

## **“Arquitetarte”: A História da Arte e da Arquitetura contada através de recursos midiáticos e exposta em plataformas digitais<sup>1</sup>**

Luana Cardoso da COSTA<sup>2</sup>  
Mestra  
Professora da Universidade Estácio de Sá/RJ

### **Resumo**

Este artigo apresenta o projeto intitulado “Arquitetarte: A História da Arte e da Arquitetura contada através de recursos midiáticos e exposta em plataformas digitais”, aprovado no Programa Institucional de Extensão da UNESA (ciclo 2021). O projeto visa veicular para o público do segmento digital o conhecimento sobre a História da Arte e Arquitetura através de uma perspectiva decolonial e abordando três períodos históricos: Pré-História; Antiguidade e Idade Média. Justifica a realização deste projeto a compreensão de que as tecnologias digitais têm provocado um exercício de adaptação da Educação formal às novas possibilidades tecnológicas. Este trabalho assim constitui-se como um desses exercícios de Estudo de Caso de uma prática docente que busca explorar as redes sociais como veiculação do conhecimento científico-artístico, contribuindo com a democratização do conhecimento.

**Palavras-chave:** História da Mídia Digital; História da Arte e da Arquitetura; suportes digitais; tecnologias; Instagram

### **Texto do trabalho**

Este pré-projeto é resultado de práticas e reflexões realizadas no campo da Arte no Ensino Superior privado no Estado do Rio de Janeiro desde o ano de 2019, quando do início de minha atuação docente nas seguintes disciplinas: Artes, Arquitetura e Urbanismo: Pré-História, Antiguidade e Idade Média; Artes, Arquitetura e Urbanismo: Idade Moderna; Artes, Arquitetura e Urbanismo: Idade Contemporânea (Curso de Arquitetura); e posteriormente, a partir do ano de 2020, através das disciplinas ligadas essencialmente ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais – modalidade EaD, tais como

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital, integrante do XIII Encontro Nacional de História da Mídia.

<sup>2</sup> Mestra em Estudos Contemporâneos das Artes – UFF. Professora de História da Arte e da Arquitetura, UNESA, campus Cabo Frio. Coordenadora do Curso de Licenciatura em Artes Visuais - EAD da mesma instituição. Coordenadora do Projeto ““Arquitetarte”: A História da Arte e da Arquitetura contada através de recursos midiáticos e exposta em plataformas digitais”, aprovado no Edital institucional de extensão social referente ao ciclo 2021-2022.

História da Arte I: Pré-História ao Renascimento e História da Arte II: do Barroco ao Impressionismo.

A experiência com essas disciplinas fez-me observar alguns pontos importantes: 1) em seu ementário, todas abordavam uma perspectiva galgada na História da Arte europeia; 2) dificilmente as disciplinas contemplavam aspectos artísticos pertencentes à América Latina, bem como de outras perspectivas históricas, como a Asiática, Africana ou Oriental; 3) as referências didático-pedagógicas também estavam em sua grande maioria pautadas nas concepções epistemológicas europeias e coloniais.

Também observei que os alunos, na modalidade presencial, faziam muitos questionamentos quanto a compreensão da Linha tradicional do tempo – O ensino dos períodos da Antiguidade e Idade Média mostrou-se, de modo recorrente, os períodos de maior dificuldade de compreensão pelos alunos. No entanto, tal dificuldade dava-se não pela falta de conhecimento ou embasamento teórico sobre o tema, mas mesmo pela ausência de vivência histórica sobre os conteúdos curriculares abordados. Essa ausência revelava-se em questionamentos realizados ao longo das aulas, em suas produções - fossem elas escritas ou orais - ou mesmo através de críticas quando da realização de práticas artísticas realizadas por muitos de meus alunos.

A partir dessa experiência em sala de aula, tive a consciência da necessidade e urgência de rever práticas de formação em Artes a partir de propostas e epistemologias pautadas na valorização dos sujeitos latino-americanos e na construção do conhecimento de modo plural e coletivo, e não eurocêntrico e centralizado. O referencial teórico dessa proposta pretende assim revisitar Paulo Freire, e lançar luz sobre pensadores e pensadoras tais como Maldonado e Gomez, Simioni, Hollanda, Walsh e Achinte, pela potencialidade inclusiva e igualitária de seus estudos.

Apontado o problema no que diz respeito às impressões e inquietações no campo epistemológico de minha experiência no ensino da História da Arte e da Arquitetura na modalidade presencial, apresentarei aqui outras questões que também surgiram durante minha experiência docente, especialmente a realizada no ano de 2020.

No referido ano, um duplo acontecimento fez com que meu olhar sobre a prática educacional se tornasse ainda mais irrequieto: o primeiro foi o fato de eu ter ingressado formalmente para a modalidade EaD do Curso de Artes Visuais. Tal ingresso fez-me conhecer, familiarizar-me e habituar-me à prática da gravação das videoaulas em estúdio. Mediada agora pela linguagem audiovisual, a configuração de minha experiência em sala de aula mudara radicalmente. No âmbito da educação a distância (EaD), a relação entre

educação e telemática é mais explícita e explorada mais intensamente em comparação com a modalidade presencial. Ademais, os ambientes virtuais de aprendizagem, as discussões virtuais em fóruns e outras ferramentas utilizadas na modalidade de EaD evidenciam possibilidades até então desconhecidas de experimentar o tempo e o espaço na esfera educacional.

O segundo registro foi o fato de, em função da pandemia do COVID19, novas formas de ensinar precisaram ser consideradas em virtude do caráter emergencial, de modo que passamos a utilizar uma plataforma até então não aplicada para a realização de nossas aulas na Modalidade Presencial: A plataforma *Microsoft Teams*. As aulas mediadas por esta plataforma promoveram inevitavelmente uma reconfiguração nos modos de ensinar e de aprender, uma vez que explorou não apenas espaços e tempos diferenciados, mas também provocou a criação de situações pedagógicas variadas, prósperas e complexas, ao mesmo tempo em que se incentivou também a autonomia do aluno neste processo. (PERRENOUD, 2000).

Ora, essa dupla e desafiadora experiência digital, fez-me rever as práticas didáticas em múltiplos aspectos: repensei sobre a linguagem acadêmica utilizada em sala; busquei dar mais protagonismo aos recursos audiovisuais; e incentivei uma maior autonomia do aluno em suas pesquisas e estudos. Nesse caminho, muitos de meus alunos, em especial os da disciplina “Artes, Arquitetura e Urbanismo: Idade Moderna” do Curso de Arquitetura do semestre de 2020/1 do Município de Macaé, entusiasmados com essa experiência digital no ensino da História da Arte, provocaram-me ao longo das aulas com a ideia – até então fortuita - de criação de um canal nas Redes Sociais apresentando os temas e conteúdos de Artes e Arquitetura. Terminado o semestre com os alunos e finalizada minha jornada de disciplinas ligadas às Artes com essa turma, decidi assim, incentivada também por esse novo contexto de aulas permeadas pelas plataformas digitais, amadurecer essa sugestão. É esse, por fim, o prelúdio do nascimento do projeto de Extensão social apresentado nesse artigo. Por se tratar de um trabalho em andamento, tal texto terá por essa razão, um caráter de relato de experiência de pesquisa, já que traz à tona questões e reflexões que ainda estão em processo.

## Take 1: Arquitetarte: os caminhos de um trabalho em processo

O projeto intitulado “Arquitetarte: A História da Arte e da Arquitetura contada através de recursos midiáticos e exposta em plataformas digitais” foi aprovado no Programa Institucional de Extensão da UNESA (ciclo 2021). atualmente em andamento seu objetivo é veicular para o amplo público do segmento digital o conhecimento sobre a História da Arte e Arquitetura abordando três períodos históricos: Pré-História; Antiguidade e Idade Média. A mola propulsora para a realização deste projeto é a clara compreensão de que as tecnologias digitais têm provocado um exercício de adaptação e ajustamento da Educação formal às novas possibilidades tecnológicas. Nesse sentido, este trabalho constitui-se como um desses exercícios de Estudo de Caso de uma prática docente que busca explorar as redes sociais como veiculação do conhecimento científico-artístico, contribuindo com a democratização do conhecimento.

Destarte, quando se fala em redes sociais para a veiculação do conhecimento acadêmico, tem-se em conta um campo vasto e plural de possibilidades, tais como: *Facebook; Whatsapp; Youtube; Instagram; Twitter; TikTok; Snapchat*, dentre outras. A primeira questão que surgiu quando do início dos Planos de Trabalho propostos no projeto foram: Qual ou quais plataforma utilizar? Como fazer uso dessa(s) plataforma(s) de maneira adequada? A princípio, quando da submissão do projeto, pensou-se em fazer uso de duas plataformas digitais para a execução do projeto: *Youtube e Instagram*. No entanto, para esclarecer tal questão, foi contatada uma empresa de comunicação. Após uma reunião realizada com uma agência localizada na cidade de Cabo Frio, a Ju & Company Agência de Comunicação, a Coordenadora da empresa, Juliana Pradonoff, sugeriu-me que o trabalho fosse realizado e veiculado em apenas uma plataforma, visto que a linguagem utilizada pelo *Youtube* e *Instagram* eram muito distintas e demandariam trabalhos audiovisuais completamente diferentes, gerando assim um esforço muito maior nesse processo. Ela sugeriu-me assim, que optasse pela plataforma *Instagram*, dado seu maior engajamento. Segundo ela, a captação de público pelo *Youtube* seria mais difícil que a promovida pelo *App Instagram*.

Optei então por utilizar a rede social em tecnologia móvel digital *Instagram* para a execução da proposta por outras razões também pontuais: O *Instagram* tem um alto potencial de alcance de público - atualmente encontra-se na sexta posição em número de seguidores, com mais de 813 milhões de contas; o compartilhamento de fotos, vídeos e mensagens textuais torna seu uso pertinente no contexto educativo; o grande número de

recursos e funcionalidades em que predomina a autoria e a comunicação visual pode permitir experiências capazes de proporcionar uma rede colaborativa de práticas educativas que fomentarão novas publicações alargando o engajamento não apenas do usuário/aluno com relação aos temas da História da Arte e da Arquitetura, mas também da extensa comunidade de seguidores.

Sabe-se, no entanto, que a escolha dessa rede social para a veiculação do projeto pressupõe, por consequência, uma adequação da linguagem acadêmica às produções imagético-discursivas e verbo-visuais características do *Instagram*, tais como: o cumprimento de requisitos quanto à resolução mínima dos vídeos; quanto ao tamanho máximo de 4G; quanto à codificação de vídeo e áudio suportado; quanto ao cumprimento máximo de 60 segundos de duração; e quanto à disposição estética das publicações.

No que se refere a estes dois últimos requisitos, eles têm se tornado de vital importância na etapa de trabalho atual do projeto, pois algumas questões inevitavelmente acabam por ser suscitadas, são elas: como abordar conteúdos densos e períodos históricos extensos como a Pré-História, a Antiguidade e a Idade Média nas Artes e na Arquitetura em vídeos fragmentados de até 60 segundos? Como dispor tais vídeos na plataforma ao mesmo tempo em que se explora os recursos disponíveis pelo aplicativo? Diante dessas singularidades próprias do *App Instagram* foi preciso portanto criar primeiramente um Cronograma de Execução ainda mais pormenorizado para o período de vigência do projeto. O cronograma foi dividido nas seguintes etapas: Preparação; Pré-produção; Produção; Montagem; Publicação; Finalização. Atualmente em fase de Pré-produção, está sendo necessária uma delicada atenção no que diz respeito ao planejamento das postagens e à elaboração dos Roteiros.

Seguindo o Cronograma de Execução citado, as postagens já foram planejadas e serão publicadas durante um período de 03 meses (Outubro a Dezembro de 2021) e os vídeos serão divididos em 03 temas e subtemas. Cada um dos temas terá 12 vídeos, totalizando 36 vídeos de até 60 segundos a serem inseridos no *Feed* do aplicativo; além de 03 *Lives* (gravadas no canal do IGTV do App) intercaladas entre as postagens dos vídeos e realizadas com especialistas convidados da área artística/arquitetônica; e *posts* em formato de imagem-texto.

## Take 2: A construção dos Roteiros

A criação dos roteiros busca a construção de uma narrativa da História da Arte e da Arquitetura através de uma perspectiva não eurocêntrica, não europeia e decolonial, que valorize a História do Brasil e da América Latina, como também outras História(s) da Arte tais como as Asiáticas e Africanas. No que tange à criação dos roteiros, até o momento, 12 roteiros (dos 36 pretendidos) para vídeos de até 60 segundos foram criados, são eles:

Tema 01 – Introdução ao estudo da História da Arte

1.1 – Arte e arquitetura em nossas vidas

1.2 – O que é o tempo?

1.3 – Os períodos históricos

Tema 02 – Pré-História

2.1 – Primeiros conceitos

2.2 – Pré-história: Introdução

2.3 – A pintura rupestre

tema 03 - Pré-história: períodos

vídeo 3.1 – Arte e arquitetura no paleolítico

vídeo 3.2 – Arte e arquitetura no paleolítico: primeiras casas

vídeo 3.3 – Pré-história brasileira

Tema 04 - Pré-história brasileira

vídeo 4.1 – Nossas origens: o povo de Luzia

vídeo 4.2 – Os povos da floresta: de onde vieram?

vídeo 4.3 – Arte e arquitetura indígena

Segue um roteiro a título de exemplificação para maior compreensão do trabalho realizado:

<b>TEMA</b>	PRÉ-HISTÓRIA: PERÍODOS
<b>ASSUNTO</b>	A PRÉ-HISTÓRIA BRASILEIRA
<b>Nº MOD/VID</b>	MOD1-VID3
<b>TEMPO MÁX. DO VÍDEO</b>	1 MINUTO
<b>ESPECIALISTAS</b>	LUANA COSTA
<b>TITULAÇÃO</b>	MESTRE EM ESTUDOS CONTEMPORÂNEOS DAS ARTES
<b>TIPO DE MÍDIA</b>	VÍDEO
<b>FORMATO DE VÍDEO</b>	DEPOIMENTO
<b>ENQUADRAMENTO</b>	CÂMERA 1: PLANO MÉDIO
<b>OBSERVAÇÃO</b>	O vídeo será realizado no formato depoimento, onde a especialista abordará sobre a questão do tempo para a História da Arte e da Arquitetura. Haverá inserção de palavras-chave e imagens de apoio, caso necessário.
<b>DEPOIMENTO/ TEXTO ÍNTEGRA</b>	<p>- INTRODUÇÃO: Quando é que começa o passado do Brasil? No imaginário coletivo brasileiro, o passado do país só tem início em 1500, com a chegada de Cabral e o encontro dos portugueses com os índios. Na nossa memória histórica foi criada essa impressão de que praticamente nada existia antes. Mas isso não é verdade. Descobertas feitas por arqueólogas como Niede Guidón, nos ajudam a encontrar respostas sobre as nossas origens.</p> <p>DESENVOLVIMENTO – Quem foram os primeiros brasileiros, como viveram, como surgiram? Tem uma teoria que diz que a nossa espécie homo sapiens, que surgiu na África e se espalhou pelo mundo há 80.000 anos chegou ao continente americano, há 13.000 anos.</p> <p>- CONCLUSÃO: A chegada da nossa espécie aqui no Brasil, tem tantos mistérios e descobertas tão incríveis que vocês vão ter certeza: A vida no Brasil, contrariando nosso imaginário coletivo, começou bem, mas bem antes de 1500...</p>

### Take 3: Pelas vias da conclusão: Construindo uma autoetnografia virtual

Dada a natureza do trabalho, seu objeto de estudo e aplicação - as redes sociais - bem como seus alcances e reentrâncias no âmbito da virtualidade, foi observado que este estudo pode ser tratado como uma dessas pesquisas cujo método se pauta na construção de uma etnografia virtual. Sabe-se que o termo “etnografia” é complexo e adquire concepções várias dependendo de como os campos de estudo dele se apropriam. Amplamente utilizado pela Antropologia, a Etnografia é apropriada por outros campos de estudo, tais como a Comunicação, a Educação, a História, a Linguística, dentre outros. Esse método, no entanto, também vem sendo utilizado em contextos de pesquisa virtuais. Mas afinal, o que é a etnografia? Segundo Evans, a “etnografia pode ser definida tanto como um processo e método de pesquisa qualitativa (alguém conduz uma etnografia)” quanto um produto (o resultado desse processo é uma etnografia) cujo objetivo é interpretação cultural” (EVANS, 2010, p. 11). Já nos dizeres de Geertz em sua Teoria Interpretativa da Cultura:

praticar a etnografia é estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, mapear campos, manter um diário, e assim por diante. Mas não são essas coisas, as técnicas e os processos determinados, que definem o empreendimento. O que o define é o tipo de esforço intelectual que ele representa: um risco elaborado para uma “descrição densa”, tomando emprestada uma noção de Gilbert Ryle. (GEERTZ, 1978, p. 15)

Sua intenção principal é, portanto, a densa descrição de práticas sociais de indivíduos ou redes de indivíduos, com a intenção de compreender aspectos de diferentes culturas. Cabe ressaltar também que os primeiros trabalhos que se inclinaram para o estudo de interações sociais na internet possuíam firme viés etnográfico, tal como as pesquisas de Michael Rosenberg em 1992; e de John Masterton em 1994. Segundo Mitsuishi (2007) no entanto, é a obra *Life on the Screen: identity in the age of the Internet* de Sherry Turkle (1995), uma das mais importantes obras etnográficas concentradas na internet.

Pode-se observar assim que a etnografia no ambiente virtual é uma prática possível, recorrente e habitual. Mas uma outra questão também pode ser levantada: como realizar trabalhos etnográficos em ambientes digitais? Qual o papel do pesquisador, seus graus de inserção e implicação ética? Convencionou-se dizer que nas redes há dois tipos de pesquisadores: o silencioso (*lurker*) e o *insider* (FRAGOSO, RECUERO E AMARAL,

2011). Enquanto o primeiro apenas observa determinado grupo interferindo o mínimo possível em suas práticas, o *insider* se insere no objeto de estudo de modo que seu comportamento dificilmente seria o de alguém que apenas observa o grupo.

Em seu estudo sobre as cibersubculturas, Amaral, propôs ainda a ideia de “autonetnografia” para apontar a prática do “pesquisador-insider” – tal ideia não se constitui como uma proposta distinta de método, mas como “uma ferramenta reflexiva que possibilita discutir os múltiplos papéis do pesquisador e de suas proximidades, subjetividades e sensibilidades na medida em que se constitui como fator de interferência nos resultados e no próprio objeto pesquisado” (AMARAL, 2009, p. 15).

Enquanto um trabalho em que o pesquisador também se insere no objeto a ser explorado e pesquisado, verifica-se que a Metodologia deste projeto caminha para um viés autoetnográfico, já que me posiciono como *pesquisadora-insider*: ao mesmo tempo em que busco compreender a rede social *Instagram*, me insiro nela; ao redigir roteiros para a veiculação e publicação na plataforma, transmuta-me de professora a criadora de conteúdo; ao tornar-me parte dela organicamente, não sou mais uma professora pesquisando o Instagram: transformo-me também em uma *Instagramer*.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, A. **Autonetnografia e inserção online: o papel do pesquisador-insider nas práticas comunicacionais das subculturas da Web.** Revista Fronteiras – Estudos Midiáticos, v. 11, n. 1, pp. 14-24, jan/abr. 2009.

EVANS, L. **Authenticity Online: using webnography to address phenomenological concerns.** In: MOUSOUTZANIS, A.; RIHA, D. (orgs.). New Media and the Politics of Online Communities. Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2010.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas.** Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978

MITSUISHI, Y . **Entre graphos e ethos: uma abordagem crítica a etnografia virtual.** In: RIBEIRO,

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.