

# A PRODUÇÃO ARTÍSTICA COLABORATIVA COMO REFERÊNCIA PARA MATERIAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

Wagner Bandeira  
FAV/UFG

ISSN 2316-6479

## Resumo

O presente artigo vem fazer uma leitura da inserção das inovações tecnológicas no contexto educacional no projeto “Ambientes de Gestão de Aprendizagem”, na perspectiva dos delineamentos críticos da Web 2.0 levantados por Juan Prada em seu texto “La creatividad de lamultitud conectada y el sentido del arte enel contexto de la Web 2.0” verificando na obra artística “aqui dentro do lado de fora: um diário visual” caminhos para a apropriação da experiência do usuário como caminho para a produção e distribuição de conteúdos educacionais.

**Palavras-chave:** Web 2.0; educação à distância; videoarte

## Abstract

This present paper makes a reading about the insert of technological innovation in educational context on the project “Learning Management Enviornment”, on the critical concerns of web 2.0 risenby Juan Prada on his text “La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0”observing on the artistic work “aqui dentro do lado de fora: um diário visual” paths for the user experience appropriation as a way for the production and distribution of educational contents.

**Keywords:** web 2.0; distance learning; videoart

## 1. Introdução

O projeto de pesquisa “Design de Interface para Ambiente de Gestão de Aprendizagem” traz como pressuposto o fato de que as chamadas salas de aulas virtuais ou “Ambientes Virtuais de Aprendizagem” predominantemente criadas para gestão de cursos na modalidade a distância, têm deixado a desejar no que tange ao uso de recursos tecnológicos que priorizam a comunicação, o acesso e à gestão de informações, essenciais para a melhor formação do aluno.

Como proposta inicial, busca-se verificar nas soluções desenvolvidas para os ambientes de conteúdo colaborativo, outrora chamados web 2.0, caminhos para ampliar a experiência do usuário, no que tange à relação ensino aprendizagem, a partir dos recursos tecnológicos que priorizam a usabilidade, a produção e distribuição de conteúdo e a gestão de informações.

O levantamento dessas hipóteses trazem consigo importantes questionamentos acerca dos aspectos artísticos, políticos e sociais nessa produção de conteúdo, tanto pelo âmbito mercadológico que impulsiona o desenvolvimento dessas tecnologias, quanto pelas posições céticas ou utópicas que tomam os observadores desses meios.

Neste sentido, os apontamentos trazidos por Juan Prada orientam para uma leitura consciente dessa realidade e servem de arcabouço para uma crítica da proposta levantada pelo projeto de pesquisa, particularmente no que tange à colaboração do aluno na produção de conteúdo educacional orientada pelas soluções tecnológicas.

Mas, se um posicionamento apocalíptico desse potencial tecnológico poderia emergir para ofuscar o encaminhamento da pesquisa, a leitura de uma proposta artística, criada como modo de refletir diferentes visões de mundos pelas lentes das novas tecnologias colaborativas, pode oferecer um horizonte de possibilidades não somente em função de sua poética, mas também pelo contexto de sua produção.

O presente artigo vem, deste modo, fazer uma leitura da inserção das inovações tecnológicas no contexto educacional no projeto “Ambientes de Gestão de Aprendizagem”, na perspectiva dos delineamentos críticos da Web 2.0 levantados por Juan Prada em seu texto “La creatividad de lamultitud conectada y el sentido del arte enel contexto de la Web 2.0” verificando na obra artística “aqui dentro do lado de fora: um diário visual” caminhos para a apropriação da experiência do usuário como caminho para a produção e distribuição de conteúdos educacionais.

Para isso será feita uma breve descrição do projeto de pesquisa no contexto em que se insere, particularmente no que tange aos aspectos críticos da inserção das tecnologias e intercâmbio de conteúdos propiciado pelo seu desenvolvimento. Em seguida, os apontamentos conceituais trazidos no artigo de Prada serão contextualizados no âmbito da pesquisa, destrinchando suas fragilidades e potencialidades, caracterizando-se, assim, como o referencial teórico predominante neste trabalho. O artigo se encerra com uma leitura do Diário Visual e sua poética como síntese dessa crítica da inserção tecnológica e seu potencial na produção de uma Cultura Visual orientando-se como uma perspectiva criativa para o projeto de pesquisa.

## **2. A sala de aula virtual**

É difícil não ser redundante ao se exaltar as conquistas nos campos da comunicação e da informação trazidas pelos aparatos tecnológicos dos últimos

30 anos. Discussões acerca de suas influências no campo artístico, educacional, social, político, religioso, científico e cultural como um todo, proliferam-se por todos os cantos a partir de dois polos distintos, mas concêntricos. O primeiro tem seus fundamentos em uma tecnofobia que enxerga todas essas transformações como o ocaso da civilização, principalmente no que tange às questões humanas. O segundo, com um número maior de adeptos, orienta-se por uma tecnomania, que percebe com um otimismo que beira o deslumbramento a tecnologia como a salvação de nossa sociedade.

No centro do qual partem estes polos, está uma visão da tecnologia como fenômeno ativo, intransigente e absoluto. Tira-se, em ambas as visões, o papel do ser humano como agente de suas próprias transformações; exclui-se o mercado como base ideológica pelo qual se impõem atitudes e ignora-se outros contextos em que inovações tecnológicas foram barradas pela própria cultura em que tentaram se inserir.

A educação, como campo da construção social humana, tem sido, ao longo de sua história, significativamente influenciado pelas novas tecnologias, desde a invenção da escrita como recurso de fixação do pensamento. As recentes conquistas computacionais trouxeram, por sua vez, a consolidação de uma outra modalidade no ensinar e aprender: a educação à distância. Ainda que suas origens remontem às comunicações postais, foi somente com a expansão das redes de comunicação pós-massiva e do acréscimo significativo na velocidade de processamento e armazenamento das informações que esta modalidade se caracterizou em definitivo no âmbito educacional. Ainda que seja alvo de críticos, quase sempre dos polos tecnofóbicos em combate contra os tecnomaniacos, já não faz sentido discutir a pertinência da EaD como um dos caminhos a se seguir para a formação do indivíduo na sociedade.

Se a dimensão tecnofóbica tende a enxergar na prática da EaD atual uma desumanização das relações professor/aluno/conteúdo por conta de uma pretensa “frieza” dos dispositivos comunicacionais, a vertente tecnomaniaca incorre no risco de perder o senso crítico quanto aos interesses ideológicos que impulsionam os desenvolvimentos científicos que possibilitam essas tecnologias. A pedagoga Débora Duran sintetiza essa preocupação acerca da centralização da tecnologia como agente transformador da educação:

Outro aspecto intrigante diz respeito à afirmação de que “a melhoria da qualidade da educação passa *necessariamente* pela democratização das mídias digitais”. Obviamente, não questionamos a importância de tal processo, mas o fato de ser tomada como condição *sinequa non* de qualidade na educação é, no mínimo, questionável. (DURAN, 2010, p.44. Grifo da autora)

Os ambientes virtuais de aprendizagem são softwares que funcionam como “salas de aula virtuais” onde estabelece-se a comunicação entre professores e alunos em comunicação assíncrona – textos, vídeos, fóruns – e síncronas – salas de bate-papo, webconferências – para a formação em diversos níveis educacionais. Predominantemente usados para treinamentos de equipes empresariais para aperfeiçoamento de pessoal, atualmente sua ação estende-se até os níveis superiores do ensino formal.

A configuração desses ambientes, ainda que sejam aceitas por seus usuários – certamente por imposição contextual, uma vez que é o modelo mais usado nesta modalidade de ensino –, em geral, é bastante deficiente no que tange aos recursos oferecidos para explorar o potencial comunicacional das redes. Enquanto alguns são de origem proprietária, ou seja, dependem de empresas que implementem novos recursos, grande parte do que é usado provém de consórcios de software livre, geralmente compostos por engenheiros de software que pouco ou nada entendem de questões educacionais. Como consequência, tem-se soluções pobres, pouco eficientes e desmotivadoras.

Como proposta de solução a essas condições, o projeto AGA – Ambiente de Gestão de Aprendizagem – visa oferecer, por meio de um agente de interface computacional, condições para o aluno explorar os recursos já implementados em toda a rede digital e cujo sucesso é resultado de inovações e do uso frequente dos usuários.

Um exemplo é a integração das páginas de rede social que oferecem recursos de imagem, vídeo, comunicação instantânea, interatividade e outras soluções de modo dinâmico, eficiente e inteligente. Seu uso como plataforma educacional tende a aumentar as possibilidades de acesso à informação, à interação com os professores e demais alunos e à própria exploração de conteúdos diversos que visam enriquecer o repertório do estudante.

De acesso gratuito e amplo, esses outros ambientes digitais são gerenciados por empresas sólidas e com foco direcionado em inovação. Mas, ao contrário dos pólostecnocêntricos descritos no começo, não é possível observar essas soluções sem verificar o que de fato move suas engrenagens. Como diz Prada (2008, p.66)

La mayor parte de las nuevas empresas que hoy operan en la red centran su actividad en la promoción de redes y comunidades de cooperantes y en la gestión del acceso a los datos y archivos aportados. Un modelo de negocio que tiende cada vez más no a vender producto alguno al consumidor, sino éste al producto, integrando al usuario y a sus archivos aportados dentro del propio servicio ofertado.

Sem dúvida, há um grande interesse das grandes corporações pela implementação desses recursos digitais colaborativos, principalmente pelo seu

potencial mercadológico. Se há um espaço “gratuito” para utilização dos recursos comunicacionais na rede, orientados para a educação, o projeto AGA, será, ainda que involuntariamente, agente de promoção dos espaços publicitários que comercializam a própria educação.

Não é possível, portanto, desvincular as motivações apocalípticas ou utópicas desse modelo de produção do conhecimento das questões econômicas que determinam o desenvolvimento de tais tecnologias. Por outro lado, o mesmo autor percebe nessa nova web, um potencial rico para o usuário enquanto produtor de conteúdo, não apenas como artista, mas como agente político de transformação social:

Pero frente a estas consideraciones, sólo parece sensato ver el campo de laparticipaciónabierto por laevolución de las redes como un horizonte cargado de posibilidades para hacerrealidadlaconsecución de muchos de los objetivos sociales y políticos que tanto Debord como Enzensberger, entre otrosmuchos, plantearonhace décadas. (PRADA, 2008, p.70)

Deste modo, sem ignorar essa determinante questão econômica dos recursos tecnológicos, é inegável a percepção de que essas estruturas virtuais de conteúdo colaborativo, também conhecidas como web 2.0, têm sido alvo de investimentos pesados em soluções tecnológicas que a cada dia expandem mais as possibilidades de participação do usuário não somente como consumidor, mas como produtor de conteúdo imagético. Neste sentido, a proposta da pesquisa orienta sua pertinência como solução para melhor aproveitamento pelo aluno dos recursos tecnológicos para a produção, gestão, assimilação e compartilhamento de material didático no seu processo de formação educacional.

### 3. Nem tudo que reluz...

Do mesmo modo em que celebra esta condição de proliferação da cultura visual, Prada levanta, no entanto, questões importantes acerca da natureza deste conteúdo, seja pela seu *status* artístico, quanto pelas questões sociais e políticas envolvidas em sua produção e distribuição.

Lo que podríamos denominar como “arte” enel contexto de la “Web 2.0” es, en definitiva, lo que más nos haríacreerenlospotenciales de lamultitud conectada, en sus posibilidades para laproducción libre de pensamiento crítico y de vida nuevas. (PRADA, 2008, p. 74)

E o autor será bastante claro ao mencionar que não é sem críticas que essa produção amadora será apresentada:

Sin embargo, son muchos los que ven en esta hegemonía cada vez mayor de lo “amateur” un peligro, considerando el modelo cultural y estético de la “Web 2.0” como el de una oclocracia, es decir, como un gobierno de la muchedumbre, como una de las formas específicas de degeneración de la democracia. (PRADA, 2008, p. 70)

Um dos principais fatores que caracterizam essa produção “amadora” de repertório visual é uma certa homogeneização das linguagens, muitas vezes conduzidas pelo próprio aparato tecnológico (Figura 1).

Resulta inevitable, no obstante, reconocer que la producción creativa “amateur” está plagada de repetición e imitación, que las muestras de singularidad en ella son siempre estadísticamente ínfimas en relación al número de los intervinientes. (PRADA, 2008, p. 71)

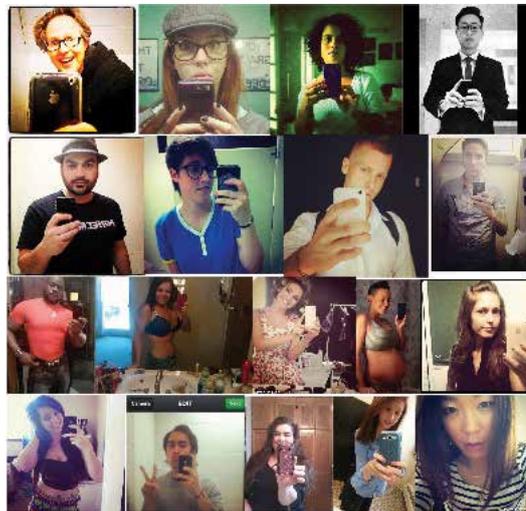


Figura 1 – Quadro de autorretratos postados nas redes sociais.  
Modelo “padronizado” de geração de conteúdo imagético.  
Fonte: Montagem a partir de imagens capturadas na Internet,

Enquanto proposta de construção de um espaço de produção colaborativa com orientação educacional, o projeto AGA, na medida em que faz uso dos mesmos recursos que orientam essa “padronização” das linguagens visuais, não está livre dos riscos de uma proliferação de repetições e modelos prontos, que tenderiam a fechar o campo para a leitura de outras possibilidades, empobrecendo o conteúdo didático.

Mas, evitando essa visão puramente pessimista o autor ressalta que:

Pero tras la repetición y lo carente de interés debemos ser capaces también de ver la vitalidad que subyace en esa explosión de creación libre y compartición pública así como a imaginar con esperanza lo que ella promete. (PRADA, 2008, p. 71)

O caminho que ele percebe está no próprio registro da vida privada de cada um, suas próprias experiências únicas, diversos pontos de vista de um mesmo tema.

Cada fotografía, cada vídeo que se “sube” a la web, es una pequeña muestra de la vida de sus propios autores que, al compartirla, trata de contagiar a otros su entusiasmo, quizá pretendiendo, más que comunicar públicamente experiencia alguna, conseguir efectuar una cierta “comunidad” con otros muchos en la vivencia que se comparte a través de ese archivo. Puesto da expresión de vida, especialmente toda imagen del disfrute, buscará siempre la conformación de la figura colectiva de su experiencia, y esa hora el momento en el que esto se hace absolutamente posible. (PRADA, 2008, p. 72)

Ainda que sob o risco de uma superexposição da privacidade individual, essa multiplicidade de mundos e experiências é o que caracteriza esse novo repertório imagético. É um fenômeno que descentraliza o olhar das estruturas de comunicação massiva, em direção a essa “multidão” que põe em cheque os paradigmas de valorização da imagem artística enquanto objetos únicos, gerados por uma mente brilhante, intocável à plebe.

E é nesse sentido da produção a partir de experiências individuais que se coloca o olhar do aluno. Como um filtro que antecede toda a proliferação de conteúdos da web estão as realidades individuais, em geral conduzidas pelas redes sociais que são determinadas por afinidades definidas pelo próprio usuário. A pretensa “desumanização” das tecnologias é desqualificada na medida em que estabelece-se não um esfriamento das relações, mas um novo modelo, mediado pela máquina e enriquecido pela proficiência de individualidades, muitas vezes ocultadas nos modelos tradicionais de produção de conteúdo.

Um dos exemplos de como essa nova perspectiva da subjetividade e do mundo se apresenta como resultado de uma produção imagética é o trabalho videográfico produzido pelo designer Wagner Bandeira.

#### **4. O que meu corpo vê, quem me vê, o que me vê, o que minh'alma vê**

Produzido no contexto da disciplina “Teorias da Arte e da Cultura Visual” do PPG em Arte e Cultura Visual da FAV-UFG, o vídeo “aqui dentro do lado de fora” configura-se como um diário visual criado a partir da captura de imagens videográficas que tinham como foco os diversos olhares do autor sobre o mundo que o cerca.

A partir de uma inquietação originada nas reflexões acerca das teorias da percepção no contexto fenomenológico, surge a questão: como é o mundo que os sentidos não percebem? E como é o mundo visto pela mente, para além dos olhos? A proposta do trabalho é, portanto, mostrar o mundo a partir de olhares que estão além de seus olhos.

O vídeo foi construído a partir de quatro olhares situados em pontos de vista distintos. Assim, o olhar do corpo foi captado pela disposição da câmera filmadora em partes do corpo distantes dos olhos. O calcanhar, o pulso e a barriga foram lugares de onde o corpo do autor via o mundo. (Figura 2)



Figura 2 – O primeiro olhar: o que meu corpo vê  
Fonte: Imagem do autor, 2013.

O segundo olhar é do mundo que o cerca: a barata que, no cantinho da sala, sob a escuridão madrugada, observa o autor em sua rotina de acalento do seu bebê; a mariposa que observa de cima a passagem do autor em sua rotina de vai e vem; a formiga que, sobre a pia, observa a louça sendo lavada. Para isso, as câmeras foram dispostas em lugares normalmente habitados por estes seres (Figura 3).



Figura 3 – O segundo olhar: o que me vê  
Fonte: Imagem do autor, 2013.

O terceiro olhar é o do outro. Pessoas próximas ao autor, com quem convivem diariamente registram seu andar, seu comportamento, sem que este perceba. É o momento em que ele se vê pelos olhos da esposa, do filho curioso e do bebê em seu berço. (Figura 4)



Figura 4 – O terceiro olhar: quem me vê  
Fonte: Imagem do autor, 2013.

O quarto olhar é o da alma. O que acontece quando os olhos estão abertos, mas deixam de ver? Imagens da infância, da rotina diária, dos momentos em que o olhar se perde no infinito dos pensamentos e aquelas imagens se tornam cenário da imaginação. A câmera capta aqui cenas rotineiras do passado e do presente, que sempre estão presentes no olhar do autor, mas nunca observadas com atenção. É o olhar da alma. (Figura 5)



Figura 5 – O quarto olhar: o que minh'alma vê  
Fonte: Imagem do autor, 2013.

Toda essa produção, editada em um vídeo de 4 minutos, traz como tema musical a canção “O buraco do espelho” de Arnaldo Antunes, cujos versos deram título ao trabalho. “O buraco do espelho está fechado”, diz a canção. Eu que me via de dentro do espelho estou preso do outro lado. O vídeo, por mais que tenha registrado o mundo além do olhar do autor, só pode ser visto por este. Ele está eternamente preso do lado de fora do espelho. “Aqui dentro do lado de fora”.

## 5. A experiência capturada e compartilhada

O diário visual, em sua captura de olhares pretensamente objetivos das subjetividades do autor, mostra-se como uma leitura do mundo individual, a partir de suas experiências cotidianas.

Primeiramente, sua realização somente se torna possível a partir das novas tecnologias de captura de imagem. Câmeras reduzidas (incorporadas em máquinas fotográficas, celulares e tablets) que possibilitam a adaptação em partes impróprias do corpo para sua manipulação. Tecnologias de filmagem sob baixa iluminação e softwares de captura e edição simplificados foram fundamentais para que o filme pudesse ser produzido.

O que se mostra são possibilidades de ver o mundo com um olhar inesperado. Não é preciso um cenário especial, uma locação sofisticada, mas o cotidiano: a casa, o rio, o carro, a pia. No entanto, orientados por uma temática proposta pelo professor, a imagem gerada não se estrutura sob um modelo homogêneo doutrinado pela tecnologia, Pelo contrário, a tecnologia se desdobra para produzir imagens improváveis.

O que resulta não são trabalhos medidos por valores estéticos estabelecidos por dogmas, mas por uma leitura de realidades subjetivas que revelam experiências

Se hace evidente, en las más interesantes propuestas de los nuevos comportamientos artísticos “on line”, su potencial para hacer que parte de la información y datos que circulan por las redes puedan ser no sólo consumidos, sino debidamente situados en relación a sus elementos existenciales. Es decir, uno de los compromisos de la mejor creación artística en el contexto de la “Web 2.0” sería el diseñar nuevas vías para llevar el modelo de la experiencia interpretativa propia de las prácticas artísticas al campo de la interacción social y comunicativa. (PRADA, 2008, p. 77)

Experiências essas que se configuram como repertório conceitual para aprendizagem, na medida da revelação de sua identidade cultural:

A questão da identidade cultural, de que fazem parte a dimensão individual e a de classe dos educandos cujo respeito é absolutamente

fundamental na prática educativa progressista, é problema que não pode ser desprezado. Tem que ver diretamente com a *assunção* de nós por nós mesmos. É isto que o puro treinamento do professor não faz, perdendo-se e perdendo-o na estreita e pragmática visão do processo. (FREIRE, p.42. Grifo do autor)

Não resta dúvida de que os mecanismos de controle das empresas gestoras das ferramentas que sustentam a web 2.0 são fortes e continuarão influenciando sobremaneira o que e como são criados os conteúdos dos usuários. Mas, se por um lado, elas tem o potencial de enriquecer o repertório imagético, e conseqüentemente didático para os alunos, ela também imprime ao professor o compromisso de orientar para que tipo de produção se quer para a melhor educação.

## 6. Referências

DURAN, Débora. *Letramento digital e desenvolvimento: das afirmações às interrogações*. São Paulo: Hucitec, 2010.

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

MARTÍN PRADA, Juan. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. *Revista Estudios visuales*, Murcia, jan. 2008, n.5, pp. 65-80. Disponível em: <[http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada\\_20.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf)>. Acesso em: 10 ago. 2013.

---

## Minicurrículo

Wagner Bandeira possui Graduação em Desenho Industrial pela ESDI-UERJ (2000) e Mestrado em Design pela PUC-RIO (2007). Atualmente é professor no Curso de Design Gráfico da UFG. Tem experiência na área de Programação Visual, atuando principalmente nos seguintes temas: design de interfaces, semiótica, design editorial, identidade visual e design de experiência.