexão sobre uma ação cada vez mais comum na contemporaneidade, o uso exacerbado do celular e do mundo virtual. Qual o limite entre necessidade e exagero? O uso demasiado de smartphones causa dependência ou problemas de saúde? A dependência digital é um problema? É preciso ficar *online* o tempo todo? A competição pela atenção do outro durante uma conversa é uma situação cada vez mais comum?

Retratada como um quadrinho em um suporte de diferente, o autor busca com sua obra a promoção da reflexão do pensamento para a construção dessas respostas. A figura traz balões retangulares em linhas simples apontando para um personagem que está curvado digitando: “ESTOU PENSANDO EM VOCÊ... QUERIA SEGURAR SUA MÃO OUTRA VEZ.” A resposta vem em seguida por outro balãozinho retangular, simples que aponta para algo inexistente: “POIS LARGUE A PORCARIA DO CELULAR!”

Após a sugestão da imagem, propusemos que as crianças fizessem a leitura visual de todos os elementos que compõem a imagem (verbais ou não). E propusemos também, que respondessem quem ela achavam que era o sujeito que dá a resposta.

Algumas respostas foram: Aluno 1 (7 anos), responde: “Alguém que está com o celular longe e tão invisível que nem a gente vê”. Aluno 2 (6 anos): “O artista queria só que a gente pensasse e não precisava ver.” Aluno 3 (7 anos): “Ele só larga o celular se não tiver wifi”. Aluno 1: “ou se acabar a bateria... (risos)”. Aluno 4 (7 anos): “Ficar muito tempo no celular faz mal pra vista.”

Depois de se manifestarem em um diálogo livre, propusemos que as crianças voltassem para o gênero artístico: a grafite como meio de comunicação. O que o artista quis comunicar? Que mensagem ele teve a intenção de passar? A arte urbana serve como meio desse tipo de mensagem? E, se fossem se expressar por meio da grafite/*street art*, que mensagem gostaria de passar para as pessoas?

Dialogar sobre os espaços de arte não convencionais por meio digital e com função social pode parecer um assunto complexo a ser apresentado para crianças do primeiro ciclo de alfabetização mas, não esqueçamos que não buscamos respostas complexas das crianças e que em tempos de aprendizagem informal e remota, além do conhecimento prévio, as crianças têm o suporte familiar, que amplia o diálogo e as relações da arte como expressão de linguagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato teve o intuito de conhecer e registrar as experiências perceptivas visuais em arte por meio digital com crianças do primeiro ciclo de alfabetização relacionada a aprendizagem em contexto remoto.

A fim observamos e investigarmos as crianças, ao limite de suas possibilidades semióticas, dado a percepção como dominante essencialmente em uma operação de todos os sentidos em conjunto com a emergência dos suportes digitais, refletimos sobre a afirmação de Basbaum (2005) onde, “a separação artificial viria a ser desmontada pela chamada arte contemporânea, que rompe progressivamente com a especificidade de suportes e linguagens produzindo inúmeras e variadas soluções de hibridização dos sentidos e das linguagens”. A criança não se representa diante da máquina, mas faz uma representação do mundo pela máquina. Pela máquina, ela amplia seu mundo exterior, ainda que em proporções menores. Nesse momento, diria Merleau-Ponty, “um sujeito perceptivo, ligado pelo corpo a um sistema de coisas” (Merleau-Ponty, 1990, p.57).

Nesse contexto, as tecnologias têm um impacto próprio sobre a percepção de crianças em fase de alfabetização que estão experienciando o início de suas imersões orais, verbais e escritas do mundo, uma imersão na sensação, oposta à experiência analítica e racional do mundo; uma experiência do tempo específico, do agora, de pura imediaticidade, que normatiza a experiência das sociedades. Dentro desses processos que atualizam rapidamente os suportes tecnológicos, nos encontramos em um período onde se faz necessário o uso educacional de metodologias ativas com *smartphones*, *tablets*, *notebooks*, como suportes para construção de conhecimento e externalização das ideias dos alunos.

Pela proposição de análise e fruição de obras visuais contextualizadas à cultura e a contemporaneidade, através do meio digital campo perceptivo é cheio de reflexos e de estalidos, todavia a experiencição permite o reconhecimento de ambientes comuns, a representatividade no uso das cores, as distintas matrizes estéticas e, com a exploração do manuseio técnico através da ferramenta *zoom*, a abertura do inconsciente óptico, com o foco em detalhes ocultos, ampliação do espaço com primeiros planos e a ampliação do movimento com a câmera lenta. Detalhes importantes para mediação de diálogos verbais e proposição escritas de pequenos textos descritivos.

O problema da percepção, no entanto, nos parece menos uma questão de explicar este ou aquele mecanismo que possamos dominar e trata-se mais do modo como significamos o mundo. Nos caso das crianças, como elas percebem esse mundo exterior por suportes digitais e dão significados a ele, em uma pluralidade das perspectivas.

A percepção, antes de qualquer outra posição que queiramos assumir, deve ser vivida, capturada ali em sua gênese num corpo em circunstância, que impõe o desafio extraordinário da presença e da formalização da experiência vivida em suas diferentes manifestações. Esta fala vivencial que entendemos retomar traz a marca da fenomenologia merleau-pontyana que buscou, com um compromisso talvez até hoje sem paralelo, abrir à experiência, por meio de uma admiração pelo mistério inesgotável do vivido, o mundo perceptivo. (BASBAUM, 2005, p. 15)

As tecnologias têm um impacto próprio sobre a percepção e tal impacto está intimamente relacionado à matriz epistemológica da qual uma tecnologia emerge. No caso da presença pervasiva da mediação digital, não podemos senão considerar a instalação corrente do campo perceptivo em grande medida relacionada ao caráter calculador das tecnologias informacionais.

Os limites deste ensaio reflexivo não está onde certas ciências gostariam de vê-lo visto que a ciência é um território cujo sentido, procedimentos e alcance são bem elucidados. A experiência da percepção digital embora influencie a correlação entre sinestesia, imaginação, metáfora e criatividade, tem caráter de subjetividade. Não há um ‘certo’ ou ‘errado’ ao analisarmos uma obra de arte. O propósito não é estabelecer uma unidade totalitária, mas um diálogo liberto de juízos entre artista e espectador. Nossa intenção é a compreensão da percepção em seu sentido subjetivo e entendê-lo como experiência válida, valorosa, contabilizada como aprendizagem em tempos pandêmicos, atípicos, cheios de desafios que reconfiguraram qualquer ordem tradicionalmente conhecida em todos os âmbitos da vida, e especificamente no campo da arte educação.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A.M. *John Dewey e o ensino da arte no Brasil*. São Paulo: Cortez, 2002.
- BASBAUM, S. *Sinestesia, arte e tecnologia – Fundamentos da Cromossonia*. São Paulo: Annablume/FAPESP, 2002.
- _____. *O primado da percepção e suas consequências nos ambientes midiáticos*. Tese de doutoramento. São Paulo: PUC-SP, 2005.
- BASBAUM, S. R. *Sinestesia e percepção digital*. Revista Digital de Tecnologías Cognitivas, São Paulo, v. 6, p. 245-266, 2012.
- BENJAMIN, W.. “A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica” (1955) in: *Benjamin e a obra de arte: técnica, imagem, percepção*. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- BRAGA, J. L. *Mediatização como processo interacional de referência*. In: MÉDOLA, A.; CORREA ARAÚJO, D.; BRUNO, F. (Org.). *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- BRAKHAGE, S. *Metáforas da visão*. (tradução de Ismail Xavier e João Luis Vieira). in Xavier, Ismail (org.): *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Edições Graal/Embrafilme, 1983.
- BRETT, G. *Carnival of Perception – selected writings on art*. London: Institute of International Visual Arts, 2004.
- CAMPEN, C. *The Hidden Sense: synesthesia in art and science*. Cambridge, MA: MIT Press, 2007.
- CASA de Farinha. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2020. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/obra63534/casa-de-farinha>> . Acesso em: 19 de Set. 2020. Verbete da Enciclopédia. ISBN: 978-85-7979-060-7
- CYTOWIC, R. *Synaesthesia – a union of the senses*. New York: Springer-Verlag, 1989.
- DIAZ-BALERDI, I. “Museus, conflicto e identidad” a VVAA. *Miscelânea Museológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, 1994.
- HOWES, D. *Sensual relations – engaging the senses in cultural and sensual theory*. University of Michigan Press. LEVIN, David (ed.)(1993): *Modernity and the hegemony of vision*. Berkeley: University of California Press, 2003.

- LLANO, A. *La nueva sensibilidad*. Espasa Calpe, 1988.
- MARCOS, A I. R. *Pensamento crítico em arte: eu noto, eu vejo, eu penso*. Plataforma digital Padlet. URL: https://padlet.com/adriana_isabel3/6dn7oy5bzjymtvd Último acesso em 19. Set. 2020.
- MCLUHAN, M. *Understanding media – the extensions of man*. MIT Press, 2001.
- _____. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 8.ed. São Paulo: Cultrix, 1996.
- MERLEAU-PONTY, M. *O primado da percepção e suas consequências filosóficas*. Campinas: Papirus, 1990.
- _____. *Fenomenologia da Percepção*. São Paulo: Martins Fontes, 1994.
- RODRIGUES, A. *Estratégias da comunicação*. Lisboa: Presença, 1997.
- SCHOTTKER, D. “Comentários sobre Benjamin e a obra de arte” in: __ *Benjamim e a obra de arte: técnica, imagem, percepção*. Tradução de Marijane Lisboa e Vera Ribeiro; org. Tadeu Capistrano. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.