

Concepção, Materialização e Métodos (CMM): design, videografismo e efeitos especiais em webprograma de temática confessional

Fernando Luís Cazarotto Berlezzi

Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (Senac), São Paulo, SP, Brasil.

E-mail: fernando@berlezzi.com

Célio Martins da Matta

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP, Brasil.

E-mail: zcelio@yahoo.com.br

André Martins da Matta

Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM), São Paulo, SP, Brasil.

E-mail: andredamatta2@gmail.com

RESUMO

O presente trabalho visa apresentar um relato de experiência sobre o laboratório de produção audiovisual da Universidade Presbiteriana Mackenzie denominado Mack Pro. Trata-se de um processo de aprendizagem e protagonismo estudantil que envolve um trabalho interdisciplinar com a participação de professores, profissionais e alunos dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Design, visando à produção do webprograma denominado “Bom Dia Mackenzista”, cuja finalidade é tornar os espectadores cidadãos protagonistas. O projeto tem o objetivo de atender os alunos da geração da cibercultura, ou seja, ao mesmo tempo que os alunos “mentorados” por professores praticam a pesquisa também produzem um conteúdo audiovisual – produto final do projeto – que será consumido por eles mesmos e por seus pares. Em outras palavras, o aluno e o professor, num processo colaborativo, pesquisam temas, estudam-nos e selecionam aquele cujo produto educacional tangível é fruto do conhecimento (intangível) obtido. Depois disso, refletem sobre o tema e o depuram.

PALAVRAS-CHAVE

Confessionalidade. *Design*. Educação.

INTRODUÇÃO: CONCEPÇÃO, MATERIALIZAÇÃO E MÉTODOS (CMM) E A CONFSSIONALIDADE APLICADOS AO LABORATÓRIO DE PRODUÇÃO AUDIOVISUAL MACK PRO

Jesus ensinou aos seus discípulos:

Vocês são o sal da terra. Mas se o sal perder o seu sabor, como restaurá-lo? Não servirá para nada, exceto para ser jogado fora e pisado pelos homens. Vocês são a luz do mundo. Não se pode esconder uma cidade construída sobre um monte (Mateus 5:13-14).

O mestre adotou uma dinâmica de discipulado que impactou especialmente a vida dos seus apóstolos. Eles andaram com Jesus e conheceram sua vida. Ser

um professor com princípios cristãos é lembrar que a ordem de Jesus foi de inspirar nossos alunos, sendo exemplo “sal da terra” e “luz do mundo”. Nesses aspectos presentes, autores procuram praticar o que aprenderam com o Mestre Jesus, aplicar nos ambientes educacionais em que atuam e disseminar a temática nas pautas em que estão envolvidos.

O presente trabalho visa apresentar um relato de experiência sobre o laboratório de produção audiovisual da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM) denominado Mack Pro. Trata-se de um processo de aprendizagem e protagonismo estudantil que envolve um trabalho interdisciplinar com a participação de professores, profissionais e alunos dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Design.

O projeto, denominado “Bom dia Mackenzista”, estimulou produções diversas para estudo de arte e *design* aplicado, criando peças em animação para dois webprogramas (programas para a internet). Trata-se de um “programete” com duração de 2 minutos, de caráter religioso/motivacional, com o objetivo de levar mensagens bíblicas aplicadas ao cotidiano da vida de estudante universitário.

Criado em 2014, o projeto voltado à pesquisa e à extensão universitárias é coordenado por Célio Martins da Matta, professor da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, e pelo professor Fernando Berlezzi, produtor-executivo da TV Mackenzie da UPM. O projeto conta com a participação de oito alunos dos cursos de Jornalismo, Publicidade e Design, os quais, sob orientações e num processo colaborativo, são responsáveis pela produção do conteúdo. O “Bom dia Mackenzista” proporciona a oportunidade de os alunos participarem com criações gráficas em duas e três dimensões para projetos e programas da TV Mackenzie – de caráter educativo – que atendem às comunidades acadêmica e externa, conforme a demanda de produção do Mack Pro.

O projeto estimulou produções diversas para estudo de arte e *design* aplicado. Os trabalhos dos *designers* podem ser inseridos nesse meio por intermédio de projetos técnicos ou criativos usando videografismo. Nesse processo de aprendizagem e autonomia, o papel dos professores foi constante por meio de reuniões semanais específicas, contando com a participação de Célio Martins da Matta, Fernando Luís Cazarotto Berlezzi e André Martins da Matta, componentes do grupo de pesquisa Concepção, Materialização e Métodos (CMM).

A proposta do grupo CMM reflete nos trabalhos desenvolvidos pelos membros e alunos envolvidos. Com suas pesquisas em diferentes áreas (Fernando: pesquisador no Programa Educação, Arte e História da Cultura, além de forte atuação em audiovisual voltado para educação; Célio e André: arte, arquitetura, *design* e áreas correlatas), todos convergem para ações que envolvem processos e procedimentos técnicos e artísticos, apropriação e distribuição de novos conhecimentos, para entender instrumentos didático-metodológicos. Esses instrumentos didáticos e metodológicos que são observados já estão sendo aplicados e

testados durante a docência e os trabalhos dos membros, e avançam concomitantemente com a formação desse grupo. Concepção refere-se a criar, imaginar e desenvolver algo; materialização é a concretização da concepção, ou seja, as etapas que a precedem até a geração de um produto final. Contudo, para que algo se realize, de uma ideia a um produto, em nosso caso um programa audiovisual para internet, é preciso escolher um método, ou seja, um caminho de como realizar isso, desde a escrita do roteiro, a escolha da técnica de animação até a realização da produção audiovisual.

O conceito CMM é oriundo de uma variante de dois binômios sugeridos na tese de doutorado de Célio da Matta (2016), coordenador do grupo: criativo-racional e conceituação-materialização. Esses binômios são adotados pelos pesquisadores do grupo CMM nas orientações de trabalhos e eventos de que participam em equipe.

No grupo, desenvolve-se uma pedagogia capaz de incluir, na formação do aluno, uma visão mais ampla do meio profissional em que irão atuar. De acordo com Célestin Freinet (1975), o aluno deve ser olhado individualmente para que o professor possa dar uma atenção especial às necessidades do discente. Para adequação ao grupo, os alunos são tratados como profissionais.

A Cibernética Pedagógica possibilita, através de princípios científicos de comunicação e controle – portanto cibernético –, aperfeiçoar 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).

Ambiente propício e controlado. Isso facilita a aprendizagem e diversifica o ensino ao aluno, ao mesmo tempo que cria conteúdo de auxílio à comunidade acadêmica e à sociedade.

Os ciberespaços provêm de um ambiente de comunicação mais flexível que o produzido nas mídias convencionais (jornal, rádio e TV), em que o sistema hierárquico de produção e distribuição da informação é limitado. Isso significa que no ciberespaço os *prosumers* passaram a ter uma postura ativa, conforme Henry Jenkins (*apud* BIEGING; BUSARELLO; ULBRICHT, 2010, p. 3) denominou:

[...] padrões de consumo de mídia foram profundamente alterados por uma sucessão de novas tecnologias de mídia que permitem aos cidadãos comuns a participação, apropriação, transformação e recirculação do conteúdo de mídia. A cultura participativa refere-se ao novo estilo de consumo que surge neste ambiente. Os consumidores de mídia querem se tornar produtores de mídia, enquanto os produtores de mídia querem manter o seu domínio sobre a mídia tradicional de conteúdo.

A cultura participativa, analisada por Jenkins, reforça a mudança de paradigma da escola tradicional, colocando o aluno como atuante, colaborador, produtor, e não apenas como receptor de informações.

É também no ciberespaço que a relação com o outro se desdobra no contexto do todos-todos, em que todos podem emitir e receber informações de qualquer lugar do mundo, seja uma informação escrita, seja imagética, seja sonora. A cibercultura, entendida também como cultura colaborativa presente nos ambientes cibernéticos compartilhados, acontece com o desenvolvimento do ciberespaço e se expande para o espaço físico, reforçando a mudança de comportamento. Cultura contemporânea marcada pelas novas tecnologias presentes na vida cotidiana.

Breton (1990) e Castells (1996) (*apud* LEMOS, 2004, p. 5) afirmam que a cibercultura é um conjunto de processos tecnológicos, midiáticos e sociais emergentes a partir da década de 1970 com a convergência das telecomunicações, da informática e da sociabilidade contracultural da época.

Podemos compreender a cibercultura como um conjunto de fatores ideológicos, artísticos, sociais, entre outros, compartilhados dentro do mundo virtual, o ciberespaço que influenciou expressões artísticas e culturais do mundo “real”.

Trabalhar com educação nesse cenário, em que o aluno deixa de ser ouvinte para ser cada vez mais protagonista no processo de ensino-aprendizagem, exige novas posturas dos professores e gestores no ambiente escolar. O projeto Atores do Milênio tem o objetivo de atender os alunos da geração da cibercultura, ou seja, ao mesmo tempo que os alunos “mentorados” por professores praticam a pesquisa, também produzem um conteúdo audiovisual – produto final do projeto – que será consumido por eles mesmos e por seus pares. Em outras palavras, o aluno e o professor, num processo colaborativo, pesquisam temas, estudam-nos e selecionam aquele cujo produto educacional tangível é fruto do conhecimento (intangível) obtido. Depois disso, refletem sobre o tema e o depuram. A seguir, exploramos os projetos desenvolvidos.

DESIGN, VIDEOGRAFISMO E EFEITOS PARA TV: “BOM DIA MACKENZISTA”

O projeto “Bom Dia Mackenzista” consistiu na produção de dez vídeos com caráter confessional-religioso de até 2 minutos, em que alunos, professores e funcionários da UPM apresentavam um versículo e uma reflexão final. As mensagens e os temas abordados, extraídos dos livros *Cada dia especial: coração de estudante* e *Andando com Deus*, referiam-se ao cotidiano universitário. Com base nesses livros, elaboraram-se os roteiros e o plano de filmagem, e definiram-se os enquadramentos cena a cena para as gravações.

A vinheta do programa teve como proposta utilizar a linguagem informal influenciada pelas aberturas de vlogs. Para tanto, fez-se uma animação em *stop motion* e utilizou-se a música “Foundations”, de Kate Nash, para dar um clima jovial e universitário, além de dois pilotos para testar a posição de câmera e os ângulos. Produziram-se dez programas informais, rápidos e objetivos de até 2 minutos, mais voltados para o perfil do jovem universitário; e foram escolhidos versículos dos livros *Cada dia especial: coração de estudante* e *Andando com Deus*, que auxiliaram na elaboração do roteiro.

Um “filme de animação” é um processo cinematográfico que consiste, basicamente, na filmagem quadro a quadro de imagens estáticas que parecem mover-se apenas no momento da projeção. Logo, quem faz animação transforma o que é estático em algo que se movimenta. É isso que faz com que seja totalmente diferente da filmagem ao vivo, na qual o objeto é filmado em movimento.

Assim, animação com uso da técnica de *stop motion* não é ação ao vivo; fazê-la é criar a ilusão do movimento e dar vida a objetos estáticos, ou seja, simular o movimento. Enquanto, no filme comum, quem faz os movimentos são os próprios personagens, na animação, quem dá vida aos personagens é o animador (ilusionista), que, como tal, deve buscar transcender a matéria ou a técnica com a qual se lida. Sendo assim, quando idealizam os movimentos a serem criados, estabelece-se um projeto a ser seguido: o que pretende animar, que história pretende narrar.

Assim, no desenvolvimento da vinheta do projeto “Bom dia Mackenzista”, foram escolhidos os elementos que remetessem ao tema. A escolha foi do café da manhã, um hábito presente na maioria dos estudantes/público-alvo do programa.



Figura 1 – Imagens da vinheta de abertura do programa utilizando a técnica em *stop motion*

Fernanda juntou-se à Daniela em março de 2015, e ambas reformularam o formato do “Bom Dia Mackenzista”, que antes era um programa diário e foi transformado em um bloco de dez programas informais, rápidos e objetivos de até 2 minutos, mais voltados para o perfil do jovem universitário; escolheram-se

os versículos dos livros *Cada dia especial: coração de estudante* e *Andando com Deus*, que as auxiliaram na elaboração do roteiro.

Os participantes foram selecionados a partir de uma visita à capela da UPM e conhecidos das elaboradoras do projeto, todos envolvidos com uma vida cristã e confessional.

Depois de realizada toda a pré-produção, colocaram-se em prática as gravações com os participantes durante os meses de maio e junho, e o roteiro de edição após as filmagens no final do mês de junho de 2015.



Figura 2 – Piloto para testes de ângulo de câmera/gravação com participantes

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos iniciais foram cumpridos, e o programa-piloto conseguiu promover a discussão do papel do cidadão comum e sua influência no lugar onde vive, atingindo dessa forma o caráter educativo para o qual foi elaborado.

O mundo está em movimento. É comum ouvir falar que o mundo mudou muito mais nas cinco décadas mais recentes do que nos 1.900 anos anteriores. Toda essa mudança social impacta a forma relacional e inevitavelmente chega à educação, e esse contexto revela a mudança de paradigma de uma educação centrada no texto impresso e na escrita para uma valorização do áudio, da oralidade, do visual, do imagético, do movimento.

Diariamente surgem novas ofertas de produtos e serviços advindos principalmente do mercado tecnológico. As tecnologias da informação e comunicação (TIC) assumem um papel fundamental nas relações de hoje, sendo mediadoras e impulsionadoras dessas mudanças. O espaço e o tempo são temas que adquiriram novas abordagens a partir das discussões sobre a influência das tecnologias digitais de comunicação nas formas de percepção humana.

Em meio a essa mudança, as escolas buscam adaptar suas estratégias de ensino para atingir uma geração exigente de novas formas de comunicação e aprendizagem, a fim de aproximar-se e engajar-se, em vez de distanciar-se e provocar o abandono. Cada vez mais a “escola do presente” busca uma educação baseada na aprendizagem compartilhada, em que professores e alunos aprendem juntos, um contribuindo com o outro com os seus saberes (BERLEZZI, 2017).

O professor atuará no papel de mentor pedagógico, isto é, aquele que conduz a discussão e a análise, o “roteirista na sala de aula”, para que possa estar apto a implementar projetos e lidar com a nova geração de alunos, para que possam também aproveitar esse potencial do audiovisual – já utilizado para fins pessoais – na educação (BERLEZZI, 2017).

Em nosso projeto “*Design, Videografismo e Efeitos para TV*”, ficou evidente o perfil do aluno protagonista, trazendo as características do consumidor no ciberespaço para o ambiente acadêmico. No ciberespaço usamos a internet para nos informar, comprar, vender, conhecer outras culturas e nos relacionar. A nova estrutura social desse meio, composta por pessoas e empresas, norteia interações, colaborações, troca de conteúdo, formando consumidores participativos e influenciadores, ou seja, *prosumers*. O termo proposto pelo autor Henry Jenkins (2009) representa um consumidor participativo e um grande influenciador. Ele se utiliza das tecnologias e das novas mídias para ampliar, exponencialmente, as suas opiniões.

O papel do professor nesse processo de aprendizagem e autonomia foi constante por meio de reuniões semanais específicas. Inicialmente por meio de reuniões coletivas para realmente pesquisar o tema, e depois atendimentos individuais para roteiro, além de troca de *e-mails* e *feedbacks*. Após a escrita do roteiro para o primeiro episódio, o professor esteve presente orientando e acompanhando a produção e edição.

Para o aluno que desempenhou o papel de *prosumer*, a experiência foi muito construtiva, pois ele ganhou autonomia para produzir, porém com orientação necessária para atingir os objetivos do projeto. Os alunos participantes do projeto, especialmente pela abordagem e pelo modo de trabalho, “são tratados como profissionais”, e esse fato pode ser constatado pelo ingresso deles no mercado de trabalho. As alunas que desenvolveram as vinhetas e a identidade visual, Daniela e Valeria, estão trabalhando em suas respectivas áreas do *design*. Daniela Taira é *designer* gráfico na Editora Kaplan e Valeria Ferreira é ilustradora na Altamira Editorial. Outros alunos que participaram da produção e roteirização dos cursos de Jornalismo e Publicidade conseguiram, ainda durante o curso, boas colocações, realizando estágio, e muitos foram contratados como colaboradores na UPM, Rede Record, ESPN, Harvard e Young & Rubicam.

Ficam registrados os agradecimentos pela oportunidade que o grupo de pesquisa Religião, Linguagem e Confessionalidade (Relicon) nos deu para a publicação em sua revista.

Conception, Materialization and Methods (CMM): design, videographism and special effects for a confessional theme web program

ABSTRACT

The present work aims to present an experience report on the audiovisual production laboratory at Universidad Presbyterian Mackenzie called Mack Pro, in which a process of learning and student protagonism is constituted, involving an interdisciplinary work with the participation of professors, professionals and students of Journalism, Advertising and Design courses aiming at the production of the web program called “Bom Dia Mackenzista”, in order to make the spectators citizens protagonists. The project aims to serve students of the cyber culture generation, that is, at the same time that the students “mentored” by professors conducted research, they also produced audio-visual content – the project’s final product – that would be consumed by themselves and by their peers. In other words, the student and the professor, in a collaborative process, research, study, select, reflect and debug on a topic that has a tangible educational product resulting from the (intangible) knowledge produced.

KEYWORDS

Confession. Design. Education.

REFERÊNCIAS

- BERLEZZI, F. L. C. *Formação de professores de educação básica para uso de linguagem híbrida: a importância do roteiro de audiovisual no processo de ensino-aprendizagem*. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação, Arte e História da Cultura) – Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2017. Disponível em: <http://dspace.mackenzie.br/handle/10899/25012>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- BÍBLIA Sagrada. Tradução Padre Antônio Pereira de Figueiredo. Rio de Janeiro: Edição Ecumênica, 1980.
- BIEGING, P.; BUSARELLO, R. I.; ULBRICHT, V., R. Narrativas transmidiáticas: reflexões sobre subjetividades no produto cultural Hannah Montana. In: CONGRESSO PANAMERICANO DE COMUNICAÇÃO, 2010, Brasília. *Anais [...]*. Brasília: UCB, 2010. p. 1-15.
- FREINET, C. *As técnicas Freinet da escola moderna*. Tradução Ilva Letra. Lisboa: Estampa, 1975.
- JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- LE MOS, A. Cibercultura, cultura e identidade. Em direção a uma "Cultura Copyleft"? *Contemporânea*, v. 2, n. 2, p. 9-22, 2004.
- MATTA, C. M. da. *Artemídia influente: ateliê-laboratório nas interfaces arte, ciência e tecnologia*. 2016. Tese (Doutorado em Artes) – Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/137975>. Acesso em: 22 ago. 2022.
- SANGIORGI, O. Cibernética e Educação. *Comunicação & Educação*, São Paulo, p. 116-120, jan./abr. 1999.

Recebido em: 23/03/2022 **Aprovado em:** 24/04/2022