

MÍDIAS DIGITAIS NO ENSINO SUPERIOR: A VIVÊNCIA E PRODUÇÃO NA MONITORIA DOS ATELIÊS DE MÍDIA.

Guilherme Hammel CATTANEO, (UNESP)¹

Resumo: O Instituto de Artes da UNESP, Campus de São Paulo, é um polo de ensino, pesquisa e produção artística com foco na hibridização das mídias e seus potenciais poéticos. O ensino crítico e questionador destas mídias artísticas torna-se fundamental para a experimentação artística com as tecnologias e *softwares* do século XXI. A pesquisa é centrada em práticas pedagógicas de atelier para o ensino de mídias digitais por meio de monitorias expandidas e participativas, vinculadas à gestão de equipe e de equipamento, relatando vivências de ensino-aprendizagem de discentes e docentes, aplicáveis a situações semelhantes de ensino e gestão de pessoas.

Palavras-chave: Artemídia; Monitoria acadêmica; Ateliê-Laboratório.

Abstract/Resumen: The Institute of Arts of UNESP, Campus of São Paulo, is a center of teaching, research and artistic production focused on the hybridization of media and its poetic potentials. The critical teaching of these concepts becomes fundamental for the artistic experimentation with technologies and software of the 21st century. This research focuses on pedagogical atelier practices for the teaching of digital media through expanded and participatory monitoring, linked to team and equipment management, reporting experiences of teaching and learning of students and teachers, applicable to similar situations of teaching.

Keywords: Media Art; Academic Monitoring; Atelier-Laboratory.

INTRODUÇÃO

Este artigo traz algumas reflexões decorrentes de meu TCC de Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes da Unesp, sob orientação do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira. Com base na experiência de monitoria no ano letivo de 2018 nas disciplinas de Mídia ministradas pelo Prof. Dr. Cypriano e pelo Professor Me. Rogério Corrêa, desenvolvo aqui observações sobre a didática empregada em sala e seus graus variados de sucesso na construção de conhecimento na UNESP.

O Instituto de Artes (IA) da UNESP, no campo específico das artes visuais, possui matérias didáticas que valorizam o “conhecimento multidisciplinar, interdisciplinar e transdisciplinar e de uma atuação artística, científica e tecnológica, em relação a objetos bi ou tridimensionais, reais ou virtuais, quer de natureza estética, simbólica e funcional” (NOGUEIRA, 2014, p.15) ressaltadas pelas Diretrizes para cursos de graduação da UNESP em Artes. Entretanto, cabe a nós, frequentadores desta

¹ Estudante do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais da UNESP; Orientando de TCC do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira em Licenciatura em Artes visuais; estagiário de comunicação na Agência de Inovação do UNESP, Reitoria. (hammel.cattaneo@unesp.br)

instituição pública, averiguar se estas propostas são realmente concretizadas durante o andamento do curso. Minha pesquisa utilizou do relato pessoal e da monitoria como ferramentas de registrar minha experiência acadêmica.

Entende-se “monitoria” como uma das primeiras experiências com docência na universidade, protagonizada pelo discente e caracterizada pelo protagonismo ativo no acompanhamento das disciplinas a fim de aprofundar seus conhecimentos em um tópico ou matéria específica. Porém, considero o mais vital da monitoria o pensamento crítico na produção de conhecimento em ensino-aprendizagem de uma classe de educação superior, no caso desta pesquisa, das aulas da disciplina de Mídia.

Mídia é uma matéria do tronco comum do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Plásticas (BLAV) ministrada para 40 alunos. Subdividida em sete matérias individuais com periodicidade semestral. Esta disciplina não apresenta progressão numérica e não precisa ser abordada em ordem cronológica devido aos seus conteúdos serem independentes entre si.

As disciplinas de Mídia são estruturadas em torno de um assunto geral, porém específico, de cada uma. Mídia I consiste em estudos sobre computação bidimensional, ou seja, discussão sobre edição de imagens no âmbito digital. Mídia II trata da linguagem tridimensional computacional e seus desdobramentos teóricos. Mídia III incentiva a exploração fotográfica analógica e digital. Mídia IV explora a fotografia cinética e os precedentes do vídeo. Mídia V trata de vídeo e as práticas comuns a este meio. Mídia VI trata das aplicações da multimídia e Mídia VII, hipermídia. Em adição a estas matérias, o Prof. Cypriano formalizou as optativas ARTEMÍDIA RESIDENTE: Ateliê-Laboratório e ARTEMÍDIA RESIDENTE: Empreendedorismo e Inovação em Artes, como incentivo da ocupação e produção nos ateliês de Mídia. Estes ateliês aos quais me refiro são os laboratórios ALICE (Ateliê Laboratório de Imagem Cinética Eletrônica), ALFA (Ateliê Laboratório de Fotografia em Arte) e ALEA (Ateliê Laboratório de Empreendedorismo em Arte) que são coordenados pelo Prof. Cypriano e os quais meu grupo de monitoria tem a chave para acesso. Outro espaço considerado um ateliê não oficial para as aulas de mídia é a sala 512, o Laboratório de Informática. A monitoria da qual participei junto de Ricardo Kobayashi, Paulo Hanazumi e Marcos Lamago procurou ajudar nas disciplinas de Mídia I, II, III, V e ARTEMÍDIA RESIDENTE: Ateliê-Laboratório.

METODOLOGIA DE PESQUISA: RELATO PESSOAL

A Professora Márcia Cardoso de Souza, em sua tese de mestrado em Linguística e Ensino, define o gênero do relato como:

A finalidade desse gênero é relatar, oralmente ou por escrito, episódios marcantes da vida de quem escreve, experiências vividas que se encontram guardadas em suas lembranças, em sua memória. O texto deve apresentar uma sequência cronológica, podendo conter expressões responsáveis por marcar a passagem do tempo e a localização no espaço. Pode ter também trechos descritivos; os verbos, geralmente, são empregados no passado. Por tratar-se de um texto no qual se relatam experiências pessoais, é pontuado também pela expressão da subjetividade e o locutor se projeta no texto como entidade individual, por isso o uso da primeira pessoa do singular é bem frequente. O tema abordado refere-se às experiências pessoais, lembranças, memórias, fatos marcantes para o locutor. A progressão temática é evidente porque em geral é linear e a linguagem é pessoal, subjetiva, direta e deve se adequar à situação de produção. (SOUZA, 2015, p.39)

Esta definição bem precisa do que é o Relato Pessoal pode ser interpretada como uma forma de metodologia de pesquisa menos objetiva. Contudo, segundo Souza, “A experiência de relatar está associada à necessidade ou ao desejo de comunicar uma experiência vivida ao mesmo tempo que possibilita a organização dessa experiência” (2015, p.39 apud FARACO, 2010). Esta organização da experiência revela o caráter crítico do relato e suas bases na honestidade das experiências vividas.

Como todo relato é feito de maneira posterior às ações que o mesmo descreve, a organização estrutural das lembranças permite estabelecer relações entre minhas experiências vividas como um todo. Na verdade, este diálogo com a experiência me remete a Dewey e como a experiência não é uma singela observação à distância dos objetos da natureza, mas sim uma ferramenta para adentrarmos esta natureza de modo a nos aproximar dela, sentindo-a por completo (DEWEY, 1929). Considero o conceito de experiência fundamental para relatar um processo de ensino focado amplamente na vivência, como é o caso da monitoria em ateliês.

Contudo, o mais importante fator contribuinte para a possibilidade da caracterização dos relatos recai na valorização do Professor Pelópidas Cypriano pelo conceito de Livre Expressão, de Célestin Freinet. Segundo MELO (2001, p.6 apud

SOUZA, 1996, p.3): “a livre expressão é um conjunto de ‘dizeres’ que faz a globalidade do ser”. Uma maneira de garantir esta expressão seria o Texto Livre, caracterizado como um “instrumento de expressão dos seus pensamentos” (PEREIRA, 1997, p.82-85). Deixando claro a influência destes conceitos, creio que os relatos pessoais existem em uma esfera crítica político-pedagógica de interpretação subjetiva da monitoria de Mídia.

RELATO SOBRE A PRÁTICA DA MONITORIA

Uma forma efetiva de incentivar a produção em atelier foi bem simples e direta: nós produzimos. A equipe de monitores produzia os trabalhos sugeridos pelo professor em paralelo aos alunos. Como nós monitores já havíamos feito estas matérias, era muito mais fácil produzir e registrar nosso processo de criação. Em seguida, duas ou três semanas antes da avaliação dos alunos, nós apresentamos nossos trabalhos para a classe. Isso foi muito interessante, pois incentivou a produção dos estudantes que ainda tinham dúvidas sobre o que elaborar e ajudava aqueles que já terminaram seus trabalhos a olhar para seu processo de criação e a se expressarem melhor durante a apresentação de trabalhos.

Um exemplo desta prática de monitoria foi testado em Mídia I, focada em computação bidimensional. O professor substituto desta matéria, Rogério Corrêa, é um cineasta que propôs a criação de pôsteres de filmes como trabalho final. O intrigante é que alguns alunos se interessaram em produzir seus pôsteres de maneira mais tradicional, utilizando tinta, papel e folhas A3.

Nós não temos um scanner tamanho A3 na faculdade, então utilizei os conhecimentos que eu já tinha em registro fotográfico de obras de arte e tentei desenvolver uma técnica de fotografia para digitalizar os desenhos. Separei assim um grupo de alunos e me encarreguei de preparar a iluminação e o fundo branco do ateliê ALEIA, enquanto o resto dos monitores ajudava os outros estudantes com as ferramentas do *Adobe Photoshop*. Produzi um novo cartaz (FIGURA 1), desta vez com aquarela e nanquim, testei alguns métodos de registro e finalizei este pôster no computador, corrigindo as cores e adicionando títulos e informações necessárias.

A técnica que gerou uma melhor qualidade de registro foi dividir o desenho original em quadrantes e fotografar cada um individualmente. Em seguida, bastava unir as fotos usando um programa de edição de imagens e trabalhar no título de maneira digital. Contudo, na hora de apresentar esta técnica, percebi que era muito mais efetivo para o aluno registrar seu desenho com uma única fotografia e editá-la. A técnica de fotografia consistiu em iluminar o cartaz com duas lâmpadas 3200K, posicionar o tripé o mais longe possível do desenho e ajustar o zoom da câmera de maneira que capturasse toda a imagem. Na ocasião, utilizamos minha câmera Canon T5 com uma lente 55-250mm. As configurações de ISO e tempo de abertura eram modificadas dependendo do trabalho, enquanto a abertura da lente permanecia em 32 para garantir uma imagem igualmente nítida. Toda esta explicação foi dada de maneira prática durante o processo de fotografia, fazendo testes e experimentações segundo os pedidos dos alunos (FIGURA 2).

FIGURA 1 - Pôster finalizado para o documentário “Krenak” (2017) de Direção de Rogério Corrêa, produzido e fotografado no atelier ALEIA (Fotos por Guilherme Hammel).

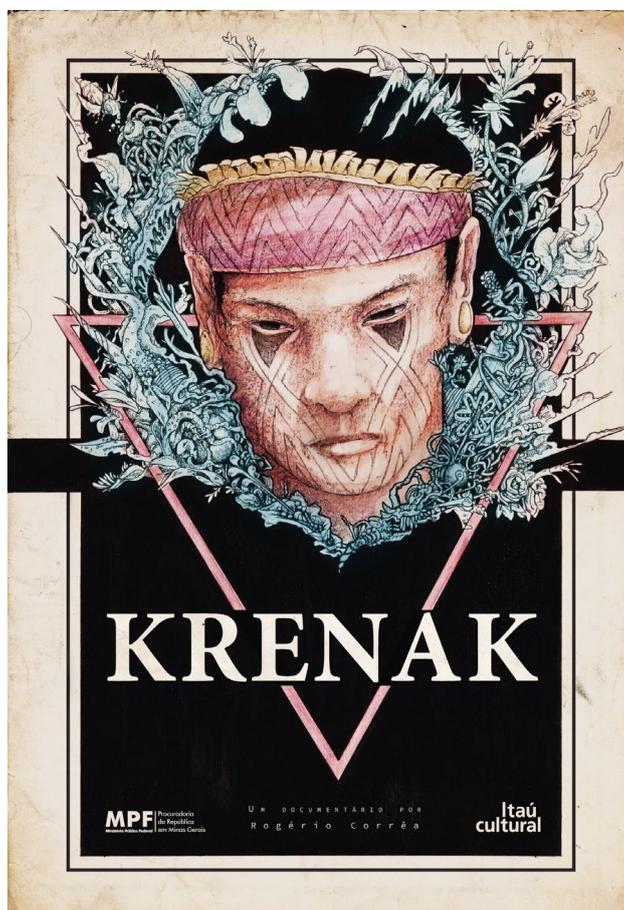


FIGURA 2 - (Direita) Digitalização do trabalho de Ingrid Tiemi Noda através de foto. Acrílico e nanquim sobre papel. (Esquerda) Digitalização do trabalho de Amy Sato através de foto. Giz pastel sobre papel (Fotos por Guilherme Hammel).



O procedimento de produção de exemplos quebrava com a dependência exclusiva de referências a trabalhos renomados para explicar um conteúdo. É claro que também analisamos cartazes e filmes conhecidos, mas a relação de pertencimento à instituição, além de uma demonstração que os espaços da universidade são de pesquisa, criação e produção de conhecimento, puderam ser realmente presenciadas com os exemplos feitos pela monitoria.

Esta dinâmica de criação em aula foi empregada em todas as Mídias monitoradas. Sendo assim, eu produzi fotografias junto à disciplina de Mídia III, um vídeo intitulado “*E a s y _ S a t u r d a y*” para a disciplina de Mídia V e mostrei meu trabalho *Hypercube Museum* para Mídia II. Este último trabalho foi bem especial, pois tomou grandes proporções com ajuda da monitoria e do evento JIG 2018.

VIDEOCLIFE, como o Videopoema em espaço virtual *POSTAL DO CORPO* (2018) de Anna Lucchese e o Clipe sonoro em espaço virtual *CROWLEYANA I: ABRAHADABRA* (2018) de Roberto D. Ugo Junior, além de trabalhos de alunos do primeiro e segundo ano do curso de Artes.

As obras do museu possuem um fator colaborativo embutido, porque todas precisam ser adaptadas e programadas para que consigam existir no museu. Existe a necessidade que eu programe grandes partes das interações dos objetos artísticos. A temática de dimensões e como fazemos para compreender realidades em contextos diferentes dos nossos acabou tendo um papel educativo inesperado. O espaço da galeria, uma das salas, tornou-se um campo fértil para experimentações de alguns alunos. Por mais simples que sejam, estas obras têm a função de estabelecer um pertencimento com um espaço inexistente.

FIGURA 4 - Apresentação do *Hypercube Museum* com participação dos outros integrantes do grupo de pesquisa *ARTEMÍDIA E VIDEOCLIFE* no dia 28 agosto de 2018 (Foto por Guilherme Hammel)



O museu *Hypercube* foi apresentado na III Jornada Internacional GEMInIS (JIG), no dia 28 agosto de 2018 em São Paulo, no espaço UNIBES Cultural. A convite do Prof. Dr. Pelópidas Cypriano, apresentei minha tese defendida aqui através da Roupagem do Projeto *Hypercube Museum* (FIGURA 4). Foi uma experiência ótima para conseguir *feedback* tanto do meu museu quanto do conceito de minha tese. Atualmente, a maior crítica do museu se fundamenta nos controles não são intuitivos e inclusivos o suficiente, segundo a opinião da Professora e Doutora em Serviço Social

pela URFJ Rachel Aguiar Estevam do Carmo, que participou da demonstração do museu durante o evento (FIGURA 5).

FIGURA 5 - Roda de conversa sobre os trabalhos apresentados no *Hypercube* no dia 28 agosto de 2018 (Foto por Guilherme Hammel)



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de monitoria me mostrou o potencial do protagonismo discente quanto ao ensino de mídias digitais. Este campo vasto de diferentes técnicas e repercussões é tão novo na contemporaneidade que constitui terreno fértil para a produção de conhecimento, em especial no âmbito acadêmico. Surge a dúvida de como trabalhar estes conceitos no ensino superior a fim de maximizar novas interações e ideias.

Minhas anotações feitas durante a monitoria me proporcionaram a capacidade de rever as didáticas utilizadas em aula e reiterá-las, abstraindo novas proposições com base nessas ações. Através do relato, também é possível compartilhar estes registros, acumulando opiniões e críticas de terceiros em um esforço de propagar práticas que deram certo e rever atitudes que precisam de mais reflexão.

Práticas externas a monitoria, como a colaboração dos alunos no *Hypercube Museum*, foram maneiras de expandir as práticas com mídia para fora dos horários de aula. No caso do museu, a prática de extensão levou o projeto a ser discutido no congresso JIG 2018 e me produziu dúvidas de como funciona o sentimento de pertencimento em um ambiente digital e imaterial e, analogamente, como discutir sobre obras digitais.

No contexto do curso de artes, as aulas de Mídia são um dos poucos espaços dedicados à discussão e elaboração de trabalhos envolvendo fotografia, vídeo, modelagem 3D, desenho digital e *softwares* criativos. Considero que ajudamos uma nova geração de estudantes a conhecer os ateliês da UNESP e a manter viva a pesquisa com diferentes mídias. Estes estudantes conhecem um pouco melhor seu instituto e podem usufruir de equipamentos que durante grande parte da minha graduação eu nunca soube que existiam.

REFERÊNCIAS

CATTANEO, Guilherme Hammel. **Hypercube Museum**. 2018, Instalação digital online. Disponível em <<https://hypercubemuseum.tumblr.com/>> Acesso em: 8 Nov. 2018.

DEWEY, J. **Experience and nature**. London: George Allen & Unwin Ltd., 1929.

Diretrizes para os cursos de graduação da Unesp : Artes : estudos resultantes do processo de articulação e integração dos cursos de Artes da Unesp / articulação Gisela G. P. Nogueira ... [et al.]. – São Paulo : Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2014.

FARACO, Carlos Emílio. **Língua portuguesa: linguagem e interação**. v. 1. São Paulo: Ática. 2010.

KRENAK. Direção: Rogério Corrêa. Brasil: Itaú Cultural, 2017. 7ª Mostra Ecofalante de cinema Ambiental. Disponível em: <<http://ecofalante.org.br/filme/krenak>> Acesso em: 19 nov. 2018.

MELO, G.C.C.A. ou AMORIM, G.C.C. . **Freinet - o educador: das contribuições teóricas a uma nova ação pedagógica comprometida com o pensamento plural**. In: X Colloque International de L' Afirse Séction Brésillienne, 2001, Natal/RN. X Colloque International de L' Afirse Séction Brésillienne, 2001. p. 1-9.

PEREIRA, Francisco de Assis. **As contribuições do Texto Livre na vitalização da sala de aula: uma experiência na escola pública**. Natal: DEPED/CCSA/UFRN, 1997. (Tese de Doutorado).

SOUZA, Djanira Brasilino de. **A pedagogia Freinet nas séries iniciais do 1º grau: algumas sugestões de organização do trabalho pedagógico**. Caderno nº 3, Natal: EDUFRN, 1996.

SOUZA, Marcia Cardoso de. **O gênero relato na valorização da escrita do aluno da EJA**. 2015, 94 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.