



A ARTE EDUCAÇÃO NA ERA TECNOLÓGICA

Lindsay Ribeiro¹, Jonathas Beck Ramos².

¹Universidade do Vale do Paraíba/Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, autor1@xxx.exemplo.br, autor2@xxx.exemplo.brⁿ.

²Universidade de São Paulo/Departamento de Geografia, Avenida Prof. Lineu Prestes, 338, Cidade Universitária - 05508-000 - São Paulo-SP, Brasil, autor3@xxx.exemplo.br.

Resumo - Busca-se no artigo presente levantar apontamentos sobre os horizontes expandidos da Arte Educação e sua estreita relação com as novas tecnologias em uma abordagem interdisciplinar. Interessa-nos a abordagem em três eixos principais: O primeiro que levanta uma visão crítica sobre a visão dicotômica entre arte e ciência, fator determinante para a problematização da arte no âmbito da produção de conhecimento. O segundo que trata o acolhimento das tecnologias pelos artistas contemporâneos e o terceiro que aborda a relação das tecnologias na Arte Educação.

Palavras-chave: Arte Educação; Comunicação; Ciência; Tecnologia; Linguagens híbridas.

Área do Conhecimento: Educação; Artes; Comunicação.

INTRODUÇÃO

Compreendemos que há uma questão histórica envolvida na separação entre arte e ciência, experiência estética e conhecimento, cuja era tecnológica oferece potencialidades de diálogo epistemológico e didático entre essas áreas, sobretudo a partir do uso corrente das matrizes de linguagem visual e sonora e de forma interativa, no contexto da produção artística e também no ensino formal da arte.

Jesus Martín-Barbero, em seu livro "A comunicação na Educação" aponta para caminhos metodológicos pelos quais concordamos quando fala das oportunidades que a linguagem digital abre para o campo da ciência, permitindo uma linguagem comum de dados, textos, sons, dualismo que até agora "opunha o inteligível ao sensível e ao emocional, a razão à imaginação, a ciência à arte, e também a cultura à técnica, o livro aos meios audiovisuais, hipermidiáticos..." (BARBERO, 2014).

Sabe-se que a ampliação do campo das artes tornou-se densamente complexa e que o artista contemporâneo já não se restringe somente a uma linguagem ou processo criativo ou mídia, mas transita por todas as suas redes de criação, exposição, recepção e mercado. Os "artistas abandonaram a adesão estrita às hierarquias tradicionais das mídias¹ e adotaram qualquer meio, inclusive o tecnológico, que melhor atendesse aos seus propósitos"(RUSH, Michael. 2006)

Destarte, buscamos levantar algumas questões sobre a relação entre arte e tecnologia na sala de aula como ferramenta fulcral na democratização dos meios de produção, circulação e estudo da arte contemporânea.

Concordamos com o ensino da arte unida às tecnologias como motor criativo, canalizando o desenvolvimento acelerado da era tecnológica para uma expansão de repertório social, cultura, científico e artístico, onde cada vez mais as propostas pedagógicas e abordagens de ensino da Arte sejam debatidas, discutidas e produzidas sob o aspecto das relações entre arte e tecnologia. Sem deixar de falar das pesquisas científicas, interconectadas no ciberespaço, onde textos, imagens e sons, juntos à interatividade hipermidiática, tornam-se objetos de estudos, ferramentas didáticas e sobretudo possibilitam novos métodos de produção de conhecimento, diluindo a velha dicotomia entre Arte e Ciência.

1 - O conceito de mídia utilizado nessa pesquisa refere-se ao suporte que pode ser tradicionais e analógicas como a pintura, a gravura ou a fotografia em filme e digitais como a pintura digital, a fotografia digital em que há a ausência de suporte físico.



METODOLOGIA

Buscamos articular nossa abordagem pelo viés de uma interpretação hermenêutica, associando autores teóricos-filosóficos com análise histórica sobre a arte contemporânea e seus desdobramentos na era tecnológica.

Em outubro de 1979 a historiadora e crítica de arte Rosalind Krauss escreveu um célebre artigo para o número 8 da revista *October* intitulado *A Escultura no Campo Ampliado*. Com referências aos conceitos de rizoma e de mapa do filósofo Gilles Deleuze ela discute sobre a separação e a autonomia dos meios artísticos. Observa-se que movimentos como a *Pop Art*, o Minimalismo, Arte Povera e o surgimento de Happenings, Performances e instalações, tendem para a aproximação cada vez mais intensa da arte com o cotidiano, onde acontecimentos da vida seriam tomados como trabalhos artísticos. O que surge então na pós-modernidade é o esgarçamento do conceito de escultura que se amplia para trabalhos que utilizam a arquitetura e a paisagem como suportes de criação e diálogo artístico. Chamados de *Land Art*, trabalhos como os de Robert Morris, Robert Smithson, Michael Heizer, Richard Serra, Walter de Maria, Robert Irwin, Bruce Nauman, colocam em evidência a problematização das fronteiras entre os meios.

Douglas Crimp, curador e professor de História da Arte e Estudos Culturais na Universidade de Rochester afirma que

cenário das artes me parece uma mixórdia de interesses, direções e estilos fragmentados e rivais entre si. Há uma lição nisso. Talvez seja necessário renunciar ao impulso de conhecer, dominar e ajustar a arte do presente a uma boa genealogia da vanguarda. Talvez seja o caso de encontrar-se um novo modelo de análise (CRIMP, Douglas. 1998)

Ele propõe que essas análises considerem a Cultura Visual como objeto de estudo que agrega várias correntes e posições conceituais das quais podemos citar a Teoria da Arte, os Estudos Visuais, a Antropologia a Psicanálise, entre outras.

As exposições, feiras e bienais de Arte a partir da década de 80, converteram-se em acontecimentos com criações midiáticas híbridas que envolvem o trabalho de muitos profissionais e tendo como objetivo a difusão para um grande público. Nota-se nas décadas atuais uma nova forma de exibição dos trabalhos artísticos que proporcionam uma dimensão sensível com tecnologias de mídias atualizadas como a inteligência artificial, a fotografia com manipulação digital e a realidade virtual, a fim de discutir a relação com o mundo do século XXI. (DOMINGUES, Diana, 1997).

Um exemplo emblemático no âmbito da técnica que reverbera para questões estéticas e conceituais, impulsionado pelo avanço exponencial dos programas de edição de imagens, é a relação híbrida entre técnicas de pintura tradicionais, ilustração digital e fotografia.

A linguagem do cinema totalmente absorvida pela arte desde a primeira manifestação do que hoje chamamos de "Cinema de artista" quando os futuristas em 1916 publicaram o "Manifesto da cinematografia futurista" e logo em seguida no início da década de 1920 os dadaístas Hans Richter e Viking Eggeling, criaram "filmes compostos por abstrações, pois entendiam o cinema como um prolongamento natural da pintura" (MORENO, 2016).

Ainda na linguagem audiovisual, Cordeiro afirma que

Independente do circuito de atuação do artista/videomaker/cineasta, a qualidade investigativa e experimental proferida por esse meio, diferentemente do cinema "tradicional", abriu um novo capítulo na história da arte. Talvez seja o "movimento" estilístico mais paradigmático do momento histórico que vivemos - em relação à difusão incondicional da imagem que permeia a vida de cada um de nós (CORDEIRO, Verônica, 2005)

Obras artísticas agora são feitas para e pela internet com utilização de "processos de coexistência de espaços reais e virtuais, de sincronicidade de ações, controle remoto em tempo real, operações de robôs e colaboração através de redes" (SANTAELLA, 2003). Dentre esses destacam-se Bill Viola,



Pipilotti Rist e o trabalho do brasileiro Eduardo Kac, que trabalha com a telepresença desde os anos 80, novas formas de interface entre humanos, plantas, animais e robôs.

Outro destaque é a maior e mais abrangente bienal de arte digital da atualidade, a *The Wrong Biennale*. Evento global que tem como objetivo promover e impulsionar a arte digital contemporânea pelo viés utópico, além de fomentar a cultura digital articulando conteúdos por meio de pavilhões on-line e locais de embaixada off-line em todo o mundo.

Outro exemplo interessante é a recente exposição no MoMA (*Museum of Modern Art*) de Nova Iorque chamada "*Thinking Machines: Art and Design in the Computer Age, 1959–1989*", onde através das lentes históricas traz uma seleção de trabalhos artísticos que foram produzidos com uso de programas de computador. Feitos décadas atrás, esses trabalhos evidenciam questões pertinentes aos visitantes de hoje.

DISCUSSÃO

Diante do cenário que descrevemos, podemos observar na arte contemporânea a estreita relação com os dispositivos e as linguagens da era tecnológica. Dentre as inúmeras possibilidades de recursos e suportes para a criação artística, encontramos integrados às técnicas e estéticas da pesquisa em Poéticas Visuais e com o apoio da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas (ANPAP), as questões relativas às diferentes mídias e linguagens atuais como: a fotografia, o audiovisual, a hipermídia como campo ampliado epistemológico da produção em Artes.

Não há limites ou concepções estabelecidas a priori que possam limitar as escolhas dos artistas em termos de materiais e meios, suportes, técnicas e tecnologias, locais e situações, gêneros e métodos, propostas e perspectivas. (SANTAELLA, 2017)

Latour define a perspectiva multifocal desse sujeito humano e suas expressividades como um "permutador ou recombinador de morfismos". Essa leitura prevê que todo um universo "sociotécnico" está a nos envolver; estamos inseridos num processo que opera uma mistura incessante de gêneros. Toda a vida ocorre no meio, tudo transita, tudo acontece através de mediações, traduções, bricolagens e interfaces.

O autor quando fala em hibridização, quase-objetos e quase-sujeitos, à semelhança dos pré-modernos, diz que os modernos criam "híbridos" de natureza e cultura ou "coletivos", o que nos permite comparar e relacionar em outros termos, saberes aparentemente antagônicos - popular e científico." (LATOUR, 1994. p. 138).

A hibridização de Latour, está na chave do conceito que fazemos da experiência estética, pois esta deve possibilitar a autocompreensão das manifestações da historicidade dos fenômenos. Nesse sentido, a essência da experiência estética não é uma atualização transitória que manifesta uma pura consciência histórica, mas a manifestação de um ser que se atualiza de forma multifocal, multiperspectivista e heterárquica. (BAIRON, 2010).

A proposta de se trabalhar a Arte em suas manifestações contemporâneas na sala de aula precisa considerar a sua natureza rizomática, multiperspectivista, multifocal, híbrida e transdisciplinar e requer mudanças tanto conceituais, quanto metodológicas e técnicas, com trabalhos diferenciados para a construção de saberes artísticos, com diferentes materiais e produções, produzindo e criando conhecimento hibridizado que atravessa e ultrapassa as disciplinas do currículo.

Com a ampliação de repertório e de referências sobre uma perspectiva contemporânea da Arte, que associa a LDB 9394/96 e ao PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais), que consideram a "crescente presença da ciência e da tecnologia nas atividades produtivas e nas relações sociais, por exemplo, que, como consequência, estabelece um ciclo permanente de mudanças, provocando rupturas rápidas, precisa ser considerada."



Surge uma nova proposta de ensino para a disciplina de artes que vai além do saber histórico dos movimentos artísticos, "priorizando a formação ética e o desenvolvimento da autonomia intelectual e do pensamento crítico [...] construindo competências básicas que lhes permitam desenvolver a capacidade de continuar aprendendo"(PCN). Assim para além do saber estético, o aluno valoriza a arte como cultura, manifestação da realidade e como possibilidade de aproximar os alunos dos conhecimentos sobre o processo de criação e a produção artística de sua época.

Na avaliação de Artes Visuais do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (ENADE) 2017, as primeiras questões do componente específico levou em consideração a inclusão, entre os objetos de conhecimento escolar, das produções poéticas da diversidade e da cultura audiovisual de jovens estudantes e a importância do uso de dispositivos móveis no ensino de Arte, questões que corroboram com os apontamentos de José Martí-Barbero, mencionado em nossa introdução, pois mesmo falando a partir da comunicação, o aspecto fulcral está na valorização do repertório cultural que cada aluno traz consigo para a sala de aula, suas subjetividades, referências estéticas, sua "*experiência vivida*", como diz Michel Maffesoli em seu livro *Elogio à Razão Sensível*:

É preciso compreender que o racionalismo, em sua pretensão científica, é particularmente inapto para perceber, ainda mais apreender, o aspecto denso, imagético, simbólico, da *experiência vivida*. A abstração não entra em jogo quando o que prevalece é o fervilhar de um novo nascimento. É preciso, imediatamente, mobilizar todas as capacidades que estão em poder do intelecto humano, inclusive as da sensibilidade. (MAFFESOLI, 1998, p. 27)

CONCLUSÃO

A importância das referências de artistas contemporâneos atuantes em sala é sua contribuição para a formação cultural, que subsidie a atuação com a Arte, a literatura, a música, o cinema, o teatro, a pintura, os museus, o cotidiano e as subjetividades da *experiência vivida*, ampliando a própria noção de Arte restrita às Belas Artes, para questões da experiência estética, da noção de arte como sistema cultural (GEERTZ, 1996) abordada por outras áreas de conhecimento como a Antropologia Visual ao promover produções cinematográficas realizadas por indígenas sobre sua própria cultura; jovens da periferia realizando webséries e documentários com dispositivos móveis; ou iniciativas como Google Art Project, hipermídia online que possibilita o acesso a vários museus, proporcionando interatividade com obras expostas em todo o mundo.

A abordagem das relações entre arte e tecnologia na sala de aula possibilita a circulação, a democratização e o acesso à produção artística contemporânea, além da sua função inter e transdisciplinar, tendo a criatividade como competência fundamental para o êxito humano perante ao desenvolvimento tecnológico acelerado.

REFERÊNCIAS

BAIRON; TORRES, Ruy. Produção do conhecimento em meios digitais. Cibertextualidades: conhecimento e(m) hipermídia. n. 3, 2009.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. In Os Pensadores XLVIII. São Paulo: Abril Cultural, 1975, p. 9-34.

BIENAL DE SÃO PAULO. <<http://www.32bienal.org.br/pt/participants/o/2551>>

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: arte / Secretaria de educação Fundamental - Brasília: MEC/SEF, 1997.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea**. Uma introdução. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

CORDEIRO, Verônica. O audiovisual nas artes plásticas. Disponível em:

<http://www.caoguimaraes.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/12/o-audiovisual-nas-artes-plasticas.pdf> . Acesso em: 26/03/2018.



CRIMP, Douglas. Estudos Culturais, Cultura visual. **Revista USP**, , n.40, p. 78-85, São Paulo , dezembro/fevereiro 1998-99.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. Introdução: Rizoma. IN: _____. **Mil Platôs**. v.1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995, p.22.

DOMINGUES, Diana. A humanização das tecnologias pela Arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

GEERTZ, Clifford. **O saber local: novos ensaios em antropologia interpretativa**. Tradução de Vera Mello Joscelyne. Petrópolis, Vozes, 1997, 366 pp.

KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado**. Gávea: **Revista semestral do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil**, Rio de Janeiro: PUC-RJ, n. 1, 1984 (Artigo de 1979), p. 92-93.

LATOURETTE, Bruno. **Jamais Fomos Modernos**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1994

MAFFESOLI, Michel. **Elogio da razão sensível**. Petrópolis: RJ. Editora Vozes, 1998.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A Comunicação na Educação**. São Paulo: Contexto, 2014.

MORENO, Patrícia Ferreira. **Imagens em movimento, temporalidades e o efeito cinema nos museus de arte**. *Museologia & Interdisciplinaridade*, v. 5, n. 10, Jul./ Dez. de 2016. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/museologia/article/viewFile/21555/15580>> Acesso em: 25 Mar. 2018.

RUSH, Michael. **Novas mídias na Arte Contemporânea**. Martins Fontes. São Paulo 2006.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento** . São Paulo: Paulus, 2002

_____. **Culturas e artes do pós-humano**. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. As máquinas sensórias. In DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.