



Ensino Remoto em Artes Visuais: Isolamento e Dispersão

MARIANA JUNQUEIRA DE CAMARGO¹; MARISTANI POLIDORI ZAMPERETTI²

¹Universidade Federal de Pelotas – marianajcamargo@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – maristaniz@hotmail.com

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta um recorte do projeto de pesquisa “Visualidades e Docência: emergências e contingências no Ensino de Artes Visuais”, vinculado ao Grupo de Pesquisa: “Pesquisa, Ensino e Formação Docente nas Artes Visuais” – CNPQ/UFPEL, cujo objetivo é investigar a docência em artes visuais no contexto pandêmico do Covid-19, o ensino remoto e as visualidades na cibercultura.

Durante a pandemia do Covid-19 em 2020 instaurou-se na educação brasileira o ensino remoto, onde a modalidade presencial foi substituída de forma abrupta e desamparada pela mediação das tecnologias digitais, em modo remoto. Em decorrência da necessidade do distanciamento físico, o espaço dos processos de ensino-aprendizagem antes localizado na escola foi transferido para diferentes contextos residenciais. Segundo Zamperetti (2021), as novas tecnologias de comunicação e informação produziram outras formas de ensinar e aprender. Destaca-se o papel do smartphone, outrora proibido na sala de aula, e das redes sociais como principais mídias de interação entre alunos e professores.

A instituição escolar é compreendida como uma tecnologia de época – dispositivo historicamente situado em um tempo no qual a escola era o principal espaço de socialização e produção de conhecimento. A crise da escola, apontada por Sibilia (2012), anunciava a incompatibilidade dessa instituição moderna com os novos corpos e subjetividades sugeridas pelas relações com as mídias digitais. A Cibercultura (LEMOS, 2023) emerge da relação simbiótica entre as tecnologias e sociabilidade contemporânea, provocando mudanças estruturais nos modos de ser e estar no espaço-tempo, assim, é um fenômeno social que condiciona as formas de experienciar e produzir o mundo.

Dessa forma, este trabalho pretende identificar o isolamento físico a dispersão da atenção e comunicação como fatores emergenciais e contingenciais do ensino remoto em arte e cultura visual.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada para este trabalho é qualitativa, realizada a partir de levantamento bibliográfico do campo da educação em artes visuais, tecnologia e comunicação. Foi utilizado como instrumento de investigação entrevistas online com perguntas semiestruturadas. Ao todo, oito professores de foram entrevistados pelos participantes do projeto. De maneira geral foram observadas informações acerca das adaptações ao ensino remoto, as práticas desenvolvidas durante o período pandêmico e as relações estabelecidas com as visualidades na cibercultura. Além disso, possíveis desdobramentos para o futuro da educação pós-pandemia também foram abordados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em 2020 as aulas nas redes pública e privada da educação brasileira foram suspensas devido a necessidade do distanciamento físico como medida de segurança frente a pandemia do Covid-19, instaurando o ensino remoto. Recursos tecnológicos como o smartphone e as redes sociais tornaram-se possibilidades para manutenção do vínculo pedagógico entre a comunidade escolar, conforme aponta Zamperetti (2021). Esse período foi caracterizado pelo improviso da utilização de plataformas comerciais, que não foram desenvolvidas com finalidade educativa, como o WhatsApp e Facebook, e a falta de formação da comunidade escolar para qualificação do uso das novas tecnologias de comunicação e informação. Além disso, pôde-se observar o aumento das desigualdades sociais evidenciadas pelas diferentes realidades vivenciadas pelos alunos como a falta de acesso aos recursos materiais e conexão com a internet (JORNAL CORREIO, 2020; ZAMPERETTI, 2021).

Discute-se também o agravamento da precarização do trabalho docente, que já se encontrava em processo de desvalorização social e baixos salários. Durante o ensino remoto a vigilância das práticas docentes é acentuada, agravando a situação já existente. “A quarentena e o excesso de tarefas, o envolvimento com as aulas online (além dos alertas contínuos de mensagens por redes sociais), [leva os/as professores/as] ao esgotamento físico e mental”. (ZAMPERETTI, 2021, p. 43). A Sociedade da informação possui, através dos aparatos disciplinares, tecnologias de controle e poder sob o corpo ainda mais efetivas que as instituições centralizadoras da modernidade (SIBILIA, 2012).

De acordo com Lemos (2020), o uso das tecnologias digitais permite novas formas de associação e interações afetivas, mantendo, de alguma forma, o vínculo coletivo. Por isso, o distanciamento é apenas físico, já que estamos isolados, mas largamente e exaustivamente interconectados através da Cibercultura ou Cultura Digital. Para Lemos (2023), a Cibercultura emerge a partir dos anos 1970, com a convergência midiática entre as novas tecnologias de base microeletrônica e as telecomunicações. É a cultura contemporânea, onde a socialização é majoritariamente mediada pelos dispositivos digitais e meios de comunicação audiovisuais, produzindo vínculos associativos e comunitários, mesmo que virtuais. O Ciberespaço possibilita a livre circulação de mensagens disseminadas de forma “transversal e vertical, aleatória e associativa”. A fonte de informação deixa de ser um centro “editor-coletor-distribuidor” e passa a funcionar de maneira “caótica, multidirecional, entrópica, coletiva e, ao mesmo tempo, personalizada”, provocando diferentes repercussões para área da educação em arte e cultura visual.

Na pós-modernidade, o sentimento é de compressão do espaço e do tempo, onde o tempo real (imediato) e as redes telemáticas desterritorializam (desespacializam) a cultura, tendo um forte impacto nas estruturas econômicas, sociais, políticas e culturais. O tempo é, assim, um modo de aniquilar o espaço. Esse é o ambiente comunicacional da cibercultura (LEMOS, 2023, p. 85).

Esses processos envolveram uma profunda transformação, inclusive em campos vitais como a construção de si, os relacionamentos com os outros e a formulação do mundo (SIBILIA, 2012). As visualidades também nos produzem, sugerem modos de uso da tecnologia, de ser e estar em sociedade, e por isso, precisam ser problematizadas. Assim, Zamperetti et al (2023) identifica nas questões vivenciadas pelos professores de Artes Visuais, especificidades inerentes a Cibercultura, como a proliferação das imagens através das redes sociais.

As visualidades no campo de estudos da cultura visual são construções operantes nos modos como cada pessoa ou um grupo interpreta determinados artefatos, partindo de suas formações, de seus repertórios pessoais e suas subjetividades, sempre considerando as demais relações – sociais, políticas e culturais –, ou seja, atentando à ampla dimensão cultural do olhar, que é histórica e contextual (ZAMPERETTI et al 2023).

Para Sibilia (2012, p. 201), em uma sociedade altamente midiatisada, fascinada pela incitação à visibilidade, surge uma organização baseada no “consumo exacerbado, marketing e publicidade, fluxo financeiro em tempo real e interconexão em redes globais de comunicação”. A contemporaneidade dá à luz outras formas de se edificar a própria subjetividade – diferente daquela internalizada – para qual a escola foi configurada, levando em conta sua vocação uniformizadora, homogeneizante e normalizadora.

Assim, em vez da prisão – com suas grades, seus cadeados, suas normas estritas e suas severas punições —, teríamos cada vez mais como modelo universal uma rede eletrônica aberta e sem fios, à qual cada um se conecta livremente: apenas onde, quando e se o desejar. Nos locais onde imperavam as rígidas agruras do confinamento para educar os cidadãos dos séculos XIX e XX com a força do sangue e da letra, desdobram-se agora as atrativas tramas da conexão, que opera de outro modo e com outros objetivos: seduzindo os consumidores contemporâneos com suas incontáveis delícias transmídia (SIBILIA, 2012, p. 208).

Diante da crescente diversidade de produção e compartilhamento de imagens, o campo da cultura visual compreende a interpretação crítica como prática social, que mobiliza a percepção e a memória construída pelo sujeito, produzindo sentidos e significados e exercendo poder psicológico e social.

O papel que arte e imagem desempenham na cultura e nas instituições educacionais não é refletir a realidade ou torná-la mais real, mas, articular e colocar em cena uma diversidade de sentidos e significados. Indivíduos de um mesmo grupo ou comunidade podem conviver com as mesmas imagens, mas cada um as vive e interpreta de maneira diferente, criando brechas e espaços de diversidade (MARTINS, 2006, p. 74).

4. CONCLUSÕES

A onipresença da tecnologia na era pós-digital, evidenciada pela pandemia, é, por vezes, naturalizada e por isso, despercebida até que o sejamos impedidos de usá-la. O potencial democrático do ensino remoto foi reprimido pelas desigualdades de uso das mídias digitais. O contexto de isolamento físico fez emergir questões sobre a importância da corporeidade – e das materialidades – na educação. A cibercultura provoca mudanças estruturais no funcionamento da sociedade, a relação instantânea com a informação e o excesso de imagens alteram as subjetividades do mundo contemporâneo. A era das multimídias produz pequenas totalidades dispersas, onde o significado depende da interação. O conhecimento é atualizado constantemente de maneira descentralizada e atemporal, modificando o papel do/a docente de Artes Visuais nos processos de ensino-aprendizagem.

Não existem relações humanas não-mediadas; podemos dizer que o problema não são as novas tecnologias, mas os tipos de relações que estabelecemos com elas enquanto coletividade. É preciso politizar as interações,



atentando para concepção e gestão das mídias que capturam a atenção. O direcionamento da atenção produz realidades e subjetividades, instaurando novas demandas para a escola da sociedade em rede, em tempos de desterritorialização das instituições.

Talvez a educação através da arte possa ainda nos ajudar a vislumbrar melhores possibilidades para o futuro – que já é hoje – as quais podemos citar: maior criticidade em relação ao consumismo e a presença das tecnologias em rede na nossa vida, imaginação e invenção para criar melhores cenários futuros de sobrevivência, adaptação à reclusão como fato talvez frequente para os próximos anos em conjunto com a manutenção de nossa saúde mental, dentre tantas outras questões prioritárias que nos assolam (ZAMPERETTI et al, 2023, p. 07).

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

JORNAL CORREIO. Coronavírus: isolamento digital é um luxo para poucos em um país de miseráveis. 2020. Disponível em: <https://www.correio24horas.com.br/artigo/coronavirus-isolamento-digital-e-um-luxo-para-poucos-em-um-pais-de-miseraveis-0320> Acesso em: 11 set. 2023.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Ed. Sulina, 2023 Parte II: capítulo I - condição pós-moderna e cibercultura. p. 74-121.

MARTINS, Raimundo. Porque e como falamos da cultura visual? **Visualidades.** Goiânia, v. 4, n. 1 e 2, 2006.

SIBILIA, Paula. A escola no mundo hiperconectado: Redes em vez de muros? **Matrizes**, São Paulo, v. 5, n. 2, p. 195-211, jan./jun. 2012.

ZAMPERETTI, Maristani P. A artes visuais e ensino remoto: paroxismo nas interações em tempos de pandemia. **Palíndromo**, Florianópolis, v. 13, n.29, p. 37-53, 2021.

ZAMPERETTI, Maristani P.; PONTES, Alessandra Gurgel; SOUZA, Fabiana L. de; BREDO, Valdirene Hessler. Visualidades na Cibercultura e Docência em artes visuais: Uma pesquisa em processo. In: **III Seminário Internacional de História e Educação: Democracia e Cidadania em tempos de Neoconservadorismo.** 2023, Volume 2.