



PARA REDIMENSIONAR A FORMAÇÃO NAS LICENCIATURAS EM ARTES: O PROFESSOR COMO ARTISTA EM TRÂNSITOS INFORMACIONAIS

Ana Maria de Oliveira Alvarenga. UERJ

RESUMO: Este artigo pretende refletir sobre a Licenciatura em Artes em contraponto com a formação do professor/ pesquisador/ artista a partir de uma experiência prática/reflexiva desenvolvida de forma interdisciplinar entre duas linguagens artísticas na busca por novas expressões da imagem e do corpo em atravessamentos tecnodigitais. A indagação, o olhar atento, as ponderações e as reformulações são constitutivas de ações investigativas que colocam o docente de forma mais consciente diante de sua prática. A pesquisa bibliográfica e o diário de campo realizado pelos docentes em suas práticas, dão suporte ao desenvolvimento do relato da experiência em articulações teórico/prático, subscrevendo a necessidade de se redimensionar a formação nas Licenciaturas em Artes.

Palavras-chave: *corpo, linguagem, docência, criação artística*

ABSTRACT: *This article reflects on the Graduation of Arts in contrast to teacher training / researcher / artist from a practical experience practice / reflective developed in an interdisciplinary way between two artistic languages in the search for new expressions and body image in digital techno crossings. The inquiry, the gaze, the weights and reformulations are constitutive of investigative actions that put the teacher more consciously before their practice. The literature review and the field diary held by teachers in their practices support the development of reporting experience in joint theoretical / practical, subscribing the need to resize the training in the Graduation of Arts.*

Keywords: *body, language, teaching, artistic creation*

Introdução

Prado (2005) destaca a intensificação das experimentações artísticas vinculadas às novas mídias digitais, se constituindo em campo fértil no desenvolvimento de projetos e ao mesmo tempo desafiador para a arte contemporânea. O diálogo entre Arte, Ciência e Tecnologia faz emergir novas formas artísticas modificando os modos de produção. Artistas contemporâneos potencializam a discussão acerca da nova linguagem que descreve ambientes virtuais em imagens síntese, transformando a rede em espaços de transbordamentos poéticos. Os processos contemporâneos de produção em arte dispõem de alterações da percepção para as mudanças de padrões sócio culturais atuais. A discussão sobre a materialidade fluída, temporária avança em complexidade estética resultante das possibilidades de

associação aos dispositivos maquínicos.

Na discussão entre Arte, Ciência e Tecnologia está implicada a participação do professor pesquisador e artista de forma a sondar a materialidade fluída e a enredar-se em experimentos artísticos. Os conceitos de tempo espaço, imagem objeto, mudam na perspectiva da nova poética intrínseca aos novos aparatos tecnológicos. De que forma as Licenciaturas em Artes estão lidando com a discussão Arte Educação e Tecnologia na formação do professor?

A partir do levantamento de periódicos científicos iniciado em 2012 pelo “Observatório de Formação Docente no Ensino de Artes no Brasil: pesquisa e divulgação científica (2000 – 2010)” é possível verificar que poucas são as propostas nas formações de docentes em artes que ativem positivamente os sujeitos para pensar e atuar no âmbito da questão Arte Educação & Tecnologia. Além de se evidenciar a escassez de disciplinas que abordem as TICs, seus agenciamentos e suas implicações no campo da Arte e da Educação. Na falta de contornos mais definidos sobre essas questões nas Licenciaturas em Artes, o lugar de participação do professor nas discussões relativas às novas equipagens tecnológicas e sua aplicabilidade nas experimentações artísticas contemporâneas, torna-se inóspito. O que seria então da competência do professor de arte? As Licenciaturas preparam professores pesquisadores artistas ou professores explicadores da arte?

Rancière (2011) afirma ser um professor explicador aquele que tem a necessidade do incapaz, sendo o próprio explicador aquele que constitui o incapaz como tal. Na sua visão “explicar alguma coisa a alguém é, antes de mais nada, demonstrar-lhe que não pode compreendê-la por si só.” (Op.cit, p.20). O mito pedagógico do professor explicador funda a lógica vigente dos sistemas de ensino aprendizagem. Na esteira desse movimento, professores de artes estariam se constituindo em explicadores?

A história recente das Licenciaturas em Artes sublinha transformações constitutivas de suas bases conceituais: iniciada com a Educação Artística polivalente na década de 1970 passa em paralelo pela formação do arte/educador já inaugurada pelas escolinhas de arte, chegando à introdução da proposta triangular para o ensino da arte, na década de 1990. A solidificação das Licenciaturas em

Artes em produções acadêmicas ganha novos desafios no século XXI relativos à cultura visual, à inserção da tecnologia, à formação do professor pesquisador e às novas imagens ou imagens síntese. As novas imagens produzidas pela linguagem computacional dominam a coisa representada, são imagens que paradoxalmente representam a realidade e se constituem na própria realidade. Virilio (1993) define as imagens como pertencentes a três eras distintas: a era da “lógica formal da imagem” na qual a representação da realidade se dá a partir das pinturas, gravuras e arquitetura; a era da “lógica dialética” compreendida pela fotografia e cinematografia; e a era da “lógica paradoxal da imagem” que tem início com as infografias, holografias e videografias, ou seja, a “lógica paradoxal” fala à contemporaneidade. Considerando a distinção feita por Virilio (1993) sobre esses três tempos históricos quanto à produção de imagens, é possível identificar na formação docente a supremacia da lógica formal da imagem em relação à lógica paradoxal da imagem, acentuando o distanciamento desse profissional das discussões abarcadas pela arte contemporânea relativa à arte tecnológica. Abordagens incipientes demarcam territórios pouco definidos para a discussão da lógica paradoxal, no contexto das Licenciaturas em Artes. A redefinição desses espaços em relação à inclusão dos novos conteúdos redimensiona a ativação do aluno das Licenciaturas, operando reflexões críticas, agenciamentos e produções interfaceados às tecnologias digitais. Mudanças curriculares implicam em mudanças de concepção sobre o papel do professor de artes, que precisa ser visto também como pesquisador e artista. Reconhecer a relevância da participação do professor de artes nas discussões sobre as interfaces tecnológicas nas expressões e produções artísticas contemporâneas reconstrói as bases curriculares das Licenciaturas em Artes, que passam a abarcar a lógica paradoxal da imagem como uma das condições para que esse professor possa se constituir em pesquisador e produtor, na criação e fruição das imagens digitais no âmbito educacional.

Com a popularização da Internet nos anos 90 o campo educacional está desafiado a reformular as suas práticas de ensino oral e escrito. O rompimento desse padrão de aprendizagem passa a exigir dos docentes profundas discussões acerca dos potenciais dessa nova linguagem na ressignificação das representações sócio-culturais. A entrada da tecnologia digital nos espaços escolares coloca a urgência de se pensar a educação e a formação docente, tanto inicial quanto a

continuada, na articulação de iniciativas capazes de apontar caminhos que contribuam para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos nos emergentes campos de ação: o computador e a Internet. Espaços de formação instituídos e instituintes devem ser garantidos na ampliação do acesso ao equipamento digital, da utilização desses equipamentos na escola e da discussão crítica sobre a aprendizagem a partir de novos modos de cognição.

O professor de artes recém-formado e recém-ingresso na rede pública municipal de ensino da cidade do Rio de Janeiro, se depara com inúmeras dificuldades sendo uma delas a informatização das escolas sem, contudo, uma prática que atualize, provoque e convide o professor à criticidade e à reflexão sobre esse novo campo de conhecimento. É difícil pensar em como esse professor lidando com a falta de salas adequadas, com a carência de materiais cabíveis, com a carga horária insuficiente, com o elevado quantitativo de alunos poderá vivenciar a complexificação de uma rede que investe em equipamentos e ao mesmo tempo limita o seu acesso, que mantém salas de informática bem equipadas, porém com restrições quanto ao uso de programas, sites ou redes sociais, que informatiza os sistemas de ensino sem promover amplas discussões sobre o que se entende e o que se pretende com a utilização das tecnologias na escola.

Numa rede tecida por 1.074 escolas municipais do Rio de Janeiro, onde se evidencia a complexidade de uma cidade a partir das suas diferenças geográficas, culturais, sociais e políticas, reveladas nas falas, nos pensamentos e nas ações dos seus sujeitos, as exigências da sociedade contemporânea geradas pelas novas formas de comunicação e expressão demandam tempo e ação contínua para que essa rede alcance as mudanças desejadas. No bojo das ações contínuas, duas professoras de artes, integrantes do Núcleo de Arte Copacabana/ Unidade de Extensão/SME do Rio de Janeiro, colocaram em discussão a utilização das novas linguagens tecnodigitais numa ação independente, autônoma e livre. A iniciativa colocou em curso um processo de formação para essas professoras que se enredaram em reflexões, inquietações e experimentações no campo Arte & Tecnologia Digital.

Para redimensionar a formação do professor pesquisador artista

Wilson (2003) aponta para a possibilidade da arte estar mais próxima da pesquisa em processos de investigação e exploração dos resultados implicados no que foi descoberto. Segundo ele “o artista pode contribuir de maneira significativa para esse discurso criando um novo tipo de papel de artista/pesquisador”. (Op.cit, p.156) Como o cenário de pesquisa pode estar presente nos espaços escolares? Como o professor de arte pode se envolver em pesquisa? As perguntas podem suspeitar caminhos possíveis na direção do papel do professor/pesquisador/artista, a partir da experiência interdisciplinar descrita adiante.

O projeto Imagem, Corpo e Cultura Digital, criado por duas professoras de artes de linguagens distintas (dança e artes visuais) se constituiu em campo de investigação e experimentação estética envolvendo as expressões do corpo e da imagem na interação com os dispositivos tecnológicos. A criação de espaços para a observação, discussão, experimentação e a (re) criação do corpo em suas formas de representação na contemporaneidade, subscreve a busca pela renovação dos repertórios corporais e imagéticos.

De posse de tecnologias como notebooks, Datashow, câmera de vídeo, câmeras de celulares, além do acesso à Internet, as oficinas mencionadas vão manipulando e integrando ao seu dia-a-dia os equipamentos em experimentos que possam ampliar os discursos coreográficos, plástico e visual.

A condição inicial de manipulação e experimentação dos aparelhos enquanto recurso avança na conquista das dimensões poética e estética na medida em que a descoberta de programas é capaz de conduzir a percepção no reconhecimento de novas representações corporais e visuais. O corpo e a imagem, a imagem e o corpo tornam-se intrinsecamente interfaceados pela linguagem digital constituída de uma nova materialidade, mais fluída, efêmera e transitória.

“O processo da arte em produção relaciona-se organicamente com o estético na percepção” (DEWEY, 2010, p.130). O que significa dizer que o processo de criação não passa apenas pelo intelectual mas também pelo que é experimentado, pelo que é vivenciado. O ensino da arte na escola pressupõe os dois aspectos levantados sendo pressupostos também para a formação do professor/pesquisador/artista.

A experiência interdisciplinar desenvolvida pelas linguagens dança e artes visuais, descreve um território de pesquisa envolvendo alunos e professores na exploração de resultados implicados na utilização dos equipamentos com sua materialidade poética. Reconhecendo novos sentidos e significados ao corpo movimento e ao corpo imagem, amalgamando modos, valores e ideias nascidas na cultura digital contemporânea.

Para cada tecnologia criada pelo homem são forjadas novas formas de socialização na sociedade, assim como a tecnologia não inventa novidades no campo da arte, mas modifica os modos de produção. A cibercultura vem definindo modos de socialização nas esferas locais e globais, em redes fluídas de comunicação e em tempo real. A cibercultura, ou a “cultura de acesso”, conforma uma trama hipercomplexa onde todas as eras culturais coexistem num “caldeirão de misturas e hibridizações.”(SANTAELLA, 2007, p.128)

As reflexões acerca da representação do corpo e da imagem na cultura digital implicam em percepções de corpos híbridos pelo diálogo com a máquina e das imagens, enquanto corpo objeto. Segundo Santaella (2003) a fusão do biológico com o técnico sempre acompanhou a evolução humana, possibilitando o desenvolvimento e a expansão de um corpo/mente nas suas capacidades de pensar e interagir com a realidade. Aponta-nos ainda para o fato de considerarmos a fala e o gesto como técnicas de interação entre o sujeito e o mundo, podendo dizer que desde quando o corpo ascendeu à sua condição bípede este já dava início a um longo e gradativo processo de constituição do corpo cibernético.

A partir desse contexto gerador de interrogações e inquietações acerca de um corpo desfronteirizado, expandido, híbrido, que trafega por espaços isolados, minúsculos, coletivos, em deslocamentos para além do próprio corpo e em permanente atualização de si mesmo, a investigação das linguagens – dança, artes visuais – avança e se intensifica, objetivando passar pela articulação do corpo com as mídias de reprodução, exibição e captura, na produção de refrações, espelhamentos, simulações e esquadrinhamentos de um corpo-imagem e de um corpo-movimento.

O convite às experimentações propostas aos alunos está presente na observação e análise de obras que problematizam o corpo humano em seus aspectos físico, psíquico, mental, cognitivo e perceptivo, potencializando o campo da arte tecnológica e dos “corpos biocibernéticos”.

[...] a concepção do corpo humano passou por uma revisão radical, tanto na literatura quanto nas artes.[...]O corpo não mais considerado como um envelope da alma, mas em si mesmo, em toda a sua complexidade, vulnerabilidade e, especialmente, sua suscetibilidade para interagir com as novas tecnologias. (SANTAELLA, p.69)

Definindo caminhos

De forma a objetivar o caminho de pesquisa na articulação entre o corpo, a imagem e a cultura digital, conteúdos foram definidos para a orientação e desenvolvimento das questões relativas às linguagens envolvidas em atravessamentos tecnológicos. Assim, estão na base dos conteúdos pensados: a profundidade, o espelhamento, a imagem infinita, a ilusão de ótica, a sequencialidade, os macro e micro, o todo e a parte, os estados presencial e virtual, os deslocamentos, os pesos, entrelaços e círculos, como rotas de percurso. Além dos atravessamentos vivenciais compreendidos pelas exposições, vídeos, filmes, leituras de imagens, leituras corporais e do corpo em movimento assim como as investigações no campo da tecnologia digital como: games, softwares, Internet Explorer, captura e projeção de imagens digitais.

Partindo do princípio de pensar o espaço relacional desse corpo como um corpo cultural que através de sistemas simbólicos construídos definem suas histórias, crenças, modos de ser e estar no mundo, focamos a dança como uma das formas de representação dessa carga simbólica em transbordamentos de desejos, valores, gestos, crenças, sentimentos e ações. Um corpo que fala de si e do seu contexto social e cultural, pelo movimento. Segundo Lévy (1999),

É impossível separar o humano de seu ambiente material, assim como dos signos e das imagens por meio dos quais ele atribui sentido à vida e ao mundo. Da mesma forma, não podemos separar o mundo material – e menos ainda sua parte artificial – das idéias por meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam e utilizam.(Op.cit, p.22)

A dimensão cultural do corpo vem sofrendo intensas mutações pelo contato extremado com as tecnologias digitais, são corpos imersivos, conectados, interativos, híbridos, virtualizados e expandidos em permanente devir. As primeiras iniciativas dessa pesquisa de interação do corpo cultural contemporâneo com a imagem teve início com a utilização dos games em sala de aula. O caráter interativo e imersivo próprio dos jogos eletrônicos extrapola a dimensão da experiência e do agenciamento, ganhando em possibilidade de “co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar”. (SANTAELLA, 2007, p.411)

Essa experiência dialógica, interativa e imersiva entre corpo e a imagem através dos games, potencializou as discussões acerca do corpo no tempo e no espaço, assim como da sua presença ausente nos espaços virtuais, expandindo a percepção de um corpo carnal para além das suas formas atuais de representação.

A experiência do corpo que percebe a imagem é também a experiência de ser percebido como imagem, redimensionando a imagem e o objeto em ressignificações do próprio corpo hibridizado. Nesse encontro de linguagens se dá a transformação da imagem em dança e da dança em imagem.

Os desvios, deslocamentos e distorções do corpo foram abordados retomando obras do século XX, na intenção de perceber as alterações significativas no tratamento dispensado ao corpo representado. O corpo deixava de ser o objeto da representação e passava a ser sujeito e objeto da obra. O corpo “suporte, meio e lugar da experiência estética no século XX”. (SANTAELLA, 2003, p.66)

No desenvolvimento da pesquisa encontramos na história os movimentos artísticos como Happenings, Fluxus, Body Art que têm como centralidade o corpo do artista. A partir daí chegamos à arte midiática do cinema expandido e da realidade virtual que conduzem o corpo para dentro do processo de realização da obra.

Com obras do século XXI repensamos a dimensão humana e tudo o mais que constituía esse humano, a partir da fusão entre o técnico e o biológico, entre o corpo e suas extensões máqunicas, na geração de organismos híbridos. Para Lévy (1996), o corpo virtualizado é uma presença ausente, uma multiplicação, uma

de



reinvenção, uma reencarnação do humano, que a partir da ciência e seus sistemas de visualização médica, é escaneado, fragmentado,

coletivizado e mundializado, se configurando num hiper corpo híbrido.

É virtual toda entidade “desterritorializada”, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular. (LÉVY, 1999, p.49)

A partir desse contexto gerador de interrogações e inquietações acerca de um corpo desfronteirizado, expandido, híbrido, que trafega por espaços isolados, minúsculos, coletivos, em deslocamentos para além do próprio corpo e em permanente atualização de si mesmo, foram trabalhadas as seguintes questões: o corpo no espaço infinito, o corpo no micro-espaço, o corpo enquanto suporte, o corpo expandido por deslocamento, corpos transformados pela luz, refrações do corpo e a memória do corpo.

Fig. 49: Corpo no espaço infinito: experiência interdisciplinar das linguagens dança e artes visuais, com os alunos regulares do Núcleo de Arte. Fonte: Acervo pessoal

Obras dos artistas como Letícia Parente que tomou o próprio corpo como objeto de experimento, Anna Barros com suas indagações sobre o homem e a nanotecnologia, Markus Degen com suas distorções do corpo a partir da luz e da sombra, Bill Viola com temas relativos às experiências humanas, Del Pilar Sallum com seus registros de memória do corpo, Mariko Mori e seus figurinos que dão uma dimensão surreal a sua própria imagem, fotografada, estiveram presentes nas investigações com os alunos. Além das obras da artista Ana Vitória Mussi refletindo a investigação da imagem fotográfica em seu campo ampliado, estendendo a mesma para além dos seus limites convencionais. As imagens fotográficas de Ana Vitória discutem o campo perceptivo da imagem, nos revelando suas possibilidades poéticas em diálogo com dispositivos midiáticos, como por exemplo, o cinema. O outro artista presente na investigação da imagem foi Vicente de Mello, que nos

convida a pensar a construção da imagem a partir de composições fotográficas que discutem a intenção do “aparelho” fotográfico em diálogo com a intenção do artista. Suas séries fotográficas se configuram em famílias que tencionam ampliar o campo perceptivo em deslocamento do olhar para universos particulares, composto por itens domésticos agregados por similaridade. Problematizando o ato de fotografar, o artista revela e transforma o objeto fotografado, forjando um campo imaginário instigante do pensar a construção da imagem técnica.

As interações do corpo com a imagem digital deflagraram experiências de corpos presentes ausentes em idas e vindas por espaços virtuais e atuais. A interminável dança poética que, envolvendo as linguagens artísticas - dança e artes visuais - tornou possível o pensar, repensar, construir e reconstruir a imagem do corpo contemporâneo nas suas dimensões carnis e não carnis.

O diálogo com os modos de produção da arte em todos os tempos históricos coloca o arte/educador em contato com diversas materialidades, incluindo a condição fluída dos ambientes digitais.

A arte tecnológica emergente do contexto informacional atual, inventa novos modos de produzir “passando a partir de agora pela interatividade, por processos, obras efêmeras, imateriais e híbridas, pela possibilidade aberta ao ciberespaço, a telepresença e a realidade virtual.” (POISSANT, 2003, p.121) O mundo virtual é uma realidade crescente e está se tornando presente em todas as atividades humanas.

A obra de arte é um conhecimento. Como todo o conhecimento ela desliza agora na estrutura da rede e constrói assim imensas arquiteturas móveis nas quais o indivíduo somente existe de forma efêmera e fugidia. (OLLIVIER, 2003, p.271).

Este é um campo vasto para as experimentações e produções artísticas que se encontram em pleno desenvolvimento (PRADO, 2003, p.208). O artista contemporâneo se apropria dos recursos informacionais como um “consumidor transgressor”, um “bricoleur de significados” explorando “limites nos quais o mágico, o sensível, o inesperado, o imprevisível, o efêmero, a auto-regeneração alimentam o imaginário e o desejo humano de sonhar.” (DOMINGUES, 2003, p98) Um campo de discussão das representações artísticas, da arte tecnológica, da arte da rede, que “é arte sem suporte e sem matéria” (OLLIVIER, 2003, p.265).

[...] “ficções líquidas”, “arquitetura líquidas”, a arte da rede é a forma de expressão própria de nossas sociedades em redes. Como estas últimas, a arte também não existe na sua materialidade, mas na soma das impressões. (Op.cit.,p.95)

O arte/educador pesquisador e artista, ao lidar com os dispositivos tecnológicos expande a sua percepção no redimensionando o espaço físico, intelectual, cultural, artístico e relacional, reformulando e reinventado sua ação pedagógica. Os atuais recursos tecnológicos comunicacionais e informacionais, em processo acelerado de atualização, já circunscrevem a comunidade escolar revelando a (in)visibilidade das práticas docentes, a interação reativa ou não do aluno e a dinâmica cultural que os novos equipamentos encerram. A formação docente em diálogo com os novos equipamentos tecnológicos se faz premente, objetivando emancipar a potência intelectual do mestre, no sentido da sua busca pelo domínio do uso da máquina.

Considerações finais

O escopo da formação docente em arte, na contemporaneidade, precisa circunscrever aspectos constitutivos de novos modos de se fazer presente no mundo, um mundo que já tem incorporado dispositivos de comunicação e informação, em tempo real, eliminando distâncias e fronteiras, se configurando em territórios móveis de interação e de presenças simultâneas em conexão planetária. A construção de novos espaços de conhecimento ou outras territorialidades do saber vem desafiando os sistemas educacionais contemporâneos. O movimento de modernização das escolas em instalação de equipamentos tecnológicos, por iniciativa de políticas públicas, esvazia o sentido das TICs, quando o que se pretende é apenas o desenvolvimento da capacidade operativa das máquinas, pelo professor. Sabemos que as TICs extrapolam a dimensão utilitarista e podem ser estruturantes dos novos territórios de ensino aprendizagem. A Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro enquanto mercado se adianta na discussão da tecnologia digital pela ótica administrativa, focando índices e metas de ensino em curto prazo. Entretanto, mercado e Instituições formadoras estão distantes das reflexões mais profundas acerca das mudanças estruturais do pensamento, da percepção e da apreensão da realidade do sujeito em ecossistemas digitais.

Enquanto integrante do “Observatório de Formação Docente no Ensino de Artes no Brasil: pesquisa e divulgação científica (2000-2010)”, pretendo avançar em discussões sobre a formação inicial, em razão da defasagem desta em relação às novas infovias de aprendizagem, assim como pensar os desdobramentos metodológicos pertinentes a esse campo de ação.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, Ana e FRADE, Isabela. **Cyberfolia: o espaço virtual e os novos modos de presença carnavalesca**. Revista Textos Escolhidos de Cultura e Arte Popular, Rio de Janeiro, UERJ, Instituto de Artes, 2007.

BAUMAN, Zygmunt. **Comunidade**. Trad. Plínio Dentzien, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela Total, mito-ironias do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2004

BONILLA, Maria Helena Silveira. **Escola aprendente: comunidade em fluxo**. In: Cibercultura e formação de professores(org.). Belo Horizonte:Autêntica Editora, 2009

BOURRIAUD, Nicolas. **Estética Relacional**. São Paulo:Martins,2009.

COUCHOT, Edmond. **Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes de figuração**. In: A imagem-máquina. André Parente (org) Rio de Janeiro:Ed.34, 1993.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. Organização Jo Ann Boydston; editora de texto Harriet Furt Simon; introdução Abraham Kaplan; tradução Vera Ribeiro – São Paulo, Martins Fontes, 2010 (Coleção Todas as Artes)

DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI- tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo:Editora UNESP,2003.

DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete (org.) **Criação e Poéticas Digitais**. Caxias do Sul, RS: EDUCS, 2005.

FRADE, I. **Tecnologias do afeto**. Revista Palíndromo, 2011. Disponível em:http://ppgav.ceart.udesc.br/revista/edicoes/4ensino_de_arte/4_artigo_1_frade.pdf

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo:Annablume, 2011(Coleção Comunicações)

FREITAS, Maria Teresa de Assunção **A Internet na escola: desafios para a formação de professores**. In: Cabeças Digitais NICOLACI-da-COSTA, Ana Maria (org.) Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

FREITAS, Maria Teresa de Assunção(org.). **Cibercultura e formação de professores**. Belo Horizonte: Autêntica Editora,2009

GRAU, Oliver. **Arte Virtual, da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP,2007

LEMOS, André. **Cibercultura - tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva, por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola,1994.

_____. **O que é o virtual?** São Paulo:Editora 34, 1996.

_____ **Cibercultura**. São Paulo:Editora 34, 1999.

_____. **As Tecnologias da Inteligência:o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.

MACIEL, Katia. **A última imagem**. In: A imagem-máquina. André Parente (org) Rio de Janeiro:Ed.34, 1993.

NICOLACI-da-COSTA, Ana Maria (org.) **Cabeças Digitais – O cotidiano na era da informação**. Rio de Janeiro: Ed. PUC-Rio, 2006.

PARENTE, Andre. **Imagem-Máquina, a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993

PRADO, Gilberto. **Ambientes virtuais multiusuário**. In: Diana Domingues (org), São Paulo:Editora UNESP, 2003

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo:Editora São Paulo, 2012

_____. **Digital Natives, Digital Immigrants**.

<http://www.marcprensky.com/writing/prensky%20-%20digital%20natives,%20digital%20immigrants%20-%20part1.pdf>

RANCIÈRE, J. **A Partilha do Sensível**. São Paulo: Editora 34, 2005.

_____ **O Mestre Ignorante, cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte:Autêntica, 2002

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Ed. Paulus, 2003.

_____. **As artes do corpo biocibernético**. In: Arte e vida no séc.XXI – Tecnologia, ciência e criatividade. In: Diana Domingues (org), São Paulo:Editora UNESP, 2003

_____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo:Paulus, 2007

VIRILIO,Paul. **O Espaço Crítico**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

_____. **A imagem virtual, mental e instrumental**. . In: A imagem-máquina. André Parente (org) Rio de Janeiro:Ed.34, 1993.

Ana Maria Alvarenga

Docente de Artes no Núcleo de Arte Copacabana SME/RJ, Mestre em Artes, integrante da equipe *Observatório de Comunicação Estética OCE/CNPQ*, Integrante *Observatório de Formação Docente no Ensino de Artes no Brasil: pesquisa e divulgação científica (2000-2010)*. amoalvarenga@ig.com.br