

**IMAGENS DE REFERÊNCIA: A CULTURA VISUAL COMO
PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO EM ARTES VISUAIS EM
TEMPOS DE PANDEMIA**

**REFERENCE IMAGES: VISUAL CULTURE AS A PERSPECTIVE
OF EDUCATION IN VISUAL ARTS IN PANDEMIC TIMES**

**IMÁGENES DE REFERENCIA: LA CULTURA VISUAL COMO
PERSPECTIVA DE LA EDUCACIÓN EN ARTES VISUALES EN
TIEMPOS DE PANDEMIA**

Lucas Pacheco Brum¹
Marcos Vinícius Silva Magalhães²
Maria Cecilia Lorea Leite³

Resumo

Este ensaio é uma reflexão sobre algumas inquietações acerca dos processos de ensino e aprendizagem em Artes Visuais, sobretudo no modo como tais processos se encontram em “deslocamento” diante dos efeitos da maior crise sanitária do século XXI. Diante das medidas de enfrentamento ao surto da Covid-19, tem-se estabelecido novas formas de interação, implicando mudanças profundas no contexto educacional. Nessa perspectiva, buscou-se traçar algumas possibilidades e flutuações a partir das imagens de referência das mídias sociais e no modo como elas, diferentemente dos processos legitimados pela escola, se configuram como espaços de educação em Artes Visuais, especialmente em tempos de pandemia. Assim, as reflexões apresentadas por este trabalho estão inseridas no campo da Cultura Visual, ao conceber as imagens do campo virtual como territórios culturais de aprendizagem.

Palavras-chave: Pandemia; Imagens de Referência; Artes Visuais; Cultura Virtual.

Abstract

This essay is a reflection about some worries with reference to processes of teaching and learning in Visual Arts, mainly in the manner of which processes find themselves at "shifting" before the effects of the biggest health crisis of the twenty-first century. Relating the ways of facing the Covid-19 outbreak, it has established new ways of interaction, implying deep changes in the educational context. In this perspective, we sought to trace some possibilities and fluctuations from the reference images of social media and the way they, unlike the processes legitimized by the school, are configured as spaces for

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação pela Universidade Federal de Pelotas (PPGE/UFPel). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7655-8463>

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5285954663480904> E-mail: lukaspachecobrum@yahoo.com

² Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília (PPGAV/UnB). Professor efetivo da Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal (SEEDF). Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-7752-5671> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7143919593139918>

E-mail: marvimagalhaes@gmail.com

³ Doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pelotas (PPGE/UFPel). Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-9197-2299> Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6507656416518174> E-mail: melleite@gmail.com

education in Visual Arts, especially in times of pandemic. In this manner, the reflections showed in this work are placed at the Visual Culture's field, it conceives the images of the virtual field as cultural territories of learning.

Keywords: Pandemic; Reference Images; Visual Arts; Virtual Culture.

Resumen

Este ensayo es una reflexión sobre algunas inquietudes sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en Artes Visuales, especialmente en la forma en que estos procesos se “desplazan” ante los efectos de la mayor crisis de salud del siglo XXI. A partir de las medidas para enfrentar el brote de Covid-19, se han establecido nuevas formas de interacción, lo que implica cambios profundos en el contexto educativo. En esta perspectiva, buscamos rastrear algunas posibilidades y fluctuaciones a partir de las imágenes de referencia de las redes sociales y la forma en que, a diferencia de los procesos legitimados por la escuela, se configuran como espacios de educación en Artes Visuales, especialmente en tiempos de pandemia. Así, las reflexiones que presenta este trabajo se insertan en el campo de la Cultura Visual, al concebir las imágenes del campo virtual como territorios culturales de aprendizaje.

Palabras clave: Pandemia; Imágenes de referencia; Artes visuales; Cultura virtual.

O conceito: Imagens de Referência

Para além das fronteiras da escola, a leitura de mundo por meio das imagens parece se constituir como uma habilidade primordial, em que estão envolvidos os processos de identificação e subjetividade. Nesse sentido, “no contexto atual e social contemporâneo, a experiência cotidiana dos sujeitos está trilhada por uma espiral de imagens visuais que se descolam através de múltiplas situações, meios e contextos” (Pla, 2013, p. 157). Nessa premissa, as imagens, compreendidas como um artefato produzido pela cultura anunciam o jogo das relações sociais e essas visualidades demarcam territórios de identidade e a perpetuação de certas “verdades”.

Ao conceber o arcabouço imagético do universo dos/as estudantes, Brum (2017) em sua dissertação de mestrado intitulada “*Imagens de referência: uma trama entre a cultura visual e a educação da cultural visual*”, realizada dentro do Programa de Pós-Graduação em Arte, da Universidade de Brasília (UnB), desenvolveu o conceito de “imagens de referência”, o qual está voltado para as imagens que constituem os repertórios visuais dos/as estudantes a partir das mídias sociais. O conceito está relacionado,

[...] às imagens que são importantes e significativas e que, de alguma forma, produzem sentidos e experiências em suas vidas cotidianas. Toma-se como exemplo a imagem dos cantores (as), atores (atrizes) de seriados e de novelas, dos personagens e super-heróis de filmes e desenhos animados, das histórias em quadrinhos, como os mangás, e as celebridades que circulam no *Facebook*, *Instagram*, *twitter*, *sites*, *blogs*, *YouTube* entre outros (Brum, 2017, p. 21).

Essas imagens, provenientes das redes sociais da *internet* se revelam na maneira como os/as estudantes falam, andam, pensam e se comportam. As influências por traz das imagens reverberam na expressão de seus corpos, nos quais crianças e adolescentes se sentem representado/as, sendo este um processo de subjetivação, de construção de si, o qual age e modifica as experiências, deslocando e transformando as relações que os/as estudantes têm consigo mesmo. As imagens exercem sobre eles/as diferentes influências e tais influências só fazem sentido quando estão relacionadas com a cultura e a comunidade de cada um/a, bem como com suas experiências e vivências pessoais, dentro de um processo cotidiano da “construção de si”.

Entretanto, as imagens de referência estão imersas nas relações de poder/saber e em regimes de verdades que conduzem a sociedade e, de tal modo, operam subjetivações sutis e complexas. Nesse sentido, o universo imagético dos/as estudantes que habitam o cenário escolar é disseminador de informação, entretenimento, signos, conceitos, política e discursos sobre eles/as (Tourinho, 2011).

Segundo Irene Tourinho (2012), as imagens operam sobre os sujeitos, construindo significados, sentidos, informações e conhecimentos que funcionam como referências identitárias. O professor e pesquisador Fernando Hernández afirma que nos espaços culturais, meninos, meninas e jovens “encontram hoje muitas de suas referências para construir suas experiências de subjetividade” (2007, p. 37). Assim, as imagens de referência não estão dissociadas da cultura dos/as estudantes, uma vez que estão relacionadas com seus pares e com suas comunidades, com o lugar onde vivem e trocam experiências. Raimundo Martins compreende que “o território visual onde as pessoas estão situadas - moram, frequentam, etc. -, ou seja, o contexto das esferas das suas relações com o mundo, coloca num processo de construção de sentidos e significados, de práticas de interpretação” (2011, p. 18).

Nessa perspectiva, as imagens de referência promovem a interlocução entre as realidades dos/as estudantes e as diversas maneiras de contextualização dessas realidades, sendo apresentadas de diversas formas, a partir da expressão corporal dos/as estudantes, dos sons e no consumo e criação de novas imagens. Tourinho e Martins (2011) explicam que os/as jovens e adolescentes são os/as mais influenciados pelo

contexto, pelas referências, informações e valores da cultura que os rodeiam. No entanto, cabe destacar que na contemporaneidade as influências das imagens afetam diversas camadas das sociedades, impactando os modos de ser e estar na cultura. Assim, a autora e o autor entendem que os conhecimentos próprios dos sujeitos, bem como seus interesses e identidades estão contagiados por essas influências e incorporados aos seus modos de vida, passando a fazer parte de suas subjetividades e sensibilidades.

Desse modo, as imagens de referência encontram-se dentro do arcabouço da Cultura Visual, que diz respeito, neste sentido, às várias práticas e interpretações de mundo que interpelam as relações sociais e transitam entre as posições de subjetividade e o ato de ver (Hernández, 2007). Ela coloca em foco as vivências cotidianas e as visualidades, a dimensão cultural das experiências sociais, além de incluir, segundo Mitchell (2002), tudo aquilo que vemos, mostramos e exibimos, como também o que escondemos e nos recusamos a ver. Nesse sentido, segundo o autor, a Cultura Visual não é somente um campo dos estudos das imagens, mas da experiência visual como um todo. E defende a perspectiva de que experimentamos o visual por meio da cultura, por meio das construções simbólicas.

Duncum (2011, p. 21) aponta que esta área de estudo “é bastante inclusiva, pois incorpora as belas-artes juntamente com a extensa gama de imagens vernáculas e midiáticas, imagética eletrônica contemporânea e toda a história da imagética produzidas e utilizadas pelas culturas humanas”. Para Hernández (2011, p. 33), “a cultura visual é também um campo transdisciplinar, isso significa considerar outras representações visuais portadoras e mediadoras de significados e oposições discursivas que contribuem para pensar o mundo e para pensarmos a nós mesmos como sujeitos”. Nesse sentido, o arcabouço imagético proveniente do cotidiano e das mídias sociais - aqui reconhecidas como imagens de referência - não é um campo de limitação, mas antes, uma ferramenta que auxilia no conhecimento compartilhado em sala de aula, bem como no entendimento de quem são nossos/as estudantes.

Tendo em vista essas perspectivas, as redes sociais, bem como a utilização e navegação em meio às diversas plataformas, por exemplo, têm se configurado como uma “válvula de escape” em tempos de isolamento social. Longe dos/as amigos/as e da escola, a maioria dos/as estudantes têm buscando novas referências e estabelecido uma

relação ainda mais próxima com os meios virtuais. Se antes a rede social já exercia influência sobre os/as estudantes, os tempos de quarentena têm configurado novos índices dessas interações. Segundo pesquisas divulgadas no *site* da Revista Exame, no início do mês de abril de 2020, muitos aplicativos de redes sociais, como o *Pinterest*⁴, registraram picos históricos, revelando que muitos desses desenvolvedores têm criado novas formas de estimular a interação e a criação de conteúdo.

Portanto, o presente trabalho parte dos processos de identidade que a nova geração de estudantes possui ao acessar imagens, vídeos, músicas e etc. Assim, as visualidades cotidianas e as imagens de referência que circulam em meio às redes virtuais poderão se constituir como zonas em potencial para o desenvolvimento de novos processos de aprendizagem, bem como no modo que a educação em Artes Visuais pode se apropriar dessas relações, sobretudo no contexto atual.

Tempos de pandemia e os desafios do agora

Muito se diz sobre as mudanças na educação e suas implicações na vida dos/as estudantes, bem como o modo como os processos de aprendizagem são legitimados pelas intercorrências dessas relações. Nos dias de hoje, mais do que outrora, novas mudanças têm povoado as discussões em torno da educação, bem como o acesso democrático do uso das novas tecnologias. Tais questionamentos ressurgiram - ou talvez se tornaram mais evidentes - desde o descobrimento de um novo vírus, cuja ocorrência, a partir do olhar da Ciência, foi entendida como uma das maiores ameaças à espécie humana de toda a história.

Em dezembro de 2019 surgiram na província de Hubei, na China, incidências de casos graves de pneumonia. Logo, naquela época, no processo de notificação à Organização Mundial de Saúde (OMS), estudos apontaram que a ocorrência dos casos graves de síndrome respiratória, especificamente na cidade de Wuhan, se tratava da propagação de um agente transmissor específico: um novo coronavírus, chamado cientificamente de *SARS-CoV-2*. Talvez, dadas as compreensões de como o mundo ocidental conduz seus hábitos de higiene, e o modo como as narrativas sociais são

⁴ *Pinterest* é uma rede social visual de compartilhamento de fotos. Assemelha-se a um quadro de inspirações, em que os usuários podem compartilhar e gerenciar imagens temáticas, como de jogos, de *hobbies*, de roupas, de perfumes, de animes etc.

desenvolvidas, a informação da origem do vírus a partir do contexto chinês passou a ser amplamente divulgada (Santos, 2020). Assim, muito se discutiu sobre sua capacidade de mutação e sobre o modo como esse microorganismo patogênico “migrou” para a espécie humana, evidenciando os efeitos de contágio em massa provocado pelo vírus, fazendo com que, em março de 2020, o surto da doença fosse declarado como uma pandemia (Barreto & Rocha, 2020).

A pandemia da doença Covid-19, cujo agente fora denominado *SARS-CoV-2* (o qual é popularmente conhecido como o “novo coronavírus”), tem sido a responsável por direcionar os novos rumos da nossa história, tal como aponta Carlos Fidelis Ponte, pesquisador do Observatório de História e Saúde da Fiocruz, em um escrito publicado em abril de 2020. Nessa perspectiva, uma nova preocupação se instala sob um futuro incerto num contexto de pós-pandemia.

Ao observar o curso natural da humanidade, sobretudo quanto ao entendimento do modo como as grandes pandemias do século XX, como a gripe espanhola (1918-1920), afetaram o modo de vida das pessoas, entenderemos que mudanças abruptas, advindas dos diversos setores da sociedade, serão mais que necessárias. Para Ponte (2020), assim como no século passado, tempos como esses nos fazem reconhecer a importância do Estado como agente propulsor de tais mudanças, buscando promover a democratização de recursos, bem como a sistematização de políticas públicas coerentes com o bem-estar de todos.

É evidente que o cenário instalado pela pandemia da Covid-19 tem afetado demasiadamente os quatro cantos do planeta, de tal modo que tem transformado a maneira de nos relacionarmos uns com os outros, impondo a todos uma revisão de crenças, atitudes, valores e ações de solidariedade. Tal cenário impacta, concomitantemente, nos modos de exercício do trabalho os quais se configuram hoje, dentro de certas condições, a partir de serviços remotos e *home office*⁵. Face à nova ordem que tem gerenciado a vida humana, o campo da educação tem sido drasticamente afetado pela pandemia, vindo à tona - ainda mais - os desníveis sociais.

⁵ *Home Office* é uma expressão inglesa que significa “escritório em casa”, na tradução literal para a língua portuguesa. É um conceito de modelo empresarial, muito adotado devido a globalização da economia e o aumento da terceirização de serviços, o que acaba mudando o perfil do emprego e do local de trabalho.

Assim, sob algumas circunstâncias, as práticas de aprender e ensinar, tanto para os/as professores/as quanto para os/as estudantes, têm sido realocadas para os aplicativos digitais (*apps*), *chats*, redes sociais, plataformas de *streaming*⁶, vídeo-chamadas e etc, tudo isso disponível a partir do acesso à *internet*. Somada a essas possibilidades, a construção de salas de aula virtuais a partir dos Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), das normativas da Educação a Distância (EaD) e de educação remota tem se apresentado com veemência em tempos de pandemia. Contudo, tal modalidade tem sido alvo de preocupações e críticas nas esferas municipais, estaduais e federais, pois elas reforçam as gigantescas desigualdades de aprendizagem e a enorme discrepância entre o sistema público e privado de ensino da Educação Básica.

Tais questões evidenciam também o despreparo de gestores/as, professores/as, bem como das famílias, frente às relações dos processos de educação remota. Muitos/as não possuem formação - ou talvez não tiveram a oportunidade - de desenvolver as habilidades e competências para manusearem ou se relacionarem por meios digitais. E ainda, muitos planejamentos pedagógicos não possuem uma proposta nítida que busque alinhar, sistematicamente, o currículo escolar aos meios tecnológicos e digitais.

Ao nos darmos conta das dificuldades enfrentadas, a estrutura pedagógica da EaD, sobretudo a partir do contexto atual e levando em consideração a realidade da Educação Básica, em que milhares de estudantes não têm telefones celulares, *tablets*, computadores e outros dispositivos digitais e muito menos acesso a *internet*, problemas maiores se instalam. Segundo dados divulgados no mês de maio de 2020, pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), só no Brasil um número de 4,8 milhões de crianças e adolescentes, na faixa etária de 9 a 17 anos, não têm acesso à *internet* em casa. Esse índice corresponde a 17% de todos/as os/as brasileiros/as nessa faixa etária, conforme a notícia divulgada por Mariana Tokarnia no *site* da Agência Brasil.

A partir desses índices e daquilo que se vivencia na prática, podemos reconhecer que estamos imersos/as em uma estrutura educacional que não beneficia a todos/as (França Filho, Antunes & Couto, 2020; Freitas, 2020). Como apontam esses autores,

⁶ **Streaming** é uma forma de distribuição digital, em oposição à descarga de dados. A difusão de dados, geralmente em uma rede através de pacotes, é frequentemente utilizada para distribuir conteúdo multimídia através da **Internet**. Nesta forma, as informações não são armazenadas pelo usuário em seu próprio computador ou em outro dispositivo.

sofremos com uma educação fragilizada pela dificuldade de acesso, o que acarreta cada vez mais as disparidades sociais. Segundo Luís Carlos de Freitas (2020), a EaD, concebida como um método de trabalho escolar que não reconhece diferentes realidades poderá potencializar um dos maiores problemas que a escola cotidianamente enfrenta: a desigualdade.

Tendo em vista o novo cenário, a volta à “normalidade” em meio às esferas políticas, econômicas, sociais, culturais e educacionais não se revela como uma tarefa fácil e as evidências que se apresentam apontam para caminhos flutuantes, passíveis de reformulação e constante avaliação. Nesse sentido, a discussão apresentada pelo presente ensaio merece atenção em consonância ao tempo e ao espaço em que ele foi produzido, buscando gerar novas perguntas e reflexões a partir do seguinte questionamento: como as imagens de referência têm se configurado e assumido espaços de educação em Artes Visuais em tempos de pandemia, diferentemente daquelas imagens legitimadas pela escola?

No cerne dessas reflexões, o presente ensaio não buscou responder tal questionamento de uma forma categórica, muito menos buscou traçar um pensamento inflexível em torno dessas questões. Compreende-se que sejam necessários dados empíricos e um conjunto de escolhas metodológicas e conceituais para que o assunto seja desenvolvido com profundidade. Em meio a esse cenário, o foco da problematização não esteve centrado no uso das mídias e tecnologias, uma vez que a sua utilização, ampla e democrática, muito tem a contribuir. Sendo assim, o presente texto buscou reconhecer de forma prática aquilo que se entende por imagens de referência a partir dos estudos da Cultura Visual, se apoiando também em exercícios anteriores de investigação e escrita (Brum, 2017; Brum & Magalhães, 2019). Nesse movimento, buscou-se apontar possibilidades no modo como essas imagens têm se configurado como espaços de aprendizagem, se constituindo territórios de culturas digitais em tempos de pandemia.

As Imagens de Referência em tempos de pandemia

No âmbito da articulação de estratégias educacionais no momento atual, a educação em Artes Visuais pode se valer dos processos midiáticos próprios das redes

sociais, sendo esta “rede” compreendida como um espaço democrático, no qual a difusão de saberes e identidades é amplamente compartilhada em meio aos/às estudantes da Educação Básica. Como reflexão, cabe considerar que dentro do campo epistemológico da Cultura Visual, processos como esses já deveriam ser articulados para uma educação das visualidades, contudo, o impasse gerado pela crise sanitária mundial, reforça a considerar o arcabouço imagético da realidade dos/as estudantes, impelindo educadores/as para os novos desafios e estudos diante das visualidades e das imagens de referência. Nesse sentido, dentro das perspectivas da Educação Básica, essas imagens poderão contribuir ao serem estabelecidas as diversas relações entre os objetos de conhecimento e o conjunto de habilidades (Brum, 2017; Brum & Magalhães, 2019).

Em tempos de pandemia as imagens de referência têm operado como espaços de educação em Artes Visuais, que muitas vezes, não são legitimados pela instituição escolar e nem pelos discursos curriculares. Como discutido anteriormente, essas imagens estão inseridas dentro do campo da Cultura Visual, fazendo parte da cultura virtual, móvel e onipresente. Elas estão conectadas umas às outras a partir das redes sociais, como o *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *YouTube* e entre outros *sites* de compartilhamento de dados e conteúdos.

Esses meios poderão ser considerados como espaços de culturas virtuais, que publicam, divulgam e criam os mais diferentes conteúdos e discursos, sejam através de imagens, textos, vídeos, videochamadas e hipertextos, sendo todos eles inseridos sob os regimes de visualidade, conduzindo modos de ser e agir na contemporaneidade. Além de compartilharem informações sobre os mais diversos assuntos, essas plataformas virtuais, por meio de diversos autores e autoras promovem, por meio dos vídeos, a interação com público em tempo real - *lives* -, convidando-o para uma discussão acerca de temas relevantes - ou não.

A título de exemplo, como efeito de enfrentamento da pandemia da Covid-19, a crítica e a discussão de temas sociais têm vindo à tona. Para se ter uma ideia, no início do mês de maio, uma *live* de uma cantora pop brasileira, em sua conta pessoal no *Instagram*, alcançou um público de mais de 3 milhões de pessoas (ou visualizações), de diferentes lugares, ao oferecer um “debate” sobre política juntamente com uma jornalista. No âmbito dessas questões não está em jogo, aqui, a análise do conteúdo

discutido ou das aprendizagens a partir da *live* dessa artista, mas buscou-se ilustrar o alcance das imagens de referência no espaço virtual, que agem, afetam e operam sobre os sujeitos de maneira onipresente, verossímil, livres de demarcações geográficas e políticas e que nos ensinam modos de ser, estar e agir no mundo.

Desse modo, concebemos o espaço virtual e as mídias sociais como territórios de cultura permeados pelas relações de forças, de poder e saber que hoje, mais do que nunca, em momento de isolamento social, estão presentes na vida dos/as estudantes. As imagens de referência, numa perspectiva global, assumem um papel importante dentro da cultura digital, sendo compreendidas, assim, como Pedagogias Culturais (Andrade & Costa, 2015; Camozzato, 2014; Steinberg & Kincheloe, 2004; Giroux & McLaren; 1995), sendo um conceito operante das complexidades estruturais dentro do campo dos Estudos Culturais⁷.

Essas pedagogias se apresentam com uma arena de produtividade, trocas instantâneas, fabricação de sujeitos, condutas, discursos, verdades, modos de ser, agir, pensar e se comportar. Somadas a isso, são compreendidas como lugares de confissão, espaços de falas, de exposição de ideias, conhecimentos, experiências, sentimentos, valores e vontades. Segundo Pla (2013), “os jovens estão diariamente imersos em práticas cotidianas de escrita e produção de imagens, que circulam e partilham através das redes sociais - o que, em si mesmo, constitui também uma forma de produção” (p. 174). Mais uma vez, as redes sociais e as imagens de referência são arenas de culturas, sendo, portanto, territórios pedagógicos virtuais. Marisa Vorraber Costa (2010) argumenta que é “[...] difícil pensar-se em alguma pedagogia que não seja produzida pela cultura, sendo, portanto, culturais todas as pedagogias” (p. 136-137).

Segundo Silva (2000), as pedagogias culturais podem ser “qualquer instituição ou dispositivo cultural que tal, como a escola, esteja envolvido - em conexão com relações de poder - no processo de transmissão de atitudes e valores” (p. 89). Sendo

⁷ Os Estudos Culturais são um campo de teorização e investigação que têm origem, de forma organizada, na fundação do Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS), Universidade de Birmingham, Inglaterra, em 1964. Os estudos culturais tiveram como ponto de partida as preocupações como: as formas culturais, as práticas culturais e as relações entre sociedade e cultura contemporânea. Uma discussão mais aprofundada sobre esse campo teórico poderá ser verificada em: Hall (2019), Costa (2010), Silva (2008), Costa e Veiga-Neto (2004) e Kellner (2001).

assim, as pedagogias culturais digitais e as imagens de referência em questão formam, educam e produzem sujeitos conscientes de si, sendo que “ao se posicionar como *lôcus* de educação, de formação, de condução da vida das pessoas” todos “aprendem modos de ser e estar no mundo também nesse espaço de cultura” (Fischer, 2012, p. 113).

Nessa perspectiva, o pedagógico - entendido na função de educar - vai além dos lugares tradicionais, como a escola, a igreja e a família por exemplo, mas, está voltado também para os locais e espaços mais amplos em que a educação ocorre. Sendo assim, é preciso considerar que outras pedagogias culturais são operacionais nas sociedades, tais como: cinema, televisão, publicidade, campanhas de moda, *videogames*, histórias em quadrinhos, álbuns de figurinhas, revistas, livros de história, *selfies*, *internet*, mídias sociais, plataformas de relacionamentos e entre outros “onde o poder é organizado e difundido” (Steinberg & Kincheloe, 2004, p. 14).

A partir dessa produtividade da cultura, atravessada pelo binômio do saber e poder, é que se justifica pensar sobre as redes sociais e o espaço virtual em que as imagens de referência navegam, como sendo mídias pedagógicas. Além desses aspectos, essas imagens têm produzido uma pedagogia que não está institucionalizada pela escola e pelos currículos, mas sim, para fora deles, compreendendo a forma como “as relações de ensino aprendizagem estão presentes e marcam múltiplas dimensões da vida” (Andrade & Costa, 2015, p. 29).

Falcão e Martins (2014) advertem que “as novas tecnologias eletrônicas funcionam como máquinas de ensinar e de aprender que, de maneira subliminar, enunciam estratégias pedagógicas incluindo valores, imagens e identidades” (p. 226). Os autores ainda consideram que seria um “erro político e pedagógico” subestimar as potências e o alcance dessas matrizes culturais tecnológicas, uma vez que elas poderão ser entendidas como artefato cultural, sendo objeto de problematização, estudo e análise.

Destaca-se que aqui, nos interessou problematizar o modo como as imagens de referência e os lugares em que elas atuam e navegam no espaço virtual têm sido requisitados, visitados, seguidos, curtidos e operados como espaços de conhecimento. Esses repertórios imagéticos têm sido entendidos como uma referência de vida e de

conduta para os/as estudantes em tempos de pandemia e oportuniza fluxos de discussão e aprendizagem.

Imanol Aguirre (2014) argumenta que na *internet* “os jovens têm comunidades flexíveis, não localizadas, que propiciam oportunidade de ascender as relações de aprendizagem instantâneas, casuais e contingentes” (p. 269). São espaços de trocas efêmeras e de intercâmbios de aprendizagens entre os pares em que as amizades que se criam nesses espaços configuram “comunidades mais abertas e amplas” (Aguirre, 2014, p. 258). São espaços pedagógicos que firmam encontros e compartilham experiências, onde as/os estudantes passam boa parte de suas vidas diárias. Esses espaços são lugares de partilha, manifestações de conceitos, discursos e ideias que evidenciam e invocam visões de mundo, interesses pessoais, produções de sentidos e experiências estéticas, como no exemplo apresentado sobre a *live* de uma cantora do cenário pop brasileiro.

Essas redes, ou seja, as imagens de referência, também têm sido arenas de ajuda e aconselhamento em tempos de pandemia, ou melhor, funcionam como uma espécie de “guias de bem estar” que permitem aos/às estudantes buscarem referências e estilos de vida para guiarem as suas próprias, bem como lidarem com os problemas cotidianos que se apresentam. Observamos que muitos de nossos/as estudantes que estão em isolamento social têm recorrido às imagens de referência para passar o tempo, compartilhar dados, participar de *lives*, escutar música, etc., buscando de algum modo aprender, ou internalizar alguma coisa. Nesse sentido, Giroux e McLaren (1995) destacam que “existe pedagogia em qualquer lugar em que o conhecimento é produzido, em qualquer lugar em que existe a possibilidade de traduzir a experiência e construir verdades” (p. 144).

No escopo dessa discussão, muitas vezes, com o confinamento social, nem a família e nem a escola consegue dar conta de compreender e lidar com os anseios, sentimentos, prazeres e necessidades que ao/as estudantes passam e experenciam. Nessa configuração os espaços virtuais assumem esta função, onde as imagens de referência flutuam como o único espaço de ajuda e de trocas sobre o que sentem e o que lhes afetam. Aguirre (2014) comenta que a *internet*, de algum modo, serve para resolver algum tipo de problema dos/as estudantes e oferece “um espaço para replicar e ampliar

as oportunidades de aprendizagens ou comunicação interpares, porque permite um acesso fácil aos saberes especializados” (p. 256) ou não.

Considerações finais

Por fim, a partir do entendimento de que as imagens de referência fazem parte da realidade dos/as estudantes existe a possibilidade de compreendê-las sob uma perspectiva pedagógica do ensino das Artes Visuais. Somando também com os objetos de conhecimento, com os conceitos da disciplina e o vasto campo de imagens provenientes da História da Arte e entre outras visualidades. Nesse sentido, essas imagens poderão se configurar em uma potência pedagógica para o ensino e aprendizagem em arte (Brum, 2020). A partir da sistematização de um processo de educação mediado pelas redes, as imagens da cultura virtual poderão ser aliadas desse processo, ao mesmo tempo em que busca uma maior aproximação com a realidade dos/das estudantes, oportunizando processos de aprendizagem coerentes com as instâncias que se apresentam.

Nesse exercício, as imagens de referência são compreendidas para além das imposições e processos de adaptação gerados pelo contexto atual. Elas sempre existiram e os processos de construção de identidades gerados por elas poderão permear as discussões nas quais a disciplina de Artes Visuais se propõe. Compreendidas como espaços de cultura e difusão de valores sociais, elas flutuam por entre as redes sociais e os discursos que moldam e constroem a nossa sociedade, nossos/as estudantes e nossas relações de emoção e afeto.

Referências

- Aguirre, I. (2009). Imaginando um futuro para a educação artística. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Educação da Cultura Visual: narrativas de ensino e pesquisa* (pp. 157-186). Editora da UFSM.
- Aguirre, I. (2014). Entorno da aprendizagem entre jovens produtores de cultura visual: traços e características. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Pedagogias Culturais* (pp. 247-274). Editora da UFSM.
- Andrade, P. D., & Costa, M. V. (2015). Usos e possibilidades do conceito de pedagogias culturais nas pesquisas em estudos culturais em educação. *Texturas*, 17(34), 48-63. <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1501/1140>

- Barreto, A. C. F., & Rocha, D. S. (2020). Covid 19 e educação: resistências, desafios e (im)possibilidades. *Revista Encantar – Educação, Cultura e Sociedade*, 2, 1-11. <http://dx.doi.org/10.46375/encantar.v2.0010>
- Brum, L. P. (2017). *Imagens de referência: uma trama entre cultura visual e a educação da cultura visual* [Dissertação de mestrado, Universidade de Brasília]. <https://repositorio.unb.br/handle/10482/24513>
- Brum, L. P. (2020). Imagens de Referência e sua potência pedagógica no ensino de Artes Visuais. *Visualidades*, 18(1), 1-19. <https://doi.org/10.5216/vis.v18.53629>
- Brum, L. P., & Magalhães, M. V. (2019). Cartilha pedagógica: potências pedagógicas entre visualidades. *Revista da FUNDARTE*, (39), 149-167. <http://dx.doi.org/10.19179%2F2319-0868.700>
- Camozzato, V. C. (2014). Pedagogias do Presente. *Educação & Realidade*, 39(2), 573-593. <https://doi.org/10.1590/S2175-62362014000200012>
- Costa, M. V. (2010). Sobre a Contribuição das Análises Culturais para a Formação de Professores no Início do Século XXI. *Educar em Revista*, 26(37), 129-152. <https://revistas.ufpr.br/educar/article/view/19089/13278>
- Costa, M. V., & Veiga-Neto, A. (2004). *Estudos Culturais em Educação: mídia, arquitetura, brinquedo, biologia, literatura, cinema...* Editora da UFRGS.
- Duncum, P. (2011). Por que a arte educação precisa mudar e o que podemos fazer. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Educação da Cultura Visual: conceitos e contextos* (pp. 15-30). Editora da UFSM.
- Falcão, J., & Martins, R. (2014). O que os jogos eletrônicos querem ensinar? Reflexões sobre divertimento e educação. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Pedagogias Culturais* (pp. 225-245). Editora da UFSM.
- França Filho, A. L., Antunes, C. F., & Couto, M. A. C. (2020). Alguns apontamentos para uma crítica da Educação à Distância (EaD) na educação brasileira em tempos de crise [Especial COVID-19]. *Revista Tamoios*, (1), 16-31. [DOI: 10.12957/tamoios.2020.50535](https://doi.org/10.12957/tamoios.2020.50535)
- Fischer, R. M. B. (2012). *Trabalhar com Foucault: Arqueologia de uma paixão*. Autêntica.
- Freitas, L. C. (17 de abril de 2020). *EAD, tecnologias e finalidades da educação* [Blog]. Avaliação Educacional - Blog do Freitas. <https://avaliacaoeducacional.com/2020/04/17/ead-tecnologias-e-finalidades-da-euacao/>
- Giroux, H., & McLaren, P. (1995). Por uma pedagogia crítica da representação. In T. T. Silva, & A. F. Moreira (Orgs.), *Territórios contestados: O currículo e os novos mapas culturais* (pp. 144-158). Vozes.
- Hall, S. (2019). *A identidade cultural na pós-modernidade*. (12. ed.). Rio de Janeiro: Lamparina.

- Hellner, D. (2001). *A Cultura da Mídia - estudos culturais: Identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. EDUSC.
- Hernández, F. (2007). *Catadores da Cultura Visual: Proposta para uma nova narrativa educativa*. Mediação.
- Hernández, F. (2011). A Cultura Visual como um convite à deslocalização do olhar e ao reposicionamento do sujeito. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Educação da Cultura Visual: Conceitos e contextos* (pp. 31-49). Editora da UFSM.
- Martins, R. (2011, agosto). Imagem, identidade e escola. *Salto para o futuro: Cultura Visual e escola*, Ano XXI, Boletim 09, 15-21.
- Mitchell, T. (2002). Showing seeing: A critique of visual culture. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165-181. <https://doi.org/10.1177/147041290200100202>
- Pla, A. P. (2013). Conversações na aula de Cultura Visual. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Processos e práticas de pesquisa em Cultura Visual e educação* (pp. 153-180). Editora da UFSM.
- Ponte, C. F. (2020). O que a pandemia pode nos ensinar?. *RADIS: Comunicação e Saúde*, (211), 35. <https://www.arca.fiocruz.br/handle/icict/40596>
- Santos, B. S. (2020). *A cruel pedagogia do vírus*. Boitempo. recurso eletrônico
- Silva, T. T. (2000). *Teoria Cultural e Educação: Um vocabulário crítico*. Autêntica.
- Silva, T. T. (Org.), (2008). *Alienígenas na sala de aula: Uma introdução aos Estudos Culturais em educação*. (7. ed.). Vozes.
- Steinberg, S, & Kincheloe, J. (Orgs.), (2004). *Cultura infantil: A construção corporativa da infância*. (2. ed.). Civilização Brasileira.
- Tourinho, I., & Martins, R. (2011). Circunstâncias e ingerências da Cultura Visual. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Educação da Cultura Visual: Conceitos e contextos* (pp. 51-68). Editora da UFSM.
- Tourinho, I., & Martins, R. (2012). Entrevistas das imagens na arte e na educação. In R. Martins, & I. Tourinho (Orgs.), *Cultura das Imagens* (pp. 9-13). Editora da UFSM.

Recebido: 06/12/2020

Aceito: 17/02/2021

Publicado: 21/06/2022

NOTA:

Os autores foram responsáveis pela concepção do artigo, pela análise e interpretação dos dados, pela redação e revisão crítica do conteúdo do manuscrito e, ainda, pela aprovação da versão final publicada.