

CIBERCULTURA E GAME ARTE NA CONSTRUÇÃO DA VISUALIDADE

SANTOS, Paulo Vítor Silveira dos¹; MEIRA, Mirela Ribeiro²

¹ Universidade Federal de Pelotas, Curso Artes Visuais – Licenciatura;

² Universidade Federal de Pelotas, Faculdade de Educação. mirelameira@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho discute algumas das reflexões realizadas por ocasião do trabalho de conclusão do Curso de Artes Visuais Licenciatura, do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas a respeito de um movimento de arte contemporânea, a Game Arte, nascido no universo dos videogames. Problematiza o potencial pedagógico da Game Arte no ensino e nas aulas de artes, bem como seu papel na construção da visualidade de alunos de uma escola particular de Pelotas/RS.

A problemática a ser trabalhada será a da Game Arte como movimento artístico, como forma de conhecimento e mediação pedagógica. Deseja-se mostrar que este tipo de arte, e também os videogames, tem seu potencial pedagógico e de aprendizagem.

O trabalho objetiva contribuir para a ampliação de conhecimentos e reflexões de assuntos educacionais em geral, mas principalmente em arte. Portanto, discute, entre seus objetivos, as atitudes, valores, habilidades e conhecimentos que podem ser trabalhados através dos jogos eletrônicos, além de analisar a construção da visualidade no cotidiano dos alunos. Propõe-se, igualmente, a contextualizar a Game Arte dentro da Arte Contemporânea e também demonstrar as diferenças entre vários jogos de Game Arte, além de polemizar a experiência estética que acompanha a linguagem da Game Arte.

2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)

A investigação é qualitativa e a metodologia a ser empregada é a de um Estudo de Caso que parte de um relato sobre oficinas teórico-práticas realizadas num total de oito encontros tendo como tema a Game Arte. O público participante será o de uma escola particular da cidade de Pelotas com um grupo de

aproximadamente vinte alunos. Serão analisadas as produções dos participantes, bem como suas manifestações sobre o tema, que servirão de reflexão a ser realizada de forma ampliada a partir de alguns autores na área como Huizinga (2000), Meira (2011) e Bobany (2008).

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A hipótese deste trabalho será a de que a Game Arte é uma forma de expressão artística contemporânea e também possui um potencial pedagógico com relação ao ensino de arte. Para debatê-la, será utilizada a obra “Homo Ludens” do Johan Huizinga (2000), que trata do jogo como um processo cultural e educacional, permitindo entender o lúdico e como este se desenvolve numa cultura.

Para discutir os fatores pedagógicos e sua incidência no ensino de arte, Marly Meira (2011) aponta referências importantes a serem consideradas com relação à Educação Estética e à Educação do Olhar, bem como Susana Vieira da Cunha (2007) com a Pedagogia do Olhar e a construção da Visualidade. Ainda será utilizado Fernando Hernández (2007) que reafirma a necessidade de estudarmos as manifestações da Cultura Visual na escola.

As relações entre videogame e arte serão analisadas através da obra “Video Game Arte” de Arthur Bobany (2008), que afirma que estes podem ser arte e também os compara com o cinema. Busca assim demonstrar como esta nova expressão artística contemporânea assume outros lugares na produção de *games*, que passa a também ser considerada arte.

Hernández (2007, p.29) anota que vivemos num mundo “em que tanto o conhecimento quanto muitas formas de entretenimento são visualmente construídas”. Neste mundo, diz, “o que vemos tem muita influência em nossa capacidade de opinião”, e, além disto, “é mais capaz de despertar a subjetividade e de possibilitar inferências de conhecimento do que o que ouvimos ou lemos” (idem, *ibidem*). Por isto, é importante construir, fruir, contemplar e analisar as narrativas imagéticas que atravessam nossos cotidianos.

Susana Vieira da Cunha (2007, p.115) afirma que referências visuais díspares fazem parte de nossos cotidianos, e formam nossos repertórios visuais estéticos, nossas “concepções sobre acontecimentos históricos e modos de vida”,

e estes “ensinam a ver sob determinados regimes escópicos”. Os *regimes escópicos* são aquelas “maneiras de ver produzidas pelas interações com os diferentes materiais visuais”. Já a visualidade é formada pelos “diferentes regimes escópicos [que] distinguem a visão”, sendo uma construção cultural do olhar.

A relevância de estudar estes elementos advém da questão de que artefatos visuais são produzidos pela mídia, arte ou arquitetura, e estes invadem nossas vidas, sem pedir licença, diz a autora (idem, p.118). Falam sobre algumas coisas, mas silenciam sobre outras, produzem significados, discursos que acabam por parecerem verdadeiros, se não houver uma reflexão crítica sobre eles.

Meira (2011, p.101) anota que, apesar de o estético estar na ordem do dia, a educação em geral não se preocupa muito com isto, porque as questões ligadas a ele e à imagem são muito recentes. Segundo esta autora, para a experiência estética, “nada é tão representativo quanto uma imagem, seja ela algo etéreo, fantástico ou algo materializado numa forma natural ou cultural”.

4 CONCLUSÃO

Esta pesquisa ainda está em andamento, portanto, em fase de comprovação da hipótese. Ainda assim, pode-se verificar a importância que a compreensão dos fenômenos associados à construção da visualidade, ou seja, um olhar mediado pela sensibilidade e pelo social, adquire na escola, onde os alunos estão imersos em seus dispositivos eletrônicos conectando-se a toda hora. É urgente também repensar o que entendemos hoje por ensino de arte, que se aproxima cada vez mais dos meios eletrônicos e das formas de arte interativas.

5 REFERÊNCIAS

BOBANY, Arthur. **Video Game Arte**. Teresópolis, Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2008.

CUNHA, Susana Vieira da. Pedagogia de Imagens. In: DORNELLES, Leni. **Produzindo pedagogias interculturais na escola**. Petrópolis: Vozes, 2007.

DOS ANJOS, Mateus U.; ANDRADE, Cláudio César de. A relação entre educação e cibercultura na perspectiva de Pierre Lévy. In: **Revista Eletrônica Lato Sensu**. UNICENTRO.5ed.2008. Disponível em: <<http://web03.unicentro.br/especializacao>

RevistaPos/P%C3%A1ginas/5%20Edi%C3%A7%C3%A3o/Humanas/PDF/2d5CH-Relac.pdf>. Acesso em 11 jul. 2012.

HERNÁNDEZ, Fernando. **Catadores da Cultura Visual**. Porto Alegre: Mediação, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, SP: 1999.

MOITA, Filomen. **Game on jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @**. Campinas, SP: Alínea, 2007.

MEIRA, Marly. Educação Estética, Arte e Cultura do Cotidiano. In: PILLAR, A.(org). **A Educação do Olhar no Ensino das Artes**. 6 ed.rev.P.Alegre: Mediação, 2011.

Portal: <www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=game+art> Acesso em 27 maio 2012.