



CONGRESO INTERNACIONAL DE ARTES,
EDUCACIÓN Y POSTDIGITALIDAD

Las imágenes en la enseñanza e
investigación desde la era (post)COVID-19

CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTES,
EDUCAÇÃO E PÓS-DIGITALIDADE.

As imagens no ensino e e pesquisa da era
(pós)COVID-19

1 al 3 de diciembre de 2021

1 a 3 de dezembro de 2021.

Sevilla 2021

**Propuesta de comunicación para ruedas de conversación | Proposta de
comunicação para rodas de conversação**

NOMBRE / NOME	Natália
APELLIDOS / SOBRENOME	Corbello Pereira
UNIVERSIDAD O INSTITUCIÓN / UNIVERSIDADE OU INSTITUIÇÃO	Universidade Estadual de Maringá – UEM (Bolsista financiada pelo CNPq)
LÍNEA TEMÁTICA SELECCIONADA / LINHA TEMÁTICA SELECCIONADA	LINHA TEMÁTICA 3) Pós-digitalidade e suas implicações para o ensino e a pesquisa nas / com as artes.
PREGUNTA SELECCIONADA PARA REFLEXIONAR / PERGUNTA SELECCIONADA PARA REFLEXÃO	Qual é a nossa utopia na educação artística? Qual é o nosso objetivo como professores e pesquisadores?
BREVE TÍTULO DE LA PROPUESTA / BREVE TÍTULO DA PROPOSTA /	Pela conquista dos meios de produção da arte: teatro, videogames e educação
PROPUESTA DE TEXTO (ENTRE 300 Y 400 PALABRAS) / TEXTO PROPOSTO (ENTRE 300 E 400 PALAVRAS)	Na sua tentativa de construir, para o teatro, uma poética que proporcionasse a “conquista dos meios de produção teatral” (BOAL, 1974, p. 12), Augusto Boal, exilado do Brasil durante a ditadura, busca na ludicidade e no potencial comunitário próprio dos jogos um encaminhamento para o seu Teatro do Oprimido, propondo um modelo de teatro que “é um tipo de luta ou jogo, e, como tal, tem suas regras.” O efeito que se deseja produzir é, justamente, “o aprendizado dos mecanismos pelos quais uma opressão se produz, a descoberta de táticas e estratégias para evitá-la e o ensaio dessas práticas.” (BOAL, 2014, p. 50). A práxis artística de Boal recupera tanto a pedagogia do oprimido de Paulo Freire quanto o teatro épico de Bertolt

Brecht: questões didáticas, pedagógicas e revolucionárias o guiaram por toda a sua carreira.

O foco nas “regras” e no “aprendizado de mecanismos” abre um promissor ponto de contato com uma tradição cultural bem mais recente: a dos videogames. Como manifestações contemporâneas dessa atividade cultural mais ampla que chamamos de “jogo”, os videogames também carregam em sua essência uma intenção fundamentalmente didática: a maioria de seus teóricos concorda que a atividade cultural de *jogar* se configura, em sua base, como uma experiência de aprendizagem (CRAWFORD, 2011; JUUL, 2019; HUIZINGA, 2019). Ian Bogost (2005), ao revisar o conceito de “letramento procedimental”, afirma que somos todos capazes de efetivar tal letramento a partir do contato com jogos e videogames: ao compreendermos como as regras de um sistema são capazes de moldar suas possibilidades de evolução, ao compreendermos como blocos menores podem ser combinados na construção de sistemas complexos, adquirimos uma nova forma de *olhar para e interpretar* o mundo, assim expandindo nossa imaginação a respeito das formas como podemos modificá-lo – tal qual uma criança que destrói e constrói prédios, cidades e mundos com peças de lego.

Pensando a questão da educação artística, compartilho a utopia de Brecht e Boal: na pós-digitalidade, a arte e seu ensino devem buscar representar o mundo como possível de ser modificado, além de nos proporcionar meios de ensaiar, concretamente, como poderemos realizar tal modificação. Para isso, é necessário que o público (leitor, plateia, jogador) tome em suas mãos os meios de produção da arte: a linguagem da expressão corporal no teatro, e a linguagem sistêmica e procedimental dos videogames.