

MÍDIA INTERATIVA E SUA INFLUÊNCIA NA MANEIRA COMO ATUAMOS NAS ARTES VISUAIS

Interactive media and its influence on the way we act in the visual arts.

Lauro Ferreira Junior¹

Sandra Borsoi²

RESUMO

O tema central da pesquisa se trata da mídia interativa e sua influência na maneira como é possível atuar nas artes visuais. Os objetivos da pesquisa foram: analisar as mídias interativas, buscando compreender e identificar as mudanças trazidas pela tecnologia que afetam o meio artístico visual. A mídia interativa possui consigo a capacidade de influenciar a maneira como as artes visuais são produzidas, pois traz novas maneiras de criação e também de aprendizado. Sendo assim, o problema norteador da pesquisa foi: como a mídia interativa pode contribuir com as Artes Visuais, especificamente dentro da sala de aula? A metodologia utilizada é de cunho qualitativo. A partir dos objetivos e do problema é possível dizer que com o uso das ferramentas tecnológicas surgem novos desafios e possibilidades no campo da arte. Neste sentido, é possível dizer que o ensino apresenta algumas limitações que precisam ser superadas. Deste modo, é possível evidenciar algumas alternativas nas artes visuais e as relações artísticas que as mídias interativas podem contribuir com a sala de aula e possibilitar a experiência estética dos educandos. Para tanto, os autores que fundamentam as reflexões são: Anne Cauquelin, Ana Mae Barbosa, Arthur Kroker, André Lemos, Pierre Lévy e outros. Por fim, a inserção nas artes com a mídia interativa, principalmente em sala de aula, consolida uma abordagem metodológica em que possibilita a inserção do educando às mídias interativas e experiência estética da obra de arte e do ser no mundo de maneira mais sensível.

Palavras-chave: Arte Contemporânea, Educação, Mídia Interativa.

ABSTRACT

The central theme of the research deals with interactive media and its influence on the way one can work in the visual arts. The research objectives were: to analyse interactive media, seeking to understand and identify the changes brought about by technology that affect the visual artistic environment. Interactive media has the ability to influence the way art is produced, as it brings new ways of creating and also of learning. Therefore, the research's guiding problem was: how can interactive media contribute to the Visual Arts, specifically within the classroom? The methodology used is of a qualitative nature. Based on the objectives and the problem, it is possible to say that with the use of technological tools, new challenges and possibilities arise in the field of art. In this sense, we can say that our teaching has some limitations that need to be overcome. In this way, it is possible to highlight some alternatives in the visual arts and artistic relationships that interactive media can contribute to the classroom and enable the students' aesthetic experience. For that, the authors who base the reflections are: Anne Cauquelin, Ana Mae Barbosa, Arthur Kroker, André Lemos, Pierre Lévy and others. Finally, the insertion in arts by interactive media, mainly in the classroom, consolidates a methodological approach in which it allows the insertion of the student to the interactive media and aesthetic experience of the work of art and of being in the world in a more sensitive way.

Key-words: Contemporary Art, Education, Interactive Media

¹ Graduado em Licenciatura em Artes Visuais, UEPG, lauroferreiralu@gmail.com

² Doutora em Educação, UEPG, sborsoi@uepg.br

1. INTRODUÇÃO

A mídia interativa pode ser entendida de diversas formas, mas em sua totalidade se resume a produtos e serviços digitais em sistemas como os dos computadores que respondem a ações do usuário, isso pode ser feito em forma de texto, animação gráfica, áudio, vídeo, e outras.

Ela vem crescendo cada vez mais rápido dada a grande quantidade de produtos interativos de alta qualidade, proporcionados por indústrias como as de jogos, ou empresas com enfoque em redes sociais que buscam a evolução da interatividade através da tecnologia, criando assim um mundo simulado sem fronteiras, que futuramente pode vir a imitar inúmeras características do mundo real, podendo também incluir novos meios de produzir e apreciar a arte.

Neste sentido, a presente pesquisa foi realizada objetivando analisar as mídias interativas, buscando compreender e identificar como as mudanças sociais trazidas pela tecnologia afetam o meio artístico visual, mais especificamente aqueles que têm experiência dentro das salas de aula, como alunos e professores de artes visuais. Para tanto, a pesquisa fora norteadas com a seguinte problemática: como a mídia interativa pode contribuir para o ensino das Artes Visuais?

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Anne Cauquelin (2010, p. 11), discorre sobre diversos temas referentes à arte contemporânea, mostrando a diversidade de linguagens que desafiam as classificações convencionais do período, questionando o caráter das figuras artísticas e a própria definição de arte, guiando a significados e pensamentos.

A arte contemporânea, ou pós-moderna, mais do que contemplar uma natureza estética, busca refletir subjetivamente sobre a obra de arte, sendo assim, os artistas têm grande liberdade criativa, podendo transitar entre diferentes períodos e possuindo total liberdade para se expressar, tanto na técnica quanto conceitualmente.

É importante ressaltar que, segundo os parâmetros vigentes na arte contemporânea, qualquer coisa pode vir a ser arte, mas isso não significa que qualquer coisa seja arte.

Em seu livro, *Verdade e Método* (1997), Gadamer cita que a qualidade de uma obra de arte é baseada em leis estruturais, e também em um nível de formas que transcendem todas as limitações de sua origem histórica ou conteúdo cultural.

Segundo André Lemos em seu livro: *Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea* (2008), a pós-modernidade é o terreno onde a cibercultura, que se trata do espaço virtual onde pessoas conseguem interagir umas com as outras de maneiras complexas e variadas, se encontra, advinda de um acesso ilimitado e contínuo a redes e mídia pertencentes a internet, entendida como um adjunto de espaços, rituais, atitudes e tradições desenvolvidas em proximidade ao digital.

Arthur Kroker, no livro de André Lemos (2008, p. 67), afirma que este é o momento onde as sensações primitivas se entrelaçam com o tecnológico, e vão assim em direção a tecnologias virtuais, como: realidade virtual, ciberespaço, mídia e etc, aderindo a necessidade humana de transmitir emoções através da arte, deste modo, se existe a possibilidade existem também aqueles que exploram as capacidades destas novas formas de se expressar.

A arte digital, se tratando de uma criação contemporânea, utiliza-se da tecnologia digital, como seu nome já sugere. Também pode ser conhecida como arte de novas mídias ou arte de computador, e refere-se à arte que necessita de softwares de computador ou outros dispositivos eletrônicos para ser produzida e empregada nas mídias digitais, exemplos desta podem ser vistos na animação, fotografia, ilustração e vídeo.

Quando se pensa em arte digital, muitas vezes a atenção não é dirigida à sua potência como obra de arte. É comum pensar que o mundo da arte digital é algo diferente do restante das artes como um todo, mas isso não é de fato verdade, pois é possível vir a compreender que dentro da cibercultura existe espaço e vontade para criação artística, e que esta tem valor e potência própria.

Pierre Lévy, argumenta no livro de André Lemos: *Cibercultura, Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea* (2008, p. 11), que a cibercultura como cultura em si, não como uma subcultura, e que ao acompanhar o crescimento das novas mídias é possível também testemunhar novas formas artísticas, divinas, técnicas, políticas e industriais.

O que Pierre diz com isso, é que através das novas mídias presentes nos espaços pertencentes à cibercultura, é possível alcançar novas formas de cooperação uns com os outros. Seja na interação com pessoas que vivem do outro lado do mundo, ou na criação de espaços onde estas pessoas possam interagir.

De muitas formas os pensamentos de Lévy sobre a cibercultura se provaram verdadeiras, e se torna possível compreender seus pensamentos, pois hoje, com o que é chamado de mídia interativa,

suportada pela rede global de internet, onde compartilhar e vivenciar aspectos da vida de pessoas de todo o mundo é uma realidade.

E além disso, experienciar espaços virtuais interativos que desafiam o termo “realidade”, e abrem as portas para novas e incríveis formas de interação, seja para entretenimento, trabalho ou também para educação.

A forma como as pessoas interagiam anteriormente com vários aspectos pessoais e profissionais da vida, incluindo procura de emprego, entrevistas, escola e publicidade, se transformou com a inserção da mídia interativa.

No mundo contemporâneo, a mídia interativa é crucial. As pessoas se tornaram mais ativas virtualmente, dada a facilidade e velocidade, tendo capacidade de se comunicar com outros indivíduos, empresas e organizações de maneira muito rápida. É possível inferir que, até pouco tempo, ainda era utilizado somente o envio de cartas para se comunicar, e o tempo de espera entre o envio e o recebimento da informação era longo, já com a mídia interativa e o fluxo irrestrito e compartilhamento de informações, este tempo é quase nulo.

Trata-se também de uma ferramenta de ensino muito eficaz dada seu componente educacional. Ela permite e incentiva os indivíduos, especialmente os alunos, a se tornarem mais envolvidos, colaborativos e responsáveis pelo que estão aprendendo.

Pois, em uma maneira distinta de ensino, em vez do conteúdo ser dado de forma linear e empacotada em textos e imagens, o professor, com o uso da mídia interativa, incorpora ambientes digitais na sua forma de educar, permitindo que os alunos se envolvam com a fonte desse conteúdo em forma de vídeos, áudios e entrevistas com artistas. Trata-se de uma ferramenta muito útil, pois também o acesso a performances, pinturas, esculturas, músicas, peças de teatro e outros diversos meios artísticos podem ser acessados com facilidade e qualidade.

Em seu livro: *Introdução a Realidade Virtual* (2004, p. 2), John Vince diz que os primeiros sistemas de Realidade Virtual descreviam uma tecnologia computacional que permitia ao usuário olhar por um visor eletrônico que, em vez de mostrar a este o mundo real, mostrava um mundo criado completamente por computação gráfica.

John Vince (2004), prossegue falando sobre as incríveis aplicações que tal tecnologia teria para com diversos meios, por exemplo: seria possível dirigir carros virtuais, ir em viagens virtuais, interagir com pessoas virtuais, cirurgiões poderiam praticar manobras complicadas em cadáveres

digitais antes de praticar as habilidades em corpos reais e inúmeras outras aplicações igualmente fantásticas.

Se estas aplicações em uso para com a educação em artes visuais forem consideradas, se pode vir a compreender o pensamento de Lévy (2008), pois existe o surgimento de novos meios de se construir ensino, experienciando galerias dentro de sala de aula e trazendo a seu saber um grande benefício, pois com a tecnologia os alunos possuem a experiência estética de estar ali, e segundo Dufrenne (1973, p. 82), a estética tem sua potência em seu ápice quando a participação é mais ativa por parte do observador. Proporcionar uma experiência estética na visitação de um museu virtual com *tour* aos educandos que não tem condições de viajar para um museu ou galeria.

Schopenhauer (2003) diz que, é com a experiência estética que a arte se encontra como verdade em um mundo tão incerto e variado, em sua filosofia, obtém-se um caráter mais objetivo da arte, compreendendo suas características e imensidade.

3. METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa tem o percurso metodológico qualitativo. Assim, esta seguiu de forma descritiva, trazendo recortes com os quais o processo de organização do conhecimento e as formas de criação em arte foram realizados, mais especificamente na arte tecnologia.

Segundo Triviños (1987, p. 132), a abordagem qualitativa de pesquisa trabalha com dados buscando seu significado a partir de percepções de seu contexto. Ao usar descrições qualitativas, a essência de um contexto se põem a mostra em vez de apenas sua aparência, possibilitando explicar suas origens, relacionamentos, mudanças e inferir consequências.

Esta metodologia possibilita maior liberdade ao pesquisador para escolher as técnicas mais adequadas para a pesquisa, possibilitando também o redirecionamento do foco para questões que necessitam de maior atenção.

Segundo Gil (1999, p. 28), o principal objetivo da pesquisa descritiva é descrever as características de uma população ou de um determinado fenômeno, ou também estabelecer relações entre variáveis, criando um entendimento sobre as particularidades do assunto.

A pesquisa, a propósito de compreender a estrutura artística e tecnológica, segue construindo saberes em cada assunto proposto. Assim, apresentando em um primeiro momento a arte contemporânea e os pensamentos atrelados a esta, relatando as peculiaridades do movimento e sua

busca por uma reflexão subjetiva, cultivando a potência envolvida na natureza estética de sua criação.

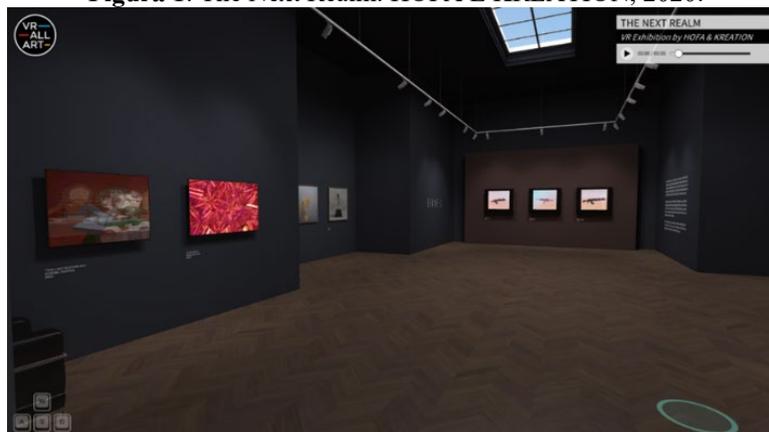
Dado o objetivo de se identificar as relações que a tecnologia tem para com o mundo da arte, a arte digital, suas características e potências, foram de suma importância para a solidificação das possibilidades de criação e apreciação artística.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Pode-se vislumbrar perante as formas educacionais, o quão significativo seria a experiência estética provida pela Mídia Interativa em sala de aula, pois esta possibilitaria que os alunos estivessem diante de obras de arte, onde estes poderiam vivenciá-las, poderiam compreender suas experiências e construir assim um conhecimento embasado em sua vivência e experiência.

Um ótimo exemplo de uma exposição de realidade virtual é a “The Next Realm”, ou “No Próximo Reino”, na galeria virtual HOFA, Figura 1, disponível no site vrallart.com.

Figura 1: The Next Realm. HOFA E KREATION, 2020.



Fonte: Vrallart (2020).

Nesta exposição é possível ver diversas obras em Realidade Virtual, de diversos artistas, todos expostos em um espaço completamente interativo e virtual.

Tendo este mundo simulado em mente, é interessante se pensar em como o mundo das artes visuais é afetado em sua relação com a apreciação das obras. Durante toda a história da arte, a arte foi mudando lentamente, adaptando-se às mudanças de forma que reflete a humanidade e suas características em cada período, mas agora dada a rápida evolução da tecnologia, algo que pode mudar a maneira que a interação ocorre com as artes visuais fora encontrado.

Atento a isso, o ensino de arte nas escolas, segundo Gonçalves e Braglia (2009), a combinação de mídias, neste caso com a utilização das mídias interativas, auxilia na educação porque atrai a

atenção, emociona, diverte e ensina de forma mais eficiente, pois transmite informações de diferentes formas ao mesmo tempo em que estimula diferentes sentidos.

Em muitas escolas da rede de pública de ensino, o processo de exemplificação de obras de arte como, telas, esculturas, vídeo-artes, teatro, música e etc. é feito através dos *educatrons*, que são Smart Tv's com acesso à internet, e que permitem o professor de arte uma grande facilidade para levar o conteúdo até seus alunos, mas, ainda assim, existe uma grande precariedade em muitas escolas onde o acesso a estas tecnologias não são fáceis, muitas ainda dependem da utilização de certos materiais, tanto na demonstração para os alunos dos específicos estilos e movimentos artísticos, quanto também na prática destes a fim de produzir a arte.

Mas se atentando a uma perspectiva ideal, levando em conta os pensamentos dados por Lévy, o conhecimento por via da tecnologia está sendo articulado e desenvolvido para novas perspectivas de educação, e existem assim novas formas de se construir conhecimento, dada a democratização do acesso à tecnologia.

Se atendo a situação real das escolas, em vista aos grandes problemas que o ensino, e em específico, o ensino de artes nas escolas sofrem, deve-se deixar registrado a importância de uma Política Educacional mais séria e igualitária para todos os âmbitos do ensino.

Tendo em mente as capacidades e também as dificuldades que o uso de tecnologia, em específico das mídias interativas nas escolas, carregam com si, entende-se que ainda existe um longo caminho pela frente.

Ao considerar a falta de acesso a arte por meios sociais e econômicos como uma das muitas causas para o descuido do aprendizado em sala de aula, pode-se concluir que, com o uso de uma ferramenta digital que possibilite a interação de alunos às obras de arte de todo o mundo, reduziria mesmo que minimamente parte do problema de forma educativa e social.

No ensino da arte, o uso da realidade virtual retira da vivência do aluno as impossibilidades do fazer artístico, pois traz a estes a possibilidade de fazer parte do mundo da arte. Um bom exemplo para do uso benéfico da mídia interativa para com a arte educação, está na possibilidade que esta oferece aos alunos testemunharem obras de arte performance.

Figura 2: Marina Abramovic, A Artista Está Presente. 2010.



Fonte: Mutante (2021).

Ao se observar a imagem da obra de Marina Abramovic, Figura 2, não pode-se entender completamente - tudo que está acontecendo neste momento, não é possível transpor a obra da artista em apenas uma imagem, mas considerando a possibilidade dos alunos de fato assistirem a performance, junto as instruções do professor para com os acontecimentos que ali se passam, compreende-se que surgem novas camadas de profundidade no conhecimento ali gerado.

Considerando também certas dificuldades apontadas por Lévy, em seu livro *Cibercultura* (1999, p.157), argumenta que, com o advento do ciberespaço o conhecimento está sendo articulado a novas perspectivas sobre a educação, com novas formas de construção do conhecimento, pensando assim em democratizar o acesso à informação. Isto é pertinente ao se tratar de como estas novas tecnologias podem vir a afetar os professores de arte e sua capacidade de acompanhar o avanço tecnológico.

Ao pensar no posicionamento do professor de arte Wanderley Alvares dos Santos (2003, p. 79), o uso crescente de tecnologias demanda em contraparte uma constante alfabetização tecnológica do professor. Segundo sua pesquisa no texto intitulado “Digitalização e Manipulação da Imagem Aplicada na Formação do Professor de Educação Artística” (2003), possuem uma “falta de capacitação continuada”, e necessitam de experiência para com a informática em seu uso educacional.

Santos (2003, p. 80), argumenta que para o uso produtivo da tecnologia em sala de aula, em qualquer nível de ensino, os professores devem receber as condições para sua capacitação, desenvolvendo também pesquisas no campo da tecnologia educacional. Sobre este mesmo ponto, Litwin (1997, p. 9), diz: “As inovações costumam ser definidas como uma nova proposta que inclui

um melhoramento no sistema educacional ou nas práticas da aula”. Se o uso da tecnologia nas escolas vem se tornando algo cada vez mais comum, como é possível ver no uso dos *educatrons*, os professores necessitam compreender e instrumentalizar estas ferramentas para o melhor uso e benefício da sala de aula.

Andreza Cristiane Silva Leal e Edna dos Santos, em seu texto *Capacitação Docente para o Uso das Novas Tecnologias* (2016, p. 4), dizem: “É importante que o professor possa refletir sobre essa nova realidade, repensar sua prática e construir novas formas de ação que permitam não só lidar com essa nova realidade, como também construí-la”.

Sendo assim, é possível compreender que a construção do conhecimento educacional, como nas falas de Lévy (1999, p. 157), depende de uma colaboração entre professor e aluno, pois ao se utilizar destas novas tecnologias, ambos podem ajudar a seguir o melhor caminho para o conhecimento.

O papel da escola neste âmbito está posto em sua responsabilidade de disponibilizar a ambas as ferramentas para melhor construir o conhecimento, em uma perspectiva ideal, o acesso às ferramentas digitais de ensino e a capacitação dos professores para utilizar-se destas, seria algo comum e democratizado em todas as escolas.

Mas ao se considerar a realidade da situação, especialmente na rede pública de ensino, existe, além da falta de fundos disponíveis para compra das ferramentas, também uma grande falta de incentivo para a qualificação do professor. Se pode tomar como exemplo, colégios particulares como o da rede SESI, que disponibilizam cursos formativos nos campos de tecnologia para que seus professores possam estar equipados em seu uso das ferramentas tecnológicas (LEAL; SANTOS, 2016, p. 6).

Ao pensar nas artes visuais, na arte contemporânea e sua ávida procura pelo que existe por trás da obra, se encontra uma vontade incessante de compreender a vida na arte, suas limitações, e sua capacidade reflexiva em relação a vida humana. Pois, através do tempo, da história, das dificuldades e empecilhos, o ser humano sempre buscou se conhecer e representar seus mais profundos pensamentos sobre o mundo que rodeia a todos, e as belezas da vida que tiram as pessoas do eixo da cultura de massa.

Fazer arte é do humano, da mesma forma que ser humano é fazer arte, esta que tem a capacidade de tirar pessoas do mundo da inércia para um mundo de reflexão e conhecimento. Trata-

se também de uma união, pois a arte não existe sem artista e público, sem a capacidade de criar e inspirar novos olhares.

A arte educação necessita neste momento educar jovens sobre aquilo que lhe é mais humano, mais verdadeiro. E como educadores, existe a responsabilidade de ensinar, inspirar e formar, mesmo que seja difícil quando tudo que é ofertado é a capacidade de passar conteúdos de maneira corrida e em reduzidas horas. É preciso repensar o ensino de arte nas escolas.

Necessita-se seguir em frente, pois os educadores carregam uma responsabilidade para com aqueles que vieram antes e deixaram sua história marcada no ensino, de carregar sua vontade em direção ao futuro, de fazer deste um tempo mais artístico, e por sua vez, mais humano.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A mídia interativa, mais do que uma simples série de produtos e serviços digitais dos computadores em forma de texto, animação gráfica, áudio, vídeo, e outras, prova-se, perante a realidade do mundo das artes visuais, como uma ferramenta que agrega às formas de criação e apreciação de arte.

Como Lévy conta (2008, p. 11), através das novas mídias presentes nos espaços pertencentes à cibercultura, é possível alcançar novas formas de cooperação uns com os outros e de interagir com as inúmeras vertentes que a tecnologia expõem.

Assim, para o mundo da arte, a interação e exposição com diferentes meios de criação artística é de suma importância, pois isso possibilita a inovação nos modos de pensar e facilita a democratização das ideias.

Na contemporaneidade, ao tratar-se do cotidiano da maioria das pessoas, a mídia interativa já se tornou parte integral de sua realidade, pois com ela o acesso à informação, a interação com outras pessoas, a velocidade nos meios de criação e exposição artística, por exemplo na criação de imagens e vídeos, se dá de forma rápida e com muita facilidade.

Ao tratar de arte contemporânea, sendo vistas através das mídias interativas, o acesso livre as ideias e a facilidade de exposição dos pensamentos, bem como as palavras do artista, faz com que o acesso às obras, sua potência estética, filosófica e sentimental, sejam vistos em primeira mão., também trocar ideias diretamente com o artista através de suas redes sociais, ou conversar com eles

virtualmente através de chamadas de vídeo. Capacidade esta que antes do acesso às mídias interativas seriam mais difíceis.

É sempre importante ressaltar que, na arte contemporânea, qualquer coisa pode vir a ser arte, mas isso não significa que qualquer coisa seja arte, sendo assim, ao pensar na mídia interativa e sua relação com esta característica, é possível compreender que através desta existe a possibilidade de criação de arte, desde que esta seja feita com qualidade e conhecimento (PORTAL LYGIA CLARK, 2021).

Comparado ao modo tradicional de produção, muito do que é ofertado pela mídia interativa ainda se prova básico, mas em perspectiva, esta se trata de uma forma ainda nova de se criar arte. Tendo isso em mente, mesmo em sua infância a mídia interativa tem consigo as características necessárias para sua solidificação no mundo da arte.

Ao pensar nos espaços virtuais de criação e apreciação artística, nota-se a importância destes espaços virtuais interativos, pois estes desafiam o termo realidade, abrangendo as portas para novas e incríveis formas de interação, seja para entretenimento, educação ou também para trabalho.

No mundo da arte pode-se dizer que a possibilidade de um espaço virtual é uma que transpõe o real e proporciona uma vivência sensorial com valor imensurável, pois através desta ferramenta é possível que alguém em Ponta Grossa, Paraná, ande e testemunhe obras expostas em museus como o Museu Guggenheim, na Espanha, de forma virtual.

É possível então inferir que, a realidade virtual também permite a criação e divulgação de trabalhos feitos inteiramente dentro desta, e abrange possibilidades ainda não exploradas e possivelmente infinitas, trazendo para o mundo da arte um campo novo e sem limites para sua expressão criativa. Diante disso, argumenta-se que a capacidade dos computadores de replicar inúmeras características do mundo real de forma digital em uma tela feita de *pixels* e de utilizar-se de efeitos sonoros, resultam nos limites da realidade se expandindo, pois o irreal se torna o real.

O mundo virtual é controlado pelo artista, e as formas de produção artística podem vir a criar momentos que solidificam o seu pensar, traduzindo seus sonhos e ideias em formas e cores que todos possam ver.

Sobre a estética, segundo Schopenhauer (2003), se trata da essência de todas as coisas. Daquilo que exemplifica as maneiras como as verdades e vontades são construídas, a maneira como consegue-se adquirir conhecimento crítico e substancial. Ao pensar assim, é possível identificar que

a criação artística utilizando-se da mídia interativa carrega consigo novas maneiras de construir um pensamento que não se prende a inércia, pois além de sua capacidade imersiva ela abrange as fronteiras da interação entre os meios artísticos.

Para a educação, pode-se constatar que as possibilidades da mídia interativa, principalmente no ensino de arte, são intrinsecamente benéficas, pois aquilo que é ofertado para sala de aula com o uso tecnológico, pode suplementar a formação de forma lúdica e didática. Podendo também, servir para capturar atenção dos alunos e nutrir sua habilidade de observar o mundo de outra maneira.

Gadamer (1997), diz que a experiência estética de uma obra de arte transcende todas as limitações de sua origem histórica ou conteúdo cultural, ao se pensar por este modo, a utilização da tecnologia em sala de aula a fim de nutrir e inspirar os alunos através da arte à pensarem e investigarem, resultando em uma tentativa tão potente quanto a presença presencial dos alunos frente a uma obra.

Sendo assim, ao possibilitar a interação destes com a arte de forma virtual, abrangem-se seus horizontes e constroem-se, em sua mente, os caminhos necessários para um entendimento concreto e substancial, não apenas do mundo da arte, mas também em sua capacidade de observar criticamente tudo aquilo que os cercam.

As complicações surgem dada a realidade das escolas, onde muitas destas não recebem os incentivos necessários para o bom funcionamento de sua estrutura, seja para com os alunos, que não tem a sua disposição um número necessário de aulas, quanto para os professores que enfrentam o peso de seu trabalho em condições inadequadas. É deixado aqui uma importante reflexão sobre a necessidade que o ensino, mais especificamente o ensino de arte, seja tratado com mais seriedade e responsabilidade através de políticas educacionais.

Em um ideal, o uso da tecnologia agrega para as aulas de artes visuais, características que a esta estão em falta, como praticidade e velocidade, somado a uma capacidade de exposição de conteúdos de forma lúdica e interessante para os alunos. Estes que, como geração, possuem facilidade e familiarização com o uso da tecnologia. Santos (2003), auxilia a refletir que o ensino tecnológico para professores também é importante e necessita de um caráter continuado para que estes estejam sempre capacitados a utilizar-se da tecnologia em prol da educação.

Em suma, o modo como a mídia interativa atua com o mundo da arte é variado e complexo, mas claramente já intrínseco, pois como um reflexo da humanidade em si, nas palavras de Aristóteles,

“a arte imita a vida”, do mesmo modo que a vida imita a arte, e a tecnologia é parte imutável da vida contemporânea.

Não se pode dizer que no futuro a tecnologia tomará conta do mundo da arte, pois o acesso à tecnologia desta natureza não é democrático. Na realidade, a forma tradicional de criação de arte possivelmente sempre terá força, pois por mais abrangente que a tecnologia possa ser, e por mais acessível monetariamente que se torne, ela ainda está atrelada a empresas privadas que visam pelo capital, e assim, muito dificilmente estará disponível para todos.

O que é possível concluir é que, no mundo da arte sempre haverá novos e interessantes meios de produção, assegurado assim pela história da arte. Na educação, a mídia interativa, quando aplicada de forma lúdica e responsável, pode agregar na construção de um conhecimento sólido e crítico, nutrindo a democratização das ideias.

REFERÊNCIAS

BRAGLIA, I.; GONÇALVES, B. **Abordagem sistemática do design na implementação de hipermédias para aprendizagem**. Congresso Nacional de Ambientes Hipermídia para Aprendizagem. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

CAUQUELIN, A. **Arte contemporânea: uma introdução**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DUFRENNE, M. *et al.* **The Phenomenology of Aesthetic Experience**: Northwestern University Studies in Phenomenology and Existential Philosophy: Library of Congress Catalog, 1973. p. 03-239.

FERREIRA, C. **A artista está presente**. Mutante magazine, 2021. Disponível em: <<https://mutante.pt/2021/01/marina-abramovic-a-artista-esta-presente/>>. Acessado em: Ago. 2022.

GADAMER, H-G. **Verdade e método**, 1900. Título original: Wahrheit und Methode. Bibliografia. Tradução de Flávio Paulo Meurer. Bragança Paulista, SP: Editora Universitária São Francisco, 1997.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1999.

LEAL A. C. S.; SANTOS, E. dos. **Capacitação Docente para o Uso das Novas Tecnologias**. Sergipe: Faculdade São Luís de França, 2016.

LEMONS, A. **Cibercultura: Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34. 1ª edição, p. 11-199, 1999.

LITWIN, E. **Tecnologia educacional: política, história e propostas**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

PORTAL LYGIA CLARK. **Lygia Clark**. Disponível em: <portal.lygiaclark.org.br>. Acessado em Ago. 2022.

SANTOS, W. Digitalização e manipulação da imagem aplicada na formação do professor de educação artística. **RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnologia Educativa**, 2003. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/28092687_Digitalizacao_e_manipulacao_da_imagem_aplicada_na_formacao_do_professor_de_educacao_artistica>. Acessado em: Ago. 2022.

SCHOPENHAUER, A. **Metafísica do belo**. São Paulo: Editora UNESP, 2003. Edição 1.

THE NEXT REALM VR EXHIBITION. **Vrallart.com**, 2020. Disponível em: <https://vrallart.com/vr-exhibitions/eg/the_next_realm/>. Acessado em: Ago. 2022.

TRIVIÑOS, A. W. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais**. São Paulo: Atlas, 1987.

VINCE, J. **Introduction to Virtual Reality**. Áustria: Springer London, 2004.