

RASTROS DE REALIDADES: ENTRE O AO VIVO E AS MEDIAÇÕES TECNOLÓGICAS NA CRIAÇÃO CÊNICO-VISUAL EM ARTE E EDUCAÇÃO

Nathália de Souza Mendes (PIBIC/CNPq/FA/UEM), André Luís Rosa (Orientador). E-mail: ra119058@uem.br.

Universidade Estadual de Maringá, Departamento de Música e Artes Cênicas, Maringá, PR.

Linguística, Letras e Artes/Educação Artística

Palavras-chave: realidade virtual; realidade aumentada; ensino de arte.

RESUMO

Esta investigação aborda algumas contribuições da Realidade Virtual (RV) e da Realidade Aumentada (RA) para a criação cênico-visual no campo da arte e educação. O objetivo centrou-se nas relações socioculturais estabelecidas entre a produção artístico-pedagógica no ao vivo e as biotecnologias da cena, levando em consideração as aproximações e dificuldades desses tensionamentos na conjuntura da escola. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica com análise discursiva e performativa, permeada por uma escrita autoetnográfica, levando em consideração uma política ciber-educacional-cultural, e mais precisamente a indicação de uma mediação biotecnocênica, ancorada no hackeamento das relações de poder auferidas pelas biotecnologias e suas mediações, dando condições para que as pessoas discentes e docentes construam narrativas artísticas e pedagógicas contra-hegemônicas e anticoloniais no contexto escolar.

INTRODUÇÃO

A pesquisa discorre sobre algumas contribuições e tensões entre o ao vivo e as mediações tecnológicas, por meio da Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA), no que tange à criação cênico-visual no campo da arte e educação. Com a inserção dos processos artístico-educacionais numa era da globalização e da virtualização dos conhecimentos, nos interessou investigar como as relações socioculturais estabelecidas entre a produção em arte/teatro no ao vivo e nas biotecnologias da cena evidenciam enfrentamentos complexos, não apenas de base ontológica, mas, sobretudo, de construção de outras epistemologias dissidentes e desobedientes aos construtos de controle e regulação dos corpos.

Neste sentido, o escopo da pesquisa nos levou a constatar que ainda existem poucas referências interseccionais que tratam os impactos entre as áreas da arte, da educação e das mediações tecnológicas. Podemos estender essa situação para a RV, RA e outras interfaces digitais que tem propiciado reprogramar a vida numa

esfera local e global de produção de conhecimento, impactando, inclusive, na criação em arte e educação.

REVISÃO DE LITERATURA

A investigação tem cunho qualitativo, pois consiste em uma pesquisa bibliográfica, a partir de análise discursiva e performativa, entrelaçada, também, por uma escrita autoetnográfica, ao buscar interseccionar dados coletados nas referências textuais e imagéticas acessadas, bem como nas memórias e experiências da pessoa pesquisadora em formação artística e docente na Licenciatura em Teatro.

Com isso, nosso intuito, a partir desta investigação, se dá nos entrecruzamentos de resultados de outras pesquisas sobre a RV e RA na arte e educação, bem como outras interfaces no ciberespaço, identificando movimentações socioculturais da comunidade escolar, sobretudo das pessoas discentes e docentes, e revelando possíveis dificuldades e aproximações entre situações vivenciadas no contexto escolar e condições postas pelas políticas educacionais para o campo da arte.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O que compreendemos por realidade está para além da que estamos inseridas materialmente, dita e encarada como real. É possível criar e recriar realidades por meio de dispositivos e reprogramações, estabelecendo relações de poder sobre os corpos, entendendo que as construções sociais, políticas, culturais e existenciais também são agenciadas por tecnologias que alteram a vida, logo, também são nomeadas como biotecnologias.

Se nos aproximarmos do que Michel Foucault enuncia, compreendemos que o espaço de poder das tecnologias estão para além de um mero conjunto de técnicas. São, sobretudo, práticas sociais que informam os corpos, a economia e a sexualidade. Para o filósofo, em *Vigiar e Punir*, “trata-se de alguma maneira de uma microfísica do poder posta em jogo pelos aparelhos e instituições, mas cujo campo de validade se coloca de algum modo entre esses grandes funcionamentos e os próprios corpos com sua materialidade e suas forças” (Foucault, 1987, p. 30).

A RV pode ser uma dessas temporalidades e espacialidades, na medida em que nos insere numa imersão em um novo ambiente ou realidade, designando novas sensações, percepções e produção de conhecimentos. Outra é a RA, uma sobreposição/ocupação de elementos virtuais no ambiente definido como realidade material. Segundo Tori, Kirner e Siscoutto (2006, p. 25) “[...] é o enriquecimento do ambiente real com objetos virtuais, usando algum dispositivo tecnológico, funcionando em tempo real [...]. Ou seja, há uma reprogramação no que denominamos e compreendemos de realidade material, na medida em que a compomos com elementos e dispositivos imateriais.

Esses dois modos de cognição, na intersecção com a vida, coabitam o ciberespaço, definido por Lévy (1999, p. 92) como um “[...] espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”, o qual determinou novos modos de operar com a existência, resultando em novos

dispositivos culturais, chamado cibercultura: “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (Lévy, 1999, p. 17). Posto isso, tais aparatos em relação à educação designam um novo espaço de ensino e aprendizagem, determinando as ações propostas pelas pessoas docentes em seus planejamentos, instrumentos de trabalho e, fundamentalmente, na produção de conhecimentos junto às pessoas discentes. Porém, uma das problemáticas ainda latentes que identificamos, além da falta de recursos financeiros, equipamentos necessários, espaços para laboratórios especializados e conexão com a internet nas escolas públicas, foi a formação continuada das pessoas docentes no que tange à mudança paradigmática que as biotecnologias contemporâneas solicitam enquanto posicionamento de vida e de articulação para uma política ciber-educacional-cultural.

Em se tratando especificamente do ensino de arte, percebe-se que as biotecnologias contemporâneas poderiam compor um arsenal de possibilidades de investigação e produção de artefatos artístico-educacionais que dialogassem com as realidades que temos construído e vivenciado no cotidiano, no acesso ininterrupto à internet, redes sociais e interfaces digitais, bem como numa intensa produção de si determinadas por marcadores sociais que geram regulação e controle dos corpos em presença e virtualidades.

Assim sendo, nota-se a necessidade de uma mediação biotecnocênica, com estratégias de análise interseccional, compreendendo os dispositivos de poder e as disputas de narrativas que as biotecnologias contemporâneas continuam a acirrar. A partir de um hackeamento desses saberes e poderes biotecnológicos da cena, de não apenas compreender e auxiliar o manuseio dos equipamentos e plataformas, mas também no movimento de construção político-existencial que as biotecnologias operam nas subjetividades e nos corpos, tornando-se um processo contínuo de reprogramação da vida.

CONCLUSÕES

As biotecnologias se tornaram cada vez mais necessária para a comunicação das pessoas, instaurando outras espacialidades e temporalidades, e novas configurações de realidades e corpos surgiram através das mediações tecnológicas. Essas realidades operam com a vida e a reprogramam, sobretudo a forma de se comunicar, trabalhar, aprender e se constituir. As pessoas passaram a desenvolver suas próprias culturas e modos de agir, mesmo que muitas vezes influenciadas pelo meio, são códigos e linguagens específicas que adentram e reconfiguram o ciberespaço e a realidade material.

A RV e RA são interfaces que, segundo Casimiro (2014), expandem as possibilidades de percepções das pessoas; o espaço que se constrói é outro, devido a imersão, a interação e ao envolvimento, criando assim outra(s) realidade(s), nem menos ou mais legítima da que estamos acostumados a designar como “real”. Ao estabelecer outras sensações e percepções, essas interfaces têm repercutido,

influenciado e determinado a materialização da vida e suas operações socioculturais.

Esta investigação estabeleceu foco no campo da arte e educação, ao identificar que, no âmbito escolar, a forma de ensinar e aprender arte também legitima leituras de mundo, e as biotecnologias da cena tem informado como a produção artística também determina inteligibilidade dos corpos. Assim, indicamos a necessidade de construir uma mediação biotecnocênica para operar com as disputas de narrativas no hackeamento de conhecimentos biotecnológicos contemporâneos, na qual o ensino de arte esteja indissociável de uma produção crítica e diversa de subjetividades e corpos nos deslocamentos virtuais que passam a redimensionar e reprogramar as políticas de existência entre o ao vivo e as mediações tecnológicas.

AGRADECIMENTOS

Ao CNPq e Fundação Araucária, responsáveis pelos recursos da bolsa PIBIC-AF-IS, disponibilizada para o desenvolvimento dessa pesquisa. A mim, por não desistir dessa jornada árdua que é a graduação. À minha mãe. Ao orientador Prof. Dr. André Luís Rosa.

REFERÊNCIAS

CASIMIRO, G. G. Realidade aumentada enquanto meio expositivo: cibercultura e cultura da interface na arte contemporânea. *In*: SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIDER, 8, 2014, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: ESPM, 2014. Disponível em: https://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/giovanna_graziosi_casimiro_165.pdf. Acesso em: 10 ago. 2023.

FOUCAULT, M. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Trad. Raquel Ramallete. 20. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1987.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

TORI, R.; KIRNER, C.; SISCOOTTO, R. **Fundamentos e tecnologia de realidade virtual e aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC, 2006.