

ConeCTA: EXPERIMENTAÇÕES PERMEADAS ENTRE ARTE, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA

Marcela BautistaNuñez¹

Rafael Agatti Durante²

RESUMO

O presente artigo apresenta um projeto de ensino desenvolvido na Universidade Federal de Santa Maria, no qual foram realizadas ações coletivas que propunham aos discentes da escola Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi problematizarem seus percursos cotidianos. As narrativas visuais produzidas no projeto foram armazenadas numa plataforma virtual denominada ConeCTA, possibilitando outros modos de se pensar, visualizar e criar coletivamente nas aulas de Artes Visuais. Neste artigo são apresentados os principais pontos de desdobramentos do projeto, a partir de uma metodologia cartográfica que se posiciona de maneira aberta às experiências e nuances oriundos dos processos docentes e discentes.

Palavras chave: Artes Visuais. Tecnologia. Cartografia. Ações colaborativas.

Introdução

Este artigo é decorrente de discussões e inquietações acerca dos processos de colaboração e suas implicações em práticas educacionais, resultando no projeto ConeCTA – conectar trajetos e ações. Tal projeto foi desenvolvido por um grupo de discentes da disciplina curricular Arte e Mídia II do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Um dos requisitos da disciplina é a elaboração de um projeto que faça *links* entre Artes Visuais, Educação e Tecnologia.

Neste artigo apresentamos os principais pontos do desdobramento da pesquisa, seu desenvolvimento metodológico e relevância para a arte, educação e tecnologia. Como propósito, buscou-se compartilhar trajetos e experimentações a partir de diálogos interdisciplinares, em conjunto com as ações realizadas no território escolar em uma turma do terceiro ano do ensino médio, na escola pública Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi, na cidade de Santa Maria - RS.

Neste projeto foi utilizado como instrumento pedagógico a construção de mapas analógicos e digitais para registro de informação e produção de dados entre os discentes secundaristas e os discentes propositores do projeto, com o intuito de possíveis ações futuras em rede *online*. Foi apresentado à turma um aplicativo interativo denominado CODATA (Comunidades Colaborativas de Dados/Collaborative Data

¹Graduanda do curso de Artes Visuais – Licenciatura, Universidade Federal de Santa Maria, marcelachemy@gmail.com.

²Graduando do curso de Artes Visuais – Licenciatura, Universidade Federal de Santa Maria, rafa.agatti@yahoo.com.br.

Community) desenvolvido no Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter/UFSM) na UFSM e a plataforma Google Maps para visualização de registros audiovisuais e construção coletiva de um mapa online.

Partindo dessas premissas, a elaboração do projeto teve uma abordagem cartográfica, começando com ações colaborativas entre o grupo de discentes, para que todos os seus integrantes pudessem participar ativamente do projeto, compartilhando interesses, questionamentos, habilidades e ideias.

Ações colaborativas e suas implicações

Ao efetuarem-se trabalhos coletivos, tornam-se nítidas as diferenças entre os participantes, expõem-se suas crenças, ideologias, modos de agir, entre outras características e particularidades oriundas de cada indivíduo. Nesse sentido, na realização desse projeto, optou-se por uma metodologia que abarcasse ações colaborativas e utilizasse diferentes artefatos para contribuir no andamento do processo de criação coletiva, permeando um trabalho que supere questões de competitividade e se volte a ações colaborativas, que em sua totalidade implicam no compartilhamento de saberes e habilidades.

Quando estamos prestes a criar e realizar um projeto, muitas vezes ficamos presos a ideia de que somos obrigados a obter respostas concretas para/com determinado assunto, tornando mais difícil a fruição dos acontecimentos, e mesmo perdendo de vista fatores importantes que incumbem a pesquisa. Isso decorre de uma tendência científica que cobra resultados e que muitas vezes ignora o processo e a (des)ordem das infinitas ideias que transpassam e atravessam todas as pesquisas, experiências e vivências. Muitas vezes é dentro dessa (des)ordem a qual podemos chamar de ordem *rizomática* (sem ordem pré-estabelecida e emergente) onde se produzem os processos inventivos, os quais sendo criados em coletivo acabam por se contaminar, ou seja, é dessa contaminação de ideias colocadas por diferentes partes onde surgem as criações coletivas.

Pensar as ações colaborativas é pensar no que Lemos (1997), baseado nos estudos de Mafessoli, denomina tribalismos contemporâneos, ou seja, a vontade de estar junto, importando-se com o compartilhamento de afetos, sendo assim, formas coletivas de empatia. Desse modo, essa cultura dos sentimentos tem por finalidade o acontecimento presente, as ações, as situações, os problemas, pensando sempre na

vivência coletiva. Relacionado a isso, pode-se dizer que, de certa forma, as ações colaborativas são uma espécie de protótipo, afinal de acordo com o texto “*Cómo hacer un prototipo*”, prototipar é uma outra forma de escutar (LAFUENTE, 2017), além de funcionar como um *patchwork*, ou seja, uma produção coletiva, cheia de atravessamentos e com os saberes mesclados.

Para o desenvolvimento do projeto ConeCTA, como mote para realizá-lo na escola, foi utilizada a elaboração de um mapa coletivo com os discentes secundaristas, sendo este uma ferramenta onde se produz uma narrativa visual que viabiliza outras maneiras de relação com o território, sendo também o mapa uma maneira de produzir outras formas de conhecimento e acesso, onde se questionam discursos e relatos homogêneos.

A produção do mapa se caracteriza por um questionamento ao seu caráter ideológico, onde se constroem olhares críticos sobre o que está ao nosso redor e onde a transgressão ganha força através das rupturas dos limites da proposta inicial, afinal, transgredir é um ato criador. Como destaca Victório (apud SOUZA, 2013, p. 163), “um cotidiano muito distante do nosso e muito próximo também, que envolve nossas pernas - alterando nossa movimentação - e nosso coração, exigindo de nós uma efetiva ação afetiva”. Ainda através do mapa, pode-se discutir como dialogar com os nossos territórios e produzir espaços de interação em rede, para que assim a proposta de diálogo se expanda e atinja outros olhares e desdobramentos.

Nesse sentido, os nativos digitais, uma geração interativa, são capazes de julgar, produzir, (re)inventar, dar visibilidade a questões menos explícitas do seu cotidiano. Alves e Junqueira (2013, p. 165) afirmam que “percorrer a cidade configura um ato de quase romance entre os olhos, o corpo do passante e a vida urbana”. Dessa maneira, pensa-se o espaço/tempo como ressignificador das relações coletivas e das criações de possíveis modos de subjetividades, seja nas interações com a paisagem da cidade ou com ambientes desconhecidos.

Abrindo possibilidades e cartografando o processo

A metodologia que melhor acolheu este projeto foi a Cartográfica. Muito além da produção de um mapa físico, tal como na Geografia, a cartografia pensada como método é uma forma de ligar uma ideia a outra, estabelecendo conexões e pontos de encontro. Ao produzirmos mapas sobre as possíveis ideias a serem trabalhadas

coletivamente, estamos estabelecendo alianças fundamentais para um consenso coletivo e suas possíveis realizações, de forma com que todos os envolvidos participem.

O processo cartográfico de pesquisa tem relação direta com o conceito de aprendizagem do filósofo Deleuze (2010), pois assim como a aprendizagem ocorre no coletivo, os pesquisadores e pesquisadoras cartógrafas estão imersos na pesquisa, ou seja, participam dela, participam nos territórios investigados. Os pesquisadores/as cartógrafos/as ao estarem inseridos/as na pesquisa necessitam estarem atentos/as às mudanças do território, atentos/as ao espaço, tempo e suas nuances, é preciso assumir uma postura aberta às experimentações, contudo, é necessário estar atento/a aos movimentos oriundos do território.

O mapa é aberto, é conectável em todas suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma forma social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou uma meditação. [...] Um mapa é uma questão de performance. (DELEUZE & GUATTARI, 1995, p.22).

Os territórios transitados pelo coletivo são a Escola Augusto Ruschi, o Laboratório Interdisciplinar Interativo (LabInter/UFSM), entre outros locais os quais transitam os pesquisadores/as responsáveis pela elaboração desta pesquisa cartográfica. Locais que estão em contínua relação, contínuo movimento, o qual possibilita diferentes relações e contaminações de diversas áreas.

O registro de cada acontecimento é muito importante na pesquisa cartográfica, além da escrita, produção de imagens, vídeos e fotografias, os dados produzidos durante a pesquisa são armazenados e distribuídos na Internet. Nesse sentido, foi utilizada uma plataforma virtual no Google Maps (Figura 1), a qual consiste na produção de um mapa virtual da cidade de Santa Maria. Neste mapa estão registrados os trajetos percorridos pelo coletivo envolvido no projeto, caminhos desenhados, por cada integrante, que abrigam seus registros audiovisuais.

Esta é uma das possibilidades encontradas para a produção de dados audiovisuais e sua distribuição em rede online. Com essa perspectiva de conectar os trajetos percorridos e traçados por cada participante, bem como as ações implicadas em cada trajeto, surgiu o nome do projeto ConeCTA (Conectar Trajetos e Ações).

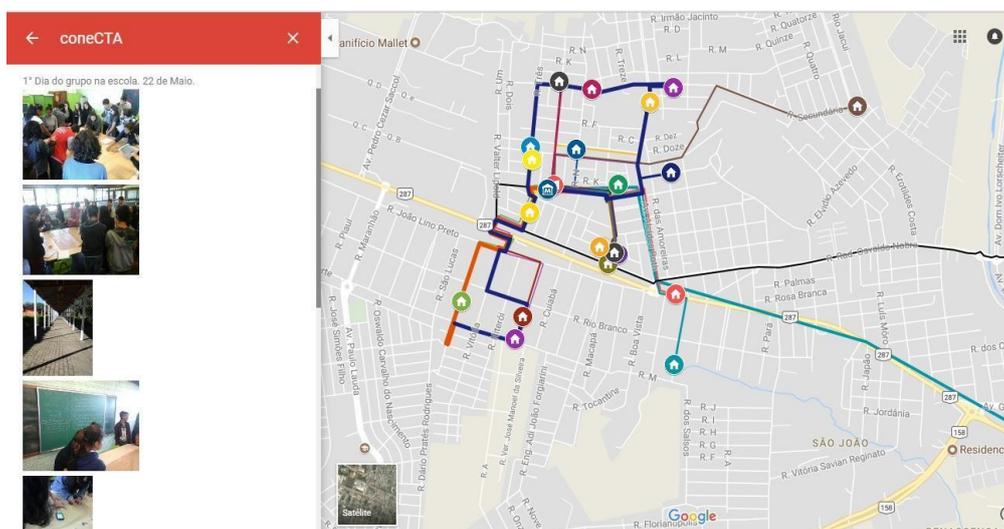


Figura 1- Imagem do mapa virtual ConeCTA.

Fonte: https://www.google.com.br/maps/@-29.6997205,-53.8285431,12z/data=!3m1!4b1!4m2!6m1!1s1Fk_vFOX9T8IPCXxyxnt4ppb1xS8?hl=pt-BR

Para a produção deste mapa online foram utilizados outros mapas analógicos produzidos anteriormente, como por exemplo, um mapa físico produzido de forma colaborativa com os discentes da escola referida. Nele os estudantes desenharam seus trajetos, fotografaram lugares que causavam afetos, estranhamentos, inquietações durante o percurso cotidiano. Aos poucos foram sendo traçados e inseridos os dados produzidos ao mapa virtual, como forma de registro. O mapa físico produzido com os estudantes tinha como primícias demarcar locais os quais os discentes tinham alguma relação, para isso foi solicitado aos discentes a problematização dos percursos do cotidiano. Como impulso se direcionaram às seguintes perguntas à turma:

-De que maneira poderiam ser produzidos novos significados para esses trajetos do cotidiano?

-O que poderia ser feito para modificar esse caminho, para torná-lo interessante?

-O que incomoda, afeta, questiona, no caminho percorrido diariamente?

Dessa maneira, foi sendo produzido um sentido e proposição de se pensar o cotidiano, os lugares que transitam, o bairro em que moram, reconhecer as potencialidades do entorno possibilitando uma maior abrangência da noção histórica de uma comunidade e subjetiva de cada indivíduo. Contudo as mudanças que ocorrem no

território escolar, contaminam outros territórios tal como o LabInter na UFSM, essas mudanças oriundas dos locais pesquisados vão sendo armazenadas em diferentes locais, tais como na plataforma ConeCTA. Contudo esses movimentos não direcionam a pesquisa a um determinado lugar, uma vez que não são pretendidos resultados demarcados, já que a pesquisa enfatiza o processo e seus prováveis desdobramentos. Os possíveis rumos e desdobramentos que esta pesquisa pode seguir, podem ser imaginados tendo em conta o seu desenvolvimento e os prováveis encontros (DELEUZE, 1988). Estar atento às mudanças e perceber os movimentos possibilita desenhar outros caminhos para/com os membros da pesquisa, de modo que seja possível provocar outros desdobramentos entre arte, educação e tecnologia.

Vale a pena rememorar alguns acontecimentos que “destoaram” em parte do processo, porém não menos importante, porque graças a estes foi possível elaborar outros rumos possíveis para/com a pesquisa. Num determinado momento, antes da criação da plataforma no ConeCTA no Google Maps, tinha-se a intenção de armazenar os registros audiovisuais produzidos durante a pesquisa num aplicativo desenvolvido no Labinter denominado CODATA (Comunidades Colaborativas de Dados/Collaborative Data Community). Se trata de um aplicativo para dispositivos *Android* que dispõe uma plataforma voltada ao registro de dados. A ideia inicial era a de que cada estudante instalasse o aplicativo no seu dispositivo celular, e se iniciassem o armazenamento dos dados registrados, tais como vídeos, fotografias, textos sobre suas inquietações e problematizações sobre os percursos cotidianos. Porém para a inserção deste na comunidade escolar era necessária a disponibilidade de Internet, além da necessidade de que cada estudante possuísse um dispositivo *Android*. Infelizmente não foi possível que cada discente instalasse o CODATA, tanto por problemas técnicos, quanto pela falta de um aparelho celular, abrindo-se a possibilidade de investigação de outras plataformas online, como o Google Maps.

Estes entre outros fatores costumam acontecer em espaços transitórios, são “problemas técnicos”, silêncios, ausências, que desenham outras possibilidades, desafios que nos movem a pensar em coletivo outras “soluções”. Como professores/as em formação, percebemos a mobilidade do território escolar, a medida que vamos provocando encontros, vamos nos reinventando, assumindo diferentes posturas, diferentes olhares para/com a pesquisa. Estar dentro da pesquisa possibilita o “aprender junto”, produzir coletivamente, afetar e ser afetado.

Desenvolvimento do Projeto

As etapas do projeto foram desenvolvidas durante a disciplina curricular Arte e Mídia II, em conjunto com a disciplina Educação Artística ministrada por uma estagiária envolvida no projeto ConeCTA, a qual fez a ponte com a Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi numa turma de terceiro ano do ensino médio.

Na primeira etapa consideramos o possível desenvolvimento do projeto procurando relações com disciplina escolar de Educação Artística e as vivências como um todo dos alunos, buscando fazer relação com Arte, Tecnologia e Educação. Como ideia inicial, seguiu-se a ementa da disciplina Arte e Mídia II, que a partir do diálogo foram sendo desenhados possíveis projetos até a escolha de se trabalhar em um único projeto envolvendo os discentes da Escola Estadual de Educação Básica Augusto Ruschi, apresentando ao coletivo ideias e questionamentos produzidos, possíveis esboços de propostas a serem trabalhados na comunidade escolar.

Com a turma e já inseridos na escola trabalhamos os pontos e trajetos do cotidiano que afetavam os estudantes de alguma maneira. Desse modo dialogamos sobre os percursos de cada estudante da turma, onde cada um transitava cotidianamente. Problematicar o cotidiano possibilita outros modos de perceber e perceber-se nesse percurso, questionando-se: o que se poderia mudar? De que maneira seria possível ressignificar esse trajeto? Essas entre outras questões foram lançadas aos discentes, de modo que foram problematizando os seus percursos cotidianos dentro do Bairro Santa Marta onde a escola é situada, na cidade de Santa Maria.

Dando sequência às narrativas visuais coletivas dos estudantes permeadas pela diversidade oriunda das rotas e pontos de vista, foram sendo solicitados registros fotográficos dos percursos. Para potencializar o trabalho coletivo foi realizada uma saída de campo com os integrantes do projeto e os estudantes, tendo por objetivo a produção de dados e registros em várias linguagens como fotografias, vídeos, relatos, para posteriormente armazenar na plataforma virtual. Partindo das rotas dos alunos que estavam presentes foi sendo registrados de modo colaborativo os pontos de inquietação e interesse dos discentes. Percorreram-se caminhos nas redondezas da Escola Augusto Ruschi pelos principais locais apontados pelos estudantes de modo com que eles e elas se posicionassem como mediadores e produtores dos rumos da pesquisa. Com os dados produzidos pelos discentes da escola foi possível criar uma plataforma no Google Maps,

onde os discentes da disciplina Arte e Mídia II aos poucos foram armazenando o conteúdo produzido.



Figura 2: Discentes da escola produzindo mapa.

Fonte: ConECTA / https://www.google.com.br/maps/@-29.6863794,-53.8632283,15z/data=!4m2!6m1!1s1Fk_vF0X9T81PCXxyxnt4ppb1xS8?hl=pt-BR

Contudo ressaltamos a idéia de que trabalhos colaborativos anunciam as diferentes possibilidades de se pesquisar e dar rumos entorno ao modo de pesquisa e suas possíveis variações. Diálogos e questionamentos promovidos pelos professores e professoras em formação tencionam e problematizam possíveis “verdades” intrínsecas ao discurso e as ações dos estudantes, de modo que por meio da Arte e os trabalhos colaborativos sejam permeados pelo espírito coletivo, proporcionando assim outras formas de relações e produções artísticas, as quais mediadas pela tecnologia possibilitam outras rotas e relações entre o ensino das Artes Visuais, intrínseco aos meios tecnológicos.

Possíveis Considerações

Acreditamos que os projetos e trabalhos na área de Artes Visuais com o uso de tecnologias emergentes, realizados de maneira colaborativa, são potentes meios para aprendizagem, dado que se desenvolve de maneira coletiva e processual. Outras formas

de relação entre Arte, Educação e Tecnologia são meios os quais podemos usufruir de diferentes aparatos para/com a pesquisa e formação docente em cursos de licenciatura.

Na contemporaneidade, tendo como referência às Artes Visuais, percebemos diversos artistas que trabalham e realizam seus projetos de modo colaborativo. As experiências possíveis mediante essas metodologias de registro e acompanhamento processual possibilitam um outro olhar frente as produções artísticas contemporâneas, lembrando que ao se trabalhar coletivamente estamos sujeitos a construir nossa subjetividade, repensar nossas verdades, experienciar as empatias, entre outras possíveis experiências, que tanto nos afetam de maneira potencializadora quanto despotencializadora, porém devemos estar abertos às experiências (LARROSA, 2002) já que estamos inseridos em um processo, em um movimento, de fato que não estamos fixos em nossas ideias. Trabalhar de forma colaborativa é experienciar um tempo de aprendizagem e de ensino de forma mútua, em contínuo movimento.

O projeto ConeCTA se encontra aberto às possíveis trocas de aprendizado, colaborando assim com outros modos de experienciara docência e suas nuances. Portanto, o projeto ConeCTA busca explorar e experimentar os diferentes enlaces entre Arte, Educação e Tecnologia via a produção de mapas coletivos e colaborativos de modo analógicos e digitais.

Referências

ALVES, Pablo Oliveira dos Santos; JUNQUEIRA, Franciane Dama. Juventude e autonomia: (re)ver a si e a cidade. In: BERIN, Aristóteles; FILHO, Aldo Victorio; SOARES, Maria da Conceição Silva (Orgs) **A fartura das juventudes: tramas entre educação, mídia e arte.** Rio de Janeiro: Nau, 2013, p. 165 – 174.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995. v. 1.

DELEUZE, Gilles. PARNET, Parnet. **Abecedário.** 1988. Tradução Tomaz Tadeu da Silva.

DELEUZE, Gilles. **Proust e os Signos.** Rio de Janeiro, RJ: Forense Universitária, 2010.

LARROSA, Jorge. **Tremores.** Notas sobre a experiência. 2002. RJ.

LAFUENTE, Antonio. VIC - Vivero de Iniciativas Ciudadanas. **Cómo hacer un prototipo**. Madrid, 2017. Disponível em: <<http://laaventuradeaprender.educalab.es/guias>>. Acesso em: 23 mar, 2017.

LEMOS, André. **Ciber-sociedade**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Logos: comunicação e universidade, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, 1997.

SOUZA, Jayme Ricardo da Silva. Educar para transgredir. In: BERIN, Aristóteles; FILHO, Aldo Victorio; SOARES, Maria da Conceição Silva (Orgs) **A fartura das juventudes**: tramas entre educação, mídia e arte. Rio de Janeiro: Nau, 2013, p. 157 – 164.