



Artemídia Polivalente: Ambiente de Comunicação-Educação-Cultura Artístico-Científica na Era Digital¹

Pelópidas Cypriano PEL²
Universidade Estadual Paulista, São Paulo, SP

Resumo

Artemídia Polivalente é o termo que procura expressar um juízo formulado a partir da exposição de um projeto artístico-científico ocorrido num ambiente de comunicação-educação-cultura na era digital. Como conduzir a disciplina Mídia I (computação bidimensional) sem computadores? Esse foi o desafio para o projeto de ensino-pesquisa-extensão desenvolvido com os alunos ingressantes em 2009 no Curso de Artes Visuais do Instituto de Artes da UNESP. Quais questões emergem dessa reflexão em contra-corrente? Esse é o foco de abordagem do presente trabalho.

Palavras-chave: artemídia polivalente; difusão artístico-científica; comunicação artístico-científica; artemídia digital; comunicação-educação-cultura digital.

Desafio na era digital

Como conduzir a disciplina Mídia I (computação bidimensional) sem computadores? Por um lado, essa é uma situação embaraçosa para muitos professores e instituições de ensino superior que trabalham na era digital. É, a princípio, aparentemente uma navegação de contra-corrente nas águas do sonho de consumo contemporâneo. Por outro lado, surge uma oportunidade de observar em campo algumas práticas de comunicação-educação-cultura relativas às questões sempre em discussão na comunicação social.

O desafio torna-se maior porque não se trata de negar ou subtrair o ensino de computação de um curso de Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura). Trata-se de uma questão bem mais ampla de reflexão sobre o que ensinar nas disciplinas de computação para que o artista visual tenha inserção na sociedade contemporânea. Os jovens ingressantes em 2009 no ensino superior estão imersos numa cultura digital, muitos dos quais já alfabetizados no computador, portanto bastante interessados no

¹ Trabalho apresentado no GP Comunicação e Educação do IX Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor Doutor (Livre-Docente) do Departamento de Artes Plásticas do Instituto de Artes da universidade Estadual Paulista (UNESP), email: pel@ia.unesp.br.



aprendizado desses equipamentos para uso profissional. Embora haja essa predisposição dos alunos, há também um inconveniente que é a assimilação, muitas vezes inconsciente, de padrões éticos e estéticos (pré-definidos pela sociedade midiática) a eles impostos e não discutidos. Então, ocorre na sala de aula a tendência mais à reprodução de valores pré-concebidos do que à construção de valores consistentes advindos do questionamento e da reflexão.

No âmbito da comunicação científica, esse desafio foca a relação na interface tecnologia, comunicação e arte, no entendimento proposto para o tema deste evento por Costa (2009): “de que as mediações no campo da educação e da cultura expressam novas condições de sociabilidade, compartilhamento de informações e mudanças nas apreensões de sentidos e de inteligência humanos”.

Acidente na era digital

A mudança física, em janeiro de 2009, das instalações prediais do Instituto de Artes (do bairro do Ipiranga para o da Barra Funda, ambos na cidade de São Paulo) proporcionou também uma vivência atípica de mudanças de comportamento e atitudes acadêmicas. No início do semestre letivo não havia previsão para entrega dos laboratórios de informática em condições de uso didático, o que se poderia considerar um “acidente na era digital”. Diante dessa configuração de recursos humanos e materiais, o corpo docente foi levado à readequação dos planos de ensino das diversas disciplinas que dependiam direta ou indiretamente dos laboratórios de informática.

O maior impacto desse acidente se deu sobre o conjunto de disciplinas obrigatórias Mídia I a VII do Curso de Artes Visuais, pois seus conteúdos são voltados para temas que discutem e produzem técnicas e linguagens emergentes nas artes visuais.

Entretanto, esse acidente propiciou a oportunidade de: 1) repensar o contorno ético-político da difusão do conceito de código-fonte aberto (*open source*), praticada na disciplina desde 2005; 2) estimular o debate do contorno estético-técnico das relações entre os conteúdos e comportamentos ensinados na universidade e os praticados no mercado profissional.



Cibernética Pedagógica Freinetiana

A readequação do plano de ensino da disciplina Mídia I (computação bidimensional) foi feita com base na metodologia da Cibernética Pedagógica Freinetiana desenvolvida nos Grupos de Pesquisas “Artemídia e Videoclip” (UNESP) e “Cibernética Pedagógica” (USP) conforme:

A Cibernética Pedagógica possibilita, através de princípios científicos de comunicação e controle – portanto cibernético -, otimizar as relações entre dois sistemas; Sistema Docente (S.Do), aquele que pretende ensinar; e sistema Discente (S.Di.), aquele que deve aprender, sejam eles constituídos por seres humanos ou máquinas. (SANGIORGI, 1999, p.116).

Os dois sistemas (docente e discente) foram reprogramados para enfrentar o problema da vida real (laboratório de informática não disponível para a disciplina) num projeto artístico-científico de ensino-aprendizagem que considerava o ambiente de comunicação-educação-cultura:

A Aprendizagem Baseada em Projetos - APB é, essencialmente, uma estratégia de ensino caracterizada pelo uso de problemas da vida real para estimular o pensamento crítico e a criação de habilidades para solução de problemas. Por intermédio desta metodologia, os estudantes são levados a trabalhar de modo colaborativo a fim de resolverem um determinado problema. (FISCARELLI; AKAMATSU, 2008, p.19).

Acrescentou-se aos dois sistemas a forma compartilhada de trabalhar o problema, inspirada nas práticas socializantes da Pedagogia Freinet:

O intuito da Pedagogia Freinet é promover uma idéia específica de educação, que abrange os direitos dos adultos e também os das crianças. É uma tomada de consciência dos educadores quanto à sua responsabilidade, aliada à sua capacidade de autonomia frente aos poderes políticos e aos problemas sociais. (SAMPAIO, 1989, p.8).

Nesse contexto surge o termo “Artemídia Polivalente” para expressar a transformação que a Cibernética Pedagógica Freinetiana processou sobre o “acidente na era digital”. A interface arte-comunicação frente às novas tecnologias pressupõe produtos de múltiplos valores, que apresentem polivalência suficiente para enfrentar as adversidades que possam surgir.



Resultados

A condução da disciplina Mídia I (computação bidimensional) sem a disponibilização do laboratório de informática produziu três resultados importantes para a configuração de um ambiente de comunicação-educação-cultura: 1) identificação de uma dimensão no contorno ético-político; 2) experiência de construção do imaginário no contorno estético-técnico; 3) assimilação de postura no contorno ético-estético.

A complexidade e o acúmulo das revoluções informacionais que percorrem as passagens da tipografia para a eletrônica e destas para a informatização fizeram com que ciência e tecnologia, mundo privado e esfera pública, informação e entretenimento adquirissem contornos que precisam ser decifrados em termos estéticos, éticos e políticos. (COSTA, 2009).

O conhecimento sincrético dos alunos provém de matérias disponibilizadas em sites especializados na internet como, por exemplo, “Os melhores programas para imagens” por Eduardo Karasinski (de 05/12/08) e “Batalha dos Editores gráficos” por Fabio Roberto Machado Jordão (de 06/11/08), ambas no site “Baixaki”. Esse tipo de conhecimento compõe a cultura do aluno, a qual deverá ser mediada pelos processos de comunicação e educação, para transformar o conhecimento sincrético em conhecimento sintético.

Forma-se então um conjunto complexo de conhecimento artístico-científico para o aluno, enriquecido pelas trocas no ambiente comunicação-educação-cultura. No caso do contorno ético-político, ao conhecimento sincrético formado a partir de matérias em sites da internet é justaposta a informação de um texto mais acadêmico:

O conceito de código-fonte aberto está intimamente associado ao movimento *free software*, o qual se confunde com a trajetória pessoal de seu criador e inspirador, Richard Stallman. É a partir da sua obra que devem ser colocadas as questões essenciais levantadas pelo movimento *open source*. (ROSA, 2006, p.168).

Os entusiastas do movimento *open source* têm atitudes, posturas que defendem em prol de seus ideais, o que faz confundir a obra com a própria luta, desenhando um contorno ético-político bem característico, como ilustra esse exemplo:



Decisivo na carreira de Stallman foi o momento em que ele viu recusado o pedido do código-fonte de uma impressora que o seu laboratório de investigação utilizava. Era um pedido normal, e foi um choque a resposta ter consistido em se afirmar que esse código passava a estar sujeito a especiais contratos de licenciamento. (ROSA, 2006, p.169).

Essa passagem exemplifica para os alunos a atitude do ativista *open source* diante de uma adversidade, permitindo a comparação com a postura docente (em defesa do ideal de inclusão digital ampla e irrestrita) em procurar soluções frente a acidentes alheios a sua vontade. A questão ético-política, envolvida no conceito de *open source*, é a da consciência de não dependência de monopólios da informação, a qual deve estar disponível para todos. A condução de um curso de mídia sem a disponibilização de computadores levou à consciência de não dependência de monopólios de disponibilização dos meios informáticos.

A segunda questão que surge é a da construção do imaginário, a partir das expectativas de aprendizagem dos alunos e das intenções de ensino dos docentes. Revistas especializadas exercem fascínio apresentando matérias sedutoras como, por exemplo, “História de uma cena” escrita por Rodrigo Guedes para Produção Profissional Revista de Comunicação e Técnica Audiovisual, que descreve efeitos especiais de computação gráfica da recente produção audiovisual ficcional (mini-série e telenovela) da Rede Globo. Há uma tendência à supervalorização desse tipo de conhecimento técnico em detrimento de outros de ordem reflexiva, como este:

Não surpreende assim que o debate a respeito da relação entre a arte e a técnica seja por vezes colocado de modo particularmente incisivo, perguntando-se se não serão então os programadores e os engenheiros os verdadeiros criadores no âmbito da cultura digital. (CRUZ; PINTO, 2009, p.30).

A condução da disciplina sem os computadores permitiu o desprendimento da dependência de aquisição de conhecimentos técnicos em detrimento dos estéticos, levando à reflexão sobre a concorrência entre artistas e programadores/engenheiros. Surge a questão no contorno estético-técnico: qual o papel estético-técnico de artistas visuais e de programadores/engenheiros na era digital?

O terceiro resultado aponta para a assimilação de postura profissional na área de artes visuais segundo um contorno ético-estético de aceitação das condições adversas transformadas em proposta desafiadora.



Os resultados foram obtidos graças ao aceite da proposta pelos alunos, que se utilizaram alternativamente de acesso optativo a computadores ou a outros meios de expressão.

No contorno ético-estético, durante todo curso da disciplina o ambiente foi de convívio entre mídia informática e outras mídias alternativas. Desde a primeira aula os alunos sintetizaram uma frase: “então está liberada a mídia?”.

Foram entregues os cinco trabalhos exigidos com essa perspectiva de liberdade de mídia de expressão, sendo que o grande avanço em relação a oferecimentos anteriores desde 2005 foi o desprendimento do pressuposto de obrigação de expressão na mídia informática (uma vez que ela era disponibilizada pela instituição). Os três primeiros trabalhos foram apresentados com mídias alternativas, inclusive a informática. A partir da décima aula (ministrada em 25/05/09) o laboratório foi disponibilizado, mas a liberdade de expressão de mídia foi mantida.

Trabalho 1, tema “Autorretrato”, entrega 30/03/09, laboratório não disponível. O tema era bastante livre, procura integrar os alunos por meio do repertório visual que traziam ao ingressar no curso de artes visuais. A mídia de expressão foi liberada desde a primeira aula, que foi dada no ambiente de atelier de desenho.



Figura 1 – Utilização do atelier de desenho para apresentação do Trabalho 1.

Trabalho 2, tema “Pixel Arte”, entrega 27/04/09, laboratório não disponível. O tema do segundo trabalho era “Pixel Arte”, que a princípio poderia pressupor a necessidade de computadores, entretanto foi desenvolvido o conceito de unidades mínimas, alguns



trabalhos foram buscar referência e inspiração em mídias de expressão como mosaico, tricô e outras unidades bi e tridimensionais.

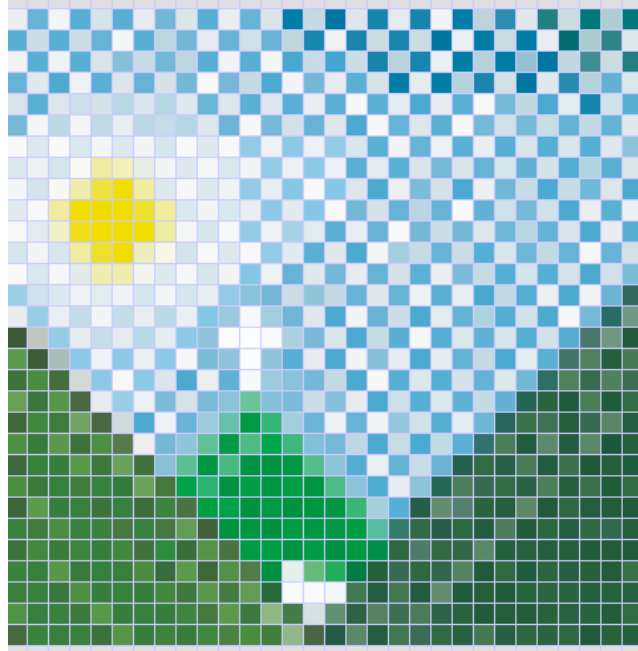


Figura 2 – Trabalho 2 com inspração em mosaico e ladrilhos.

Trabalho 3, tema “Projeto de colorização para o filme O Gabinete do Doutor Caligari”, entrega 18/05/09, laboratório não disponível. Embora continuasse liberada a mídia de expressão e fosse solicitado prioritariamente o projeto e não a execução, alguns alunos sentiram espontaneamente a necessidade de expressão no meio digital.



Figura 3 – proposta de colorização de filme em mídia informática

Trabalho 4, tema “Sombras de desenho e objeto”, entrega 08/06/09, laboratório disponível. Apesar da disponibilização do laboratório de informática, alguns alunos ainda usufruíram da liberdade de mídia de expressão apresentando, no ambiente híbrido, trabalhos em mídias físicas bi e tridimensionais.



Figura 4 – Trabalho apresentado com mídia alternativa tridimensional física.



Figura 5 - Trabalho apresentado com mídia alternativa bidimensional física.

Trabalho 5, tema “Portfolio”, entrega 29/06/09, laboratório disponível. Esse trabalho visou sintetizar todo o processo de ensino-aprendizado na disciplina Mídia I, levando os alunos à auto-avaliação por meio da seleção dos trabalhos que deveriam constar do portfolio bem como da forma de apresentação dessa seleção. Os alunos apresentaram os portfolios produzidos com diversos programas tais como Adobe Photoshop, GIMP, Power Point, Word, Adobe Acrobat, Dreamweaver, Flash, Windows Movie Maker além de mídias alternativas físicas bi e tridimensionais.

Os três resultados, aqui apresentados, gerados na aplicação e reflexão da produção artístico-científica a partir de um “acidente na era digital” indicam a formação de um juízo de polivalência dos produtos e processos artemidiáticos, capazes de suportar e superar adversidades impostas por circunstâncias especiais.

Considerações finais

Artemídia Polivalente é o termo que procura expressar um juízo formulado a partir da exposição de um projeto artístico-científico ocorrido num ambiente de comunicação-educação-cultura na era digital. Esse ideal de ambiente subsidiou a produção de uma imagem para ilustrar o pensamento do Curso de Artes Visuais no Guia de Profissões 2010 UNESP, em 20/05/09, quando o laboratório ainda não estava disponível e foi necessário montar um ambiente simulado na sala do Serviço Técnico de Informática.



Figura 6 – Produção fotográfica para o Guia de Profissões 2010 UNESP em ambiente simulado.

O “acidente na era digital”, ocorrido em 2009, proporcionou a identificação de novas dimensões para a difusão da produção artístico-científica do curso de artes visuais num ambiente de comunicação-educação-cultura na era digital, expressa na imagem-síntese da postura os alunos no laboratório de informática.



Figura 7 – Imagem-síntese da postura dos alunos de artes visuais no laboratório de informática.



Referências bibliográficas

COSTA, Belarmino Cesar Guimarães da. TEMA: “Comunicação, Educação e Cultura na Era Digital”. In: INTERCOM 2009 XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. **Site do evento**. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/congresso/2009/programacao.shtml>>. Acessado em: 11 jul. 2009.

CRUZ, Maria Teresa; PINTO, José Gomes (Org.). **As artes tecnológicas e a rede internet em Portugal**. Lisboa: Nova Vega, 2009.

FISCARELLI, Sílvio Henrique; AKAMATSU, Jânio Itiro (Org.). **Metodologia de Projetos na Educação Ambiental**. São Paulo: Universidade Estadual Paulista, 2008.

GUEDES, Rodrigo. História de uma cena. **Produção Profissional Revista de Comunicação e Técnica Audiovisual**, São Paulo, (90): 74 a 82, jun. 2009.

JORDÃO, Fabio Roberto Machado. Batalha dos Editores gráficos. **Baixaki**. Postado em: 06 nov. 2008. Disponível em: <<http://www.baixaki.com.br/info/893-batalha-dos-editores-graficos.htm>>. Acessado em: 11 jul. 2009.

KARASINSKI, Eduardo. Os melhores programas para imagens. **Baixaki**. Postado em: 05 dez. 2008. Disponível em: <<http://www.baixaki.com.br/info/1103-os-melhores-programas-para-imagens.htm>>. Acessado em: 11 jul. 2009.

ROSA, Antônio Machuco. **Cinco lições sobre Comunicação, Redes e Tecnologias da Informação**: da Cibernética ao Copyright. Lisboa: Nova Vega, 2006.

SAMPAIO, Rosa Maria Whitaker Ferreira. **Freinet**: evolução histórica e atualidades. São Paulo: Scipione, 1989.

SANGIORGI, Osvaldo. Cibernética e Educação. **Comunicação & Educação**, São Paulo, (14): 116 a 120, jan./abr. 1999. Disponível em: <<http://revcom2.portcom.intercom.org.br/index.php/Comedu/article/view/4422/4144>>. Acessado em: 11 jul. 2009.