

Ateliê Arte e Tecnologia II - Diálogos intermediáticos

Maria Amélia Bulhões, Universidade Federal do RGS - Porto Alegre Brasil

Propõe-se nessa comunicação a análise da disciplina Arte e Tecnologia II - Diálogos intermediáticos, criada e desenvolvida para um curso de Educação a Distância em Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás. Essa disciplina tem relevância especial em um curso de Ensino a Distância, pois possibilita a experimentação da *internet* tanto em termos de ferramenta de aprendizagem quanto de espaço para a experiência artística.

Os recursos tecnológicos mudaram a vida cotidiana nas últimas décadas, atingindo de forma radical o campo das artes visuais. Isso pode ser observado pela presença de fotos digitais, vídeos, instalações interativas e *web arte* em museus, feiras, exposições e bienais internacionais. Estas produções com base digital promoveram profundas mudanças na sensibilidade e no olhar contemporâneo, contribuindo significativamente para a criação de um novo regime visual. Essas transformações do campo artístico foi explorada na disciplina a partir da abordagem específica da *web arte*¹, ou seja, da arte produzida com e através dos recursos da Internet, que se caracteriza por existir total e fundamentalmente *on-line*, e por ser realizada a partir de programas específicos de composição de páginas na world wide web (www), reunindo diferentes recursos, como sons, textos, gráficos, imagens fixas e em movimentos e outros.

A disciplina, com 92 horas-aula, apresenta uma análise do processo histórico de articulação da arte e da tecnologia e seu impacto sobre a produção artística. Com uma abordagem dos conceitos de autoria, interatividade, hipertexto, manipulação, apropriação e hibridação, ela propõe o desenvolvimento de pesquisas e experiências relacionadas com a *web arte*, trabalhando com os recursos de rede disponíveis para o desenvolvimento de suas proposições pessoais. O foco é ver a Internet como uma realidade do mundo atual, podendo pensar e desenvolver formas mais criativas e sensíveis para lidar com isso. Vale destacar que uma disciplina com este conteúdo em Ensino a Distância no Brasil é inédita.

O texto criado para explanação dos conteúdos busca ser claro, objetivo e bem estruturado, adequando-se a linguagem mais direta e compacta da internet. A parte de design instrucional se enquadra dentro do padrão das EaD em universidades no Brasil. O desenho instrucional do curso, seguiu o formato de apostila, o que em alguns momentos evidencia mais afinidade com o mundo dos impressos do que com a cibercultura, mas as tarefas apresentadas dinamizam a proposta. O material foi disponibilizado ao aluno em um ambiente virtual de aprendizagem (usa-se bastante o Moodle no Brasil, que tem muitos recursos interessantes, se bem aproveitado). Através de fóruns e tutorias, assim como encontros presenciais, busca-se um ponto de equilíbrio entre a exposição do conteúdo e a interação do aluno com este conteúdo,.

¹ Um conjunto bastante extenso de proposta de *web arte* pode ser encontrado no banco de dados da pesquisa *Territorialidades na Arte Contemporânea: cartografia e mídias digitais*, sob a coordenação da autora desta artigo, disponível em www.territorialidadeterritoriality.blogspot.com

O template da disciplina segue um modelo que pode ser aplicado em cursos de diversas áreas, o que se evidencia como um de seus limites, uma vez que a relação orgânica e estrutural da *web arte* com a internet poderia ser melhor explorada com o uso de um template mais específico. Poder-se-ia ter fugido do padrão: títulos e subtítulos, caixas de destaque (para conceitos do conteúdo), de reflexão (para as perguntas que devem despertar a reflexão do aluno), de dicas (mostrando ao aluno como ele pode relacionar o conteúdo com a realidade vivida) , de "saiba mais" (para bibliografias). Como o trabalho do design instrucional sobre o conteúdo deve levar em consideração as necessidades de aprendizagem (desde os objetivos estabelecidos para a disciplina, objetivos do curso como um todo, especificidades do conteúdo e, principalmente, demandas do público alvo) poderia ter sido desenvolvido uma estratégia comunicacional para satisfazer essas necessidades mais específicas do trabalho com *web arte*. Entretanto, o custo de conceber uma interface diferencial para cada conteúdo é bem maior do que apenas aplicar um template básico para todas as disciplinas.

Uma das respostas a essa problemática encontra-se na estratégia pedagógica utilizada, que busca envolver os conteúdos, desde metáforas até mídias interativas, para obter o engajamento do público-alvo (prender a atenção, envolver emocionalmente, despertar curiosidade, causar surpresa nos momentos certos...). O caráter de ação prática na internet orientou a disciplina desde sua primeira unidade até o trabalho final. Nessa primeira aplicação da disciplina, no semestre passado, buscou-se um planejamento integrado onde os estudantes de nove polos tiveram o desafio de construção de uma intervenção poético-pedagógica. Para a construção deste projeto a disciplina Ateliê de Arte e Tecnologia II - Diálogos Intermidiáticos deu sustentação conceitual e processual no desenvolvimento da proposta de intervenção. A motivação inicial para seu desenvolvimento foi embasada no conceito de cidade educadora. Sendo assim, cada uma das unidades propostas na disciplina Diálogos Intermidiático, foi base de pesquisa para que os estudantes desenvolvessem processos de experimentação envolvendo as etapas de sua investigação.

A discussão proposta na Unidade 1, referente à compreensão conceitual do cibercultura e ciberespaço, teve como prática experimental a construção de blogs individuais, onde cada estudante (com a ajuda de tutorial) desenvolveu todas as etapas de construção de sua intervenção poético-pedagógica. Embora seja estudantes de uma modalidade que faz uso de recurso intermidiáticos, a experiência, no início foi polêmica pelo fato de muitos não terem proximidade com este universo. No entanto, ao final do projeto, todos haviam construído e "alimentado" seus blogs com conteúdos autorais, seja em formato de textos, imagem em movimento e imagens fixas.

A Unidade 2, Lugares da Arte na Internet, apresentou como atividade prática o desafio de construir o "trailer" de uma caminhada proposta na disciplina de Estágio Supervisionado. Esta caminhada teve por objetivo a busca, no contexto local de cada estudante, por espaços que indicassem possibilidades de desenvolvimento de sua intervenção. Os sites apresentados no texto, bem como as descobertas que partiram destes exemplos, foram referencial compositivo. Foi interessante a descoberta de que a maioria dos projetos apresentados nesta unidade propõe o diálogo de artistas com diferentes

localidades, que de certa forma, enveredam pelo conceito de cidade educadora.

A Unidade 3, que apresenta a compreensão de conceitos que se relacionam a lógica do hipertexto foi trabalhada na construção de projetos de interfaces. Tais projetos tiveram por objetivo a apresentação do processo geradores das intervenções poético pedagógicas. Essa experimentação foi fantástica! Nem todos os estudantes tem facilidade com o universo da manipulação de softwares gráficos, no entanto, todos desenvolveram metáforas de interfaces, prevendo a inserção de vídeos, links, integração a redes sociais e espaços de interatividade. Embora a maioria não tenha noção de como integrar tais metáforas, a vivência da experiência despertou uma consciência de como tais espaços funcionam e se integram. A partir disso, em interação com um programador, de posse das interfaces construídas seria possível torná-las usuais/funcionais.

Durante o desenvolvimento da unidade 4 que propõe como ação criadora um projeto de Webarte, surgiu a proposta de um projeto integrado, intitulado "Ninho de Guacho" que tem por objetivo criar no ciberespaço um local de apresentação e encontro de arte educadores, por meio da integração dos blogs construídos durante o período letivo. A proposta foi apresentada aos estudantes. Registrou-se o domínio, desenvolveu-se o conceito, mas não houve tempo hábil para a finalização do projeto, ficando a mesma para o próximo semestre. Observa-se que as aprendizagens graduais de uma unidade para a outra foram se articulando e concorrendo para o projeto final, de forma integrada e funcional.

Uma questão que está sendo estudada para ser melhor elaborada em futuras versões da disciplina diz respeito ao uso das imagens presentes no material preparado para a disciplina, que, na sua maioria, ilustram o conteúdo, faltando-lhes, em alguns casos, finalidade didática. Por exemplo, cada tipo de caixa de destaque poderia ter um ícone indicando que tipo de caixa ela é. Faltam imagens que direcionem a reflexão, as lembranças, as relações com filmes... coisas que estão indicadas no conteúdo. Tem muitas coisas no conteúdo que poderiam ser bem exploradas na parte de design instrucional. O estímulo a lembranças, por exemplo. Quando o aluno é solicitado a estabelecer relações entre o presente tecnológico e o passado pouco tecnológico que eles devem ter vivido. Faltou recursos imagéticos que evocassem esta reflexão, como exemplificar com uma situação específica (ex: carta x e-mail) usando imagem ou vídeo (citação a fragmentos de filmes mostrando o uso de carta há apenas 20 anos atrás).

Também sentiu-se a falta de oferecer mais ocasiões de feedbacks para o aluno, isso é fundamental para que ele siga e aprofunde o pensamento, orientando o processo de aprendizagem. Pode-se explorar melhor a possibilidade de dar feedbacks por meio de mídias interativas (mesmo que sejam mídias simples, feitas em PPT, com uma sequência de perguntas ou imagens) ou através da tutoria. Apesar de que, nessa primeira experiência ofereceu-se propostas práticas a serem desenvolvidas, não se produziram mídias interativas como formas de dar feedbacks a esses processos. É importante que de tempo em tempo diga-se ao aluno o que foi apresentado até aquele momento, qual será o próximo conteúdo, qual a importância deste próximo tópico, ou seja, estabelecer links internos de conteúdo para que o

aluno sinta-se estimulado/curioso a seguir estudando. Quando se lança uma pergunta ou proposta de reflexão, deve estar clara qual a expectativa em relação ao aluno, desconsiderar a sua resposta é um erro nesse contexto, em que o uso de tecnologias comunicacionais de base digital interativa encontra-se disponível e é desejável a sua utilização. Existe um site que disponibiliza alguns exemplos de mídias interativas feitas para e-learning (educação não-formal ou informal), com um programa (Articulate) que é acoplado ao PPT. É uma das formas mais rápidas e baratas de fazer mídia interativa, que permite fazer muitas coisas.< <http://www.articulate.com/rapid-elearning/>> O problema do custo alto não é o suficiente para explicar porque, em geral, a EaD das universidades é tão tradicional. Talvez o problema esteja mais na visão de educação que está por trás delas, que faz relegar a forma a um segundo plano em relação ao conteúdo, o que se torna muito mais evidente em um conteúdo específico da *internet* como é o caso da *web* arte, tratada nessa disciplina.

Um aspecto interessante desta proposta e de sua experimentação foi que todas as respostas desenvolvidas pelos alunos tiveram como base de pesquisa e reflexão autores e conteúdos disponibilizados na *internet*. Mais que funcionários dos aparelhos, nos termos abordados por Flusser, eles foram sujeitos de seu próprio processo, vivenciado a teoria apresentada nos textos bases, em ações que tiveram como objetivo interligar o universo docente, artístico e experimental em espaços diferenciados. Considera-se muito importante o desenvolvimento desta disciplina, devido ao fato de que a *internet* faz parte do ensino a distância e, em um curso de Artes Visuais a *web* arte tem que estar presente. A idéia básica dessa proposta foi estimular que se veja a *internet* e a cibercultura como uma realidade atual, e possam pensar e desenvolver maneiras mais criativas e sensíveis de lidar com ela. Não se pode fugir desta realidade, acusando-a de muitos males, nem tampouco ver nela a solução de todos os problemas. Os humanos, desde a origem dos tempos, criaram suas ferramentas e, de seu desenvolvimento decorreram formas de relacionamento entre eles e com o meio ambiente. No mundo contemporâneo não é diferente, as tecnologias digitais fazem parte dessa realidade. Precisa-se lidar com elas conhecendo-as e obtendo com elas formas mais completas de vivência, esta disciplina tenta desenvolver nos alunos um pouco mais de competência para isso.