



Cinema & Território

Revista internacional de arte e antropologia das imagens

N.º 9 | 2024

Cinema (no) Feminino

Videoarte - identidade de género e território na prática da Cidadania Digital

Sílvia Venturinha JERMIAS, Ana Isabel SOARES & Isabel Cristina CARVALHO

OJS - Edição eletrónica

URL: <https://ct-journal.uma.pt>

DOI: [10.34640/ct9uma2024jermiasoarescarvalho](https://doi.org/10.34640/ct9uma2024jermiasoarescarvalho)

ISSN: 2183-7902

Editor

Universidade da Madeira (UMa)

Referência eletrónica

Jermias, S. V., Soares, A. I. & Carvalho, I. C. (2024). Videoarte - identidade de género e território na prática da Cidadania Digital. *Cinema & Território*, (9), 159-176. <http://doi.org/10.34640/ct9uma2024jermiasoarescarvalho>

18 de novembro de 2024



Este trabalho está licenciado com uma Licença Creative Commons Atribuição-Não Comercial 4.0 Internacional.

Videoarte - identidade de género e território na prática da Cidadania Digital

Sílvia Venturinha JERMIAS

Universidade do Algarve
CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação
stora1silvia@gmail.com

Ana Isabel SOARES

Universidade do Algarve
CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação
asoares@ualg.pt

Isabel Cristina CARVALHO

Universidade Aberta
CIAC - Centro de Investigação em Artes e Comunicação
isabel.carvalho@uab.pt

Resumo: Este artigo apresenta a relação entre a videoarte, enquanto recurso pedagógico em Média-Arte Digital, na prática de uma cidadania digital, em contexto formal e informal com os mais jovens. A identidade de género e território é apresentada conceptualmente como enquadramento sociocultural para a abordagem artística à videoarte da criação da autora, *Somos Todos Mar*. A análise da referida videoarte reflete a relação entre a mulher e a infância, a poesia e a calma do mar. Este choque de identidade retrata a relação com o mundo - o mar (industrializado). Enquanto caso de estudo, reflete sobre como a videoarte explora as fronteiras de territórios com a intervenção da mulher. A relação estabelecida com o mar transcende-o enquanto fronteira, produtor de oxigénio; ou seja, enquanto elemento que, cultural e historicamente, sustenta e constrói comunidades. Reforça-se a necessidade de uma transversalidade disciplinar na diversidade de áreas de estudo e nos projetos escolares artísticos, que abordem a igualdade de género, o território e o ambiente, com base no ecofeminismo. *Somos Todos Mar* contribuiu para a discussão e a reflexão a propósito do território e da relação com a figura feminina, impulsionando a participação cívica e criativa para uma cidadania mais crítica, justa e proativa.

Palavras-chave: videoarte, identidade feminina, cidadania, média-arte digital, ecofeminismo

Abstract: *This article presents the relationship between video art, as a pedagogical resource in Digital Media Art, in the practice of digital citizenship in formal and informal contexts with young people. Gender identity and territory are presented conceptually as a socio-cultural framework for the artistic approach to the video art created by the author, Somos Todos Mar. The analysis of this video artwork reflects the relationship between women and childhood, poetry and the sea's calm. This clash of identities portrays the relationship with the world - the (industrialized) sea. As a case study, it reflects on how video art explores the boundaries of territories with the intervention of women. The relationship established with the sea transcends it as a border, a producer*

of oxygen; in other words, as an element that culturally and historically sustains and builds communities. The need for a cross-disciplinary approach is reinforced in the diversity of areas of study and in artistic school projects that address gender equality, the territory and the environment based on ecofeminism. 'We Are All Sea' contributed to discussion and reflection on the territory and the relationship with the female figure, boosting civic and creative participation for a more critical, fair and proactive citizenship.

Keywords: *video art, female identity, citizenship, digital media art, ecofeminism*

Introdução

A literacia em Média-Arte Digital (MAD) urge na atual cultura juvenil e na construção da identidade cultural, pessoal e territorial dos jovens de hoje, num ambiente híbrido, formal e informal. Todos os conteúdos digitais *online* requerem atenção na sua análise e interpretação. Na reflexão que empreende acerca da identidade feminina na MAD, nomeadamente na análise sobre a criação em videoarte *Somos Todos Mar*, o presente artigo procura abordar em que medida a MAD é útil no tratamento deste tema ao longo do processo da Educação para a Cidadania. Num mundo *online* e de livre acesso para qualquer conteúdo, a interpretação de imagens e vídeos permite a consciencialização dos mais jovens, ao nível de uma faixa etária do ensino básico (até aos 18 anos), sobre o poder da sua ação e participação online.

O texto que se segue centra-se na relação entre a identidade de género e de território e o encontro com a educação para a cidadania, em contexto formal e informal, através da MAD, nomeadamente a videoarte. A arte digital e a prática da cidadania promovem no mundo *online* a influência no pensamento, bem como a participação cívica, a qual se pretende que seja harmoniosa e socialmente justa. No enquadramento da dinâmica entre videoarte e prática sociocultural sobre a identidade feminina e o território, desenvolvem-se conceitos respeitantes à videoarte, à disciplina curricular do ensino básico Cidadania e Desenvolvimento e ao espaço híbrido.

Parte-se da análise técnica e de conteúdo da videoarte *Somos Todos Mar*, artefacto da autoria de Sílvia Venturinha Jermias, primeira autora deste artigo, segundo uma metodologia de interpretação de imagens. A cor, as linhas, os planos e enquadramentos, as formas e fundos, o som e a música são tecnicamente analisados, e a ação, as personagens, o cenário e toda a narrativa sustentam a análise do conteúdo. O âmbito metodológico é, por um lado, analítico (sobretudo comparativo) e, por outro, qualitativo.

O presente artigo discute a articulação das áreas do saber e de aprendizagem, colaborativa e integradora da videoarte na educação para a cidadania e desenvolvimento. A interligação entre a comunicação, a arte e a tecnologia contribui para um processo social, participativo e criativo dos alunos, em que a MAD se integra como aprendizagem nos conteúdos escolares, num contexto de formação pessoal e social da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento. A mensagem multimédia da MAD permite a reflexão sobre estereótipos - ambientais, sociais, de género, parentais - e induz os jovens a pensar sobre o modo como se desenvolvem as narrativas artísticas e digitais.

Em modo de conclusão e implicações futuras, o artigo apresenta o contributo que as imagens, a criação em videoarte e a intenção cívica podem proporcionar na construção do conceito de território e identidade feminina, numa perspetiva colaborativa, social, artística e digital. O sentido de pertença a um lugar, físico ou digital, implica na construção da identidade, de género, social e cultural. As problemáticas ambientais e

sociais que atravessam atualmente o planeta, enquanto território global, encontram visibilidade através da comunicação digital e videoarte, dando a respetiva seriedade implicada na sua criação cultural e artística.

Videoarte - Território Artístico na prática da Cidadania Digital

Desde o seu aparecimento, mas sobretudo durante o século XX, a fotografia ganha uma lógica sensorial, enquanto imagem, capaz de produzir uma narrativa visual. A revolução tecnológica permitiu desenvolver outro *modus operandi* sobre a imagem. Enquanto as indústrias cinematográficas continuavam a apostar na criação de cinema, na narrativa nos seus diversos estilos, do drama à comédia, e na projeção de filmes em grande écran, para um coletivo sociocultural diversificado de espectadores, em salas construídas para esse propósito, a imagem fotográfica construía paralelamente o seu próprio caminho, mais individual e ligado à poética da imagem, à medida que os meios tecnológicos foram surgindo.

O trabalho criativo da imagem (do desenho, da pintura ou da fotografia) encontrou alternativas no manuseamento experimental com o vídeo, através do qual se desenvolve uma linguagem estética da imagem em movimento, distanciada da do cinema, sobretudo gerado através da indústria, e com base nas artes plásticas e na interpretação livre dos espectadores. O vídeo expande-se artisticamente enquanto meio de expressão audiovisual; ao mesmo tempo, os seus instrumentos (por exemplo, câmaras portáteis) tornam-se financeiramente acessíveis aos mercados dos meios técnicos e de comunicação social (acima de tudo, a televisão).

No final do século XIX, o cinema abriu um novo mundo para a imagem. O cuidado estético, narrativo e técnico ofereceu ao espetador um prazer coletivo, sobre o retrato, a imagem em movimento, a ampliação e a projeção socialmente abrangente. Este processo viria a implicar um trabalho de rigor e minúcia que deixava pouco espaço para experimentação e acarretava elevados recursos económicos. O conceito de videoarte, surgido em meados do século XX, revela o quanto a imagem em movimento se tornou acessível, ao realizador e ao espetador. A videoarte ao possibilitar a experimentação livre, com uma narrativa visual, própria ao longo do processo criativo, apresenta-se intemporal e artisticamente versátil na relação com as artes plásticas. A videoarte permite transpor valores cívicos da sua sensibilização para a ação-criação e constrói um caminho criativo consistente, acessível a todos na sua compra e produção artística, tal como ainda hoje o vemos. Através da videoarte, produzem-se artefactos com a imagem em movimento, destinados à exibição em galerias de arte ou nos media digitais através da Internet, e que consubstanciam a ideia de público enquanto espectador ativo.

Nos anos 60 do século XX, o surgimento desta nova forma de expressão plástica através de novos meios técnicos coincidiu com a prosperidade mundial do pós-guerra. A videoarte veio romper e interagir com as expressões clássicas das Belas Artes, envolvendo-se na era de novas tecnologias e instigando nos artistas reflexões acerca do próprio meio, dos processos e das obras. Através da videoarte, procurava-se uma outra interpretação do mundo, mais individual e simultaneamente mais dirigida à própria arte e ao campo artístico (Soares, 2011). O contexto artístico daquela década levou a um *boom* de expressão plástica e artística que interliga os criadores nas suas metáforas. A videoarte assume-se, então, como um rasgo das regras e proclama-se como antiarte (Miglioli & Barros, 2013). Foi com o Manifesto *Fluxus*, em 1963, que os artistas Nam June Paik e Wolf Vostell recorreram ao vídeo para abrir o caminho da videoarte (Aguiar, 2010, citado por Soares, 2011).

Floresce nestes novos meios e modos um mundo igualmente novo: um mundo que questiona e trabalha o imaginário sem precisar esclarecer, com a sensação de libertar o pensamento, a poesia e ideias em que se cruzam as artes plásticas com a música, o teatro, a literatura e a imagem em movimento, e o vídeo. Este múltiplo cruzamento reflete-se no nascimento de novas categorias artísticas: performance, performance filmada (em que o artista usa e transforma o corpo), vídeo instalação (com o desenho, a pintura e a escultura a poder estar ligadas e em movimento), ativismo e cinema experimental, entre outras. A videoarte destaca-se, pois, num território próprio, com intenção artística e que inclui a interpretação do espectador, sem tê-la como preocupação exclusiva. O foco da videoarte prende-se no tempo, na ligação à emoção que pretende passar, no ambiente que proporciona ao espectador num espaço de fruição livre (Miglioli & Barros, 2013).

Se anteriormente se discutiam os conceitos de ver e observar imagens, hoje o desafio impera sobre a leitura e compreensão das imagens que preenchem o mundo visual e digital *online*. A MAD opera de um modo transversal na vida do quotidiano: encontra-se acessível nos meios de comunicação, que, por sua vez, se refletem em escolas e outras instituições, como museus, hospitais ou centros sociais. É um desafio para a MAD, enquanto território artístico, ser contextualizada num território educativo, formal, enquanto ferramenta e objeto de análise e estudo, em simultâneo. Da mesma forma, não sendo objetificada como arte, a MAD é capaz de se expor em diversos espaços, formais e informais, virtuais e *online*. É outro desafio para as instituições e indústrias artísticas, serem capazes de dar resposta a esta nova prática social e cultural (Paul, 2008).

Dada a sua implementação digital nos próprios processos de criação e exibição, a MAD convida a alterações digitais nos sistemas das instituições. O desafio é igualmente transversal num tempo em que a tecnologia se desenvolve de modo rápido e inovador; abrange recursos físicos e humanos, contextos nos quais as instituições estavam preparadas para a exibição e preservação física; alarga-se a curadores, artistas e público, que criam e recriam processos artísticos e digitais, novos programas e aplicações, móveis e acessíveis.

A MAD está acessível a um público digitalmente letrado, mas que, de outro modo, é difícil de definir. É este público que é convidado a interagir e a dominar os recursos digitais inerentes à MAD (Paul, 2008). Ao não especificar a faixa etária do público a que se refere, e ao partir do pressuposto de que são digitalmente letrados ao ponto de conseguirem recriações artísticas, o autor deixa de fora o público mais jovem, neste contexto educativo formal, aquele que se encontra em processo de construção. A MAD influencia os espaços e as intenções, apresenta cenários digitais nas curadorias, coloca novos desafios ao público e permite ao espectador a recriação na interação sobre a obra artística digital. Este desafio distingue-se da arte dita clássica, ao permitir interagir com a obra artística, ao passo que naquela se motiva a contemplação em detrimento da reação, interação e reflexão. Além do mais, a cultura e a arte sempre têm desafiado normas e práticas sociais. Através da arte questionam-se e reafirmam-se, por exemplo, clichês relacionados com as representações de género e de orientação sexual. Pelo seu impacto cultural, os filmes mais industriais (de que Hollywood é apenas o exemplo mais globalizado), assim como a televisão, em razão do papel hegemónico que detêm na indústria cultural, são cada vez mais transnacionais e alvo de referência social e cultural, refere Lopes (2006): é aí que atualmente se integra e acresce o impacto digital e *online* na sociedade.

Segundo Pedro Veiga (2020), o século atual é caracterizado pela massificação artística, o que conduz igualmente a uma massificação da curadoria. A organização de coleções, exposições e manifestações artísticas cruzam-se técnica, artística e politicamente. Os artistas mostram as suas criações em espaços híbridos, com a intenção de comunicar com

um elevado número de pessoas/espetadores/visitantes. Perante um crescente número de formas de arte, será necessário não estancar os modelos de organização artística, de curadoria, mas antes procurar sinergias entre os objetivos estipulados, com critério e sem descuidar a qualidade estética, técnica e comunicacional. Todas as expressões de arte, inclusivamente a MAD, são relacionáveis e interligam-se, quer pela sua natureza artística multifacetada, quer pela sua mediatização através dos meios de comunicação digital. Refere-se, pois, um motivo de destaque para a pertinência da ligação entre o território artístico e o território educativo formal e digital, garantindo que a massificação não obstrua os objetivos previstos.

Enquanto território educativo formal, a disciplina de Cidadania e o Desenvolvimento e a MAD são contextualizados neste artigo com apoio nos Planos de Intervenção Artísticas oferecidos aos Projetos Educativos das escolas portuguesas. Entende-se, nomeadamente, que o trabalho sobre a videoarte pode encontrar sustentação artística e enquadramento pedagógico no Plano Nacional de Cinema (PNC) da Direção-Geral de Educação – operacionalizado com uma equipa que inclui elementos da Cinemateca Portuguesa e do Instituto do Cinema e do Audiovisual. O PNC permite a docentes e estudantes o visionamento *online* de obras de várias filmografias, através de uma plataforma digital. De igual modo, o Plano Nacional das Artes (PNA) promove a criação e cooperação artística entre instituições exteriores à escola com os alunos em contexto de sala de aula, estimulando o espírito criativo e de intervenção na sociedade. O ambiente de sala de aula é atualmente híbrido e formal. Transcende o espaço físico e permite aos alunos a interação com os professores e a comunidade no processo de ensino e aprendizagem, bem como uma ligação mais ampla com os processos criativos em MAD.

A disciplina Cidadania e Desenvolvimento, que integra o currículo nacional do ensino básico, é escolhida com base nos domínios de trabalho com os estudantes em ambiente formal: a literacia para os média e a igualdade de género. Estes domínios encontram-se integrados em grupos obrigatórios e opcionais e operam ao longo do ensino básico nacional.

É relevante compreender que, em Cidadania e Desenvolvimento, os projetos desenvolvidos em sala de aula assentam na sensibilização dos jovens para preocupações sociais atuais, assim como para uma intervenção sociocultural ativa. As temáticas desenvolvidas nesta disciplina, ao longo do 1.º, 2.º e 3.ºs ciclos do Ensino Básico (com crianças e jovens entre os 6 e os 15 anos) são o motor para projetos escolares diversificados. Os temas, entendidos como domínios, são divididos por obrigatórios e opcionais, e lecionados de acordo com o perfil sociocultural e de aprendizagem de cada turma. Em sala de aula, nas atividades para estímulo e pré-atuação sobre os problemas, os docentes pretendem sobretudo envolver e desenvolver o sentido crítico dos estudantes perante problemas ambientais, sociais, económicos, seja a nível local, seja no âmbito local como global. A videoarte e a identidade feminina, aspetos sobre os quais o presente artigo se debruça, encontram um cenário de aprendizagem nos domínios de cidadania na literacia para os media e na igualdade de género (ver Quadro 1).

A prática ativa da cidadania revela-se em ações educativas das escolas num cenário de aprendizagem construtivo e interventivo, muitas vezes ligados à Educação Visual (EV) e à Tecnologia de Comunicação e Informação (TIC), disciplinas presentes no 2.º e 3.º ciclos do ensino básico. A videoarte opera na construção de narrativas transmédia, com base em trabalho colaborativo ao longo do processo criativo, aula após aula.

É nas escolas que a triangulação entre a comunicação, a arte e a tecnologia serve pedagogicamente a área da cidadania ativa no quotidiano dos alunos. No mundo tecnológico que os jovens conhecem, a literacia em arte e a sensibilidade estética encontra-se intrínsecas aos ecrãs, à moda, às redes sociais ou à publicidade, contextos

em que se repetem padrões de beleza de lugares, pessoas e estilos de vida. Os jovens nem sempre se aproximam destas realidades através de um conhecimento construído ou baseado na reflexão e na análise. Entendemos que a Literacia para a MAD (LMAD) pode e deve ser discutida em ambiente formal e articular, no contexto ativista para uma cidadania ativa.

Quadro 1

Temas obrigatórios e opcionais - domínios Cidadania e Desenvolvimento

Domínios (a trabalhar em Cidadania e Desenvolvimento)		
Obrigatórios (em todos os níveis e ciclos)	Pelo menos em dois ciclos do ensino básico	Opcionais (em qualquer ano)
<ul style="list-style-type: none"> • Direitos Humanos • Igualdade de Género • Interculturalidade • Desenvolvimento Sustentável • Educação Ambiental • Saúde 	<ul style="list-style-type: none"> • Sexualidade • Media • Instituições e Participação Democrática • Literacia Financeira e Educação do Consumidor • Segurança Rodoviária • Risco 	<ul style="list-style-type: none"> • Empreendedorismo • Mundo do Trabalho • Segurança, Defesa e Paz • Bem-estar animal • Voluntariado • Outros

Fonte: Autonomia e Flexibilidade Curricular - Cidadania e Desenvolvimento. DGE, 2021. <https://youtu.be/CAvYv6puO4U>

Para Dubois (2004), a criação artística não abraça a tecnologia da mesma forma como expressão de época. O autor inclui a tecnologia como um meio, o qual se encontra implicado na evolução técnica dos tempos. A produção artística recebe essa influência dos tempos e representa a perceção do mundo, sempre de acordo com a tecnologia do seu tempo. A LMAD combate a desinformação e pode educar os futuros cidadãos para criações mais conscientes e estruturadas, numa cidadania mais ativa que os torna conhecedores dos seus direitos, enquanto pessoas, cidadãos e consumidores. A disciplina da Cidadania converge com a educação para o consumo, numa ótica cultural sustentada por uma literacia mediática. A análise crítica de conteúdos mediáticos, a ser desenvolvida em ambiente formal, é essencial para o encontro dos mais jovens com as ideologias que movem o mundo e para conhecermos as perceções que os mais jovens fazem da realidade social envolvente (Baiense & Borges, 2019).

Entendemos que, hoje, a literacia na educação formal baseada nos currículos escolares é insuficiente perante a expansão do conhecimento e da informação ao global do século XXI. A formação ao longo da vida é uma realidade que complementa as necessidades de que os indivíduos de todas as idades precisam para manusear e compreender as tecnologias, novas formas de interação e comunicação interpessoal e com o mundo. Para Potter (2010), a Literacia Mediática tem sido encarada como disciplina curricular e a cargo dos pais e investigadores, para que se instrua o público mais vulnerável e/ou influenciável na interpretação de mensagens audiovisuais, que entende como manipuladoras, inapropriadas ou persuasivas. Este pressuposto é diferente na perspetiva de Hobbs (2011): este autor atribui a Literacia Mediática aos *producers*, interlocutores e consumidores de informação, pois todos estão ativamente envolvidos na comunicação digital. Para Hobbs, a literacia média digital é uma parte básica do discurso contemporâneo, seja na política, seja ao nível da educação, e consta dos meios digitais,

da educação informal, do envolvimento cívico, do jornalismo e da própria narração das histórias digitais.

Para Potter (2010), a literacia mediática, através das instituições formais, deve assumir a função de influenciar, proteger e moderar o espectador/ consumidor passivo. O autor não se refere à interação, mas apenas à receção passiva. Por outro lado, outros autores posicionam o espectador não como mero recetor passivo, seguidor, mas como interveniente, pensante, criador. Hobbs (2011) refere-se às novas tecnologias enquanto ferramentas de construção cívica. Refere a sua preocupação em ajudar as pessoas, mas atribui-lhes um papel duplo: como utilizadoras com sentido crítico e como produtoras. Hobbs (2011) está na vanguarda por ampliar o mundo da literacia digital, enquanto capacitação digital, a toda a sociedade. Esta relação de empoderamento choca com a visão protecionista de Potter. Do mesmo modo, Livingstone e Graaf (2010) não vitimizam o público como recetor passivo e vulnerável, mas entendem-no como ativo, interventivo, crítico e recreativo.

Qualquer consumidor altera o seu padrão de consumo perante o conhecimento digital que detém. A literacia digital permite-lhe aceder, consumir, reagir e reproduzir ou recriar a sua resposta. A MAD instiga o consumidor e torna-o atualmente um produtor e criador artístico, não um mero seguidor. Para que seja veiculada para a prática da cidadania e da criação artística, é necessário que a organização e a estruturação deste resultado sejam reconhecidas nas e pelas instituições locais e escolas, que devem atender à preponderância da comunicação digital em ambientes formais educativos.

A relação da disciplina de Cidadania e Desenvolvimento com a videoarte encontra-se pouco evidente no sistema educativo nacional. No nosso entender, existe território educativo para a operacionalização dessa articulação, em várias disciplinas e áreas de estudo: aí se destaca o Plano Nacional das Artes (PNA), o qual preconiza o acesso às artes no desenvolvimento da capacitação artística e cultural. No seu plano estratégico de 2019-2024, o PNA procura articular com as práticas pedagógicas disciplinares a implementação de atividades assentes em quatro eixos: política cultural, capacitação, educação e acesso. O PNA coopera neste sentido com as intervenções do Plano Nacional de Leitura (PNL), do Plano Nacional de Cinema (PNC), do Plano de Educação Estética e Artística (PEEA), do Programa da Rede de Bibliotecas Escolares (PRBE) e da Rede Portuguesa de Museus (RPM) (Comissão Executiva do Plano Nacional das Artes, 2019).

O Plano Nacional de Cinema (PNC), especificamente, constitui um polo central e estratégico na educação para e sobre o papel das artes na educação audiovisual e cinematográfica nas escolas portuguesas. Nasceu em 2012, enquanto projeto de acompanhamento ao currículo escolar, promovido pelo então Ministério da Educação e Cultura, em articulação com a Cinemateca Portuguesa e o Instituto do Cinema e Audiovisual. Considerado como ferramenta promotora da literacia dos media na educação dos mais jovens, o PNC está atualmente integrado em 493 escolas de Portugal continental, dos cerca de 4529 Agrupamentos de Escolas em território nacional (ensino pré-escolar, 1º, 2º e 3º ciclos do ensino básico e secundário) (DGERT, 2024). O PNC disponibiliza na plataforma *online* para as escolas envolvidas o acesso gratuito a uma oferta de cinema de autor, internacional e nacional, assim como dossiês pedagógicos (estes, de acesso universal), através do qual se permite às comunidades educativas novas e amplas perspetivas artísticas sobre o cinema, por oposição a um cinema estritamente comercial e maioritariamente norte-americano, que é praticamente imposto pela indústria. A arte cinematográfica é ali apresentada como objeto de estudo, referência cultural, ou objeto artístico e repleto de história em volta das suas técnicas e públicos. O facto de se apresentar *online* (em acesso restringido ao contexto escolar) promove a partilha da recriação de imagens dos alunos e informação recolhida com base nos filmes visionados.

Para Pinto, Cardoso e Soares (2019), “as possibilidades de partilha e de cooperação disponibilizadas pelas ferramentas associadas à multimédia e à Web2.0 fomentam e favorecem novas práticas educacionais” (p. 9), reforçando a pertinência do PNC nas escolas.

Os mais jovens encontram nos ambientes formais educativos, nos quais se enquadram quer a disciplina de Cidadania e Desenvolvimento, quer o PNC, tempo e espaço para a construção colaborativa e criativa da sua identidade. A criação em videoarte permite que a cidadania seja muito mais do que uma disciplina: apresenta-se como ideia, partilha e criação para os estudantes, na construção da sua identidade individual e social, no território coletivo como é a escola.

Enquanto entidade geracional que durante mais tempo contribui e acompanha o desenvolvimento das competências dos jovens, a escola permite interligar os temas da identidade de género e território coletivo, na comunicação física e digital em sala de aula. Na área da Cidadania e Desenvolvimento, estes temas surgem lado a lado, na medida em que o caminho percorrido para o ganho dos direitos humanos, paralelo à construção da cidadania e dos direitos humanos das mulheres, surge com as noções de terra e de fronteira. Estas, por sua vez, suportam formas de identidade territorial para o presente, através das quais se tenta definir os limites para assegurar a cidadania e os direitos humanos a todas as mulheres (Lopes, 2006).

Segundo Prá e Pagot (2018), as lutas cívicas por princípios de igualdade, liberdade, justiça social, no contexto da teoria política feminista e dos estudos de género, abriram caminho para a emancipação feminina. Prá e Pagot (2018) situam determinados conceitos, tais como o poder, na sua dualidade de acordo com a perspetiva histórica. O conceito de poder encontra-se implícito na luta pelos direitos humanos e pela emancipação da mulher, tornando-se um conceito complexo, com duplo sentido: o poder de soma negativa (dominação) e o poder de soma positiva (emancipação).

Videoarte - Identidade Feminina e Território Artístico na prática da Cidadania Digital

Neste artigo, a dualidade está presente nas imagens, no vídeo e no cinema, no ensino formal e informal e na realidade física e digital. No estudo sobre o género, para que não se dividam perspetivas sobre a razão, associada ao cérebro e a capacidade de execução masculina, e a emoção, menos valorizada pela associação feminina, deverá ser um estudo no contexto da Cidadania e Direitos Humanos. O posicionamento geográfico deste tema influenciará fortemente a discussão e compreensão na medida em que a história e cultura de cada comunidade é própria.

As mulheres são definidas por oposição a uma série de características construídas e perpetuadas social e culturalmente, tais como: poder, autonomia, público e racionalidade. Todas relacionadas ao universo masculino, sendo os seus opostos – fraqueza, dependência, privado e emoção – associadas ao universo feminino. Esta ligação ao ambiente doméstico, feminino, longe do poder e da política, ainda presentes recentemente no Estado Novo e ainda em algumas estruturas familiares atuais. Tais definições constituem o sistema simbólico que molda diversos aspetos da cultura. As estruturas institucionais reiteram isso, naturalizando e legitimando o estatuto inferior das mulheres. Atualmente a cidadania e o feminismo são pensados no contexto da igualdade de género e com o objetivo de tornar as mulheres portadoras de direitos garantidos em leis.

As mulheres foram durante muito tempo excluídas do espaço público e de decisão. Ainda hoje se constata essa realidade na atribuição de cargos políticos e executivos. Os

espaços, os lugares, os postos, o território é dividido e atribuído ainda hoje por critério de género. À mulher é muitas vezes atribuído o espaço privado, junto da família, enquanto cuidadora de crianças e com tarefas domésticas. Hoje em dia abordar o feminismo implica abordar uma pluralidade de temas, dada a diversificada gama de localizações geográficas, orientações sexuais, posição política face às prioridades ambientais. Desde 1974 que o tema da igualdade de género, o feminismo e a preservação do ambiente procuram um equilíbrio com o desenvolvimento social, cultural e económico. A arte apresenta-se várias vezes como um reflexo dessa luta pela valorização da Natureza. O denominador comum da crise de valores prevalece na falta da inclusão e multiculturalidade: a videoarte procura, pois, dar aos diversos públicos uma representação social e cultural mais ampla (Estevez-Saá & Lorenzo-Modia, 2018).

Os autores Prá e Pagot (2018) consideram uma oposição entre os territórios família e política, em que a família pertence ao domínio privado e a política ao domínio público, os quais não coadunam. A luta pelos direitos humanos inclui e abrange também a luta pelos direitos das mulheres. Esta cultura de respeito e igualdade, nos direitos e deveres, baseiam-se em princípios de liberdade e justiça social.

A representação de território no contexto da igualdade de género permite contextualizar o percurso da emancipação da mulher. Considerando o percurso histórico deste tema, é relevante compreender a ligação entre o conceito de território e direitos humanos, enquanto ponte geográfica e sociocultural, e geradora da designação “feminista”, podendo suscitar valores de igualdade e justiça. Para a autora Pereira (2014) o termo “feminismo” pode suscitar uma aversão totalitária face a uma visão surrealista de feminismo como antónimo de machismo. Salienta ainda que determinadas correntes defensoras dos direitos humanos referem que a questão do feminismo é uma problemática antiga e sem sentido na atualidade, dados os direitos adquiridos pelas mulheres nas sociedades ocidentais ditas democráticas. Contudo, nem sempre a igualdade de género é respeitada no acesso e nas condições de trabalho, e socialmente o papel da mulher ainda é delimitado de acordo com o seu percurso da emancipação. Até 2022, Portugal foi pioneiro no Sul da Europa, ao eleger uma mulher, Maria de Lourdes Pintasilgo para o cargo de Primeira-Ministra (que exerceu entre julho de 1979 e janeiro de 1980); ainda assim, perpetua-se uma incontornável dificuldade feminina de acesso a cargos políticos ou de relevância social (Pereira, 2014). Saliente-se igualmente que em alguns países, como a Somália, o Mali ou a Guiné-Bissau, este acesso pode ser entendido como alto privilégio, uma vez que os mais básicos direitos humanos não estão garantidos para as mulheres (a mutilação genital, por exemplo é prática aceite). Nestes países, a população em geral e as mulheres em particular enfrentam uma dura realidade. Outro exemplo da diferença na condição de ser mulher é a identidade de género no Afeganistão, país onde se obriga as mulheres a cobrir publicamente com a sua indumentária o corpo e o cabelo, além de se lhes proibir o exercício de funções laborais pagas.

O conceito de feminismo é revestido de toda a sua importância, em nome de cada território coletivo e pelas mulheres de um passado sofrido, em prol das mulheres do futuro. Na Europa, surge o novo conceito de ecofeminismo enquanto culturalista construtivista e espiritualista: procura acompanhar a evolução industrial do mundo e, em consonância, a evolução sobre os direitos humanos, da mulher. Nas décadas de 70 e 80 do século XX, reunindo representantes de movimentos ambientalistas de todo o mundo construiu-se o conceito enquanto objeto de investigação. Ao longo deste início de século, XXI, a perceção natural do papel social da mulher continua a ser a de mulher que gera vida, mas integra agora também o papel da mulher criadora

A relação entre as mulheres e a defesa do planeta azul, nas reivindicações contra o lixo tóxico e pesticidas, desempenha um papel de destaque nas iniciativas. Os movimentos

espontâneos de mulheres em todo o mundo revelaram a ligação entre saúde e vida das mulheres com a destruição da natureza. A possível destruição do planeta pelo consumismo e abuso da tecnologia têm estado entre as principais preocupações nas manifestações dos movimentos ecofeministas, tanto nos Estados Unidos quanto na Inglaterra, nos anos 80. Na perspetiva das mulheres, o interesse pela preservação da terra, da água, do ar e da energia constitui uma reivindicação importante a dignificar a luta pelos direitos humanos e a sua qualidade de vida.

Se determinados temas e problemática sociais e ambientais não são encarados como prioritários e ascensores de soluções para outros problemas, a ação cívica da mulher torna-se uma abstração. É claramente um esforço feminino que se tem vindo a verificar relativamente às manifestações e reivindicações para a sensibilização e operacionalização de soluções que vão ao encontro dos problemas ambientais e sobre igualdade de género.

Esta relação de vínculo entre mulher e natureza, espiritualista, não é algo pacífico no movimento feminista, nem no movimento ecofeminista. Para a visão culturalista a relação entre cultura e natureza não é universal, e nem há uma uniformidade de significados atribuídos à natureza, à cultura, ao homem ou à mulher. Contudo os contra-argumentos referem que o foco do ecofeminismo não está na identidade mulher-natureza, mas sim na relação democrática entre género e natureza (Flores & Trevizan, 2015).

Enquanto movimento que reivindica a igualdade e a autonomia das mulheres, o ecofeminismo implementa políticas feministas e também conserva um forte sentido ecológico. No sentido essencialista defende-se que as mulheres se encontram mais próximas da natureza pelas suas características biológicas e, numa perspetiva mais ampla, surge a fundamentação de Angelin (2014), construtivista, a qual defende que é necessária a participação de todos os seres humanos para enfrentar a crise ambiental que enfrentamos. Nesta perspetiva a igualdade de género encontra-se ligada a uma consciência ecologista fundamental nos cuidados a ter com os outros seres humanos, atividades que também terão que ser assumidas pelos homens. O ecofeminismo pretende alternativas conjuntas perante um mundo alienado e consumista que levou à destruição da natureza, à degradação do meio ambiente e sobretudo ao sofrimento dos seres humanos afetados pelas alterações climáticas, o uso indiscriminado de produtos químicos, a escassez de água potável e a impossibilidade de aceder a produtos biológicos. (Ferreira, 2020).

O cinema, documental ou artístico, enquanto (re)criação de modelos que retratam o contexto social da sociedade potencia a igualdade de género e atribui às mulheres papéis preponderantes, com as quais as espectadoras femininas se identificam e situam de acordo com a sua relação com o território. A naturalização desses modelos conduzirá a uma desejável e maior abertura da sociedade perante exemplos de chefia de cargos públicos por mulheres ou, numa esfera privada, na partilha e divisão de tarefas por ambos os elementos numa estrutura familiar ou de casal. Ao nível educacional, pais e restantes tutores terão menos dificuldade em levar crianças às salas de cinema ou em optar pelos filmes a que assistem em casa, pela existência de novas personagens nas quais as suas filhas poderão então rever-se (Pereira, 2014).

Os movimentos feministas criam novos léxicos e estratégias de superação das desigualdades. Os mesmos puderam, progressivamente, conceber um novo sujeito social: a mulher, que deixa de ser mera leitora, consumidora ou seguidora de conteúdos digitais e passa a ser escritora, realizadora e produtora de atividades culturais. A potencialidade social do ecofeminismo crítico emerge com os ideais de autonomia, igualdade e liberdade na cidadania ativa.

Para Ferreira (2020) o ecofeminismo é a resposta para a igualdade social e de género, no que toca às mulheres detidas, como exemplo. O sentido crítico que questiona as

relações de poder e valoriza as experiências, conhecimentos das mulheres detidas pode ser o caminho para que elas possam transformar a sua realidade momentânea e no futuro darem resposta às suas necessidades pessoais, sociais e familiares. Para o autor é com a integração das mulheres como sujeitos políticos que se determinam as relações de exclusão e discriminação. A emancipação da mulher conduz à aliança entre o feminismo e a ecologia, promovendo projetos sustentáveis e de inclusão social e política (Ferreira, 2020). As mulheres consideram que, para obterem libertação, deve coexistir solução para uma crise ecológica que, na sociedade atual, perpetua relações de exploração e desigualdade. É estratégico, entende-se, unir o movimento feminista e o movimento ecológico, de modo a alcançar mudanças radicais nas relações socioeconómicas e nos valores da moderna sociedade consumista e digital.

***Somos Todos Mar* - análise de videoarte**

No programa de Doutoramento em Média-Arte Digital (DMAD), criado em associação pela Faculdade de Ciências Humanas e Sociais (FCHS), da Universidade do Algarve, e pelo Departamento de Ciências e Tecnologia (DCeT), da Universidade Aberta, foi desenvolvido colaborativamente o processo criativo em curadoria para a produção de uma Exposição Coletiva intitulada Rizoma. Apresenta-se o processo da criação artística, como surgiu, a análise técnica e de conteúdo da videoarte *Somos Todos Mar*, artefacto da primeira autora (nome a adicionar após a revisão por pares), segundo uma metodologia de interpretação de imagens. É possível compreender a influência das imagens na construção de perceções sobre o território e o género à medida que a interpretação se desenvolve. Importa ainda considerar o impacto que a criação e visionamento da videoarte tem nos mais jovens, ao longo do processo artístico.

Sob um cenário temático ativista as intervenções artísticas revelaram na sua maioria um foco social, artístico e digital na sua comunicação com o público. Criada para um espaço de exposição temporária, aberto ao público geral, Rizoma reuniu artefactos artísticos sob temáticas socioculturais, ambientais e tecnológicas, e todas coincidiam na exploração computacional e comunicacional em MAD.

Somos Todos Mar - videoarte surge enquanto instalação artística e interativa, numa criação que convida o público para o toque e acesso digital a uma cortina de plástico, através da ligação por código QR, a qual antecede ao espaço de visionamento para a projeção em tela da videoarte. *Somos Todos Mar* sensibiliza para a problemática do lixo marinho e o excessivo consumo de plástico da sociedade contemporânea. O visitante na interação híbrida, vídeo e instalação interativa, apenas consegue aceder ao visionamento pleno da videoarte se desviar a cortina de plástico (ver Figuras 1 e 2).

Somos Todos Mar apresenta tecnicamente opções de cor, luz e enquadramento que visam a intenção sobre os contrastes, a noite e o dia, a natureza e a indústria, a infância e o crescimento. Estes conteúdos refletem-se nas imagens em movimento, na sobreposição de cores e silhuetas, nas cores quentes e frias onde revelam a pluralidade da menina-mulher. Ao longo de seis minutos de vídeo, a presença feminina constante é apresentada em diáde. Ora num contexto natural, ora industrial, bem como numa fase embrionária, de infância, ainda que madura no seu discurso, e posteriormente na adolescência. Tecnicamente, os contrastes de cor nas imagens procuram refletir essas diferentes etapas e contradições da vida, a permissão ou a resignação, o dia e a noite, a tranquilidade e a paz do mar, bem como o seu estado de revolta e bravura. Esta relação, entre as etapas de crescimento da mulher e o mar procura uma sinergia com a geografia natural do mar e o seu contexto socioeconómico.

Figura 1 e Figura 2

Exposição Coletiva Rizoma e Convento Espírito Santo de Loulé, julho 2023



Fonte: CIAC - Instalação *Somos Todos Mar*

A metodologia interpretativa que se propõe com a videoarte é o gatilho para outras criações artísticas e ativistas no trabalho com jovens, em contexto educativo, formal e informal. Trata-se de uma metodologia colaborativa, através da qual os jovens são instados a dialogar com a videoarte a que assistem, procurando destacar mensagens, sons, imagens e enquadramentos para reflexão e posterior cocriação. Esta metodologia participativa conta com a intervenção de cada jovem, de acordo com a sua área de criação para a motivação em produção, representação, cenografia e adereços, texto, luz e fotografia ou música.

Somos Todos Mar contou com a participação de uma adolescente e de uma criança, primas com ligação afetiva entre si. A colaboração na videoarte deu-lhes sensibilidade e permitiu-lhes reflexão sobre o tema – a literacia oceânica, o som do mar, a poluição da água, a vida marinha. Todas as áreas ligadas ao mar foram temáticas de conversa e de sensibilização na produção e na realização da videoarte. Tecnicamente, num processo mais individual, ao longo da videoarte foi selecionado um ambiente imersivo no azul. Predominam os tons de azul, pela sua relação imediata com o mar e pela sobreposição ao céu, criando alguma confusão nos papéis da mulher, criança e adulta, natural e industrial. Em vários momentos de choque sonoro instrumental e visual coincidem choques cromáticos para um alerta da necessidade do crescimento, pelo grito de quem não tem voz, como a natureza invadida pela indústria. As linhas utilizadas nos planos e enquadramentos foram pensadas ondulantes, de modo a refletirem a paz e a harmonia a que o mar convida, numa proximidade espiritual e de conforto. Contudo, a divisão de tela na vertical e horizontal obriga a separação, a tomada de decisão, o delinear fronteiras e respeitar os limites. As formas e fundos foram desenhados no exterior, a figura humana feminina, uma criança e uma jovem, no cenário natural, a praia e zona costeira, bem como o porto industrial de embarque de navios. Existe um crescendo sonoro e rítmico, instrumental, o qual oferece voz às imagens em movimento. Toda a narrativa digital foi sustentada por um processo artístico a/r/cográfico (Veiga, 2020) em que o seu percurso foi desenvolvido com dinâmicas de pesquisa e influência visual, suporte teórico e dinâmico no próprio processo criativo, com experimentações, ensaios e prototipagens. *Somos Todos Mar* foi criada em função de vídeo instalação, mas o seu visionamento singular contou com todo este processo a/r/cográfico específico.

Somos Todos Mar retrata a ideia romântica do mar, da infância, da vida marinha repleta de biodiversidade e candura, e confronta a ideia dos profundos portos industriais da

cidade, onde o mar serve as economias e mercados de toda a costa marítima. Na narrativa, as personagens estão mobilizadas para um ponto, numa procura desconhecida, mas que as move. As transparências apresentadas remetem para a dualidade da vida, a poluição da terra e do mar e a contemplação dos recursos deslumbrantes que o planeta ainda oferece. A menina cresce, transforma-se, torna-se uma mulher, a vida ganha um novo olhar. A criança permanece na memória, na identidade, na imagem, vive constantemente na mulher. Ao longo da videoarte existe uma busca com vista à superação, o alcance de uma conquista, através da individualidade, da música no horizonte, com o entardecer. São momentos em que o corpo não se detém, corre, está em constante movimento, mas em *slowmotion* com o vento, entre os cabelos ondulantes (ver Figuras 3 e 4).

Figura 3 e Figura 4
Instalação *Somos Todos Mar* (cortina de plástico e vídeo)



Fonte: *frame* da videoarte *Somos Todos Mar* (criança-mulher) (julho 2023)

Seguindo um critério de análise especificamente sobre o conteúdo género, Em *Somos Todos Mar*, o corpo feminino apresenta-se descoberto, no momento inicial, visual e sonoro, como embrionário, submerso no efeito de encontro consigo mesmo, num mergulho. A viagem interior da mulher-menina no território onde formou a sua identidade, é um contraste visual e temporal na tela dividida. Simultaneamente trata-se de uma viagem permanente no encadeamento de imagens no território, novo e antigo, marinho e industrial, em transparência e sobreposição. A cultura visual e cinéfila que se guarda na memória visual e coletiva promoveu bastante a figura masculina, maioritariamente como protagonista e central no desenlace dos argumentos fílmicos e esse facto é desenvolvido em torno do seu contexto histórico do papel masculino na sociedade, enquanto trabalhador, pai e marido, num contexto europeu. Atualmente os personagens centrais são variáveis no género, individual, em pares ou em grupo.

O território marinho está algumas vezes relacionado com a figura feminina em poucas matérias, quer seja na área da pesca, indústria, salvamentos ou turismo. Há de facto a ideia marinha, romântica e surreal, a qual relaciona a figura feminina com as sereias. Contudo, *Somos Todos Mar*, não foca uma ideia irreal sobre o território feminino, nem evidencia o seu corpo. A indumentária é casual, sem que seja preponderante, no enquadramento, nenhuma parte do corpo feminino.

Discussão Território, Identidade e Imagem

Numa sociedade contemporânea a identidade de cada pessoa parte da sua condição legal, genealógica, política e geográfica primeiramente. A nacionalidade, a família, as origens definem a identidade para a construção da condição legal, num país, o sentido de

pertença. Viajar pela história dos antepassados, pela profissão da mãe, por onde nasceram os pais, conhecer os lugares que existiram antes, os percursos que marcam a identidade, pode ser uma viagem oferecida pelo cinema. Por exemplo, as imagens artísticas de referência para a sociedade, no cinema português do século XX, refletiam uma estrutura familiar feminina e masculina pautada pelo Estado Novo. Os primeiros criativos realizadores portugueses a apresentar cinema publicamente, António Lopes Ribeiro, Leitão de Barros e Manoel de Oliveira, percorreram um caminho longo enfrentando o gosto do público e principalmente a censura do regime ditatorial (Passos, 2020).

A identidade cultural está intrínseca à pessoa e ao seu género. Nas sociedades contemporâneas europeias, as quais se caracterizam como emancipadas na condição de igualdade de oportunidades para mulheres e homens, ainda se denota a falta de acesso das mulheres a cargos executivos, políticos ou de gestão. A organização das famílias e da vida em sociedade ainda fomenta as áreas da educação, confeção da comida e organização da roupa uma tarefa feminina, deixando as tarefas laborais, profissionais, de força física, gestão e decisão para os homens.

Esta diferenciação reflete-se também nas criações artísticas, designadamente na comunicação em MAD. A escolha do protagonismo de uma imagem, a ação, a encenação, o movimento, o cenário, a indumentária - tudo poderá ser alterado se for um homem ou se for uma mulher? Ou tudo se pode manter e a mensagem seria a mesma?

A videoarte explora fronteiras na identidade de género e na ligação com o seu território, *Somos Todos Mar* retrata isso. A criança brinca na areia e a mulher retrata a indústria, onde a ideia de força, densidade, altivez é atribuída à presença feminina e ao longo da corrida. O limite da representação é ténue, é possível explorar novos significados. A transformação de imagens na videoarte oferece a possibilidade de apresentar ao público mudanças e mutações de preconceitos que a sociedade preconiza. A videoarte poderá recriar modelos que conduzam o público a uma igualdade de género, com a atribuição às mulheres de papéis preponderantes, o que levar a uma maior identificação a quem assiste (Pereira, 2014).

A ideia de mulher que o Romantismo representou até ao século XVIII e XIX (e, em vários contextos socioeconómicos, até ao presente) era a de uma figura feminina entre bordados e espartilhos, frágil, sinuosa, seminua, predisposta para estar em casa ou na igreja, em família. Neste atual século, o ambiente sociocultural permite liberdade à mulher na escolha da sua forma de estar, ser, aprender e conhecer. A identidade feminina tem vindo a sofrer diversas transformações e evoluções na aceitação pelas várias gerações.

Apresentando o tema da identidade de género e território no contexto da prática da cidadania digital, coloca-se em discussão a influência da videoarte sobre a conceção de estereótipos de género. *Somos Todos Mar* analisado sob o ponto de vista pedagógico sobre o impacto para a prática da cidadania, bem como do desenvolvimento das competências críticas dos jovens é um objeto de estudo que leva o espectador a refletir sobre as imagens em movimento, a questionar os motivos das escolhas técnicas e de conteúdo, bem como estimula a sua estruturação de ideias e pensamento crítico.

A comunicação em videoarte permite dar a conhecer novas culturas femininas na sua identidade e representação plural. A mulher é frágil, mas também pode ser corajosa e viril. A ideia que preconizava no Estado Novo sobre a mulher gostar de estar em casa e cuidar da família e das refeições, pode permanecer, se essa for a sua vontade. Essa ideia também pode ser acrescentada e dar liberdade à mulher para gostar de estar em outras atividades e formas de estar no quotidiano.

De uma forma subtil, *Somos Todos Mar* apresenta uma narrativa artística que provoca e transfere o pensamento para a reflexão sobre igualdade de género. Qual a opção sobre

a identificação com um género, uma cor, uma imagem do vídeo e compreender os seus motivos, poderá ser um gatilho para pensar sobre a igualdade de género. A dualidade infância e adolescência, a dicotomia entre a natureza e a indústria, a noite e o dia, permite a reflexão sobre o papel da mulher na relação com o mar na sua plenitude e com a indústria (ver Figura 5). Como é crescer e superar a força do mar, o poder do mar enquanto poder natural, económico, biológico, cultural e afetivo, nas memórias que constroem a identidade feminina, sustentada por um território global.

Figura 5
Somos Todos Mar - videoarte



Fonte: *frame* videoarte *Somos Todos Mar* (julho 2023)

Conclusões e Implicações Futuras

A educação para a cidadania, com uma dinâmica interdisciplinar e diversificada, com os mais jovens, é o início da construção de um futuro que se almeja alcançar. A sociedade contemporânea ainda permanece culturalmente presa a preconceitos e imagens que subestimam a mulher nas suas capacidades e potencialidades. O seu papel social e familiar nem sempre é integrado em cargos laborais de execução ou decisão do mundo profissional: nas áreas da política, desporto, finanças ou educação ainda se denota preferência de género, o que causa desigualdades. A Educação para a Cidadania através dos seus domínios usa a Média Arte Digital (MAD) como explanação de conceitos e trabalho com os mais jovens sobre preconceitos, herdados das suas famílias e territórios culturais. A videoarte como expressão criativa desenvolvida no processo de aprendizagem, permitindo aos estudantes o confronto, a discussão e reflexão nas escolhas que promove nas suas criações.

Nas escolas de hoje os docentes recebem crianças e jovens provenientes de vários países e com pontos de partida de aprendizagem muito diversificados. Isto obriga à diversificação e inclusão de dinâmicas pedagógicas que exploram o cinema, a literatura, o desporto, indo ao encontro de outras áreas disciplinares. Os docentes estão recetivos para a diversidade pedagógica e cultural que a escola oferece. Os princípios da solidariedade e respeito pela igualdade de oportunidades, direitos e deveres está implícito na prática pedagógica dos docentes. A interdisciplinaridade entre as artes e a Cidadania na escola dos mais novos gera iniciativas cívicas e construtivas socialmente no futuro.

A videoarte oferece uma linguagem universal e acessível na comunicação, e importa desenvolver em ambiente formal de sala de aula a análise dos seus conteúdos para interpretação. O mundo visual tem suscitado representações feministas no desporto e política, outras representações sociais estereotipadas, nos quais estudos sobre transgéneros, gays e lésbicos devem ter espaço de reflexão e eliminar silêncios e

opressões socioculturais. Essa abordagem socio histórica é fundamental para quebrar núcleos de misoginia e homofobia. A videoarte proporciona de modo informal e formal momentos de ensino e aprendizagem sobre temas e problemáticas sociais, tais como as referidas.

A importância dada aos problemas mais mediáticos, mais comerciais, que geram maiores audiências, ligados muitas vezes ao consumismo, exibicionismo, à violência física, exibida nos grandes e pequenos ecrãs, pode ser preterida a temas sobre transformações ambientais, sociais e de género que a sociedade precisa resolver. Assumir os problemas ambientais e sociais em consonância com a igualdade social e de género, com a diversidade de pensamento, requer a definição de estratégias ativas e um forte plano de ação, de acordo com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), na área da cidadania e MAD.

A arte enquanto presença no quotidiano visual, como a MAD, na comunicação com os outros contribui para a construção cultural da identidade e território. *Somos Todos Mar* revelou o quanto a ligação ao território é flexível de acordo com o género. A representação do Mar para o homem e para a mulher difere, tal como difere na profissão, ou com diferentes posicionamentos geográficos. A MAD na comunicação, através de exposições *online* e concebidas para estar *online*, permite diversas leituras e análise. A internet é o novo espaço de publicação de pareceres e exposição artística: aí se produzem ideias, criam artefactos, desmontam preconceitos, constroem conceitos para fruição e interação digital. O sentido de pertença a um lugar com a MAD implica conceitos e utiliza a determinação do género: na sua estrutura e narrativa transmédia, inclui uma visão sobre o mundo.

A identidade feminina na criação em videoarte requer a consciencialização e a reflexão de um modo transversal e interdisciplinar. Esta questão é social e transforma-se numa questão artística, política e cultural. As problemáticas ambientais e sociais que atravessam o planeta encontram soluções colaborativas, diversificadas e interdisciplinares, sem desigualar géneros e incluindo todos os humanos na discussão e reflexão para tomada de decisões e soluções. É na relação intergeracional que se confrontam os problemas com as soluções, de modo a efetuar um balanço sobre o seu resultado e conceção de novas respostas. As memórias e lugares, a identidade feminina e o território cultural balizam a construção de uma sociedade mais equilibrada, mais justa e próspera. A capacidade criativa na construção da identidade feminina e território coopera ativamente para a cidadania ativa, quer para os mais jovens quer para todos os cidadãos e cidadãs. As gerações contemporâneas têm o desafio de cooperar entre si e construir uma sociedade plural e diversificada social e culturalmente, tendo para isso de comunicar e dialogar entre si, com todos os recursos, humanos e digitais, de que dispõem.

A escola, enquanto espaço aberto para o debate, promove a interdisciplinaridade sobre o papel da arte e a sua intervenção multimédia na sociedade. A videoarte cria um ambiente de discussão de ideias, confronto de valores e sentido crítico. A identidade de género é inerente aos objetivos para um desenvolvimento sustentável, cruza-se com a igualdade de género, a paz e a ação climática. No desenho curricular do ensino básico estes objetivos integram a estrutura da educação para a cidadania, onde os alunos em contexto formal e de reflexão podem comunicar através da videoarte a sua posição e visão sobre um mundo melhor, mais justo.

Referências

- Angelin, R. (2014). Mulheres, ecofeminismo e desenvolvimento sustentável diante das perspectivas de redistribuição e reconhecimento de gênero. *Revista Eletrônica Direito e Política*, 9(3), 1569-1597.
- Baiense, C. & Borges, G. (2019). Mídia, educação e democracia: diálogos e desafios em tempos de crise. *Revista Mídia e Cotidiano*, 13(3), 01-05. <https://periodicos.uff.br/midiaecotidiano/article/view/38853/22322>
- Comissão Executiva do Plano Nacional das Artes (2019). *Estratégia do Plano Nacional das Artes*. Ministério da Educação e da Cultura. https://www.dge.mec.pt/sites/default/files/Projetos/PNA/Documentos/estrategia_do_plano_nacional_das_artes_2019-2024.pdf
- Da Veiga, P. A. (2020). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital: interferir e curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- DGERT (2024, 30 de julho). *Escolas Básicas e Secundárias*. Direção-Geral do Emprego e das Relações do Trabalho (DGERT). <https://www.dgert.gov.pt/escolas-basicas-e-secundarias>
- Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac & Naify. https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5008422/mod_resource/content/1/Dubois%20Philippe%20-%20Cinema%20video%20Godard%20%282004%29.pdf
- Estevez-Saá, M. & Lorenzo-Modia, M. J. (2018). *A Ética e a Estética do Eco-cuidado: Contemporâneo. Debates sobre Ecofeminism – Mulheres Estudos*. Routledge Taylor & Francis Group. 47(2), 123–146. <https://doi.org/10.1080/00497878.2018.1425509>
- Ferreira, H. (2020). A Prisão como solução? Os princípios do ecofeminismo aplicados à reinserção social das mulheres detidas. In Baptista, M.M. & De Almeida, A.R.A. (Eds.). (2020). *Performatividade de Género na Democracia Ameaçada* (pp. 247-257). Grácio Editor. <https://ria.ua.pt/handle/10773/29823>
- Flores, B. N. & Trevizan, S. D. P. (2015) – Ecofeminismo e comunidade sustentável. *Revista Estudos Feministas*, 23(01), Jan-Apr. Universidade Estadual de Santa Cruz/UESC. <http://ref.scielo.org/jxbcjp>
- Hobbs, R. (2011). *The state of media literacy. A response to Potter*. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 55(4), 419-430, DOI: 10.1080/08838151.2011.597594
- Livingstone, S. & Van der Graaf, S. (2010). Media Literacy. In *The International Encyclopedia of Communication*, W. Donsbach (Ed.). <https://doi.org/10.1002/9781405186407.wbiecm039>
- Lopes, D. (2006). Cinema e Gênero. In *História do Cinema Mundial – capítulo org. por Fernando Mascarello* (pp. 379-394). Papirus Editora.
- Miglioli, S. & Barros, M. (2013). Novas Tecnologias da Imagem e da Visualidade: GIF animados como videoarte. Sessões do Imaginário, ANO XVIII, N.º 29.
- Prá, J. R. & Pagot, R. (2018). Rotas de empoderamento das mulheres no contexto dos feminismos, da cidadania e dos direitos humanos. Diferentes olhares sobre o empoderamento das mulheres. *Inclusão Social*, 11(2), 01-132 <https://revista.ibict.br/inclusao/article/view/4249>
- Passos, D. (2020). *Um “outro” olhar: Igualdade de Género no Cinema Independente* [Dissertação de Mestrado não publicada]. ISCTE, Instituto Universitário de Lisboa.
- Paul, C. (2008). Defining the territory: What is New Media Art? In C. Paul (Ed.). *New Media in the White Cube and Beyond* (pp. 1-5). University of California Press.

<https://acrobat.adobe.com/link/track?uri=urn:aaid:scds:US:c1d64d26-8a90-3ceb-a08f-38912929982c>

- Pereira, A. (2014). *A mulher-cineasta: Da arte pela arte a uma estética da diferenciação* [Tese de Doutoramento não publicada]. Universidade da Beira Interior. <http://hdl.handle.net/10400.6/3959>
- Pinto, J. P., Cardoso, T. & Soares, A.I. (2019). Educação, Cinema e Redes Sociais: um olhar a partir do Plano Nacional de Cinema. *Translocal, Culturas Contemporâneas Locais e Urbanas*. N. 4. https://translocal.funchal.pt/wp-content/uploads/2019/01/EducacaoCinemaERedes-Sociais_PNC.pdf
- Potter, W. J. (2010). The state of media literacy. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*. 54(4), 675-696. <https://doi.org/10.1080/08838151.2011.521462>
- Soares, A. T. L. (2011). *Vídeo Arte – uma abordagem da Arte Contemporânea no ensino artístico* [Dissertação de Mestrado não publicada]. Universidade de Aveiro.