

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
LICENCIATURA EM ARTES VISUAIS**

Lorena Bendati Bello

CIBERESPAÇO, CRIAÇÃO ARTÍSTICA E AMBIENTE ESCOLAR: DIÁLOGOS

**PORTO ALEGRE, SETEMBRO DE 2023
LORENA BENDATI BELLO**

CIBERESPAÇO, CRIAÇÃO ARTÍSTICA E AMBIENTE ESCOLAR: DIÁLOGOS

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Instituto de Artes da
Universidade Federal do Rio Grande do Sul,
como parte dos requisitos para a obtenção
do título de Licenciada em Artes Visuais.

Orientadora: Profa. Dra. Alessandra Lucia
Bochio

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Cristian Poletti Mossi

Profa. Dra. Marina Bortoluz Polidoro

Porto Alegre, setembro de 2023

CIP - Catalogação na Publicação

Bendati Bello, Lorena
Ciberespaço, Criação Artística e Ambiente Escolar:
Diálogos / Lorena Bendati Bello. -- 2023.
46 f.
Orientadora: Alessandra Lucia Bochio.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto
de Artes, Licenciatura em Artes Visuais, Porto Alegre,
BR-RS, 2023.

1. Ensino. 2. Cultura digital. 3. Espaço híbrido.
4. Ciberespaço. 5. Artes Visuais. I. Bochio,
Alessandra Lucia, orient. II. Título.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de iniciar os agradecimentos enaltecendo o apoio da minha orientadora, Profa. Dra. Alessandra Lucia Bochio, que me acompanhou durante o processo de desenvolvimento desse projeto, desde as ideias embrionárias até a banca final. Obrigada por contribuir com pensamentos, questionamentos, referências, comentários e por estar sempre à disposição, respondendo minhas dúvidas e me proporcionando todo o auxílio necessário.

Também agradeço aos integrantes da minha banca, Prof. Dr. Cristian Poletti Mossi e Profa. Dra. Marina Bortoluz Polidoro, que desde a pré-banca colaboraram para o desenvolvimento dessa pesquisa com apontamentos relevantes e reflexivos que foram essenciais para a minha produção. Além disso, um agradecimento especial ao professor Cristian por ter me acompanhado como meu orientador durante dois semestres de estágios obrigatórios com muito acolhimento e dedicação.

Por fim, gostaria de agradecer a todas as pessoas próximas de mim que estiveram em contato com o meu processo de desenvolvimento do trabalho de conclusão de curso: amigos, familiares e a minha namorada. Com o apoio, incentivo e companhia dessas pessoas foi possível concluir essa etapa da minha formação com muito mais leveza e tranquilidade.

SUMÁRIO

RESUMO.....	5
INTRODUÇÃO.....	6
CAPÍTULO 1 - Cultura digital e criação artística.....	7
RELATOS - Sobre a criação autoral.....	18
* Rolagem *	18
* Lambes Intankáveis *	21
CAPÍTULO 2 - A sobreposição do ciberespaço ao ambiente escolar.....	24
RELATOS - Sobre experiência em sala de aula.....	32
* O que os estudantes consomem no meio digital *	32
* Arte, escola e tecnologias digitais *	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERÊNCIAS.....	44

RESUMO

O estudo propõe uma reflexão sobre a cultura digital e o ciberespaço em contato com os processos de aprendizagem e criação artística. Sendo a interação com as tecnologias digitais uma realidade que faz parte das experiências de cada vez mais pessoas atualmente, as relações entre o meio informacional diante do fazer artístico e dos processos educacionais são de interesse da presente pesquisa. As sobreposições entre o ciberespaço, com disseminação da cultura digital, e espaço físico, especialmente dentro das escolas e espaços expositivos, são focos de estudo deste projeto. A partir da análise teórica e prática artística e pedagógica, esta pesquisa pretende levantar discussões e traçar possíveis caminhos frente a questões tão complexas que dizem respeito ao período contemporâneo.

Palavras chave: Artes visuais, Ensino, Cultura digital, Espaço cívico, Ciberespaço, Redes sociais.

INTRODUÇÃO

Tendo em vista o modo no qual, na atualidade, substancialmente existe um vínculo entre a sociedade e as tecnologias digitais, em ampla disseminação, as interações de cunho social, pessoal, de ensino, aprendizagem e criação são impactadas por essas relações. A cultura digital, diante da influência do ciberespaço, se tornou parte do cotidiano e das experiências pessoais de diversos jovens e pessoas de diferentes faixas etárias no Brasil e no mundo. Essas mudanças que afetam diretamente toda uma geração em constante contato com essas tecnologias desde a infância, influenciam também os seus modos de ver, ser e experienciar sua realidade que atravessa os limites entre a presença física e o ciberespaço.

Por estas razões, esta pesquisa aborda as relações que podem ser estabelecidas entre o meio informacional e o espaço físico, atravessadas pela criação artística e pelo processo educacional, de forma a propor diálogos entre esses ambientes, considerando suas complexidades. Em outras palavras, este projeto tem como objetivo principal estabelecer relações entre arte, ensino e tecnologias digitais para traçar possíveis caminhos diante das sobreposições entre o ciberespaço, a cultura digital e as vivências dentro e fora das escolas. A utilização das redes sociais e a exposição à cibercultura demonstram-se como ponto de interesse desta pesquisa, de acordo com sua utilização no meio artístico e no convívio rotineiro, especialmente dos jovens em idade escolar. Questões referentes aos modos de introdução desses assuntos de forma crítica em sala de aula em conjunto a valorização das experiências e interesses dos estudantes também são de interesse deste projeto.

A presente pesquisa se divide em duas partes, sendo a primeira intitulada “Capítulo 1 - Cultura digital e criação artística”, seguido de dois relatos pessoais tratando sobre minhas criações autorais: *Rolagem* e *Lambes intankáveis*. Este primeiro capítulo consiste na apresentação da cultura digital, tecnologias digitais e internet como assunto de interesse no meio artístico e que consolida vínculos que percorrem o meio informacional e físico. Os relatos de criação autoral ilustram essas discussões na medida em que servem como exemplos práticos da apropriação dessas temáticas na minha criação artística.

A segunda parte: “Capítulo 2 - A sobreposição do ciberespaço ao ambiente escolar”, analisa os desdobramentos da ampla utilização das tecnologias digitais perante o ambiente escolar e as diferenças nos modos de ser e aprender. Da mesma forma, este capítulo também é seguido por dois relatos: "O que os estudantes consomem no meio digital" e "Arte, Escola e Tecnologias Digitais", nos quais são compartilhadas experiências referentes aos meus estágios nos ensinos Fundamental e Médio. Esses relatos desenvolvem-se de forma a se aprofundar ainda mais nas questões discutidas teoricamente no capítulo e apontar outros aspectos levantados pelas experiências com os estudantes.

CAPÍTULO 1 - Cultura digital e criação artística

Com a popularização do acesso à internet e dos dispositivos móveis, o meio digital tem sido cada vez mais utilizado pelas pessoas ao redor do mundo e para realização de afazeres cada vez mais banais. Atualmente, a conexão à internet e às redes faz parte do cotidiano diário de muitas pessoas. Por essa razão, falamos em cultura digital. Segundo André Lemos, a "cibercultura seria a cultura contemporânea, onde os diversos dispositivos eletrônicos digitais já fazem parte da nossa realidade" (2009, p. 136). Hoje, o conjunto de experiências vivenciadas no meio informacional é tão relevante que chega ao ponto de também influenciar, moldar e modificar as vivências fora do próprio meio.

Dentro do campo da arte, o surgimento de tecnologias digitais parece acompanhar o interesse dos artistas em explorar essas tecnologias de formas variadas. Segundo Priscila Arantes, em *@rte e mídia: perspectivas da estética digital* (2012), atualmente, a separação entre arte, ciência e tecnologia não tem mais limites definidos. Artistas vêm experimentando tecnologias em constante aprimoramento como a realidade virtual e a inteligência artificial, além do vasto universo possibilitado pelo advento da internet.

Eva & Franco Mattes, por exemplo, são uma dupla de artistas estabelecidos na cidade de Nova York, que desde os anos 1990, desenvolvem trabalhos que se relacionam com o emergente contexto da internet e da cultura digital. Eles se propuseram a adentrar este meio, explorando as possibilidades técnicas que as novas tecnologias permitem, enquanto mantêm um olhar crítico e irônico sobre elas. No ano de 1998, Eva & Franco Mattes assumiram o domínio do *site Vaticano.org*,

em que reproduziram uma cópia do *site* oficial do Vaticano com algumas alterações (Figura 1). Dentre os *easter eggs*¹ implementados pelo duo, estavam a apropriação de músicas *pop* pelo Papa, o amor livre, uso de drogas e o apoio a movimentos estudantis. Além disso, o canal de comunicação com o público do *site* foi utilizado para perdoar todos os pecadores via *e-mail*. Foi apenas após um ano de funcionamento que a veracidade do *site* veio a ser questionada.

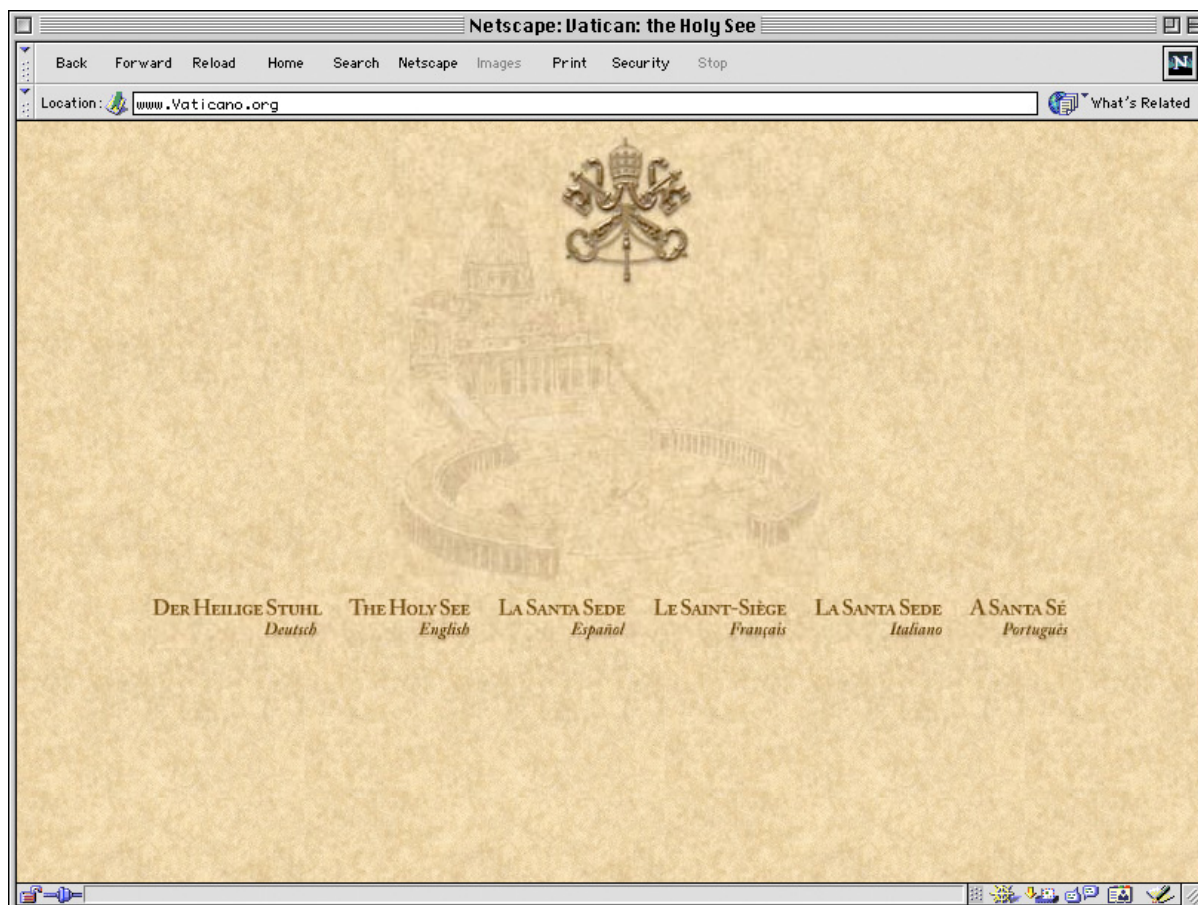


Figura 1. Imagem de Vaticano.org (1998) por Eva & Franco Mattes. Retirada do *site* dos artistas. Disponível em <<https://0100101110101101.org/vaticano-org/>>. Último acesso em: 12/08/2023.

A internet parece ter o potencial de gerar um ambiente descontroladamente sem sentido em que todos os dias surgem novas imagens, áudios e vídeos virais. Essa característica torna o espaço da rede como um meio próspero para o desenvolvimento de ideias e para a criação artística, ou seja, um ambiente de

¹*Easter egg* é um termo que traduzido do inglês tem o significado literal de “ovo de páscoa”. Hoje, especialmente no meio dos jogos digitais e do cinema, os *easter eggs* aparecem como referências dentro de uma mídia a outras mídias, como pequenas surpresas inesperadas. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/curiosidades/easter-eggs-voce-sabe-o-que-sao/>>. Último acesso em 12/08/2023.

bastante interesse para a arte. Outro aspecto essencial presente na cultura digital e especialmente na internet é a ideia de compartilhamento. Segundo Giselle Beiguelman (2009), a característica central da arte para dispositivos móveis está fundamentada nesse termo. Um exemplo é a popularização do *meme*, termo que tem sua origem associada à genética a partir do livro *O gene egoísta* do biólogo Richard Dawkins (1976). Juntamente ao conceito de compartilhamento e, por consequência, a propagação de informações, o *meme* cria um paralelo com o gene:

O meme, portanto, assim como o gene, constitui-se como um replicador, uma unidade de transmissão, que carrega informações (biológicas, no caso dos genes; culturais, no caso dos memes) de um lado a outro e se espalha entre as pessoas como se as contaminasse. (Chagas, 2021, p.3)

Atualmente, o conceito de *meme* possui novos significados, aplicações e formas de ser definido. Na experiência com o convívio na internet e nas redes sociais, o *meme* se caracteriza como uma manifestação de caráter humorístico e que pode utilizar de diferentes meios como a imagem, texto, áudio, *gif* ou vídeo para ser apresentado. Outro fator característico é a ampla presença e utilização do *remix*² de material digital. Os *memes* normalmente surgem a partir de ideias, fatos e arquivos já existentes na internet ou fora dela, que podem ser rearranjados infinitamente, gerando novos conteúdos e novos *memes*. A popularização da internet e o surgimento da cultura digital, levanta o *meme* como uma nova linguagem em expansão, nativa deste meio e que atinge cada vez mais pessoas, especialmente as mais jovens: "A linguagem dos memes tem sido incorporada pelas campanhas políticas e utilizada na televisão, em programas de auditório e sátira jornalística, e, em muitos aspectos, se amalgamou às subculturas juvenis" (Chagas, 2021, p.14).

Por essa razão, ao se tornar um fenômeno de relevância na internet, a ponto de ampliar seu alcance para também outros espaços, o *meme* é uma linguagem que, inclusive, se integrou ao meio artístico. Eva & Franco Mattes exploram a temática do *meme* em trabalhos como *Ceiling Cat* (2016) e *Half Cat* (2020), que transmutam esse conceito nativo da internet para o meio físico, em forma de

²Segundo Manovich (2002), o *remix*, termo que surge do meio musical, passa a fazer parte de um contexto para além desta vertente. Caracterizado pelo diálogo assíncrono entre criadores, esta prática gera produtos com um tipo diferente de autoria. Dessa forma, o termo *remix* pode ser facilmente relacionado com o que atualmente acontece no meio informacional.

esculturas (Figuras 2 e 3). As duas obras em questão são recriações escultóricas em taxidermia de dois *memes* de gatos diferentes. Esta sobreposição entre esse espaço informacional, o ciberespaço, em relação ao espaço físico, pode ser comparado a ideia do chamado espaço híbrido:

A popularização dos dispositivos portáteis de comunicação sem-fio com possibilidade de conexão à Internet apontam para a incorporação do padrão de vida nômade e indicam que o corpo humano se transformou em um conjunto de extensões ligadas a um mundo híbrido, pautado pela interconexão de redes e sistemas on e off line (Beiguelman, 2004, p. 1).

Gatos se tornaram um fenômeno dentro da internet e especialmente em um contexto de cultura digital no qual uma grande quantidade de conteúdo viral é criado em torno deles. Não é à toa que existe uma página na *Wikipédia*³ dedicada somente à relação entre os gatos e a internet. Devido a esse protagonismo, é justificada a referência a estes *memes* nos trabalhos de Eva & Franco.

³ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cats_and_the_Internet>. Último acesso em 01/08/2023.



Figura 2. Ceiling Cat (2016) por Eva & Franco Mattes, seguido pela imagem do *meme* de autoria desconhecida que originou o trabalho e a disposição da obra em espaço expositivo. Retirada do *site* dos artistas, disponível em <<https://0100101110101101.org/ceiling-cat/>>. Último acesso em: 12/08/2023.

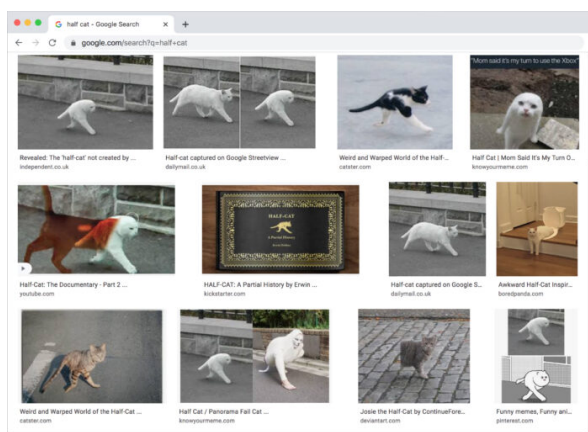


Figura 3. Half Cat (2020) por Eva & Franco Mattes, seguido pela imagem do *memé* de autoria desconhecida que originou o trabalho. Retirada do *site* dos artistas, disponível em <https://0100101110101101.org/half-cat/>. Último acesso em: 12/08/2023.

A relação entre o espaço informacional, relativo ao proveniente da internet e mídias digitais, em contato com o espaço físico, ou ao *offline*, tem o potencial de criar narrativas que circulam e criam interações entre estes dois ambientes. É o caso do trabalho de artistas como o duo japonês Exonemo, que demonstra explorar vínculos e associações entre esses espaços em diversos projetos. Na obra intitulada *Feed* (2016), o próprio título cria um paralelo entre a tradução direta da

palavra: “alimentar” e o significado que carrega em um contexto digital: o *feed* das redes sociais. O trabalho consiste de um monitor no qual um vídeo de uma boca mastigando é apresentado. Acoplado a ele, um mecanismo robótico carregando uma colher, “alimenta” a imagem da tela com tinta azul retirada de um prato em frente ao dispositivo (Figura 4). Esse trabalho parece evidenciar os limites entre os ambientes informacional e físico, ao mesmo tempo que estabelece uma relação entre eles de forma crítica:

As duas expressões de mídia gravada “me alimente” em loop e as tentativas de alimentar do mecanismo da colher produzem um paralelo e simbiose perpétua, e uma bagunça colateral de tinta nas paredes e no chão, na escancarada lacuna entre o espaço e o espaço midiático. (tradução livre do site dos artistas disponível em: <<http://exonemo.com/works/feed/>>. Último acesso em 12/08/2023).⁴

⁴ Texto original: This kinetic work consists of: a video monitor showing a mouth ostensibly opening and chewing, a feeding spoon mechanism, and a plate of blue paint. At regular intervals the spoon scoops the paint, and carries it as though to feed the mouth before it, but the paint simply strikes the surface of the monitor, and drips down. The two looped expressions of media “feed me” footage and the spoon mechanism’s feeding attempts produce a parallel and perpetual symbiosis, and a collateral mess of paint on the wall and the floor, in the yawning gap between actual space and media space. Disponível em: <<http://exonemo.com/works/feed/>>. Último acesso em 12/08/2023.

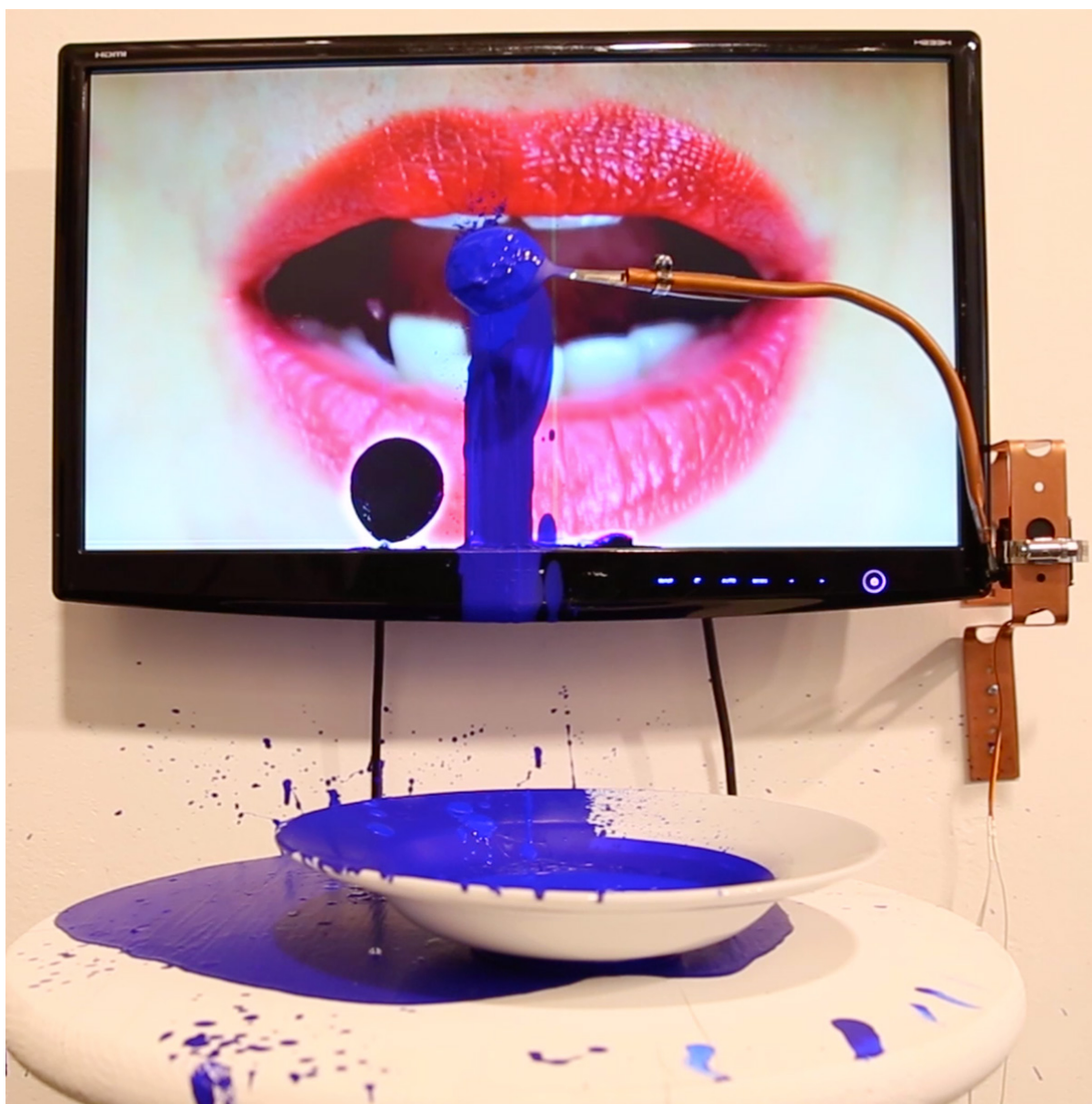


Figura 4. Imagem da obra intitulada *Feed* (2016) de Exonemo. Retirada do *site* dos artistas, disponível em <<http://exonemo.com/works/feed/>>. Último acesso em: 12/08/2023.

A dupla de artistas também explora essa relação de outras formas em trabalhos como *ASCII sutra-transcribing performance* (2016) (Figura 5). Nesta proposta, que se trata de uma ação performática, uma pessoa copia as letras retiradas do sutra budista *Hannya Shingyo*, apontadas uma a uma por um *software* original. O conjunto de caracteres escritos cria uma imagem em formato de *ASCII*

*art*⁵ que configura um *emoji*⁶ - 🙏. Além da pessoa encarregada de transcrever as letras em um quadro branco, papéis e canetas são distribuídos aos participantes para acompanharem o processo. Nesta performance, os artistas promovem a materialização da *ASCII art*, nativa do meio digital, conforme o recurso da transcrição de letras a punho por uma pessoa. Dessa forma, criando esse paralelo entre os universos evidenciado pela ironia ao utilizar-se de signos como o *emoji* de fezes e dizeres religiosos budistas.



Figura 5. Imagem da performance ASCII sutra-transcribing performance (2016) de Exonemo. Vídeo disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=h5lZvk8jEY0>>. Último acesso em: 12/08/2023. Imagem disponível em <<https://topmuseum.jp/un-dead-link/works/ascii-sutra-transcribing/>>. Último acesso em: 12/08/2023.

Na série *Body Paint* (2014), Exonemo expande os ensaios entre a relação dos espaços físicos e digital para também adentrar-se ainda mais na presença do

⁵ A Arte ASCII é o processo de criação de imagens utilizando apenas caracteres de texto, conforme especificados no Código Padrão Americano para Intercâmbio de Informações. Disponível em: <<https://medium.com/@urapython.community/arte-ascii-com-python-290420e512e9>>. Último acesso em: 01/08/2023.

⁶ Emoji é um termo de origem japonesa que é utilizado para identificar ícones que adquiriram popularidade nas redes sociais que normalmente representam uma emoção, símbolo ou objeto. Disponível em: <<https://sproutsocial.com/pt/glossary/emoji/>>. Último acesso em: 01/08/2023.

ser humano, a partir da interação com eles. Neste trabalho, a dupla propõe estreitar os limites da fisicalidade e do ambiente informacional ao criar uma configuração de ambiguidade que confunde estes dois espaços. Trata-se de uma série de retratos que apresentam imagens de pessoas completamente pintadas em tinta de uma mesma cor. Esse aspecto da obra procura utilizar-se da tinta para deixar em evidência a fisicalidade dos corpos. Em contraste, essas imagens são expostas em monitores eletrônicos LCD também pintados da mesma cor ao redor da figura humana que é apresentada na tela. Dessa maneira, confundindo as fronteiras entre o físico, a corporeidade, e o digital, tratando também da relação de interdependência dos humanos com a tecnologia (Figura 6).

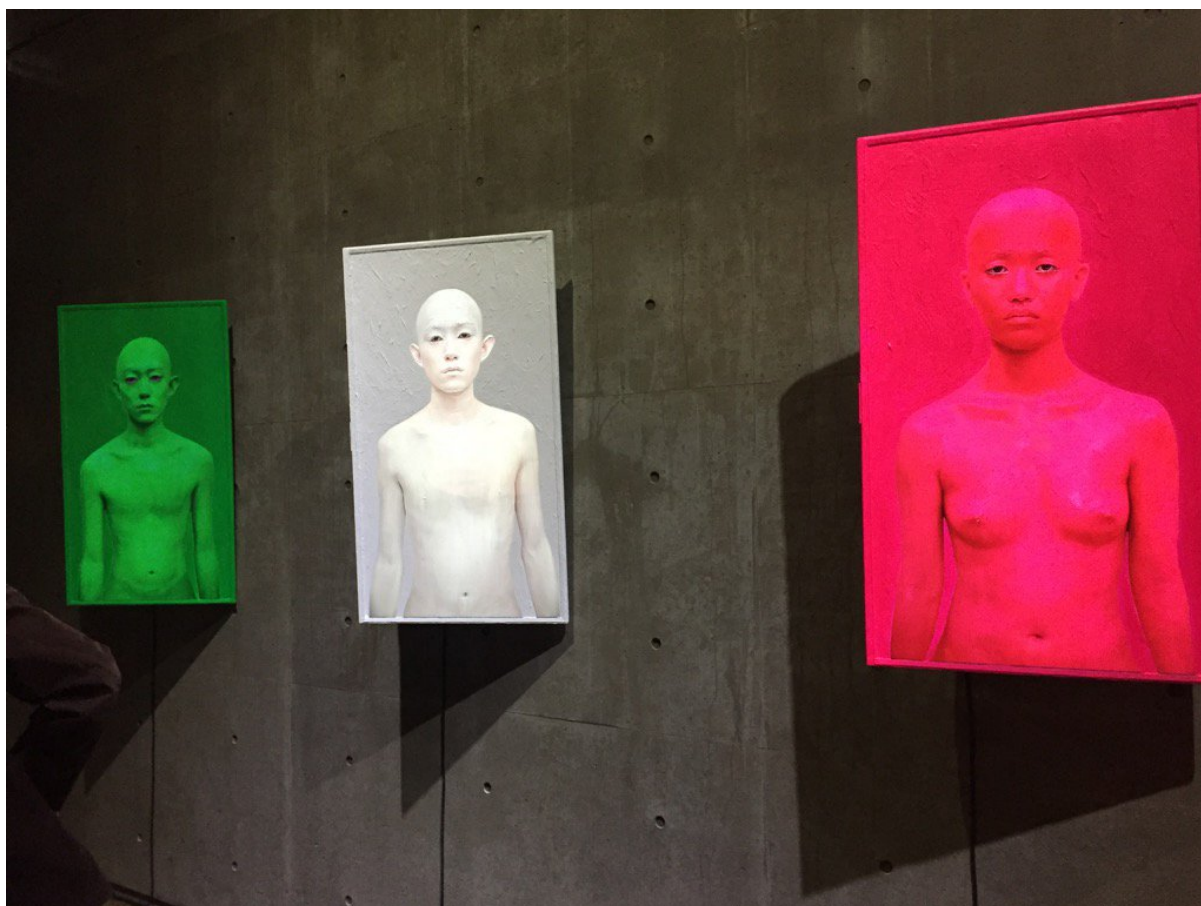


Figura 6. Imagem de trabalhos da série *Body Paint* (2014) de Exonemo. Imagem disponível em <<https://twitter.com/zachlieberman/status/670142023714795520/photo/1>>. Último acesso em: 12/08/2023. Mais informações na página dos artistas disponível em: <<https://exonemo.com/works/bodypaint/>>. Último acesso em 12/08/2023.

Ao retratar a imagem de pessoas utilizando-se de telas, também vem à tona a discussão sobre a representação do corpo dentro das mídias digitais. Atualmente, a presença em uma rede social normalmente implica a exposição da imagem pessoal, algo que há alguns anos não era comum dessa maneira. As pessoas nunca estiveram tão acostumadas à imagem de seus próprios corpos e à demonstração de sua própria aparência a elas mesmas e também ao desconhecido da internet. Além disso, com a maior facilidade de acesso a *smartphones* e outros dispositivos eletrônicos, possibilitou-se, para as mais diversas pessoas, a produção de seu próprio conteúdo e de disponibilização *online*. Algo que em apenas alguns anos atrás era um processo muito mais trabalhoso, difícil e com custo elevado. Por um outro lado, a popularização de filtros de vídeo e imagem, que contribuem para a distorção ou criação ficcional de suas aparências, têm mudado radicalmente a maneira na qual as pessoas se percebem.

No presente, onde as pessoas estão familiarizadas com a exposição de sua imagem devido à popularização das câmeras e das redes sociais, além da facilidade de aprendizado e edição de conteúdos, a produção autoral de material digital tornou-se algo muito mais comum. Passou a ser possível para pessoas de dentro e de fora do meio artístico explorar a sua própria produção a partir da utilização dos meios digitais. Por conta disso, surgem na internet diversos trabalhos informais, experimentais e amadores com a utilização desses recursos e que carregam consigo características intrínsecas a esses meios:

São trabalhos que se revelam bastante distintos da formalidade ou dos compromissos de uma produção anterior, na medida em que flertam com uma linguagem vernacular disseminada em escala global e, ao mesmo tempo, rearticulam-se diante das facilidades digitais, que incluem novas formas de indexação, interação e mesmo reedição, disponíveis atualmente em canais de vídeo como YouTube, Vimeo ou Blinkx (Bambozzi, Bastos, Minelli, 2009, p.22).

A partir disso pode-se pensar o digital como linguagem, que se configura dentro e a partir da cultura, como uma língua viva, estando em constante renovação e incorporação de mudanças. Essa linguagem utilizada nas redes sociais possui características muito específicas e que são extremamente relevantes, pois fazem parte do cotidiano, do íntimo dos usuários e conseqüentemente tem um grande impacto social e cultural.

Esse aspecto também adquire relevância levando em consideração o ambiente escolar, à medida que os estudantes se tornam nativos do meio digital e agentes dentro de um contexto da cultura digital. Dessa forma, é de interesse do ensino da arte acompanhar as mudanças e inovações do período para assim promover um aprendizado que dialoga com o meio em que os estudantes estão inseridos. Segundo Demarchi e Azevedo, “é nos cordões da malha da cibercultura que os indivíduos instituem-se, mais do que nunca, nos liames de uma trama que prolifera informações visuais, audiovisuais, sonoras e midiáticas em geral” (2019, p. 5).

A partir das questões levantadas neste capítulo a respeito da cultura digital e da relação entre os espaços informacional e físico, trago a seguir dois relatos pessoais de trabalhos artísticos autorais que dialogam com esses temas. Tais experiências artísticas representam a materialização das ideias e conceitos aqui apresentados em um contexto de criação própria, de forma a ilustrar essas perspectivas. Os dois relatos intitulados *Rolagem* e *Memes Intankáveis* desenvolvem-se no encontro entre o meu fazer artístico e acadêmico em conjunto com minhas experiências como integrante de uma geração em constante contato com tecnologias digitais e com a internet.

RELATOS - Sobre a criação autoral

Primeiro relato:

*** Rolagem ***

O trabalho de vídeo intitulado *Rolagem*⁷ foi criado em 2021 e é baseado na videoperformance *Vertical Roll*⁸ (1972) de Joan Jones. A obra de Jones em questão é desenvolvida em torno de uma falha comum em aparelhos televisivos analógicos, típicos da época em que cria-se um movimento acidental de rolagem no vídeo. A partir disso, Jones apresenta imagens que a exibem como principal personagem da performance de forma fragmentada. Essa noção de rolagem explorada em *Vertical Roll* pode ser relacionada, em um contexto de utilização de *smartphones*, com o movimento de *scrolling*, muito comum nas redes sociais.

⁷ Vídeo completo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5G8xqTg0K_Y>. Último acesso em: 18/08/2023

⁸ Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jpstpzBDJ7s&ab_channel=Tedor%C3%A9>. Último acesso em: 24/08/2023

Foi essa associação entre o movimento de rolagem apresentado por Jones e a sua semelhança a noção de rolagem amplamente utilizada nas redes sociais que surge o meu trabalho em vídeo. Foi escolhida a rede social *Instagram* como suporte para essa proposta em que, assim como na performance de Joan, vídeos que apresentam a minha própria imagem aparecem de forma fragmentada devido ao movimento de rolagem no *feed* da rede.

Elementos chave apresentados no vídeo original *Vertical Roll* serviram como ponto de partida para a gravação de uma improvisação em dança que foi dividida em trechos de três segundos em média e postados separadamente como *posts* em uma conta no *Instagram*. Essa rede social foi escolhida como suporte para essa ação, pois se baseia majoritariamente no compartilhamento de imagens e vídeos, além de ser uma das mais estabelecidas para esse intuito. Os vídeos foram posicionados em sequência, de forma que rolando o *feed* fosse possível haver uma continuidade de um vídeo para outro. Utilizando o recurso de gravação de tela do *smartphone*, foi capturado esse movimento de rolagem, mostrando a sequência de vídeos. Os trechos da improvisação foram postados de cabeça para baixo de forma que, após a edição, a captura da tela também fosse virada ao contrário e os vídeos ficassem no sentido correto, assim fazendo o movimento de rolagem no mesmo sentido da videoperformance de Jones. Também foi adicionado a essa captura de tela o ruído de um celular vibrando de forma rítmica para acompanhar as imagens, da mesma maneira em que no vídeo *Vertical Roll*, todas as mudanças de imagens são acompanhadas de um ruído.

Originalmente, *Rolagem* foi pensado para ser veiculado e compartilhado somente em meio virtual. No entanto, com a seleção para participar do 23º. Salão de Artes Plásticas da Câmara Municipal de Porto Alegre (2022), considerei possibilidades para a disposição do vídeo em um contexto expositivo. A solução encontrada foi apresentar o trabalho em um *smartphone* colocado em uma parede, na altura da visão do visitante e conectado à uma tomada (Figura 7). Essa escolha foi do meu agrado, pois evidenciou o formato extraído das redes sociais e que essencialmente faz parte do projeto. Além disso, pareceu chamar a atenção do público, por ser uma forma de apresentação de vídeo fora do comum. Outro fator que se tornou parte do trabalho pela forma em que foi exposto e um dos motivos pelo qual ele faz parte dessa pesquisa foi a aproximação desse vídeo, pensado apenas para o virtual, que passou a interagir com o público dentro de um espaço

físico. Quando o celular deixa de estar nas mãos das pessoas para ser integrado a um espaço de forma a se relacionar de outras maneiras, abre-se um diálogo entre os espaços físico e informacional.

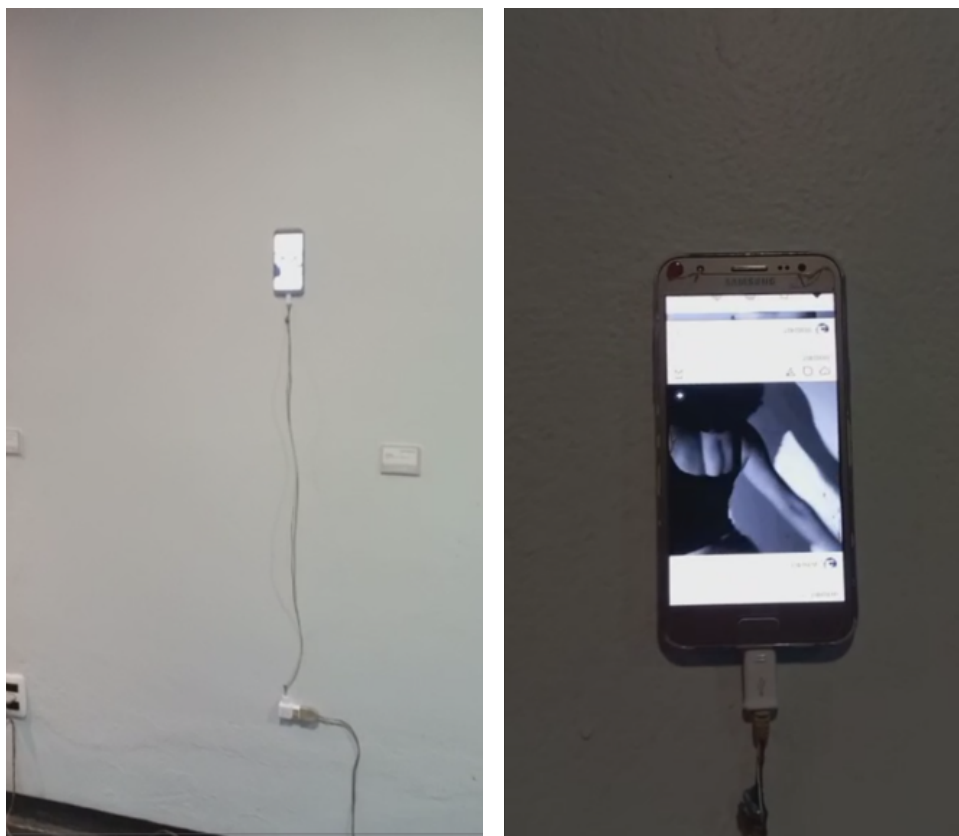


Figura 7. Registros do trabalho *Rolagem no 23°*. Salão de Artes Plásticas da Câmara Municipal de Porto Alegre (2022)

Esse vídeo adquire uma fisicalidade no momento em que o aparelho celular (um objeto tátil que ocupa um lugar físico no mundo) faz parte da totalidade do trabalho em um espaço expositivo. Neste caso, o celular não se trata de uma ferramenta “invisível” ou neutra para a apresentação do vídeo, mas representa e fala muito sobre o próprio conteúdo do trabalho e como ele se relaciona diante das pessoas. Dessa maneira, este vídeo é percebido de outras maneiras no espaço e pode ser relacionado à ideia de espaço híbrido de Giselle Beiguelman trazida anteriormente e exemplificada nos trabalhos de Eva & Franco Mattes e Exonemo.

Segundo relato:

*** Lambes Intankáveis ***

O projeto *Lambes Intankáveis*⁹ surgiu da iniciativa de ocupar o espaço público, utilizando-se dos *memes*, característicos do humor da internet, para criar um diálogo entre o meio virtual e a cidade. Os *memes* fazem parte de uma linguagem nascida na internet e amplamente característica desse meio e pode se apresentar em diversos formatos como imagem, vídeo, áudio, texto e animação. Além disso, também é comum a junção de meios, a recombinação de informações e o *remix* de conteúdos. No *site* do *#museudememes*, desenvolvido sob a coordenação geral do professor doutor Viktor Chagas, em conjunto com estudantes e pesquisadores do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Culturas Políticas e Economia da Colaboração (coLAB), vinculado à Universidade Federal Fluminense, o *meme* é definido como:

De modo bem objetivo, compreendemos atualmente os memes como uma linguagem ou um gênero comunicativo próprio do ambiente digital, e que costuma ser materializado na forma de uma imagem legendada, um vídeo viral, um bordão engraçado, ou uma animação extravagante. Além disso, grande parte da riqueza dos memes está expressa em sua característica intertextual. Eles frequentemente trazem referências à cultura pop, uma novela, uma série de tevê, um reality, ou o último acontecimento político do noticiário. Próprios do universo das comunidades online, os memes são geralmente lidos como conteúdos efêmeros, vulgarmente encarados como “basteiro” ou “cultura inútil”, fruto de sua interpenetração com a linguagem do humor.

(Disponível em: <<https://museudememes.com.br/o-que-sao-memes>>. Último acesso em: 18/08/2023)

Para o desenvolvimento deste projeto, foi feito um levantamento de dados com pessoas do meu convívio de diferentes grupos etários a respeito dos tipos de *memes* utilizados, especialmente dentro do *WhatsApp*¹⁰, para a criação de lambes. Essas informações serviram de base para a criação de *memes* autorais que refletissem o humor, estética e linguagem geral dos *memes* que circulam pela

⁹ A palavra *tankar* teve sua origem na internet em jogos online a partir do termo *tank* que se refere a um escudo com a função de proteger os personagens do jogo. O verbo *tankar* surge como sinônimo de aguentar ou suportar algo. Assim, *intankável*, se refere a algo insuportável, insustentável e é comumente utilizado de forma irônica na internet. Disponível em: <<https://ebaonline.com.br/blog/dicionario-gurias-gamer#:~:text=Tankar,time%20para%20realizar%20outras%20tarefas>> Último acesso em: 18/08/2023

¹⁰ Aplicativo de mensagens instantâneas e rede social mais utilizada atualmente no Brasil. Disponível em: <<https://www.conversion.com.br/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>>. Último acesso em: 18/08/2023

internet. A aparição de alguns elementos estéticos como animais fofinhos, flores, borboletas, *emojis* e outras figuras ilustradas, além de fontes de texto elaboradas com efeitos de tridimensionalidade, sombras, glitter e deformação, partiram como referências a serem trabalhados na minha criação. Partindo dessas inspirações típicas da internet, misturado ao humor *nonsense*¹¹ e a estética de *kitsch* de figurinhas de Whatsapp, foram desenvolvidas uma série de *memes* autorais. Os *memes* gerados foram transformados em lambes pensados para ocupar espaços da cidade (Figura 8), de forma que o conteúdo dessas imagens criasse conexões com o ambiente ao seu redor e interagisse com as pessoas que circulam nesses locais. Essa série de lambes autorais, utilizando a linguagem e estética típicas do que costuma circular nas redes sociais, foi posteriormente espalhada pelo Centro Histórico e no bairro Cidade Baixa, em Porto Alegre.

A ideia central do projeto foi apresentar algo característico da internet e que as pessoas estão acostumadas a ver rotineiramente nas redes sociais, em um contexto fora do esperado, causando dessa forma uma quebra de expectativa do observador. O humor dos cartazes, em conjunto com a estética associada ao meio digital e o posicionamento desses lambes no espaço físico da cidade confere o tom de ironia a estes *memes*, o que traz familiaridade e gera identificação com o público transeunte.

Um exemplo dessa série foi o lambe *Busco Romance* que foi colado em uma parede, em frente a um bar na rua dos Andradas, onde os frequentadores ocupam mesas na calçada. O local foi escolhido por se tratar de um espaço de socialização de pessoas, fazendo referência ao *meme*. Esse lambe, em especial, resultou em uma movimentação interessante, pois além de criar uma interação do meio informacional para o meio físico, também ocasionou o movimento contrário, em que os frequentadores do local postaram fotos do cartaz nas suas redes sociais (Figura 9). Dessa maneira, o objetivo da proposta foi ampliado, pois foi gerado um ciclo que passou do informacional para o físico e também do físico para o informacional.

¹¹ Palavra que traduzida do inglês significa “sem sentido” ou “absurdo”.

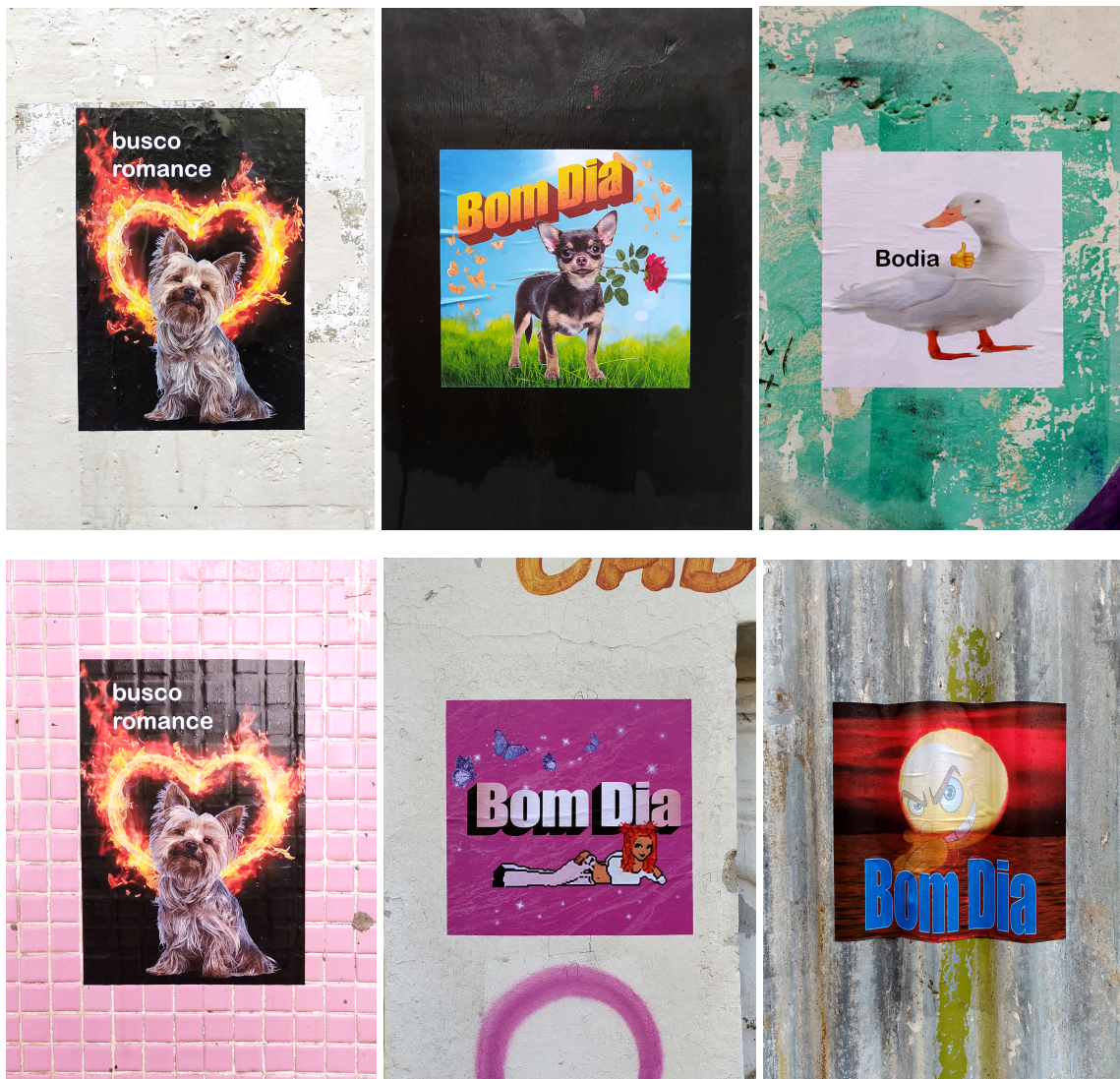


Figura 8. Registros dos lambes produzidos e colados em paredes do Centro Histórico e Cidade Baixa de Porto Alegre.

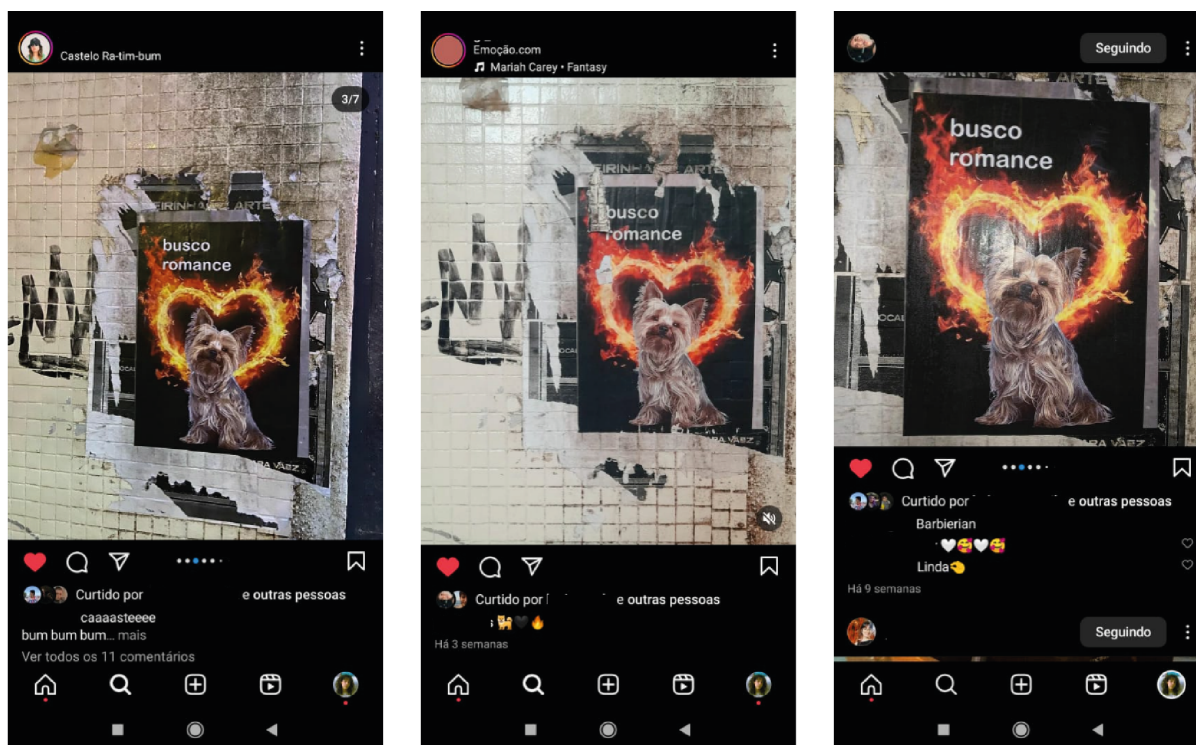


Figura 9. *Still* de compartilhamentos nas redes sociais de imagens do *meme Busco Romance* colado em espaço público.

CAPÍTULO 2 - A sobreposição do ciberespaço ao ambiente escolar

É inegável o quanto as tecnologias digitais inevitavelmente fazem parte da sociedade e do cotidiano de cada vez mais pessoas e de forma intrínseca. Essa é uma realidade que, na altura em que se encontra atualmente, muito dificilmente haverá como ser alterada, pelo menos do meu ponto de vista. As tecnologias digitais permeiam diversos processos, hoje muito mais ágeis e eficientes, além de tornarem a comunicação à distância extremamente simples e descomplicada. No entanto, cada vez mais percebe-se os desdobramentos destas mídias, que vão desde questões relacionadas à vigilância, perda de privacidade, *fake news* e manipulação eleitoral até o vício, saúde mental, entre mais tantos outros tópicos.

No início dos anos 2000, começaram a surgir e se popularizar redes sociais como o *Flickr*, *Orkut* e o *Facebook*¹². O advento dessas comunidades virtuais marcou o rumo em que a internet começava a tomar a partir de então. Hoje em dia, presenciamos não apenas o quanto as empresas que desenvolveram plataformas

¹² Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/33036-a-historia-das-redes-sociais-como-tudo-comecou-htm>. Último acesso em: 12/08/2023

de redes sociais enriqueceram e dominaram o mercado, mas também o quanto a internet acaba muitas vezes se resumindo a elas.

A premissa das redes sociais é extremamente positiva: conectar pessoas. No entanto, quando essas grandes empresas perceberam que tinham em suas mãos um grande gerador de capital, o foco se desloca (se é que não possuíam o olhar centrado na geração de capital desde o seu início). A missão passa de ser uma rede pensada para os usuários em troca de uma ferramenta voltada aos interesses de marcas, que investem em divulgação dentro dessas plataformas. Esse formato de negócios foi tão bem sucedido que não é à toa que as empresas relacionadas à tecnologia ocupam os primeiros lugares no *ranking* de marcas multimilionárias (Figura 10).

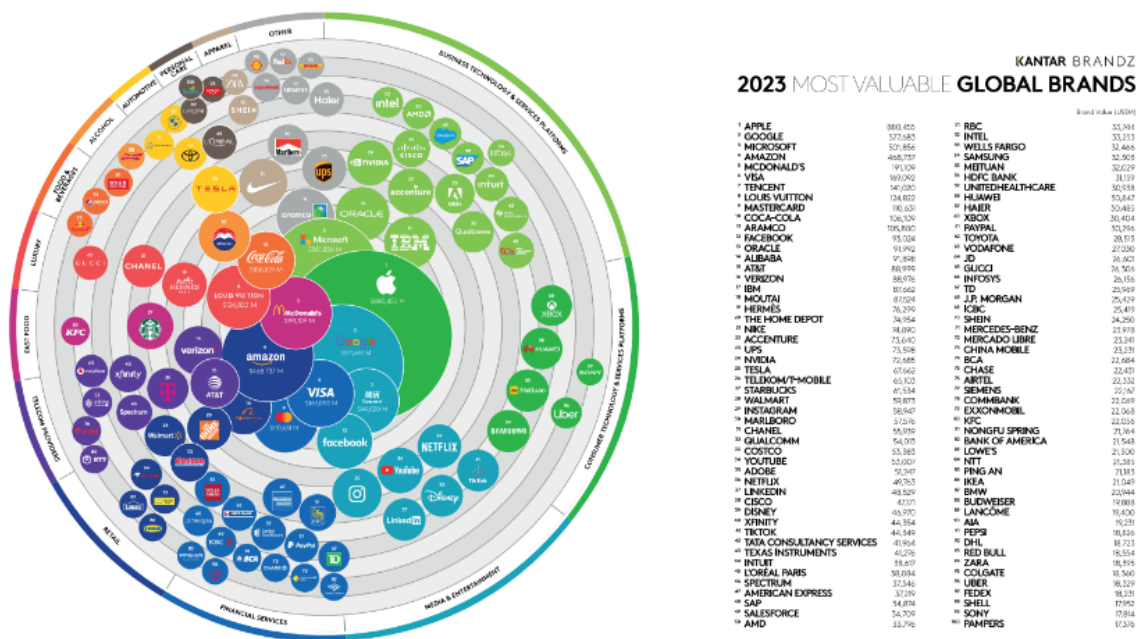


Figura 10. Gráfico identificando as cem marcas mais ricas mundialmente feito pela Kantar Brandz para o ano de 2023. Dentre elas, as três primeiras: Apple, Google e Microsoft estão relacionadas ao setor de tecnologias digitais. Imagem disponível em <https://www.kantar.com/campaigns/brandz/global>. Último acesso em: 12/08/2023.

Esse fenômeno teve desdobramentos que afetaram diretamente as vivências das novas gerações, especialmente a Z (nascidos a partir de 1995) e Alfa (nascidos a partir de 2010), que experienciaram um mundo com a internet e a tecnologia digital já bem estabelecidas, diferente das gerações anteriores. Essas

transformações implicaram também no papel das escolas, que agora lidam com crianças e adolescentes com uma realidade singular, jamais vivenciada, que requer um nível de adaptação e estudo por parte dos professores e demais profissionais da educação.

As mudanças impulsionadas pelas relações entre os jovens e as tecnologias digitais implicaram em uma série de desdobramentos que afetam não apenas o modo com que essas gerações interagem com o mundo, mas também nos processos de aprendizagem dentro das escolas. Mesmo com transformações nas necessidades de ensino das crianças e jovens atualmente, o modelo educacional vigente não acompanha a demanda dessas renovações. É claro que o desenvolvimento de novas tecnologias digitais está em constante aprimoramento, algo que em uma sociedade capitalista é uma realidade que nunca conseguirá ser alcançada pelas escolas públicas por exemplo. No entanto, a adequação à demanda de novas estratégias de aprendizado das gerações Z e Alfa, vai muito além da modernização do ambiente escolar com computadores, *tablets* e *smartphones*:

[...] a aparelhagem técnica é considerada um mero instrumento a ser incorporado às práticas escolares, como se fosse uma ferramenta neutra capaz de atualizá-las, remediando assim a tão proclamada crise. É evidente que essas adaptações também são necessárias e até promissoras, mas seria ingênuo acreditar que solucionaram por si sós os complicados problemas que foram discutidos ao longo deste ensaio. Com efeito, nem os computadores nem a internet nem os telefones celulares são recursos “neutros”, como se costuma dizer, cuja eficácia dependeria da utilização que lhes é dada (Sibilia, 2012, p.182).

De acordo com os argumentos de Sibilia, os aparelhos digitais podem sim ser usados na trajetória de ensino pelos professores, servindo como ferramentas auxiliares em sala de aula. No entanto, é imprescindível que no campo educacional, sejam identificadas as vigentes alterações nos modos de ser, viver e aprender, que acompanham a era da internet e das redes sociais. Dessa forma é possível apresentar essas tecnologias em sala de aula para serem trabalhadas de forma crítica, de acordo com o papel que ocupam na sociedade e na vida pessoal dos estudantes, sem serem ignoradas ou enaltecidas demasiadamente.

Segundo o autor Max Fisher, em *A Máquina do Caos* (2023), referindo-se às redes sociais, essas plataformas se comportam como intermediários que passam despercebidos, mas na realidade são agentes que tomam decisões invisíveis. No

entanto, tratando-se de redes que possuem milhões de usuários ativos, as escolhas tomadas por um grupo seletivo de pessoas no *Vale do Silício* conseqüentemente causam impactos sociais mundiais. Um exemplo claro, discutido por Fisher, é a utilização de princípios do comportamento humano, como o condicionamento pavloviano, com o objetivo de consumir ao máximo o tempo e a atenção dos usuários.

[...] condicionamento pavloviano, que ganhou esse nome em homenagem ao fisiologista russo Ivan Pavlov, que fazia soar um sino toda vez que alimentava seu cachorro, até que o som do sino por si só passou a fazer o estômago do animal se agitar e suas glândulas salivares pulsarem, como se o organismo não conseguisse mais diferenciar entre o soar do sino e a sensação física de comer (Fisher, 2023, p. 39).

Os estímulos trazidos pelas redes sociais, geradores de dopamina no cérebro, que se manifestam em forma de notificações, *likes* e comentários, funcionam da mesma maneira que o sino no experimento de Pavlov. “A dopamina cria uma associação positiva com os comportamentos que a liberam, adestrando você a repetir essas ações” (Fisher, 2023, p. 40). Aliada ao condicionamento pavloviano, estratégias ligadas às pesquisas do psicólogo B.F Skinner também foram agregadas de forma a criar uma fórmula ainda mais efetiva para segurar a atenção dos usuários nas redes, conforme o autor. Esse sistema consiste em recompensar o usuário de forma aleatória, o que é um aspecto essencial segundo os estudos de Skinner. Ao gerar recompensas imprevisíveis, a pessoa continua a desempenhar essas tarefas mesmo sem ser retribuída, na expectativa de finalmente ser recompensada. Dessa maneira, a lealdade do usuário se manifesta ainda mais fiel em comparação a quando recompensada repetidamente.

Ao ressaltar essas características a respeito do funcionamento “invisível” dessas plataformas, que atualmente se manifestam na sua utilização, é possível compreender o inevitável impacto que causam na vida das pessoas e em seu comportamento. Além disso, as redes sociais tocam em um aspecto muito sensível e essencial da vivência humana que é a socialização. Com a utilização das redes sociais, os usuários começam a associar o saciamento dessa necessidade de se conectar com pessoas com o rolar do *feed* ou curtindo fotos nos aplicativos. A junção dessas características cria uma fórmula altamente viciante e que tem o poder de, aos poucos, alterar o comportamento dos usuários.

Como consequência, questões referentes a saúde mental tornam-se uma grande preocupação diante de plataformas que parecem ditar suas próprias leis. A dificuldade em manter o foco e a concentração, aumento da ansiedade e o isolamento social são apenas alguns exemplos de adversidades que afetam pessoas das mais variadas idades e que podem estar interligadas ao uso das redes.

Por mais que existam todas essas questões, devido ao amplo acesso à internet e às redes, surge e se desenvolve uma vasta cultura digital na qual os jovens interagem e se identificam com facilidade. Aspectos dessa produção cultural da internet podem se apresentar como ponto de interesse a ser trabalhado nas aulas de arte, afinal se tratam de manifestações artísticas, socioculturais e políticas da atualidade. A criação de conteúdos característicos desse meio como os *memes*, *gifs*, jogos digitais, produção audiovisual, aliadas ao conceito do *remix*, criam novas possibilidades estéticas, técnicas e conceituais que podem ser introduzidas em sala de aula. Desta forma se aproximam das referências artísticas já conhecidas pelos estudantes e que talvez não tenham sido configuradas por eles como possibilidades artísticas, mas apenas como parte de seu cotidiano.

A artista transmídia biarritzzz (1994, Fortaleza, vive e trabalha em Recife, Brasil), é um exemplo de referência diante de seu trabalho que utiliza da cultura do *remix* para criar conversas entre videoarte, cultura digital e música, além de apresentar uma estética amadora típica da internet como uma proposta artística (Figura 11). Ao trazer exemplos da estética do digital como forma de expressão artística para dentro de sala de aula, aproxima-se a vivência dos jovens e assim é possível estabelecer relações entre arte, cultura e suas experiências pessoais. Segundo Bévort e Belloni: “O foco, porém, não é o uso pedagógico ou didático das mídias, mas as experiências midiáticas dos jovens fora da escola para, a partir delas, ensinar sobre as mídias” (2009, p. 1088). Dessa forma, ao trabalhar conceitos já familiares aos discentes, conquista-se também a abertura de espaços para discutir o próprio meio. Assim, adentrando reflexões sobre as redes e a internet, distanciando-se da noção que tais plataformas são neutras.

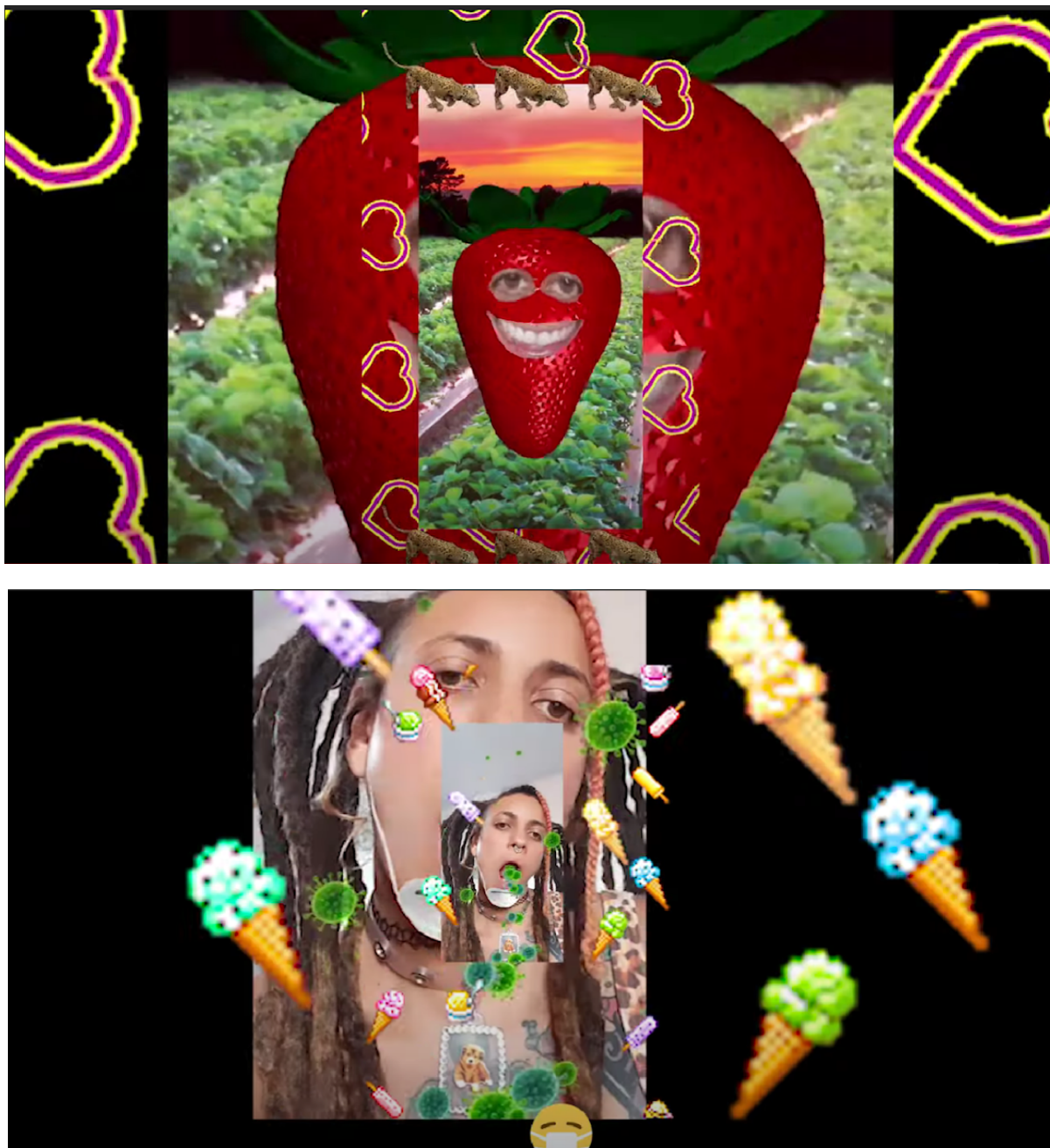


Figura 11. *Still* do videoclipe editado por biarrizzzz para a música *Like Attack* da banda Luísa e os Alquimistas, lançado em abril de 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Vo_Lkr2C6Pg&t=33s&ab_channel=LuisaeosAlquimistas. Último acesso : 12/08/2023

Um fenômeno a ser constatado decorrente dessa ampla utilização das redes e de suas formas de manipulação algorítmica é uma padronização cultural referente ao compartilhamento em massa das mesmas referências por este meio. Como visto

anteriormente, a geração de capital por meio da manipulação do comportamento dos usuários é uma realidade a ser considerada nessas condições:

Visões empobrecedoras do fenômeno da cultura de rede e de suas potencialidades, reduzem a discussão da interface de leitura à ontologia do suporte, dispensando a necessidade de sua crítica. Discussão que é de suma importância aqui, haja vista que na Internet, seja ela móvel ou fixa, por uma lógica _ ou falta de?_ do mercado, o conteúdo é não só mediado pela interface, mas manipulado por ela. (BEIGUELMAN, 2004, p.7)

Nesse caso, cabe à escola, como mediadora de conhecimentos e diante de uma geração permeada por telas, a criação de um espaço que perpassa o informacional e o físico, relacionando-os ao invés de separá-los completamente. Dessa forma, acolhe-se os meios digitais, colocando-os para circular de outras maneiras, relacionando-os com a oralidade, o corpo, a escrita e o fazer manual, referências oriundas de outros meios e períodos históricos. Essas sobreposições entre o *on* e *offline* podem ser relacionadas ao conceito de espaço híbrido (Beiguelman, 2004).

No entanto, esse é um papel que exige um alto nível de adaptação e capacitação por parte das escolas e dos professores para a criação de um ambiente de ensino capaz de promover essas interações. Segundo Bévort e Belloni (2009), a integração de novas tecnologias tende a ser muito baixa nos processos educacionais devido às características institucionais e estruturais que dificultam essas mudanças em sua organização e renovação de processos pedagógicos. Somadas a esta questão, as desigualdades sociais implicam em um fator determinante ao acesso a essas tecnologias nas diferentes regiões do planeta, conforme os autores.

Como já visto, a escola não necessariamente precisa investir em aparatos eletrônicos para as questões relacionadas às mídias digitais serem trazidas para sala de aula. Afinal, os estudantes estando em contato com esses aparelhos em seu cotidiano, portarem telefones celulares ou apenas estarem inseridos em um contexto de tecnologias digitais é o suficiente para tratar dessas questões de forma crítica. No entanto, mesmo se referindo, mais especificamente, à integração de aparatos digitais nas escolas, as questões trazidas por Bévort e Belloni servem como perspectiva sobre este assunto no contexto institucional escolar.

Por mais que os ambientes educacionais possuam resistência ou dificuldade em se adaptarem à utilização do meio informacional, a pandemia de Covid-19 no

ano de 2020 provocou uma transposição repentina e obrigatória de todas as atividades para o virtual. Esse acontecimento marcou uma geração de crianças e adolescentes que vivenciaram o isolamento social em uma faixa etária em que a interação com outras pessoas da mesma idade é essencial para o seu aprendizado e desenvolvimento. Além disso, também gerou grandes esforços por parte dos professores e das instituições de ensino para a criação de um modelo de aprendizagem às pressas para suprir as necessidades do período. Nenhum dos lados: nem as escolas ou os professores, nem os estudantes e suas famílias estavam tecnicamente capacitados, devidamente instrumentalizados ou mentalmente estáveis nessas condições.

Em todo caso, esse período demonstrou o quanto inevitavelmente o meio pedagógico e as tecnologias digitais estão cada vez mais interconectados. No entanto, essa relação não é nem um pouco simples: trata-se de um processo repleto de nuances, dilemas e indagações ainda sem respostas. No livro *Entre Redes e Paredes: a escola em tempos de dispersão* (2012), Paula Sibilia adentra algumas destas questões:

Depois de permitir acesso ao fluxo - mesmo sabendo-se que, de fato, seria tolo ou inútil tentar barrá-lo - agora o problema será “ensinar” a lidar com ele. Trata-se de algo extremamente difícil, para o qual os professores deveriam ser “capacitados” tanto ou mais do que para lidar com os computadores e seus programas didáticos. Mas o problema é maior ainda, pois talvez ninguém saiba realmente em que consiste esse ensino, e é muito mais duvidoso que os docentes contemporâneos possam assumir essa tarefa tendo-se dissolvido o mito da transmissão, sobretudo nesse campo em que os jovens parecem “saber” mais que eles. (Sibilia, 2012, p. 185)

As aulas de arte na escola, tendo o potencial de abrir espaços de reflexão, podem ser um ambiente propício para desenvolvimento de investigações a respeito dessas problemáticas. Dessa forma, criando trocas entre professor e estudante, consequentemente também gerando diálogos geracionais que refletem as diferenças em modos de ver, de utilização e possíveis desdobramentos das tecnologias digitais. Afinal, como apontado por Sibilia, as novas gerações possuem um entendimento e uma vivência mais atualizada de acordo com o contato que tiveram com essas tecnologias em constante mudança. Em tal circunstância, por mais que seja do interesse do docente, se torna irrealista assumir que este consiga se manter a par das inovações midiáticas digitais que seus alunos consomem. Por

essa razão, é essencial que haja um diálogo entre professores e estudantes de forma a construir trocas de conhecimento bilaterais. Assim, acolhendo os discentes ao levantarem suas questões, proporcionando questionamentos a respeito da forma como se relacionam com esses meios e se aproximando de seu conjunto de experiências.

Dito isso, mesmo tomando todas essas medidas, trabalhar com mídias digitais é tratar sobre o imprevisível, afinal, são tecnologias das quais não temos o controle nem sobre os modos de operá-las e nem sobre os modos nos quais nos afetam, pelo menos até agora.

Nas próximas páginas apresento os relatos de "O que os estudantes consomem no meio digital" e "Arte, escola e tecnologias digitais" referentes a observações feitas nos meus estágios no ensino Fundamental e Médio. Esses relatos trazem a minha experiência, levantando assuntos a respeito do meio digital e redes sociais em relação a resposta que obtive dos estudantes.

Os relatos se apresentam como tentativas de traçar possíveis caminhos, tendo em vista sua complexidade. Como não existem respostas prontas ou fórmulas perfeitas, apresento aqui observações, experimentos talvez bem sucedidos ou possivelmente falhos (se é que essa dualidade exista nesse contexto), vivências e indagações que surgiram durante esse processo. Esses acontecimentos imprevisíveis que acompanham o contato entre as tecnologias digitais, a escola, e nesse caso, a criação artística, são comparados por Sibilia com a caixa de Pandora:

(...) não se devem ignorar os perigos implícitos no caminho escolhido: essa abertura histórica talvez seja equivalente a abrir a caixa de Pandora, já que ninguém sabe o que vai acontecer quando esses dois universos outrora incompatíveis - o dispositivo pedagógico e as redes informáticas - terminarem de se fundir ou, então, entrarem em colapso. (Sibilia, 2012, p.183)

RELATOS - Sobre experiência em sala de aula

Terceiro relato:

*** O que os estudantes consomem no meio digital ***

Na minha experiência de estágio em artes com o ensino Fundamental¹³, atuei com duas turmas de sétimo ano. Logo nas primeiras aulas, a partir da pergunta “o

¹³ Estágio obrigatório realizado no primeiro semestre letivo de 2022 sob a orientação do Prof. Dr. Cristian Poletti Mossi.

que você consome de entretenimento?”, realizamos um mapeamento das redes sociais, conteúdos e jogos mais utilizados pelos estudantes no ambiente digital. Os alunos anotaram no quadro branco as suas respostas e as organizaram em categorias (Figura 12). Nessa atividade, também foram levantadas outras informações, solicitando que os estudantes escrevessem sobre o tipo de conteúdo que consomem no meio digital e como é sua relação com as redes sociais. Com base nessas respostas, foram elaborados alguns gráficos que representam os dados coletados de ambas as turmas (Figura 13).

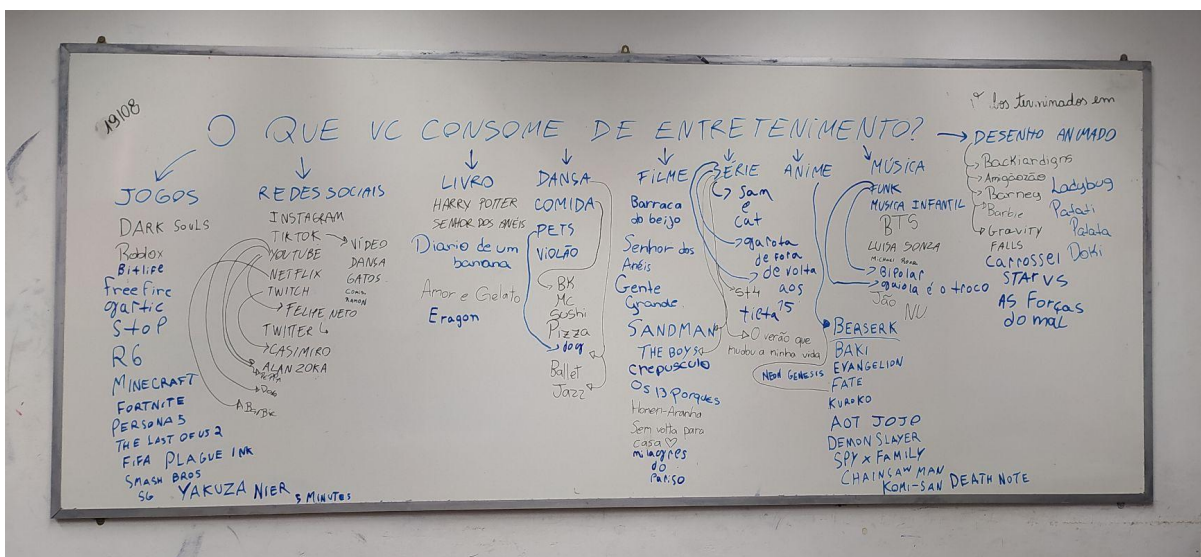
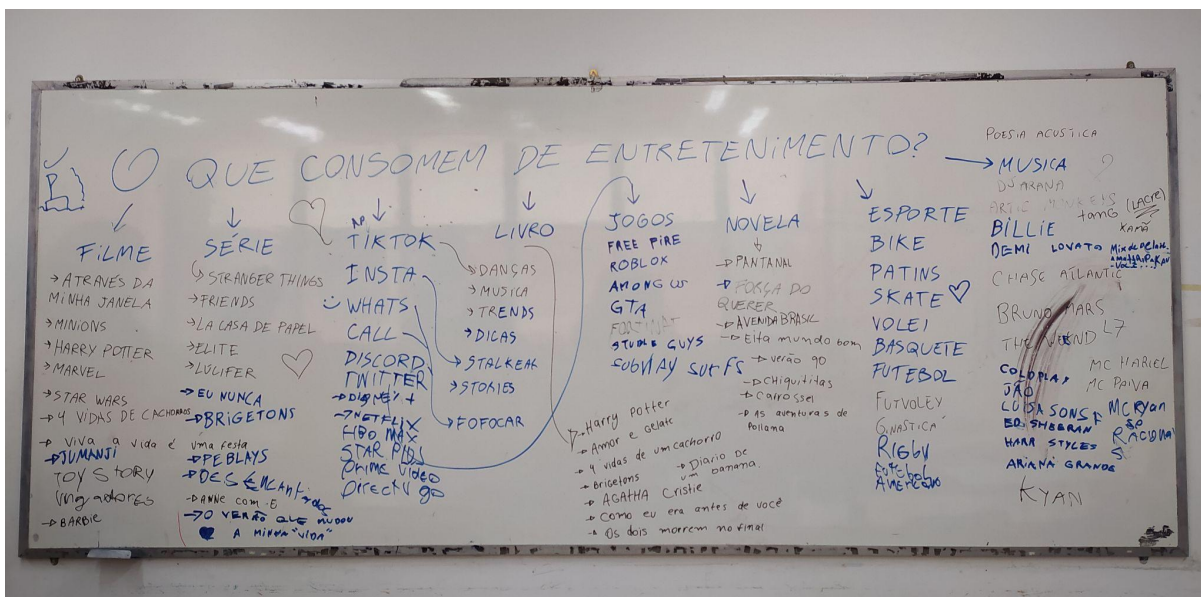


Figura 12. Resultado das contribuições dos estudantes do 7º ano sobre quais as suas atividades de entretenimento e consumo de conteúdo.

Baseado nesses dados, a grande maioria das mídias digitais consumidas pelos estudantes (duas turmas de cerca de 17 alunos), eram redes que apresentam o formato de vídeo. As redes sociais que mais apareceram, o *Tiktok* (35,7% - gráfico 2) e o *Youtube* (35,7% - gráfico 2), são aplicativos que têm o compartilhamento de vídeos como principal característica. Além disso, o consumo de filmes, séries e *animes* (30,6% - gráfico 1) apareceu como a forma de entretenimento mais comum entre os estudantes. Apesar de muito presente no consumo de conteúdos, o vídeo não apareceu tanto como algo que eles costumam produzir e compartilhar nas redes. Os estudantes revelaram-se como espectadores das mídias em vídeo, no entanto, no aspecto de compartilhamento de seu próprio conteúdo, as mídias centralizadas na imagem estática dominaram os gráficos.

O *Instagram*, rede social que surgiu com o propósito de compartilhamento de fotografias, evidenciou-se como a plataforma mais utilizada pelos discentes quanto o quesito é expor o seu próprio conteúdo. Entre os estudantes que disseram utilizar as redes para o compartilhar seus materiais (38,9% deles afirmaram não compartilhar nada - gráfico 3), 50% afirmaram utilizar o *Instagram* e 11,1% o *Tiktok* para esse intuito (gráfico 3).

Gráfico 1

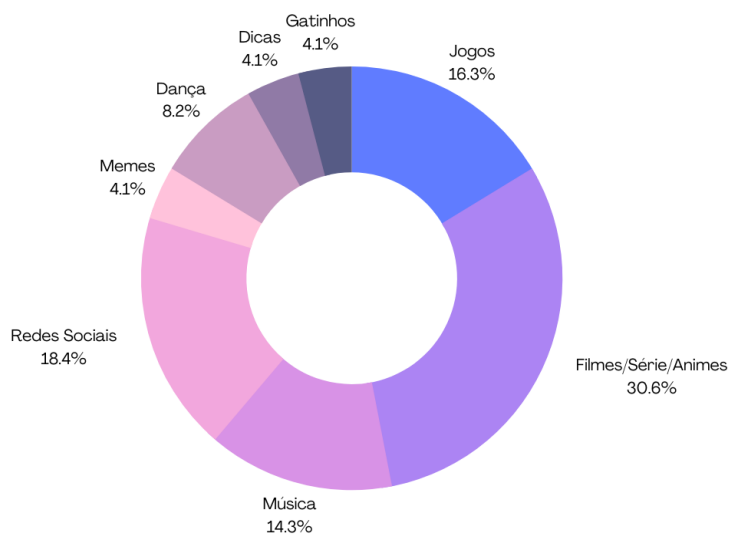


Gráfico 2

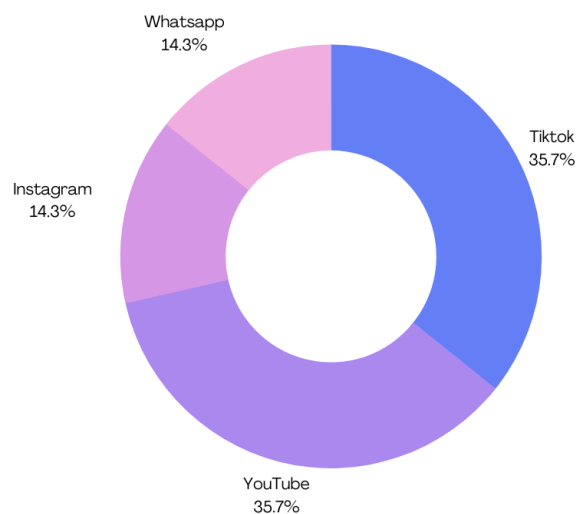


Gráfico 3

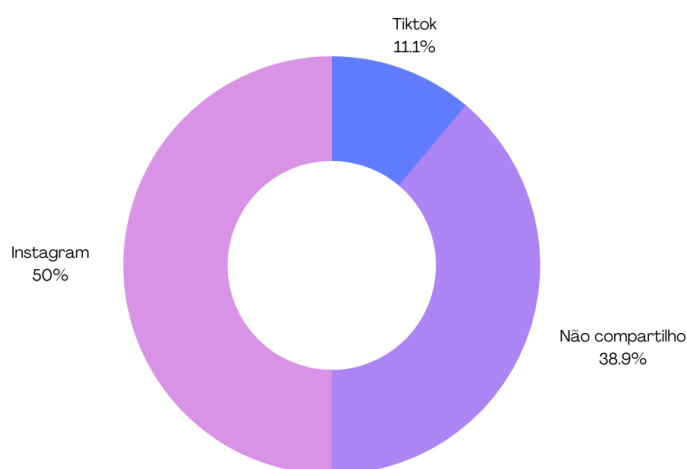


Gráfico 4

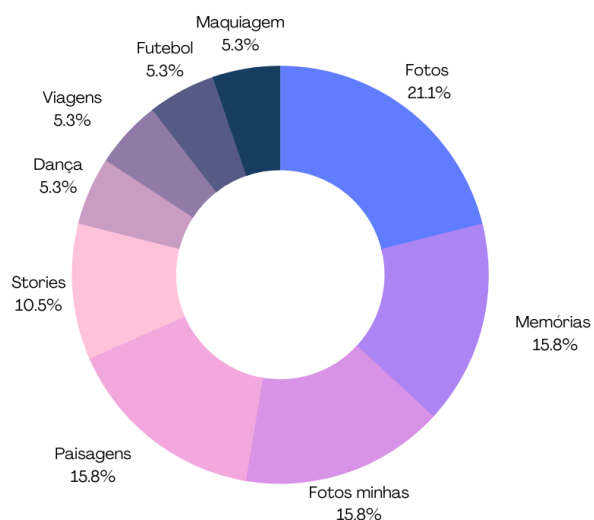


Figura 13. Gráficos sobre as informações de consumo de conteúdo digital coletadas com as turmas de sétimo ano no Instituto de Educação General Flores da Cunha em 2022.

Gráfico 1: tipos de conteúdos mais consumidos pelos estudantes no meio digital.

Gráfico 2: redes sociais mais citadas pelos estudantes como fonte de consumo de conteúdo.

Gráfico 3: redes sociais utilizadas para compartilhamento de conteúdo produzido pelos estudantes.

Gráfico 4: tipo de conteúdo compartilhado pelos estudantes em suas redes sociais.

Ao analisar o gráfico 4, baseado nas respostas à pergunta “O que você compartilha nas redes sociais?”, pode-se concluir que pelo menos 36,9% do que os estudantes postam nas redes sociais se trata de fotos, sendo 15,8% fotografias nas quais eles mesmos aparecem. As demais categorias citadas podem ser encaixadas tanto em vídeo quanto em imagem. No entanto, devido ao fato de a resposta mais recorrente ter sido “fotos”, acho plausível deduzir que as demais respostas, pelo menos em parte, podem se encaixar como uma subcategoria de “foto”: fotos de viagens, fotos de paisagens, fotos de memórias, entre outros. Dessa forma, a margem de criação e compartilhamento de vídeos é menos comum comparado a postagem de fotografias pelos alunos dessas turmas.

A partir das primeiras aulas de conversa com os estudantes sobre seus hábitos de consumo, criação e compartilhamento de conteúdo digital, foi proposta uma atividade de criação de vídeos com as turmas. Como grande parte das mídias trazidas pelos estudantes se apresentava no formato de vídeo e eles possuíam pouca experiência de experimentação com esse meio, essa atividade foi sugerida como um desafio à eles. Ambas as turmas pareceram receber com entusiasmo a proposta da atividade e o material criado pelos discentes se enquadrou em quatro principais tipos: recriar uma *trend*, animação em *stopmotion*, encenação e continuar um desenho (Figura 14).

No decorrer da atividade houve primeiramente momentos de partilha de vídeos de referência, tanto de videoarte, quanto de animações e de vídeos feitos para as redes sociais. Os estudantes tiveram a oportunidade de apresentar vídeos dos quais eles achassem relevantes para a atividade para discutir com a turma, assim como os vídeos trazidos por mim. Após essa etapa, os alunos começaram a pensar e organizar o que eles gostariam de produzir baseando-se nas últimas aulas e também em uma lista de disparadores de ideias que foi elaborado para as turmas. As sugestões que apareceram nos vídeos criados foram as seguintes:

- Escolha algum objeto ao seu alcance e crie um vídeo de animação em *stopmotion* dando vida a este objeto.
- Escolha um *meme* ou *trend* de vídeo do *Tiktok* e recrie da sua maneira.
- Faça um desenho/pintura/colagem ou outra prática artística de sua escolha e registre o seu processo em forma de vídeo.

- Escolha uma cena de algum filme/série/jogo e faça uma interpretação recriando a cena de uma nova forma ou novo contexto. Ex: como seria essa cena se acontecesse no fundo do mar? Ou no espaço? Ou em uma outra época? Ou com outros personagens?

Os vídeos produzidos pelas turmas, em alguns casos, misturavam mais de um dos disparadores: foram apresentados dois vídeos em que um desenho passava de estudante para estudante e cada um deveria adicionar algo novo à imagem. Considero que esses tipos de vídeos se encaixam entre a ideia de recriar uma *trend* e de registro de um processo artístico. Também surgiram vídeos que partiram da recriação de uma *trend*, porém, se transformaram em uma espécie de teatro com uma narrativa de início, meio e fim. Além disso, também houve um interesse por parte das turmas em experimentar a criação de animações em *stopmotion* com massinha de modelar. Com o despertar desse entusiasmo, foi preparada uma aula sobre o assunto para as turmas e, por consequência, também surgiram vídeos com essa técnica para o trabalho final. Por fim, alguns estudantes também se desprenderam do formato de vídeo para redes sociais e criaram curtas, com um maior referencial ao cinema, apresentando personagens e uma narrativa.

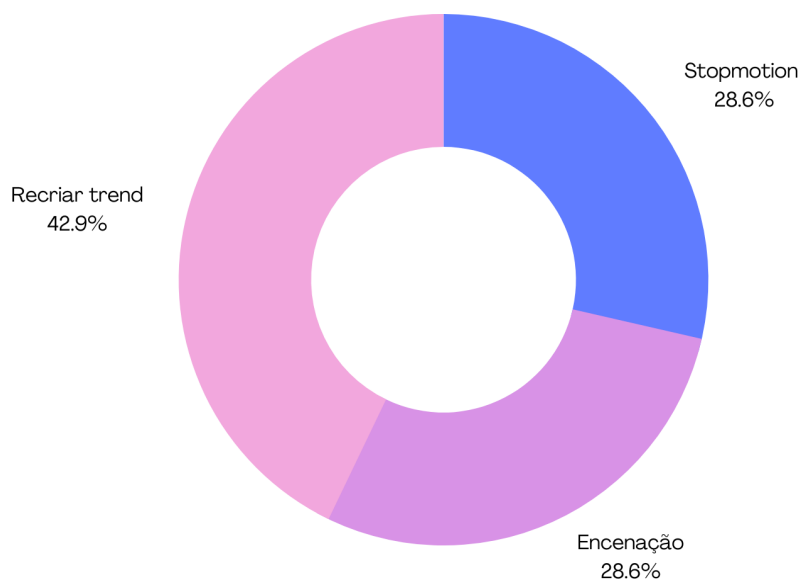


Figura 14. Gráfico dos tipos de vídeos produzidos pelos estudantes a partir da atividade.

Ao analisar os vídeos criados pelas turmas é possível entender um pouco mais sobre os referenciais dos estudantes, dos quais possuem contato fora de sala de aula e que pouco são acolhidos dentro da escola. Na posição de estagiária e de uma pessoa que assim como os estudantes, também teve uma relação próxima das tecnologias digitais desde a infância, pude acompanhar de outras maneiras esse processo de criação, que se diferenciou das demais atividades já familiares as turmas. No entanto, a diferença geracional, mesmo que não tão acentuada, é perceptível diante dos conteúdos trazidos, *trends* e referências das quais não pude compreender com tanta facilidade. Todavia, essas diferentes perspectivas, para mim, são geradoras de grande interesse pelo entendimento dos modos de vivenciar as tecnologias digitais e as redes sociais pelas novas gerações ou outros grupos sociais.

Cronologicamente, esse estágio com o ensino Fundamental ocorreu depois da minha experiência de estágio com o ensino Médio, relatado a seguir. A diferença de idade e de escolas ocupou um papel importante nas respostas dos estudantes diante das atividades propostas. Além disso, algo essencial durante o estágio com o ensino Fundamental foi o tempo mais extenso em que estive ao lado das turmas, devido ao fato de ser um momento mais seguro em relação à pandemia do Covid-19. Assim, tive a oportunidade de realizar as atividades com maior tranquilidade e acompanhar mais de perto os processos das turmas.

Dito isso, enquanto a minha experiência com o ensino Fundamental gerou engajamento por parte dos estudantes, sendo possível trabalhar diversos aspectos a respeito dos temas trazidos, a experiência com o ensino Médio levantou outras questões, que acompanham a adolescência e o se descobrir no mundo.

Quarto relato:

*** Arte, escola e tecnologias digitais ***

Durante a minha experiência de estágio com o ensino de arte para o segundo ano do ensino Médio¹⁴, trabalhei com os estudantes uma outra proposta de criação

¹⁴ Estágio obrigatório realizado no segundo semestre letivo de 2021 sob a orientação do Prof. Dr. Cristian Poletti Mossi. Esse estágio foi realizado de forma híbrida, com as orientações feitas online e aulas práticas na escola de forma presencial devido a pandemia de Covid-19. As 30 horas de prática de estágio foram cumpridas, no entanto dividi as práticas com uma colega, devido a pouca disponibilidade de escolas dispostas a receber estudantes para estágio no período. Portanto, coordenei as atividades das turmas durante 15 horas e dei auxílio nas atividades preparadas por ela no restante do tempo.

de vídeos. Essa atividade teve como pauta principal a temática da identidade, que já vinha sendo abordada pela professora titular das turmas e portanto deveria ser dada continuidade nas minhas aulas. A partir disso, o projeto propôs abordar a temática da interação dos estudantes com as redes sociais e mídias digitais, levantando reflexões sobre questões identitárias e como elas se manifestam em um contexto de compartilhamento dentro das redes. Além disso, o projeto propôs explorar as ferramentas disponíveis nos telefones celulares para a criação de diferentes possibilidades de edição e filmagem de vídeo, como parte do processo de realização da atividade.

Como trabalho final desse projeto, os estudantes responderam, em formato de vídeo, a uma pergunta referente às questões identitárias de cada um. Os resultados gerados foram postados em uma conta privada no *Tiktok* com acesso apenas para a turma. A partir dessa experiência, pude perceber alguns desdobramentos dos quais eu não havia antecipado, que surgiram com a proposta de criação e compartilhamento dos vídeos.

Um acontecimento que me marcou durante este estágio, foi o caso de uma estudante que durante as aulas parecia não gostar ou ser indiferente quanto às atividades. Com o anúncio da proposta de trabalho final, esse comportamento se manteve: ela não sabia o que desenvolver para a atividade e por isso não queria participar. No entanto, em uma das aulas reservadas para a criação desses vídeos, a estudante me procurou com uma ideia para o trabalho, porém estava insegura com tal ideia. Uma das perguntas que poderia ser respondida em formato de vídeo pelos discentes era referente ao que eles gostavam de fazer ou com o que se identificavam. A ideia da estudante era fazer o trabalho como resposta a esta questão, tratando sobre ir em festas, algo que ela gostava de fazer. Por conta da escolha desta temática, ela acreditava que eu não iria deixá-la desenvolver o vídeo sobre esse assunto.

A insegurança da estudante girava em torno de condicionamentos que a fizeram acreditar que falar sobre a sua própria vivência ou de algo de que ela gostava - no caso frequentar festas - não serviria como assunto para uma atividade escolar ou para um trabalho artístico. Quando respondi a ela que não havia problema em fazer o projeto em cima desta ideia, a estudante se engajou com a proposta e conseguiu entregar o trabalho final.

Esse acontecimento me fez refletir a respeito do que os discentes esperam das aulas de artes na escola e como eles se enxergam nesse espaço. Especialmente durante o estágio com o ensino Médio, percebi que os estudantes carregavam entendimentos de que para produzir arte eles deveriam necessariamente saber desenhar e que o fazer artístico basicamente se resumia em ter um talento nato para isso. O conceito de arte para eles era muito distante das suas realidades e por isso não se identificavam e se frustravam com as aulas na escola. Alterar os materiais e os meios para a produção dos trabalhos de aula, do papel e dos lápis de cor para o digital, foi uma iniciativa de rompimento das expectativas. No entanto, mesmo com essa mudança e apesar de trazer um ar mais descontraído às aulas, manteve-se uma postura em geral retraída quanto ao que poderia ser criado nesse formato.

Como relatado anteriormente no caso da aluna, os estudantes tinham receio de trazer para a aula temáticas e ideias próprias que se distanciassem do que eles já estavam acostumados a ver na escola ou com o que eles relacionavam com arte. Ao introduzir as redes sociais e a tecnologia digital nas aulas, houve também um estranhamento por parte dos estudantes, visto que, apesar de estarem familiarizados com essas ferramentas, o contexto da escola era diferente do seu uso cotidiano. Portanto, a forma na qual os estudantes interagiram com as redes e seus recursos em sala de aula também se deu de outra maneira. Foi somente nas últimas aulas que alguns alunos conseguiram se sentir mais à vontade para explorar essas ferramentas na escola com a mesma segurança que já possuíam em casa. Começaram a surgir vídeos em que os estudantes realmente abraçaram o que gostariam de fazer e não o que a escola ou o que “a professora de artes” esperava que eles fizessem.

Acredito que o desenvolvimento desse projeto foi um ponto de partida, pelo menos para alguns estudantes, para que tivessem uma outra percepção sobre o que pode ser arte. A escolha do tema de redes sociais e tecnologia foi uma tentativa de se aproximar à vivência dos alunos, de algo do qual eles possuíam conhecimento e familiaridade, tornando o fazer artístico um pouco mais palpável e prazeroso.

Segundo bell hooks em *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade* (2013), todas as pessoas possuem uma carga de conhecimento gerado por sua experiência pessoal e esse saber agrega um valor intrínseco. Ao ser

apresentado em sala de aula de forma não hierárquica a outros tipos de conhecimentos e acolhendo os estudantes a compartilharem e valorizarem suas experiências, este fazer se torna benéfico ao processo de aprendizagem:

Todos os alunos, não somente os de grupos marginalizados, parecem mais dispostos a participar energicamente das discussões em sala de aula quando percebem que elas têm uma relação direta com eles [...]. Os alunos, mesmo quando versados num determinado tema, podem ser mais tendentes a falar com confiança quando ele se relaciona diretamente com sua experiência. (hooks, 2013, p. 118)

Esta perspectiva a respeito de como o ambiente escolar pode se mostrar acessível à recepção das contribuições dos estudantes se aplica também no caso das turmas de ensino Médio e da aluna aqui relatado. Quando os estudantes passaram a perceber o espaço de sala de aula como um local também adequado para discutirem questões de seu interesse, as atividades começaram a fluir com mais facilidade. Claro que, por se tratar de um estágio de curta duração, no período da pandemia e no qual esse tempo foi reduzido ainda mais, também se tornou mais complicado apresentar aos estudantes todos os aspectos que eu considerava que poderiam ser abordados. Todavia, a mudança de postura nos últimos dias, se comparado aos primeiros, já reforça o quanto a experiência teve algum impacto, mesmo que seja um detalhe.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais, como ferramentas presentes no contexto social atual do mundo contemporâneo, representam mudanças que vêm se desenvolvendo nos modos de ser, criar e aprender, principalmente das novas gerações. Ao se tratar de uma realidade que faz parte de 90% dos brasileiros que possuem acesso à internet, segundo a pesquisa do IBGE de 2021¹⁵, é inegável os impactos nas experiências pessoais e coletivas da população.

Levando em consideração os desdobramentos dessas mudanças no meio educacional, é essencial o desenvolvimento de um processo de ensino condizente com o período. Assim, de modo a se relacionar com os interesses dos estudantes e suas vivências que perpassam a cultura digital e a utilização do ciberespaço. Dessa forma, também gerando ambientes de reflexão e discussão crítica a respeito do modo pelo qual somos afetados por essas tecnologias, visto que não se tratam de ferramentas imparciais.

A sobreposição entre o meio informacional, familiar aos estudantes fora da escola, em conjunto ao espaço físico escolar, que trabalha a oralidade, escrita, o corpo e o fazer manual, pode se apresentar como um ambiente de aprendizado e criação. Visto que no âmbito artístico, artistas da atualidade têm se apropriado das tecnologias digitais para desenvolver trabalhos que refletem a relação entre esses meios, essas experimentações também podem ser levantadas em sala de aula.

Partindo da minha posição de estudante, com desejo de criar artisticamente, com a experiência da docência através dos estágios e com o meu contato desde a infância com as tecnologias digitais, creio que todas essas questões estejam interconectadas: a experiência pessoal, que acaba atravessando as tecnologias digitais, influencia os modos de aprender e os modos de criar, assim como as temáticas de interesse. O envolvimento com o ciberespaço, tratando-se de uma experiência individual e coletiva em um contexto social da atualidade, apresenta-se como um tópico de relevância a ser pesquisado diante das suas relações diretas ou indiretas com o campo educacional e artístico.

Este envolvimento é um tema que está em constante renovação e possui um alto grau de complexidade. Portanto, neste primeiro momento, apresento na

¹⁵ Disponível em: <<https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/34954-inter-net-ja-e-acessivel-em-90-0-dos-domicilios-do-pais-em-2021>>. Último acesso em:22/08/2023.

presente pesquisa uma parcela da infinitude desses temas, acompanhados de minha experiência pessoal, que possui a possibilidade de ser aprofundada ainda mais em um futuro. A discussão a respeito das relações entre as tecnologias digitais, arte e aprendizado abre brechas para a indagação de diversas questões de extrema importância, pois dialogam diretamente com o existir no período contemporâneo.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2012. 2a. Edição. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=O4mEDwAAQBAJ&pg=PT2&hl=pt-BR&source=gbs_toc_r&cad=1#v=onepage&q&f=false>. Acesso em: 21 jun. 2023.

BAMBOZZI, L., BASTOS, M., MINELLI, R. **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. Org. São Paulo: Conrad Editora do Brasil. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/322529841_MEDIACOES_TECNOLOGIA_E_ESPACO_PANORAMA_CRITICO_DA_ARTE_EM_MIDIAS_MOVEIS>. Acesso em: 05 mai. 2022.

BEIGUELMAN, Giselle. **Admirável mundo cívico**. 2004. Disponível em: <https://www.academia.edu/3003787/Admir%C3%A1vel_mundo_c%C3%ADbrido>. Acesso em: 12 jul. 2023.

BEIGUELMAN, Giselle. Notas sobre a cultura e a arte da mobilidade (Pensamentos nômades para hipóteses em fluxo). in: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcos; MINELLI, Rodrigo. **Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis**. Org. São Paulo: Conrad Editora do Brasil. 2009. pp. 87-98. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/322529841_MEDIACOES_TECNOLOGIA_E_ESPACO_PANORAMA_CRITICO_DA_ARTE_EM_MIDIAS_MOVEIS>. Acesso em: 05 mai. 2022.

BÉVORT, Evelyne., BELLONI, Maria Luiza. **Mídia-educação: conceitos, história e perspectivas**. Educ. Soc., Campinas, vol. 30, n. 109, p. 1081-1102, set/dez 2009. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/es/a/5pBFdjL4mWHnSM5jXySt9VF/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso em: 24 jun. 2023.

CHAGAS, Viktor. **Da memética aos memes de internet: uma revisão da literatura**. Figshare. Journal contribution.2021. Disponível em: <<https://doi.org/10.6084/m9.figshare.14925318.v1>>. Acesso em: 12 ago. 2023.

DEMARCHI, Jéssica Thaís; AZEVEDO, Cláudio Tarouco de. **Vínculos entre o ensino de Arte e a linguagem audiovisual na cultura digital**. Revista da FUNDARTE, Montenegro, p.63-78, ano 19, nº 38, abril/junho de 2019. Disponível em:<<http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index>>. Acesso em: 28 jun. 2023.

FISHER, Max. **A máquina do caos: como as redes sociais reprogramaram nossa mente e nosso mundo**. Tradução Érico Assis. São Paulo: Todavia, 2023, primeira edição.

HOOKS, bell. **Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade**. Tradução de Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

LEMOS, André. Infraestrutura para a cultura digital. IN: SAVAZONI, Rodrigo e COHN, Sérgio (orgs.). **Cultura digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, 2009. Disponível em: <<https://www.procomum.org/wp-content/uploads/2018/01/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2023.

MANOVICH, Lev. **Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source**. 2002. Disponível em: <http://manovich.net/content/04-projects/035-models-of-authorship-in-new-media/32_article_2002.pdf>. Acesso em: 12 abr. 2022.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Tradução Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.