

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Artes-Câmpus São Paulo

Ricardo de Araujo Kobayashi Junior

Míd-IA: A mídia no Instituto das Artes

SÃO PAULO
2024

Míd-IA: A mídia no Instituto das Artes

Relatório Circunstanciado apresentado com trabalho equivalente submetido à Unesp como requisito parcial exigido pelo Programa de Pós-Graduação em Artes, para a obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira

Ficha catalográfica desenvolvida pelo Serviço de Biblioteca e Documentação
do Instituto de Artes da Unesp. Dados fornecidos pelo autor.

K75m Kobayashi Junior, Ricardo de Araujo, 1996-
Míd-IA: A Mídia no Instituto de Artes da UNESP / Ricardo de Araujo
Kobayashi Junior. -- São Paulo, 2024.

95 f. : il.

Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual Paulista “Júlio
de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte e tecnologia. 2. Comunicação audiovisual. 3. Material didático. I.
Oliveira, Pelópidas Cypriano de. II. Universidade Estadual Paulista, Instituto
de Artes. III. Título.

CDD 707

Ricardo de Araujo Kobayashi Junior

Míd-IA: A mídia no Instituto das Artes

Relatório circunstanciado de trabalho equivalente apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Unesp, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes Visuais.

Aprovado em:

Banca examinadora:

Pelópidas Cypriano de Oliveira
UNESP

Glaucia Eneida Davino
USP

Euclides Alves Vital Junior
CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

SÃO PAULO
2024

AGRADECIMENTOS

Agradeço às minhas duas famílias; à do lado de fora do IA, e à do lado de dentro do IA.

“Pegue uma câmera. Filme algo, não importa o quão pequeno, não importa o quão brega, não importa se os seus amigos ou a sua irmã sejam os atores. Coloque o seu crédito como “diretor”. Agora você é um diretor. Qualquer coisa que venha depois disso é uma negociação do seu orçamento e da sua taxa de serviço”. James Cameron

RESUMO

Este trabalho equivale ao relatório circunstanciado que trata do projeto audiovisual “Míd-IA: A Mídia no Instituto de Artes”, composto de uma série de vídeos de cunho educacional e artístico, postados publicamente no YouTube, que exploram e desmistificam o campo da arte e da mídia, tal qual ele existe no Instituto de Artes da UNESP. Criado com o propósito de auxiliar a comunidade discente do IA-UNESP a tomar decisões mais informadas sobre suas jornadas artísticas individuais, este material didático não-convencional foi construído a partir das experiências e conhecimentos que o autor adquiriu ao longo do seu tempo trabalhando como monitor dos ateliês e disciplinas de mídia durante sua graduação. Este relatório contém o contexto histórico pessoal que motivou a criação do projeto, o processo de criação do trabalho em vídeo propriamente dito, e os principais retornos obtidos após sua publicação inicial. Ao final deste processo, foi possível criar um Guia Artístico-Educativo que não só funciona como um instrumento de análise crítica do material, em seu presente formato, mas como uma série de parâmetros que orientam no desenvolvimento de futuras publicações.

Palavras-chave: Arte. Vídeo. Tecnologia. Audiovisual. Material didático.

ABSTRACT

This equivalent work and circumstantial report discusses the audiovisual project “Míd-IA: A Mídia no Instituto de Artes”, made from a series of artisticall and educational videos, posted originally on YouTube, that explore and demystify themes concerning the field of art and media, as it exists in the UNESP Arts Institute. Created with the purpose of helping the student community of the Institute to make better informed decisions related to their individual artistic journeys, this non-conventional educational material was constructed from the author's own experiences and knowledges as a Media lab and Media Studies monitor during his arts degree. This report document contains the personal history and context that motivated the creation of the project, the creative process behind the audiovisual work itself, and main feedbacks obtained after its initial publication. At the end of this process, an Educational and Artistic Guide was created, which works not only as an instrument of critical analysis of the final material, but also as a series of parameter guidelines for the development of future publications.

Keywords: Art. Video. Technology. Audiovisual. Educational material.

LISTA DE IMAGENS

Fig.1-registro da minha primeira monitoria da aula de Mídia I, feita em 2018.....	13
Fig.2-registro de uma tarde de arrumação dos armários da sala 514 do IA-UNESP, ou o “Ateliê-Laboratório de Imagem Cinética” Eletrônica (ALICE).....	14
Fig.3-registro de uma aula de Mídia II que monitorei, com um aluno tirando uma “selfie” de um modelo 3D feito à sua semelhança por um colega de classe em uma atividade.....	17
Fig.4-print do canal “KJR Filmes”, com as thumbnails dos vídeos da série “Míd-IA”....	19
Fig.5-frame do vídeo VISUALS:“COLORS DONT EXIST”(SONY RX100MII).....	22
Fig. 6-frame do vídeo “Vídeo de Apresentação Mídia I”,.....	23
Fig.7-frame do vídeo “Videoaula O processo de criação como possibilidade de ensinar dança – on-line - 2º semestre de 2022”.....	24
Fig.8-frame do vídeo “SEXO (feat. Vit)”.....	25
Fig.9-frame de uma filmagem descartada do projeto “Míd-IA”.....	33
Fig.10-foto da organização da cena composta para a filmagem do episódio da série “Míd-IA” dedicada à disciplina de Mídia V,.....	34
Fig.11-foto comemorativa do encerramento de gravações do projeto cinematográfico com o coletivo “La Santa Succubus”.....	36
Fig.12-frame do vídeo “Como é estudar Mídia no Instituto de Artes da UNESP?”...	38
Fig.13-print da playlist pública dos vídeos no YouTube.....	39
Fig.13-registro da aula de Mídia V onde uma prévia do vídeo “Como é estudar Audiovisual no Instituto de Artes da UNESP?” foi exibida.....	47
Fig.14-frame do vídeo “KOLD - The Creative Process”.....	58
Fig.15-frame do vídeo “KOLD - The Creative Process”.....	58

Fig.16-frame do vídeo “How to Make People Comfortable on Camera for Interviews + B-Roll”	59
Fig.17-frame do vídeo “How to Make People Comfortable on Camera for Interviews + B-Roll”	60
Fig.18-frame do vídeo “The 3 Basics Of Cinematography”	62
Fig.19-frame do vídeo “The 3 Basics Of Cinematography”	62
Fig.20-frame do vídeo “Three Kingdoms.....	63
Fig.21-frame do vídeo “Three Kingdoms.....	63
Fig.22-frame do vídeo “Sony FX30 The \$1,800 Super35 Cinema Camera That Has it All!?”	65
Fig.23-frame do vídeo “Sony FX30 The \$1,800 Super35 Cinema Camera That Has it All!?”	65
Fig.24-print do documento redigido para a organização da “shot list” utilizada na produção do episódio bônus.....	78
Fig.25-foto dos bastidores da produção do episódio bônus, com a presença de Vitor, Luisa e Cyro.....	80
Fig.26-frame do episódio bônus ainda não-publicado.....	82
Fig.27-frame do episódio bônus ainda não-publicado.....	83

SUMÁRIO

PREFÁCIO	12
1 INTRODUÇÃO	19
1.1 O QUE É O PROJETO MÍD-IA	19
1.2 UM PREGADOR NO DESERTO	20
1.3 A VIDA SOB UM FILTRO DE TURQUESA E LARANJA	22
2 METODOLOGIA	26
2.1 “SUAS PALAVRAS, NÃO MINHAS”	26
2.2 CLARO QUE EU SEI FAZER VÍDEOS, EU TENHO UMA CÂMERA	31
3 RESULTADOS	38
3.1 “OLÁ! SEJAM BEM VINDOS!”	38
3.2 O QUE DIZ A CRÍTICA ESPECIALIZADA	40
3.3 OFERECENDO CHURRASCO PARA UM VEGETARIANO	42
3.4 UM CASO REAL DA SITUAÇÃO DESCRITA NO FIM DO CAPÍTULO ANTERIOR	44
3.5 O AUDIOVISUAL NÃO É SOBRE AUDIOVISUAL	46
4 DISCUSSÃO	49
4.1 OLHA A BAGUNÇA QUE VOCÊ FEZ	49
4.2 BISTURI, POR FAVOR	51
4.3 CINCO FORMAS DE SE COLOCAR NA SUA ARTE	54
4.4 UMA PROVA DE CONCEITO	66
4.5 GUIA ARTÍSTICO-EDUCATIVO DO PROJETO MÍD-IA: A MÍDIA NO INSTITUTO DE ARTES	71
4.6 CONFIE NO PROCESSO (OU MORRA)	77
5 CONCLUSÃO	86
5.1 BONS ESTUDOS E BOAS ARTES	86
5.2 O TRABALHO DA ARTE	87
REFERÊNCIAS	89

	11
APÊNDICE A - Playlist do projeto Míd-IA	94
APÊNDICE B - Projeto Vozes	95

PREFÁCIO

“A RELIGIÃO DA MÍDIA” (OU “ESSA PARTE É LONGA, MAS SE VOCÊ LÊ-LA, O RESTO VAI FAZER MAIS SENTIDO”)

A pandemia de Covid-19 foi um período marcado por desafios para os quais ninguém estava, de fato, preparado. Até mesmo hoje, com este período caótico e trágico praticamente superado, faltam palavras para descrever o que o isolamento, o medo, a perda, e a incerteza em relação ao futuro provocaram em todos que viveram para contar a história. Pessoalmente, eu posso dizer que fui extremamente privilegiado ao poder contar com um lar e uma situação econômica estável que me permitiu ficar em casa até chegar a minha hora de ser vacinado. Mas o meu lado mais introspectivo, que se intensificou durante meu isolamento social, deixou algumas sequelas das quais ainda tento me curar. “Tudo que estiver dentro do seu lar é bom e seguro”, uma pessoa me disse; era o melhor que eu poderia fazer frente ao avanço do coronavírus. Tanto que, à medida que a ameaça da doença diminuiu, em vez de sair, de fato, do meu “lar”, eu passei apenas a expandir seus limites, e naturalmente, seria impossível o Instituto de Artes da UNESP, onde me formei em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais, não estar incluído nessa demarcação. No final de 2021, após ter desenvolvido e defendido meu TCC de Bacharelado de forma completamente remota, não faltavam motivos para acreditar que eu poderia defender um potencial mestrado nas mesmas condições. Mais especificamente, um mestrado sobre a minha extensa monitoria dos laboratórios de Mídia do IA.

Fig.1-registro da minha primeira monitoria da aula de Mídia I, feita em 2018



FOTO: GUILHERME HAMMEL

Mas, para esse efeito, vale contextualizar a minha experiência como monitor de Mídia no IA, e o que isso representou para minha jornada. Durante a minha graduação em artes visuais, a busca pela minha própria voz foi pautada fortemente pelo aprendizado técnico na área das mídias digitais, assim como suas respectivas linguagens; ilustrações, modelagem 3D, vídeo, fotografia, todas essas coisas capturaram minha atenção. Ficou claro que o papel do IA nessa jornada representava um aprendizado mais teórico, voltado a um tipo de formação artística mais ampla (e subjetiva). Por causa disso, à medida que meus estudos avançavam, eu busquei o treinamento técnico que desejava em outras fontes.

Porém, em 2017, quando tive minhas primeiras aulas de Mídia V com o Prof. Dr. Pelópidas Cypriano, que orienta este trabalho, eu me vi em uma situação conflitante; o tema da matéria Mídia V, de acordo com o currículo vigente, é o estudo da produção audiovisual. Na minha percepção, enquanto indivíduo interessado no universo do cinema e de suas possibilidades, a aula de Mídia V tinha tudo para oferecer o aprendizado estimulante que eu desejava. Porém, os encontros dessa aula específica foram marcados por evasões por parte dos estudantes, além de uma

sensação de falta de direção, críticas que vi serem feitas de forma recorrente às aulas ministradas por este docente específico do IA. Tanto que eu mesmo aderi a estes movimentos.

À época, na minha visão, pelo menos em uma formação voltada às artes, a atuação de um professor era o fator predominante para o aprendizado de um estudante. Ou seja, se eu não conseguia aprender o que eu queria, a culpa era do professor que não soube ensinar. Geralmente, em um ensino mais técnico, essa lógica costuma ser verdadeira. Porém, eu falhei em perceber desde o começo que a aula de Mídia V, embora centrada na linguagem audiovisual, não era um ambiente exclusivamente dedicado ao manuseio de câmeras, luzes e programas de edição. Por mais que eu tivesse consciência de que esta disciplina jamais se equivaleria à experiência de um curso técnico, ver uma matéria tão interessante quanto Mídia V tomada por tamanha falta de entusiasmo foi uma quebra de expectativa tão forte, que eventualmente, senti que devia confrontar o Prof. Pelópidas sobre o assunto.

Fig.2-registro de uma tarde de arrumação dos armários da sala 514 do IA-UNESP, ou o “Ateliê-Laboratório de Imagem Cinética” Eletrônica (ALICE)



FOTO: GUILHERME HAMMEL

Quando ficou claro para o professor que eu tinha uma ânsia por botar a mão na massa o mais rápido possível, ele disponibilizou para mim as chaves dos ateliês de Mídia do IA: o Ateliê-Laboratório de Empreendedorismo e Inovação em Artes, o Ateliê-Laboratório de Imagem Cinética Eletrônica (visto na imagem acima), e o Ateliê-Laboratório de Fotografia Analógica. Nestes espaços, eu tive a oportunidade de desenvolver muitos aprendizados que me ajudaram a alcançar o nível de proficiência técnica nas linguagens digitais que eu almejava, além de construir laços afetivos com diversos colegas e futuros colaboradores. E assim se iniciou minha monitoria voluntária de Mídia, e minha relação com o Prof. Pelópidas. Uma parceria que seria constantemente pautada pelo desejo de saber quais eram os problemas dos ateliês e das disciplinas de Mídia, e o que poderia ser feito a respeito.

Um fator importante a ser levado em conta é que na época, entre 2015 e 2018, passou a ser uma prática cada vez mais comum no curso de Artes Visuais a

presença de alunos de pós-graduação designados para ministrar aulas de graduação, frente à falta cada vez maior de professores titulares na instituição. Nesse cenário, muitas das aulas que tive foram dadas por professores que não eram formados especificamente para explorarem os conteúdos propostos pelas ementas. Atualmente, a comunidade acadêmica do IA (e arrisco dizer, de várias outras faculdades públicas Brasil afora) parece ter se adaptado melhor a essa diretriz, mas durante minha graduação, eu encarava esse fenômeno como uma forte evidência da precarização da docência, e do sucateamento da universidade.

A importância dessa constatação veio na conclusão que pude esboçar em meu TCC de Licenciatura após um ano monitorando os laboratórios de Mídia. Essencialmente, não faltava entusiasmo por parte dos estudantes em relação ao aprendizado da Mídia na arte. Porém, em vista das dificuldades estruturais, ocasionadas pela falta de verba, o público discente não via o IA como um bom lugar para se aprender Mídia da mesma forma que era possível aprender desenho ou pintura. E o único jeito de retificar esses problemas seria com um aprimoramento da estrutura universitária. Concluí que com um repasse de verba maior para o Instituto de Artes, muitos dos problemas observados, desde a compra de novos materiais e equipamentos até a contratação de novos professores e funcionários técnicos qualificados, poderiam ser solucionados.

No entanto, o Prof. Pelópidas demonstrou, desde o início, uma interpretação diferente. Logo no início de nossas atividades conjuntas, ficou claro que sua metodologia era baseada em estimular o protagonismo e a iniciativa dos estudantes; em vez de se direcionar à classe com um acompanhamento mais rigoroso e tradicional, ele opta por se mostrar disponível a qualquer aluno que deseja falar diretamente com ele sobre dúvidas ou projetos, sem a obrigatoriedade de listas de chamada ou provas. A lógica, de acordo com ele, é de que se um aluno não está presencialmente em uma aula, ele está em um lugar mais importante, e que é melhor deixá-lo à vontade para gerenciar o próprio tempo e prioridades; as aulas de Mídia seriam apenas um fator pequeno em um “projeto de vida” maior do graduando. Ele avalia menos a qualidade dos trabalhos entregues, e mais o processo de aprendizado e evolução individual, ficando a cargo do próprio aluno a demarcação do ponto de início e de término desse processo, independente do que os estudantes acham que deveriam ter aprendido. E naturalmente, nem sempre os estudantes estão prontos para assumirem o controle de sua própria educação de

forma tão direta. Particularmente quando eles estão acostumados com a rigurosidade herdada do ensino médio, e encarando diretamente a rigurosidade das obrigações e prazos burocráticos da instituição.

Quando se leva em consideração todos estes fatores, eu julguei a postura dos estudantes como perfeitamente compreensível; como dar conta do desafio de dominar a arte da mídia sendo que tanto a estrutura institucional, como a proposta pedagógica com a qual eles se deparam passa a mensagem de que eles não podem contar com ninguém para auxiliá-los? Se dedicar a uma disciplina assim parece perda de tempo.

Fig.3-registro de uma aula de Mídia II que monitorei, com um aluno tirando uma “selfie” de um modelo 3D feito à sua semelhança por um colega de classe em uma atividade.



FOTO: GUILHERME HAMMEL

Como alguém que sempre teve dificuldade em concordar totalmente com a metodologia do Prof. Pelópidas, eu sempre pautei minha prática de ensino de arte no princípio de diminuir a distância entre professor e aluno, como é possível ver na

imagem acima. Na minha prática de monitoria, um aspecto desse princípio envolvia convencer os alunos que eles não estavam perdendo tempo ao participarem da aula, e que seu esforço seria recompensado.

Eu encontrei minhas recompensas no universo das mídias digitais, incluindo o vídeo. E quando falhei em encontrar outras pessoas no Instituto de Artes que passaram por jornadas parecidas, um senso avassalador de solidão e injustiça me dominou. Fazer os outros amarem a arte de Mídia da mesma forma que eu claramente amo se tornou a principal justificativa para continuar a minha monitoria. Essas e outras circunstâncias me fizeram adotar, mesmo que inconscientemente, um princípio pessoal simples: eu sou essencial porque sem mim, não haverá ninguém para defender a Mídia no IA. Uma série de convicções que persistiram até depois de me formar.

Meu mestrado erodiu estas convicções como areia. Pois nenhum dos argumentos que construí ao longo do tempo para defender meu status (e privilégio) como monitor se sustentariam em uma pós-graduação pós-pandêmica. Percebi que eu não tinha o direito, nem a capacidade, de fazer uma escolha que pertence, efetivamente, aos estudantes. Muitas das minhas visões se mantiveram, tal qual a preferência pelo entusiasmo e correspondência de expectativas como pilares da minha prática educadora. Mas no fim ficou claro que enquanto ambiente acadêmico, o IA-UNESP é um lugar de embate de ideias, e que esta tarefa não é restrita apenas aos discentes, mas é um aspecto canônico do papel dos docentes. E o dever de um professor nesse ambiente é treinar os estudantes a passarem pela mesma tarefa árdua, com autonomia e em seus próprios termos. Em outras palavras, mesmo se as dificuldades estruturais que apontei no meu TCC de Licenciatura fossem resolvidas, eu jamais teria controle sobre a metodologia de qualquer professor de Mídia, nem a respeito dos interesses pessoais dos alunos.

O que fazer quando você descobre que o problema que você queria resolver nunca tinha sido um problema, muito menos o SEU problema? Infelizmente, essa pergunta surgiu depois que eu já tinha iniciado o mestrado. Portanto, em um piscar de olhos, o IA deixou de ser um “lar estendido” e se tornou um problema. Até que eu me lembrei do motivo pelo qual eu estava nessa situação; eu entrei no IA, e no mestrado, porque eu queria FAZER coisas. Eu queria aprender técnicas novas, realizar projetos mais complexos, criar pelo prazer de provar que eu conseguia criar.

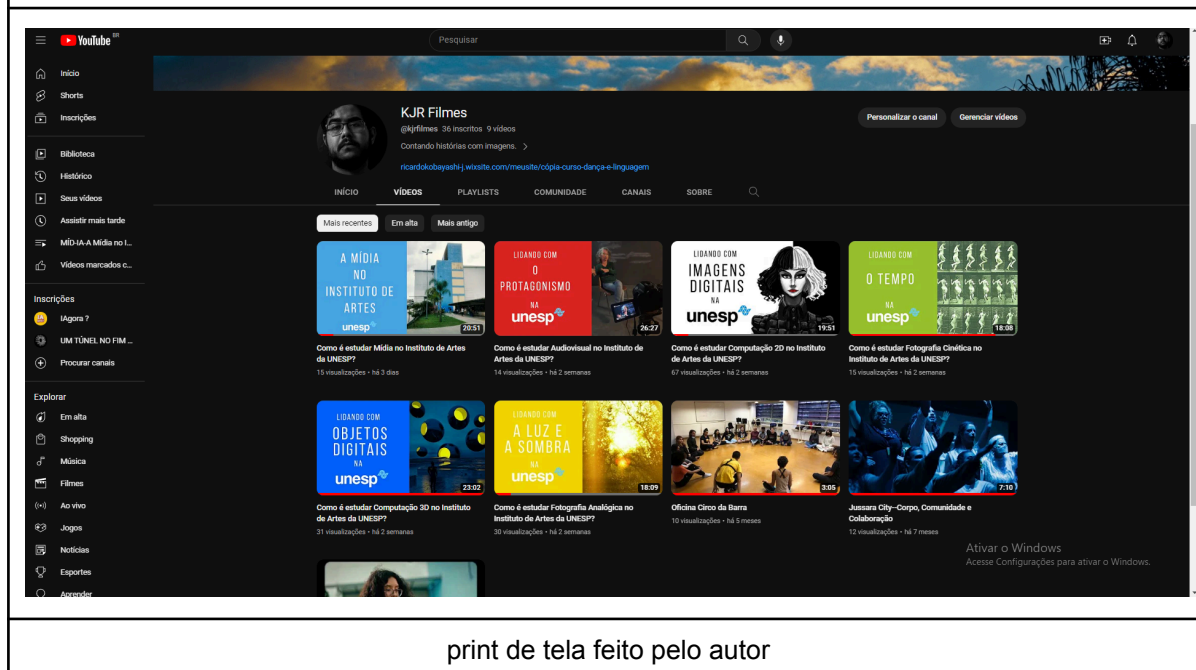
Este trabalho é o resultado não só da minha pesquisa de mestrado, mas também de todos os meus anos vivenciando a experiência do Instituto de Artes da UNESP. Fico seguro de deixá-lo para qualquer pessoa, da UNESP ou não, que quiser aprender mais sobre as diferentes formas de arte no mundo da Mídia, antes de finalmente sair em direção ao “lugar mais importante para se estar”. Pode ser difícil dizer se ele é uma obra de arte ou um material educacional. Porém, como alguém que se sente realizado no ato de produzir arte, posso dizer que provavelmente ninguém mais teria feito ele desta forma, com todas as suas forças e defeitos, senão eu mesmo. E isso é o melhor que qualquer artista pode fazer, creio eu.

1 INTRODUÇÃO

1.1 O QUE É O PROJETO MÍD-IA

Este trabalho equivalente de mestrado é um projeto de material didático/educacional criado com o propósito de oferecer dicas, orientações, relatos de experiências e outras propostas de aprendizado sobre as linguagens artísticas comumente exploradas nas disciplinas de Mídia do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais (BLAV). O material em si busca atingir o objetivo de dar aos alunos a chance de tomarem decisões mais informadas em relação aos seus próprios lugares no IA, e dimensionar melhor suas expectativas em relação às próprias jornadas artísticas, além fazer os estudantes adquirirem uma consciência mais profunda acerca da arte e da mídia que consomem, e inspirá-los a aprenderem mais sobre arte e tecnologia. E o meio escolhido para executar esta tarefa foi a linguagem do vídeo.

Fig.4-print do canal “KJR Filmes”, com as thumbnails dos vídeos da série “Míd-IA”.



print de tela feito pelo autor

Sob a forma de uma playlist de vídeos publicados no YouTube, a série se chama “Míd-IA - A Mídia no Instituto de Artes”, e é composta de um episódio introdutório, cinco episódios dedicados às disciplinas de Mídia I a Mídia V, e outros eventuais episódios bônus destinados à discussão de tópicos específicos.

Neste documento, eu irei expor a metodologia e os critérios de desenvolvimento usados na criação deste material, nas estratégias de divulgação e liberação do material ao público, e na análise do efeito gerado pela recepção do material por um público composto de professores e estudantes. Em seguida, irei delinear minha própria análise crítica do material, a começar com um apanhado de canais de YouTube que serviram de inspiração e referência para a composição da forma e da estrutura comunicacional do projeto, resultando na geração de um modelo padronizado de desenvolvimento destinado à criação de futuros episódios. E por último, mostrarei o resultado da aplicação deste modelo de desenvolvimento na produção de um sétimo episódio, o primeiro dos episódios bônus.

Um fator importante sobre o material em si, assim como o ato de produzi-lo, vem de um esforço mais do que puramente educacional; este trabalho equivalente se presta não só a transmitir e preservar o conhecimento, mas também a conter e expressar a poética visual de seu idealizador, e das pessoas que o auxiliaram.

1.2 UM PREGADOR NO DESERTO

A concepção inicial deste trabalho equivalente surgiu da convergência de múltiplos fatores. Porém, o principal deles foi o meu interesse em desenvolver minha poética artística na linguagem do audiovisual, um interesse que direcionou a realização das várias atividades que compuseram minha jornada no mestrado acadêmico.

Outro interesse simultâneo era dar continuidade em minha monitoria voluntária dos ateliês e disciplinas de Mídia do curso de Artes Visuais no IA-UNESP, uma atividade que desempenhei ao longo da graduação. As matérias de Mídia são compostas de aulas majoritariamente práticas, na quais os participantes aprendem linguagens e tecnologias como computação 2D, computação 3D, fotografia, animação, vídeo, etc. Avaliados através da produção de resultados entregáveis (obras de arte, relatórios, seminários, etc.), o objetivo é que eles possam ser fluentes nessas mídias a fim de poderem expressar suas poéticas artísticas individuais com autonomia e responsabilidade.

Porém, por conta de diversos motivos, como as expectativas dos estudantes em relação às linguagens destas aulas, à instituição, e seus próprios interesses enquanto artistas, me deparei com múltiplos casos onde os estudantes não aproveitavam o total potencial que podiam ter na disciplina. Uma perspectiva influenciada pelo aparente destaque maior que outras artes como desenho, pintura e escultura possuem dentro do ambiente do Instituto de Artes. Em retrospecto, não há nada que comprove ou negue que estas duas observações diferentes estão ligadas, mas, no início do desenvolvimento do projeto, minha convicção de que havia um vínculo entre a falta de entusiasmo e engajamento com as aulas de Mídia e o fato da arte digital ter um destaque relativamente menor no IA serviu como um dos principais fundamentos por trás do meu envolvimento com a monitoria, e consequentemente, da criação da série Míd-IA.

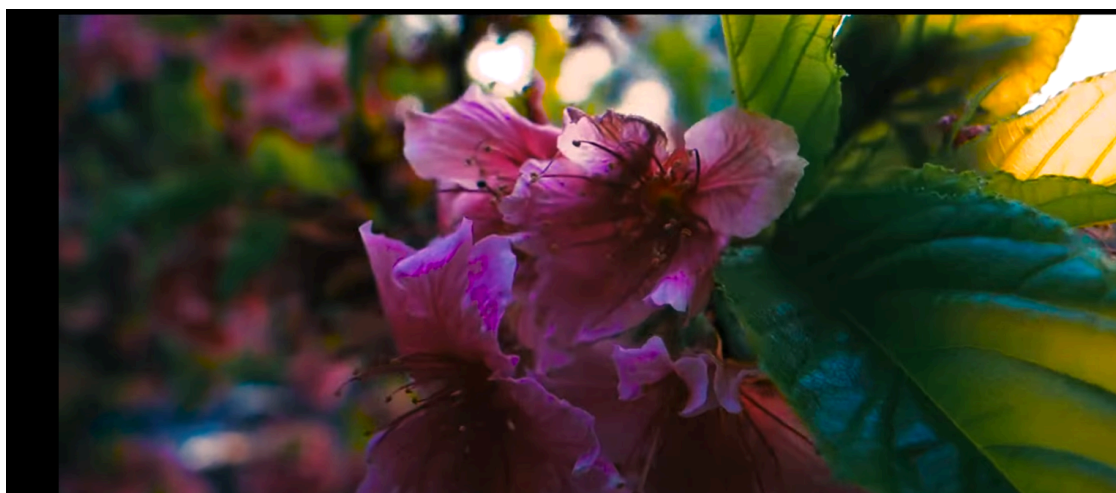
Em qualquer contexto externo ao mestrado, eu não teria imaginado uma forma de cumprir o objetivo de “defender a mídia no Instituto de Artes” sem a minha participação presencial no câmpus e nos ateliês, interagindo com os estudantes. Pois, a essa altura, minha monitoria de mídia era praticamente uma obra de arte em si, como uma performance executada ao longo de múltiplos anos, restrita a um local

específico, feita para atender a um propósito profundamente pessoal: continuar explorando o potencial da infraestrutura do Instituto para a produção de obras de arte nas linguagens da arte digital.

Analisando a monitoria puramente pelo seu potencial de beneficiar a comunidade do IA, pode-se inferir que meu envolvimento não era exatamente obrigatório; outros alunos poderiam ocupar os ateliês-laboratórios, e realizarem novas atividades dentro deles. De forma que, após eu reavaliar a viabilidade do meu vínculo com o Instituto de Artes da UNESP a longo prazo, deixar os ateliês de mídia livres para outras pessoas utilizarem-nos no meu lugar se tornou o único caminho para minha “missão” sequer existir. Porém, para não desperdiçar meu projeto de mestrado, me vi procurando por uma forma de utilizar a minha arte e minhas capacidades educativas para beneficiar minha obra de arte contínua nos ateliês de mídia antes de encerrar meu tempo nesta instituição. No fim, a forma mais fácil de se atingir esta meta foi através da produção de arte, da conversão de ideias, conhecimentos e recursos disponíveis em materialidade. E esta materialidade se concretizou através da linguagem audiovisual.

1.3 A VIDA SOB UM FILTRO DE TURQUESA E LARANJA

¹Fig.5-frame do vídeo VISUALS:"COLORS DONT EXIST"(SONY RX100MII)



print de tela feito pelo autor

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wqqRLBk9sXA&t=93s>

O início das minhas experiências no audiovisual foi quando descobri o conceito de “*color grading*”, ou “gradação de cores”. Trata-se de um processo da pós-produção de uma obra audiovisual na qual as imagens gravadas passam por alterações de contraste, saturação, gradientes, e exposição (entre outros procedimentos), gerando a implementação de um filtro cromático personalizado. Esta técnica, facilitada através da tecnologia digital, possibilita que o produto final possa adquirir um aspecto visual específico baseado nas cores, permitindo um controle maior no impacto sensorial, emocional, e estético que a obra desencadeia no espectador. Alguns anos depois eu investi em uma câmera e um computador capacitado para edição de vídeo, e assim pude me debruçar sobre a arte do color grading em casa. Complementado ao início da minha colaboração com a Prof. Dr^a. Kathya Godoy e a empresa PerformArte como videomaker durante a pandemia, o vídeo se tornou minha principal atividade profissional.

Fig. 6-frame do vídeo “Vídeo de Apresentação Mídia I”²



print de tela feito pelo autor

No início do mestrado participei do curso de formação de professores da Fundação Vanzolini. O trabalho final do curso foi um passo importante, embora não muito óbvio, na realização deste projeto; a proposta do trabalho final envolvia fazer um vídeo introdutório sobre uma disciplina oferecida pela instituição de ensino na

² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o-XPEAlBjrk&t=1s>

qual nos formamos. No meu caso, essa disciplina era Mídia I, uma matéria cujo documento do plano de ensino tive que reformular diversas vezes para assimilar as lições aprendidas no curso. A realização deste vídeo, além de me permitir exercitar meus conhecimentos de produção audiovisual, também me introduziu ao exercício de selecionar e evidenciar os pontos mais importantes da matéria de Mídia I a serem especificamente contemplados no produto final. Neste momento pude perceber que minha monitoria, espontânea e bem intencionada, não era equivalente à ementa e aos objetivos educacionais das matérias de mídia.

Fig.7-frame do vídeo “Videoaula O processo de criação como possibilidade de ensinar dança – on-line - 2º semestre de 2022”³



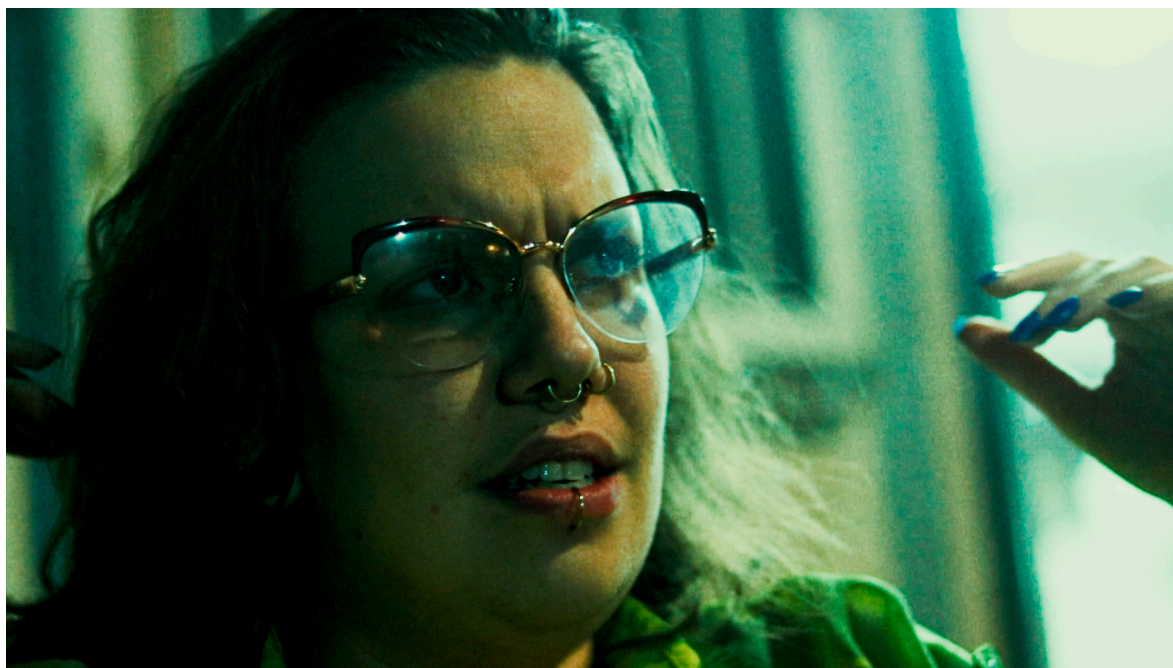
print de tela feito pelo autor

Ainda no primeiro semestre de 2022, participei do maior projeto até então da minha colaboração com a Prof. Kathya; contemplados pelo edital Proac 39/21, tivemos a tarefa de realizar uma videoaula sobre a linguagem da dança, voltada para professores, pesquisadores e artistas do campo das artes do corpo e do teatro. Embora a produção da videoaula tenha sido trabalhosa por conta do escopo do projeto, o trabalho foi um ótimo teste para a construção de um modelo estético básico para vídeos centrados na transmissão direta e compreensível de conceitos complexos. Como o produto final tinha o dever de ser um material didático, foi

³ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GqYJ_Ovs4JE&t=677s

necessário buscar um equilíbrio entre o estímulo visual engajante e a fidelidade ao conteúdo programático proposto, para garantir que futuros espectadores pudessem ter acesso às informações de maneira correta.

Fig.8-frame do vídeo “SEXO (feat. Vit)”⁴



print de tela feito pelo autor

Por volta do mesmo período, minhas experiências autorais me levaram à criação do projeto “VOZES”, que me introduziram a uma nova forma de produzir obras audiovisuais. Na tentativa de criar vídeos que tivessem, não só um “color grading” interessante, mas também uma dimensão intelectual/emocional, passei a realizar entrevistas espontâneas e experimentais, com indivíduos variados, sobre diversos temas. Essencialmente, a presença do componente humano representado pelos entrevistados me possibilitaram assimilar o processo colaborativo nas minhas produções. Se minha missão fosse fazer vídeos mais sofisticados, eu não atingiria tal objetivo sem reconhecer o aspecto particularmente potente do audiovisual de se relacionar com o mundo, as pessoas e outras formas de arte. Sem mencionar que o projeto “VOZES” foi responsável por me desinibir frente ao desafio logístico de “botar a mão na massa” na arte audiovisual.

⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zom18L9CopM>

Foi da soma destes três principais acontecimentos que aprendi como aplicar minhas habilidades na linguagem audiovisual para comunicar a proposta educacional que o projeto pedia. A concepção básica dele surgiu em 2023; inicialmente um projeto que iria abarcar todas as disciplinas de Mídia do curso, a série Míd-IA seria uma forma de introduzir e explicar alguns dos princípios básicos por trás das atividades e dos conhecimentos comumente produzidos nas aulas de Mídia. Ao longo da minha monitoria, a maioria dos desafios que enfrentei sempre giraram em torno da dificuldade dos estudantes de compreenderem as ementas, o Projeto Político Pedagógico, ou até mesmo a perspectiva dos professores acerca dessas disciplinas. Uma confusão exacerbada pelo fato de que nem sempre há professores especializados ou ferramentas técnicas habilitadas para explorar o potencial completo dessas mídias. Meu desejo era oferecer o máximo possível de informações institucionais e técnicas sobre cada disciplina, de forma que os estudantes pudessem compreender a proposta educacional com mais facilidade, e dedicar mais tempo e protagonismo à própria produção artística dentro dessas linguagens.

2 METODOLOGIA

2.1 “SUAS PALAVRAS, NÃO MINHAS”

A decisão formal de se realizar este projeto audiovisual tendo o termo “material didático” como referencial partiu do desejo inicial de usar os vídeos finais para cumprir os créditos de atividades complementares pedidos pelo programa de pós-graduação do IA, o PPG-Artes. Porém, a tarefa se demonstrou intimidadora, considerando que eu nunca tive experiência realizando um material didático tradicional (livros, apostilas e etc.). Meu receio era de que eu talvez tivesse que ir atrás de outros recursos e conhecimentos especializados para poder gerar um material que atendesse a uma série de padrões educacionais, os quais eu desconhecia totalmente.

Porém, um dia, em meio às discussões com meu orientador e seu grupo de pesquisa, nos deparamos com um material didático impresso sobre História da Arte, destinado ao público do ensino médio e trazido por uma colega doutoranda. Ao analisarmos o conteúdo, encontramos um parágrafo específico no qual a terminologia usada, de acordo com nossa interpretação, poderia levar a uma compreensão equivocada do conceito teórico sendo exposto.

Em vez de focarmos apenas no aparente erro que o autor do material cometeu, refletimos acerca do motivo que o teria levado a ter uma interpretação diferente da nossa, considerando que nossa crítica não chegava a denunciar uma falta de compreensão da teoria por parte deste autor, mas sim o arranjo das palavras, que chegava a omitir certas informações contextuais importantes.

Não pudemos realizar uma análise mais aprofundada do material em sua totalidade, portanto não houve um veredito final sobre ele ser de boa qualidade ou não. Mas, este evento foi o ponto detonador que impulsionou o desenvolvimento da série Míd-IA. Ao reconhecer a possibilidade de que mesmo um instrumento educacional padronizado podia chegar nas mãos de um estudante, e ainda conter “falhas”, eu percebi que minha tarefa tinha muito mais espaço para experimentação e expressão do que eu imaginava anteriormente. Afinal, um material didático, independente do seu formato ou meio, não é invulnerável à crítica do público. Para cada pessoa que entrar em contato com ele, uma compreensão inteiramente nova e única é criada. Neste aspecto, um instrumento educacional é bastante similar a uma obra de arte.

Portanto, em vez de dedicar tempo e recursos que eu não possuía para garantir que o resultado final do meu trabalho estivesse em concordância com este ou aquele parâmetro, eu me concentrei em garantir que o projeto se prestasse a comunicar a minha própria experiência, e não se aventurasse muito além disso. Seria muito mais vantajoso para o trabalho eu me responsabilizar individualmente pelo que eu comunicasse, e abrisse um espaço para o espectador tirar suas próprias conclusões, do que me certificar de que tudo que eu falasse estivesse cem por cento correto. Esta prática metodológica da “livre expressão” é comum nos ensinamentos de Célestin Freinet, um dos principais teóricos da educação estudados pelo meu orientador.

Como eu estaria expressando meu próprio ponto de vista, eu precisava descobrir o quanto eu era capaz de condensar o assunto das disciplinas de Mídia,

da forma como eu as compreendia, dentro de uma materialidade audiovisual. Em outras palavras, eu precisava produzir o material antes de submetê-lo a uma análise estrutural formal. Claro, nesta etapa inicial do processo, eu não tinha total consciência de que tendo a produzir resultados mais facilmente quando faço experimentos mais despreocupados, mas eu sabia, intuitivamente, que gravar e editar os vídeos seria o menor dos meus problemas. A prioridade era imprimir anos de prática artística e educadora em um formato em vídeo.

O primeiro passo foi fazer um recorte focado nas matérias de Mídia I a V, sendo que minha monitoria nunca foi muito ativa nas aulas de Mídia VI e VII, e também pelo fato de que essas matérias específicas lidam mais com o uso dos conceitos aprendidos nas primeiras cinco mídias para a realização de obras maiores e mais complexas. Dito isso, logo no início os dois principais desafios se evidenciaram: primeiro, eu tinha que achar uma forma de deixar claro que este projeto, por mais complexo e elaborado que fosse, não era uma representação institucional das estruturas e agentes responsáveis pela implementação do currículo que eu estava expondo. Segundo, eu tinha que levar em consideração o papel do professor; no ensino superior, o docente tem a autonomia e liberdade para organizar e executar sua aula da maneira que julgar mais adequada de acordo com a ementa da aula, o que incorre na possibilidade do conteúdo apresentado em meus vídeos ser completamente diferente da interpretação pessoal de um professor designado a uma disciplina de Mídia. Portanto, julguei importante criar um material que oferecesse espaço para a inserção da subjetividade e da metodologia de outros professores, particularmente os que não tivessem especialidade com ferramentas de arte digital.

A raiz de tal preocupação partia da minha própria experiência das aulas, tanto no papel de monitor quanto de estudante. Muitas vezes presenciei momentos nos quais havia uma divergência entre as expectativas dos alunos e o conteúdo apresentado pelo professor, sem ter ciência de que tais situações são frequentes no ensino superior. Foi depois da análise de diversos documentos como o Projeto Político Pedagógico do curso de Artes Visuais (atualizado pela última vez em 2020), além da série histórica de planos de ensino atribuídos às disciplinas em questão, que pude estabelecer mais detalhadamente o quão viável meu projeto seria.

Após analisar a fundo o documento que estabelece o “PPP” do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais do IA-UNESP, disponibilizado

gratuitamente no site do Instituto de Artes da UNESP, pude chegar a algumas conclusões: o curso tem como objetivo principal formar indivíduos com conhecimento aprofundado, embasado e aplicado na área das artes visuais, o que quer que elas signifiquem no mundo contemporâneo. Tanto artistas quanto educadores precisam ser pontos de disseminação e expansão da arte na sociedade, e devem atuar para formar outros indivíduos cidadãos a fim de que adquiram conhecimento e sejam capazes de refletir sobre a arte. O formando deve ter o espírito de um pesquisador permanente, que consiga olhar para os desdobramentos da arte contemporânea enquanto ela evolui constantemente, e ser consciente das inovações no campo. E parte dessa formação requer a presença de uma integração (sistemizada no currículo) entre a graduação e a pós-graduação. Isso tudo faz parte do esforço contínuo de atingir uma articulação forte entre ensino, pesquisa e extensão, configurando um rol de atividades tanto dentro da instituição quanto fora dela.

O perfil do profissional que o curso de artes visuais consegue construir é de alguém com uma boa formação ética, teórica, artística, técnica e cultural, que seja capaz de produzir, pesquisar, criticar e ensinar Artes Visuais. Para isso, o desenvolvimento de competências como percepção, reflexão e capacidade para o potencial criativo, inseridos no contexto do pensamento visual, são de suma importância. O formando em artes visuais se define por ser um “esteta”, um indivíduo capaz de instaurar a reflexão e a pesquisa e de despertar a consciência de si, de construir e reconstruir valores, de aprofundar e intensificar experiências. Nesse contexto, a obra de arte que o artista produz é matéria concreta, que aguça a mente, os sentidos e os sentimentos. Portanto, é importante que o artista possa incorporar, de alguma forma, na obra de arte, as potencialidades que seu papel na sociedade supõe.

Entre as principais competências e habilidades que o cidadão formado neste curso precisa adquirir, algumas delas são, de acordo com Conselho de Curso responsável pela aprovação do “PPP”:

- alto repertório específico das artes e como ela se relaciona com outros campos do conhecimento;
- interação com novas tecnologias e linguagens propiciadas pelas novas mídias;

- aptidão para a reflexão acerca dos fenômenos sociais em geral, especificamente os fenômenos no universo das Artes;

- domínio de técnicas e métodos da produção artística, tanto os tradicionais quanto os inovadores;

- capacidade de multiplicar conhecimentos específicos das artes através do ensino;

- competência para criticar arte enquanto caminho para compreensão de fenômenos artísticos;

- senso de conservação da obra de arte e do patrimônio cultural;

- capacidade para pesquisa contínua nas artes visuais, assim como a possibilidade de um ingresso na carreira acadêmica (ROMAGNOLO, 2020, p.3).

Resumidamente, o Instituto de Artes da UNESP espera que o seu egresso seja uma pessoa apropriada para estudar, falar sobre, fazer e ensinar arte. É a responsabilidade do graduando construir seu próprio caminho profissional dentro deste leque de diversas possibilidades a fim de desempenhar este papel. E o IA oferece o melhor repertório possível para formar o estudante em direção ao cumprimento deste objetivo, seja teórico, material ou técnico, para que o artista formado possa percorrer um caminho direcionado a esse objetivo. Em resumo, a experiência formadora do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais do IA-UNESP gira em torno de expandir os horizontes da compreensão do graduando acerca do mundo da arte, porém sem necessariamente impor uma direção que ele deva seguir. Esta e outras questões serão decididas pelo próprio estudante.

Ler esse documento já como um aluno formado no curso de Artes Visuais não me deu nenhum novo insight em relação à minha formação no IA, mas me fez reavaliar fortemente o funcionamento da instituição, em particular a metodologia dos docentes. Meu desejo de trazer mais visibilidade para a arte digital no instituto através da monitoria de mídia nunca foi uma empreitada incompatível com o que o projeto político pedagógico de BLAV (e tampouco, arrisco dizer, o espírito comunitário do câmpus) defendiam. Mas eu não podia negar que ele era, no fim das contas, um desejo profundamente pessoal. De forma que em todos os meus anos enquanto monitor, eu nunca havia levado em consideração o desejo dos estudantes, e o direito deles seguirem o próprio caminho artístico; toda vez que eu não

conseguia fazer algum aluno de BLAV se animar com as possibilidades das mídias digitais, eu era acometido por uma sensação de fracasso.

Esta nova perspectiva adquirida sobre o curso de BLAV, e os critérios que definiam sua proposta educacional, mudou consideravelmente os parâmetros da mensagem que eu deveria comunicar no material. O que eu dissesse, por mais específico e pessoal que fosse, tinha que cumprir o propósito de guiar o estudante, de servir como um ponto de referência na jornada de aprendizado e crescimento de qualquer um que consultasse o material.

2.2 CLARO QUE EU SEI FAZER VÍDEOS, EU TENHO UMA CÂMERA

Levando em conta os termos e implicações de abordar o nome e a imagem do Instituto de Artes da UNESP em meu trabalho, consegui idealizar para ele um formato audiovisual, técnico e didático coeso. Portanto, visando uma jornada rápida em direção à qualificação, uma das principais prioridades era roteirizar, produzir e publicar o material o mais rápido possível, e isso com certeza influenciou profundamente o resultado final.

Tendo em mente uma veiculação pública no YouTube, o processo de roteirização durou cerca de três meses. E por conta da cultura específica da plataforma, foi escolhida uma estética padrão usada por influenciadores digitais para dar um rosto ao meu conteúdo. Eu estaria em frente à câmera pessoalmente, me direcionando ao espectador, verbalizando uma série de falas planejadas e intercalando-as com momentos de narração meta-diegética ilustrados por imagens, textos e elementos gráficos. Nesse planejamento, as lições aprendidas com os trabalhos da Fundação Vanzolini e a videoaula da linguagem da dança da Performarte foram extremamente úteis. De forma que eu evitei escrever um roteiro que se mostrasse complexo demais para ser realizado por uma apenas uma pessoa (eu, no caso). Cada roteiro, composto apenas das falas que eu me comprometeria a falar, eram extremamente simples, sem grandes pretensões de descrever o que deveria ser buscado no quesito visual. Toda a visualidade do projeto seria atingida na etapa de gravação e edição.

A decisão final foi de criar um vídeo para cada uma das cinco disciplinas de Mídia escolhidas, com um vídeo adicional servindo como uma introdução explicando

o que o IA-UNESP é, o que o curso de BLAV é, e o que esperar do restante da série. Ao total, eu teria que produzir e postar 6 vídeos.

Cada “episódio” se inicia com uma história pessoal minha, ou uma fala chamativa que se relaciona com a temática de cada uma das cinco mídias. Entretanto, com exceção desse elemento recorrente, cada um dos roteiros seguiu por caminhos e fluxos narrativos diferentes. O texto de cada roteiro refletiu fortemente a maneira como eu apresentaria os conceitos de cada disciplina se eu estivesse dando uma aula para um grupo de estudantes que nunca ouviram falar sobre a natureza das camadas em um arquivo de Photoshop, ou o que o “eixo Z” em um programa de criação 3D faz. Tanto que, tal qual em uma aula de fato, fiz questão de deixar claro as coisas que eu não conheço bem o suficiente para ensinar.

Também julguei ser uma boa ideia complementar o roteiro com porções de bom humor em alguns momentos dos vídeos para deixar a experiência descontraída. A presença de piadas e anedotas visuais em um projeto de cunho educativo não é convencional, apesar de ser um elemento comum em conteúdos voltados para a internet. Mas essa escolha também reflete um ponto que sempre foi comum a todas as experiências educativas mais marcantes em minha formação. O ato de ministrar uma aula tradicional, em uma sala de aula tradicional, é bastante performativo; o professor ocupa um lugar de centro das atenções, nos quais suas habilidades de comunicação, discurso e troca, são tão importantes quanto seu domínio da área do conhecimento que ele estuda. Nesse contexto, o meu padrão ideal de metodologia educativa sempre teve o bom humor e a atmosfera descontraída como pilares básicos. Estes e outros elementos contribuem para a formação de uma coletividade mais íntima em sala de aula, e, a meu ver, mais eficaz para o ensino de arte. Portanto, eu não poderia deixar de incluir esta “performatividade didática” no meu processo criativo.

Apesar deste processo como um todo funcionar de maneira intuitiva e improvisada, eu contei com apenas uma ferramenta de sistematização para me auxiliar; usando a plataforma Trello, eu pude criar uma lista de metas a serem atingidas durante a produção, como forma de monitorar o meu progresso. Criei uma “*checklist*” para a produção de cada episódio, na qual cada item marcado na lista significava o encerramento de uma etapa específica. Porém, parei de atualizar esta lista depois de pouco tempo, pois, à medida que os vídeos foram sendo concluídos,

na minha visão, para quem eu estava monitorando este progresso, se não eu mesmo?

Fig.9-frame de uma filmagem descartada do projeto “Míd-IA”



print de tela feito pelo autor

Terminados os roteiros, o principal desafio da produção foi a gravação das cenas presenciais (feitas principalmente no mês de julho, durante as férias), pois nelas, tive que desempenhar papéis nos quais não tinha muita experiência, como decorar textos e ter uma performance de fala constante. E por mais que tenha sido recompensador compor a direção de fotografia e de arte do cenário, eu não havia planejado previamente nenhum detalhe da visualidade destas cenas específicas, confiante de que eu poderia solucionar essa questão com facilidade durante as gravações, sem saber que elas seriam estressantes da mesma forma. Também tive que escolher pessoalmente meu figurino, meu penteado, e também tive que pensar em uma postura e uma linguagem corporal adequada. Para estabelecer uma continuidade visual, eu admi a presença de uma mesa como centro da cena, onde eu, sentado atrás dela, direcionaria minha fala no lado oposto, tentando materializar

a sala de aula que visualizei enquanto escrevia o roteiro. A diferenciação entre cada episódio seria a presença e disposição de uma variedade de objetos de cena posicionados sobre a mesa, e também fixados na parede atrás de mim. Objetos esses que fariam referências subjetivas aos conceitos apresentados nas diferentes aulas de Mídia.

Fig.10-foto da organização da cena composta para a filmagem do episódio da série “Míd-IA” dedicada à disciplina de Mídia V



registro feito pelo autor

Todos os episódios foram gravados no Ateliê-Laboratório de Imagem Cinética Eletrônica, ou ALICE, no IA-UNESP, em um cenário composto de forma similar ao que se pode ver na figura 10. Todos os itens de cena e equipamentos de iluminação usados foram materiais proprietários dos ateliês de Mídia e do patrimônio da UNESP. E, aplicando conhecimentos como o uso da “iluminação de três pontos” e minha prática de *color grading*, pude gerar uma imagem bastante satisfatória para compor meus vídeos.

Como os roteiros eram longos demais para ensaiar, eu mantive perto de mim um celular com o texto aberto exibido em tela durante as gravações, escondido da visão da câmera; a cada take bem sucedido, eu consultava o texto novamente antes de prosseguir e fazia o discurso em direção à câmera. Como eu nunca tive um

treinamento específico para falar com a mesma cadência, ritmo e tom por períodos longos de tempo, entre gaguejos e falas esquecidas eu demorei em média 5 horas para gravar as falas presenciais de apenas um único episódio. Foi depois de descobrir que essa era a etapa na qual eu demoraria mais que eu resolvi gravar previamente todos os segmentos de narração da série inteira antes de qualquer outra coisa.

Mas o principal problema do projeto se revelou durante as gravações do episódio reservado à matéria de Mídia V-Audiovisual. O conteúdo desta matéria lida muito com a importância de uma equipe para realizar projetos audiovisuais. E eu acabei percebendo a contradição de eu estar comunicando a importância de uma equipe em um material audiovisual que estava desenvolvendo completamente sozinho (e ao mesmo tempo lidando com problemas que teriam sido evitados se tivesse pelo menos uma pessoa me ajudando). Nessa condição, me vi forçado a re-escrever uma grande parte do roteiro para acomodar uma nova compreensão do processo audiovisual, uma compreensão que fazia uma distinção entre os potenciais criativos de se realizar uma obra audiovisual individualmente (uma postura possibilitada pelo avanço da tecnologia e dos meios de comunicação), e com a presença de uma equipe, fazendo uma comparação entre os benefícios e custos de ambas as abordagens.

Para exemplificar melhor esse novo aprendizado, tive que recorrer à experiência mais transformadora pela qual passei no período do mestrado, que foi a realização de um filme independente em conjunto com atrizes ex-alunas do curso de Bacharelado em Artes Cênicas do IA e uma equipe de profissionais do audiovisual do Centro Universitário Senac. Este projeto, chamado “Um Túnel no Fim da Luz”, foi-me apresentado em 2020, na época uma peça de teatro virtual, e à medida que o projeto evoluiu, me vi ocupando o cargo de assistente de produção e responsável pelo *making of*, no qual pude registrar, entre outros momentos, a foto abaixo .

Fig.11-foto comemorativa do encerramento de gravações do projeto cinematográfico com o coletivo “La Santa Succubus”



registro feito pelo autor

Apesar de ter sido uma produção trabalhosa, foi um processo fascinante não só poder estar envolvido na realização de um filme pela primeira vez, mas também acompanhar os detalhes da dinâmica colaborativa entre os envolvidos, em um nível tão profundo. Portanto, com a permissão dos membros da equipe e as atrizes do coletivo, eu colhi algumas das cenas de bastidores do filme e utilizei elas no episódio sobre Mídia V, além de depoimentos do diretor geral e uma produtora. Após todas essas transformações e aprendizados, o sub-título reservado ao episódio de Mídia V mudou de “Lidando com a Equipe” a “Lidando com o Protagonismo”, sob a noção de que a única coisa que perpassa tanto o processo coletivo quanto o individual na produção em uma mídia audiovisual, é o protagonismo do artista, e o que ele está disposto a negociar, tanto no âmbito material, quanto no imaterial, em prol da conclusão de um determinado projeto.

O processo de edição foi quando eu mais experimentei ideias diferentes. Uma delas foi de atribuir cores aos diferentes episódios. Essas cores se manifestam na linguagem visual geral de cada vídeo, simbolizando o contexto e o universo no qual as diferentes linguagens se manifestam, de acordo com a minha interpretação.

Outro ponto importantíssimo foi o uso recorrente de bancos de imagens online. Eu já tinha tido uma experiência com eles durante a graduação e no meu trabalho com a Performarte, e eles se provaram um ótimo recurso para ilustrar determinados momentos que teriam ficado demasiadamente monótonos. Essas imagens “*stock*” também evidenciaram o caráter sonoro (leia-se: verborrágico) do projeto; apesar de conterem um componente visual, os vídeos podem ser compreendidos com relativa facilidade apenas através da narração, tal qual é o caso de podcasts, audiolivros, e vários tipos de conteúdo consumido no YouTube e na internet afora.

Outro recurso de edição usado com frequência foi um efeito gráfico digital que simula a projeção de um texto sendo digitado ao vivo na tela. Atingido através de um *plug-in* dedicado, eu havia aprendido a apreciar este efeito visual durante meu tempo na PerformArte. A meu ver, o movimento das letras sendo inseridas individual e sucessivamente na tela é uma forma de chamar a atenção do espectador, como se o ato delas estarem sendo escritas em tempo real evidenciasse sua importância, especialmente considerando que a fala da minha narração correspondia diretamente ao que o efeito de digitação exibia.

Finalmente, depois que os episódios foram concluídos, eles foram postados simultaneamente no meu canal de YouTube profissional, “KJR Filmes”. Desde então tenho monitorado a visibilidade da série. Para auxiliar na divulgação dos vídeos, não só eu utilizei minhas próprias redes sociais, tanto pessoais quanto profissionais, como também recorri a um projeto também feito por estudantes de BLAV chamado “IAgora?”, um canal do YouTube dedicado a oferecer dicas sobre as provas de habilidades específicas do vestibular de artes da UNESP (não só do curso de Artes Visuais, mas dos de Teatro e Música também). Eu e as organizadoras do projeto “IAgora?” nos conhecemos há um tempo, e por conta dessa proximidade, elas me permitiram postar um vídeo da minha autoria no canal delas, convidando o público maior que elas haviam adquirido para assistir meus vídeos.

3 RESULTADOS

3.1 “OLÁ! SEJAM BEM VINDOS!”

Fig.12-frame do vídeo “Como é estudar Mídia no Instituto de Artes da UNESP?” ⁵



print de tela feito pelo autor

Todos os seis episódios foram postados simultaneamente, às 09:00 no dia 8 de setembro de 2023. Também julguei ser uma boa estratégia criar uma playlist contendo os episódios e deixá-la mais à mostra o possível, usando o recurso dos cartões de encerramento do YouTube para divulgá-la no fim de cada episódio. .

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1AtDG7teyN0&t=1s>

Fig.13-print da playlist pública dos vídeos no YouTube



print de tela feito pelo autor

Os títulos de cada episódio postado não fazem menção aos nomes específicos das disciplinas; em vez de serem intitulados como, por exemplo, “Como é a aula de Mídia II no Instituto de Artes da UNESP”, os vídeos são intitulados como “Como é estudar Computação 3D no Instituto de Artes da UNESP”. Junto com a decisão de colocar os vídeos em uma ordem não-cronológica na playlist, minha intenção era emular em um contexto digital a noção de que um estudante do IA também não precisa necessariamente passar por estas disciplinas em ordem cronológica (começando por Mídia I e terminando em Mídia V). Evidenciar a nomenclatura dos vídeos pelas linguagens artísticas exploradas e não pelo nome das disciplinas foi uma decisão motivada pelo fato do público da internet não saber a estrutura do curso de Artes Visuais de um campus específico da UNESP. Por mais que o público alvo do projeto fosse a comunidade discente do IA (e potencialmente pessoas que estivessem interessadas em ingressar em uma faculdade de artes), apresentar cada episódio como um espaço de discussão e exploração das

linguagens da arte-mídia em si foi uma ação que não só representava melhor a minha visão artística, mas que os muniu com as palavras-chave que melhoraram a inserção do projeto no sistema de buscas do YouTube.

Até o momento de escrita deste documento, a série Míd-IA conta com 627 visualizações, todas elas compartilhadas pelos 6 episódios. Números extremamente baixos para qualquer canal almejando até mesmo um sucesso modesto na plataforma. Porém, estes resultados estavam dentro do esperado, considerando que a escolha do YouTube como sistema de veiculação se deu muito mais por sua acessibilidade geral e menos pelo intuito de criar um empreendimento de conteúdo online.

Porém, antes de serem postados, alguns dos vídeos foram exibidos de forma preliminar para uma variedade de públicos. E foi a partir das reações, observações e críticas destes públicos que pude pensar formas de aprimorar o material, e posteriormente, progredir na elaboração da minha pesquisa. Ao captar e selecionar estes dados, eu estive aberto a qualquer comentário que os espectadores se sentissem confortáveis a compartilhar, mas minha prioridade era saber quais eram, de acordo com suas opiniões, os pontos fracos e os pontos fortes do trabalho, além de saber se eles, dependendo da sua condição de professores do ensino básico, membros da comunidade do IA-UNESP, ou vestibulandos, se sentiam informados e/ou esclarecidos acerca do conteúdo mostrado nos episódios.

3.2 O QUE DIZ A CRÍTICA ESPECIALIZADA

A primeira exibição de teste, feita no dia 29 de agosto de 2023, foi para uma turma de uma disciplina do Programa de Pós-Graduação direcionado ao mestrado profissional no IA-UNESP, conhecido como ProfArtes. Os encontros, realizados pelo meu orientador e a Prof^a. Kathya Godoy, reuniu um grande grupo de pesquisadores, compostos por docentes e alunos do IA (e outras instituições) para uma série de trocas interdisciplinares de experiências e conhecimentos em torno da temática da performance. Meu orientador, convidado a apresentar sua linha de pesquisa a este grupo, me propôs a ideia de mostrar o episódio de introdução de Míd-IA, confiante de que a obra seria um bom exemplo ilustrativo de sua metodologia.

Um dos principais comentários feitos por este primeiro público foi que o vídeo borrava a linha entre minha perspectiva pessoal e um esforço comunicativo

institucional do IA. Algumas pessoas notaram o meu esforço de evidenciar o quanto o projeto era uma visão pessoal minha, mas no geral, muitos me perceberam como um porta-voz do IA, discursando sobre a instituição com um tom de confiança e certeza. Uma opinião específica apontou que o vídeo exibido “flertava com o entretenimento e a informação”, e que talvez fosse o caso de adaptá-lo para um discurso mais focado, a fim de afastá-lo do caráter de vídeo institucional. Em uma linha de raciocínio similar, outro participante pontuou que o uso de expressões como “ocupar os ateliês” pareceu fazer muito mais sentido para um público já pertencente à realidade do campus do que para um estudante do ensino médio ou vestibulando.

Na esperança de poder fazer o projeto alcançar justamente o público dos candidatos ao vestibular, o episódio de introdução contém diversas passagens que se referem diretamente ao fato do IA-UNESP não ser uma instituição de ensino técnico/profissionalizante no campo das artes, e se o estudante deseja adquirir esse conhecimento, ele o deveria fazer por conta própria. Esta linha de raciocínio partiu diretamente da minha interpretação do Plano Político Pedagógico de BLAV, e de certa forma, ela também é um reflexo da minha própria jornada de aprendizado no IA, na qual eu busquei conhecimentos específicos em outras fontes e referências a fim de complementar a minha produção artística acadêmica.

Porém, para alguns dos professores de ensino básico presentes no encontro, isso gerou preocupação. Na visão de uma educadora, a terminologia usada no material desencorajaria muitos estudantes a conhecerem o Instituto; buscando uma inserção rápida no mercado de trabalho, de acordo com ela, os estudantes não investiriam seu tempo em uma escola que não os preparasse para este caminho. Meu orientador, por outro lado, inspirado mais pelo conceito de “inserção na sociedade” do que “inserção no mercado de trabalho”, se manifestou e defendeu que esse desdobramento não seria exatamente negativo, contanto que tais estudantes se direcionassem a uma formação mais alinhada com seus interesses, após consultarem os vídeos e concluírem que o IA não era o melhor lugar para eles.

Deste breve diálogo surgiram algumas ruminações sobre as expectativas da população estudantil jovem no Brasil, onde outra educadora, formada no campo do teatro, opinou que o material parecia descontextualizado, como se um aproveitamento melhor dos vídeos se desse através de sua inserção em uma discussão maior, e talvez não tanto a partir da perspectiva de uma única pessoa. A mesma educadora apontou que o ensino de arte, tanto profissionalizante quanto

acadêmico, possui um componente forte de desconstrução e desmistificação, feitas com o propósito de expandir o conhecimento dos estudantes para além de suas expectativas (quaisquer elas sejam), sensibilizando-os para o papel ético e social da arte. De acordo com ela, o material poderia estar melhor conjugado com este fluxo de ideias, no sentido de destacar o potencial de um lugar como o Instituto de Artes de desenvolver outras capacidades e competências além das de cunho técnico.

A crítica que mais me chamou a atenção, expressada por dois pesquisadores da área da música, foi direcionada à qualidade técnica do som e da trilha sonora. De alguma forma, os comentários sobre a minha interpretação dos assuntos sendo explorados no projeto foram menos impactantes do que os comentários acerca de sua realização enquanto obra. Como alguém para o qual o puro ato de criar vídeos não era mais visto como um desafio técnico, a mera possibilidade de que eu poderia ter negligenciado um aspecto do meu trabalho provocou-me um receio imenso. Portanto, eu prestei bastante atenção ao que estes pesquisadores tinham a dizer.

Essencialmente, meu trabalho, na opinião deles, era carente de uma “masterização”; um olhar mais atento à consistência e apresentação do som (no caso, o som das minhas falas). Sobre a trilha sonora escolhida, as músicas pareciam demasiado genéricas, desprovidas de elementos que beneficiassem o vídeo da melhor forma possível.

De fato, durante a produção dos episódios, o som não foi uma questão sobre a qual eu me debrucei extensivamente. Minhas falas (gravadas com um microfone de lapela e o microfone embutido no meu celular) e a trilha sonora (adquiridas de uma plataforma online de uso gratuito, dedicada a criadores de conteúdo na internet) se provaram satisfatórias para o meu gosto. Apesar de estar ciente de que, se eu quisesse a melhor qualidade sonora possível, eu teria que fazer um planejamento totalmente diferente para o projeto, e buscar outras infraestruturas e recursos para atingir esta meta, eu optei pelo caminho mais fácil de me concentrar naquilo que eu sabia fazer. A fala deles terminou com uma sugestão: “chame um amigo para te ajudar”. Minha resposta: “eu não tenho tempo”. Na inteireza desta primeira exibição preliminar, esta última crítica parece pertencer a um cunho menos relevante, mas eventualmente ela se tornou o pivô da maior avanço que a pesquisa sofreu.

3.3 OFERECENDO CHURRASCO PARA UM VEGETARIANO

O segundo grupo preliminar foram as turmas de Mídia do segundo semestre de 2023, com exceção da turma matriculada em Mídia II, que estava sob a responsabilidade de outra professora. Como os episódios foram produzidos em julho de 2023, surgiu a oportunidade de exibi-los para as turmas das disciplinas em si, que eram o público alvo do projeto desde o começo, a tempo do início das atividades do segundo semestre. Com a aprovação (e o incentivo) do meu orientador, apresentei para as turmas de Mídia IV e Mídia V seus respectivos episódios, e o retorno dos alunos também foi uma experiência interessante; na aula inaugural de Mídia IV, uma das alunas presentes era de uma turma mais recente, que optou por se matricular em Mídia IV “antecipadamente”, a fim de estudar mais sobre animação. Este foi um desdobramento muito importante, pois o roteiro do episódio de Mídia IV se baseia em esclarecer que a disciplina explora quatro linguagens diferentes dentro da mídia, todas elas relacionadas ao conceito de fotografia cinética. E o estudo da animação tradicional é apenas uma dessas linguagens. Portanto, ouvir desta aluna que o vídeo havia lhe providenciado informações úteis para o seu planejamento de estudos foi um ótimo resultado.

Estava bastante claro, nesta etapa, que o propósito geral do projeto era a comunicação; tanto pelo viés artístico quanto pelo viés educacional, minha preocupação era saber se eu conseguia desencadear o efeito desejado no meu público. Os vídeos eram apenas um meio para o cumprimento deste objetivo. O único problema é que, como meu processo havia seguido uma metodologia majoritariamente intuitiva, me faltavam os parâmetros adequados para avaliar este efeito. Mesmo assim, os vídeos serviram o propósito de condensar minha experiência de monitor em um formato material, e, naturalmente, alguns dos estudantes manifestaram dúvidas mais pontuais sobre a disciplina, que eu tentei responder dentro das minhas capacidades.

Em retrospecto, essas dúvidas pontuais pós-exibição eram completamente previsíveis; por exemplo, nenhum dos episódios fala sobre o número de trabalhos a serem entregues, regras de presença nos encontros, se a disciplina será remota, presencial, ou híbrida. O material também não se compromete a satisfazer os interesses próprios dos estudantes, ou com a arte que eles querem aprender e o caminho profissional que querem tomar. Mas, ouvir as perguntas dos alunos foi interessante pelo fato de que, mesmo após meu esforço em tentar fazer os vídeos

conterem o máximo possível de informação, as necessidades de um aluno de fato matriculado em uma dessas disciplinas pertencem a um contexto totalmente diferente, e a jornada pela qual ele passa para dar cabo de tamanhas exigências é um batalha que às vezes nem o docente responsável pela disciplina consegue compreender. Ou seja, mesmo se eu tivesse produzido um resultado final mais direto, completo e bem estruturado, estes estudantes ainda teriam inúmeras perguntas a fazer.

Porém, infelizmente, por motivos que posso apenas especular, a imensa maioria dos estudantes presentes nas exposições não ofereceu nenhum tipo de feedback utilizável, orgânico ou induzido. Esta apatia, que eu aprendi a esperar de turmas de disciplinas de Mídia, parecia um indicativo de que estes indivíduos não consideraram os vídeos tão úteis assim; afinal, nem sempre é exigido do aluno uma consciência maior do processo de aprendizado ao qual ele está submetido; basta ele ler o que precisa ser lido, estar presente o suficiente para não reprovar por falta, e produzir os produtos entregáveis requisitados. Nesse contexto, o projeto Míd-IA ocupa um papel complementar, opcional até. Foi nesse momento que me dei conta da necessidade do desapego; quando terminado, um material didático, tal qual uma obra de arte, fica disponível para quem quiser consultá-lo. Portanto, minha abordagem ao apresentar o material foi consideravelmente mais baseada em permitir os estudantes a chegarem às suas próprias conclusões de forma orgânica, mesmo que isso não se convertesse em resultados concretos imediatos. Em outras palavras, cheguei à conclusão de que não era da minha alçada se preocupar com reações aparentemente indiferentes ao meu trabalho, pois eu não tinha o direito de exigir um envolvimento que os alunos não estivessem dispostos a oferecer. De uma forma ou outra, foi necessário considerar a possibilidade do trabalho, quando apresentado a um determinado público, não ser exatamente útil para nada.

3.4 UM CASO REAL DA SITUAÇÃO DESCRITA NO FIM DO CAPÍTULO ANTERIOR

Essa possibilidade se mostrou particularmente evidente no dia 21 de setembro de 2023, no qual eu tive a chance de mostrar o projeto para um grupo de estudantes do ensino médio de uma escola particular chamada “FazArte”, depois que uma série de circunstâncias e contatos em comum me aproximou de uma das

professoras do local, esta educadora, uma psicóloga responsável pela disciplina “Projeto de Vida”, soube do meu trabalho, e inspirada pelo seu potencial de orientar estudantes em época de vestibular, me convidou a mostrá-lo para as turmas de ensino médio da instituição. Nesta altura, os vídeos já estavam revistos e postados na internet, e achei melhor exibir o episódio de introdução da série, também reeditado para se adequar ao feedback recebido da primeira exibição teste. Além de conter novos trechos que explicitam o caráter pessoal do meu depoimento, também inclui a informação de que as aulas de Mídia são do “tronco comum”, um grupo de disciplinas que os estudantes devem, obrigatoriamente, fazer se eles quiserem se formar em Bacharelado ou Licenciatura. Ou seja, se eles quiserem se formar, não há como evitar estas aulas.

Mesmo com uma versão nova do vídeo, a reação destes estudantes refletiu muitos dos pontos trazidos pelos educadores que viram o vídeo no dia 29 de agosto; perguntas sobre as diferentes técnicas, tecnologias e treinamentos que eles encontrariam no Instituto de Artes, que tipo de trabalho eles poderiam fazer quando se formassem, etc. (um deles queria saber se as aulas de mídia ofereciam alguma formação para fotografar/filmar jogos de futebol). Porém, uma aluna me perguntou se uma formação acadêmica em artes era realmente necessária para se atingir algum tipo de sucesso profissional e pessoal no mundo das artes.

Por trás desta ponderação, havia uma questão que desafiava absolutamente tudo sobre o projeto, suas metas obscuras, e as experiências formadoras de mim, seu proponente. Por quê se esforçar durante anos para adquirir um diploma, se é possível adquirir uma inserção bem sucedida na sociedade através da arte sem sequer pisar em uma universidade? Esta pergunta, arrisco dizer, sempre aparece na mente de um estudante universitário de artes. E é um desafio, na condição de aluno egresso, achar uma linha de raciocínio que consiga validar a realidade que tal pergunta encapsula em seu discurso, e ao mesmo tempo justificar a importância, objetiva e subjetiva, de uma instituição como o IA-UNESP na sua formação enquanto indivíduo. Respondi, quase que como recitando as palavras do Projeto Político Pedagógico de BLAV, que o Instituto de Artes oferece a possibilidade do estudante encontrar a sua voz artística; em vez de uma formação exclusivamente técnica, um estudante do IA aprende a desenvolver uma compreensão mais profunda da arte que ele faz e consome. Um aprendizado pautado pela evolução da pessoa, não de produtos entregáveis.

3.5 O AUDIOVISUAL NÃO É SOBRE AUDIOVISUAL

Para finalizar esta seção, irei discorrer sobre os desdobramentos que se sucederam após a exibição do projeto para a turma de Mídia V de 2023. Anteriormente eu mencionei que o projeto Míd-IA surgiu inicialmente como uma forma de cumprir os créditos de atividades complementares exigidos pelo programa de pós-graduação, e não como um trabalho equivalente central ao meu mestrado. O motivo disso é pelo fato de que antes, eu estava interessado em explorar as nuances da produção audiovisual, aplicando um recorte restrito ao Instituto de Artes (um desejo proveniente dos meus experimentos com o projeto VOZES). Portanto eu queria observar mais de perto como os participantes de Mídia V iriam interpretar estes temas após assistirem o episódio da série dedicado ao audiovisual. De certa forma, o episódio de Mídia V foi o vídeo no qual eu mais me esforcei, onde mais do que falar sobre a linguagem audiovisual no que dizia respeito ao Instituto de Artes, eu desejava expor alguns dos valores que eu considerava importantes para uma experiência prolífica e construtiva na área. Se o projeto Míd-IA foi desenvolvido como uma obra de arte, o episódio dedicado a Mídia V é o mais poético do conjunto.

As expectativas de apresentar o trabalho para a turma em questão eram altas, sendo que na minha monitoria eu frequentemente tive bastante curiosidade de ver o que os alunos eram capazes de criar usando a arte do vídeo. No passado, toda vez que eu tinha a possibilidade de acompanhar a turma de Mídia V, eu pensava em inúmeras atividades que fizessem eles “botarem a mão na massa”, na esperança de fazer um filme coletivo ou uma exposição de videoarte.

Fig.14-registro da aula de Mídia V onde uma prévia do vídeo “Como é estudar Audiovisual no Instituto de Artes da UNESP?” foi exibida, 2023



registro feito pelo autor

As reações da turma em questão, (exibida acima) no entanto, demonstraram que eles não compartilhavam do mesmo entusiasmo. Não necessariamente por causa do vídeo em si, pois ele foi elogiado de modo similar aos outros episódios, no que diz respeito a quesitos técnicos (embora ele pudesse ser mais curto, disseram alguns dos alunos). O motivo da divergência de perspectivas entre eu e este público se dava, pelo que pude interpretar, a uma questão de tempo; a disciplina de Mídia V costuma ser ministrada no terceiro ano do curso de Artes Visuais, o mesmo ano em que as disciplinas de licenciatura entram no carga horária dos discentes. Resumidamente, se trata de uma fase na qual os estudantes estão priorizando menos a busca por experimentações com diferentes linguagens e mais o desenvolvimento de suas respectivas pesquisas e projetos pessoais. Entram nessa equação a busca por estágios supervisionados e emprego. Nessas condições, a última coisa que eles querem é mais uma matéria com trabalhos a serem entregues.

Foi nesse momento que eu consegui estabelecer mais conexões entre minhas experiências como videomaker, meu envolvimento com o coletivo La Santa Succubus e minha monitoria, chegando à conclusão de que para a comunidade do IA, o aprendizado mais valioso a se adquirir estudando a arte audiovisual era menos relacionado a “botar a mão na massa” e mais relacionado ao aspecto do planejamento e da negociação. Por conta de sua complexidade, essas questões são impossíveis de se evitar quando se trata de produzir qualquer produto audiovisual, e cada artista e/ou profissional lida com essas questões da melhor maneira que seu projeto permite. No desenvolvimento da série Míd-IA, minhas decisões criativas e logísticas resultaram tanto em benefícios quanto prejuízos, como evidenciado no capítulo anterior. Mas, se a meta era instigar o engajamento dos discentes, a discussão teria que ser sobre o que os estudantes estão dispostos a negociar na hora de desenvolverem seus projetos; como a arte do vídeo beneficiaria a vida deles, em vez de atrapalhar? Como esta arte poderia se relacionar com outras áreas de seu aprendizado? O que eles estariam dispostos, ou não, a ceder em benefício de tal arte?

Estas perguntas foram feitas já em um contexto além do material e de sua exibição, em discussões posteriores com a turma e o Prof. Pelópidas. A esta altura, eu já estava buscando, ativamente, me distanciar da minha missão de “defender a mídia no Instituto de Artes”, portanto, encorajar o engajamento desta ou de qualquer turma não era mais uma prioridade. Mas estes questionamentos trouxeram a oportunidade de aplicar estas e outras propostas no processo de desconstruir e reconstruir o projeto. O que eu estava disposto a negociar em prol do benefício da Míd-IA? Depois de reunir uma miríade de inspirações, experiências, e pungências a serem externadas na forma de uma obra audiovisual, o que eu estaria disposto a deixar para trás pelo bem do meu trabalho como um todo?

4 DISCUSSÃO

4.1 OLHA A BAGUNÇA QUE VOCÊ FEZ

Depois de postar os vídeos e compartilhar os resultados com meu orientador, ficou claro que a série Míd-IA oferecia muito mais potencial enquanto objeto de pesquisa do que qualquer outros interesses que eu estivesse nutrindo. Mais do que fazer novas produções, ir atrás de novos conhecimentos, e escrever uma dissertação a partir disso, a pesquisa iria encontrar uma conclusão mais adequada na análise do que já havia sido produzido, e o que poderia ser aprendido de tal análise. O projeto Míd-IA havia se tornado formalmente o meu trabalho equivalente de mestrado.

Não escapa à uma leitura mais atenta deste documento que, até agora, nenhuma descrição sistematizada do processo criativo por trás do projeto foi oferecida. Justamente porque, durante a produção, nenhum sistema foi efetivamente materializado para ajudar o projeto a tomar forma. Todos os aspectos e questões sobre a direção criativa da série foram resolvidas internamente, de acordo com a subjetividade do único indivíduo com controle total, que era ninguém menos que eu mesmo. Após minha aprovação no exame de qualificação, minha tarefa seria justamente concretizar este sistema, para que eu pudesse analisar os vídeos pelo que eles eram, e não pelo que eu esperava que eles fossem.

Apesar desta etapa da pesquisa ser mais rígida do que as anteriores, é importante notar que a minha subjetividade interna ainda ocupou um papel importante; afinal, levando em conta que eu fiz questão de pessoalmente roteirizar, produzir, gravar, editar e veicular os vídeos, concluí que era apenas apropriado que também fosse eu a decidir se eles constituíam um produto final satisfatório, frente a resposta do público. A diferença é que havia chegado a hora de avaliar a obra por uma perspectiva mais distanciada, e encontrando um equilíbrio entre subjetividade e objetividade.

Este esforço de análise crítica foi composto de três sub-etapas: primeiro, foram analisados os materiais e produções audiovisuais cuja influência moldaram, mesmo que indiretamente, o aspecto visual e comunicativo do projeto Míd-IA. Em outras palavras, eu observei os canais de YouTube dedicados a temas como arte, tecnologia e conteúdos educativos cujas estéticas eu mais admiro, sob o

pressuposto de que meu trabalho, enquanto obra de arte, foi feito no espírito de emular essas referências. Depois, a mesma análise foi feita com cada um dos seis episódios da série, o que culminou na geração de seis relatórios distintos, que foram comparados entre si em uma busca por semelhanças e/ou diferenças. E por último, as observações geradas a partir da comparação da análise das referências e análise do projeto em si serviram de base para a criação de uma lista das regras para a criação do melhor episódio da série Míd-IA possível. O termo que talvez melhor descreve esta “lista de regras” é a expressão “Bíblia de Série”. De acordo com Goldberg e Rabkin, “bíblia é a expressão que se dá no ramo televisivo para o guia de orientações dos roteiristas de um programa ou seriado” (1962, p.57, tradução livre).

(...) o nome Bíblia tornou-se referência para a famosa Bíblia cristã, o livro que contém Velho e Novo testamentos, e que na tradição do cristianismo corresponde a orientações sobre o comportamento das pessoas em sua vida cotidiana. No nosso caso, o que se costuma chamar de bíblia de séries aproveita a metáfora dos papiros antigos com diretrizes morais para representar um documento de desenvolvimento de projeto com indicações sobre a estrutura de uma ficção seriada. As duas bíblias também buscam convencer o leitor: para a primeira, porque o cristianismo seria o caminho correto a ser seguido, e, para a segunda, porque o programa deve ser produzido (Silva e Oliveira, 2021, p. 111).

Um aspecto importante da bíblia de série é que ela não contém estruturas rígidas; em vez de ser um manual de instruções, ela apenas oferece uma estrutura básica do que o melhor caminho para a execução do projeto seria, da forma que os idealizadores (ou “*showrunners*”) do projeto pensam. Esta estrutura básica pode ser alterada, distorcida, podada, expandida e estendida para comportar mais episódios e/ou temporadas, ou até mesmo reformulada do zero, se necessário, para que o projeto possa sair do papel. Portanto, uma bíblia de série tradicional sempre costuma ter elementos que contribuem para a aceitação do projeto por eventuais produtores, patrocinadores ou plataformas de distribuição.

(...) a linguagem das bíblias é, por várias vezes, persuasiva, com o estilo de um anúncio publicitário. Ao falarmos linguagem, não estamos apontando apenas para a redação, mas também para a direção de arte, os aspectos gráficos que vão da escolha da fonte, das ilustrações e imagens, até a própria textura da folha. Em

suma, a bíblia de uma série de televisão é um documento, ora para guiar os profissionais que irão trabalhar naquele projeto, ora para ser usada no processo de comercialização do programa (Silva e Oliveira, 2021, p. 112).

Nesse aspecto, mesmo que ela não tenha um componente de marketing para uma eventual proposta comercial, a bíblia de série do projeto Míd-IA, se é possível denominá-la como tal, opera de modo similar a uma bíblia de série da indústria; em vez de conter “mandamentos” que devem ser cumpridos à risca, a lista de orientações que desenvolvi serve como um memorial em texto que assume os seis primeiros episódios como uma prova de conceito, ou um episódio “piloto”, e reconhece as particularidades deste primeiro conceito e delinea o que deve ser feito para que o projeto possa seguir em frente em um estado mais otimizado e forte. Ela é um guia que possibilita a exploração de inúmeros temas e assuntos, dando liberdade para uma diversidade de experimentações e estratégias comunicacionais e educativas, esteja o controle nas minhas mãos ou nas mãos de outras pessoas.

4.2 BISTURI, POR FAVOR

Realizar a crítica de um trabalho audiovisual complexo é um processo delicado. No que diz respeito a obras cinematográficas, a crítica tende a ser melhor desenvolvida quando o crítico almeja um “distanciamento da obra a que ele se propôs analisar a fim de que suas experiências e concepções pessoais não influenciem o objeto de pesquisa” (Leal, 2011, p.15.). Ainda de acordo com Leal, “o cinema é composto de diversas linguagens que trabalham em uníssono para um bem comum; este bem é o que chamo de estesia” (2011, p.61.).

Leal (2011) argumenta que estesia é, de forma resumida, a experiência subjetiva que uma obra de arte tem o potencial de causar em um espectador; se trata de um conceito que abarca desde as primeiras reações que tal obra pode provocar em um primeiro momento, até as possíveis interpretações feitas pelo espectador para compreender a obra em sua totalidade. Em uma obra audiovisual, a confluência de elementos estéticos e sensoriais que perpassam os sentidos auditivo e visual dão dimensões adicionais às possibilidades de estesia que um espectador pode ter, ao entrar em contato com tal obra. Em outras palavras, não se pode criticar uma obra audiovisual se baseando apenas nas qualidades e defeitos

do roteiro, ou da direção de arte, ou da trilha sonora, ou de qualquer outro aspecto da obra, como se tais partes estivessem isoladas do conjunto total. Leal argumenta que se a tarefa é criticar uma obra cinematográfica, deve-se analisá-la de forma holística, e não tanto pela soma de suas partes, uma delas sendo a estesia.

Negar à crítica o papel da estesia no cinema é negar-lhe seu propósito. Independentemente de sua proposta, se é uma obra autoral ou um filme de produção, se é um curta-metragem experimental ou um épico hollywoodiano em três dimensões, um filme é feito para a o público e a forma como ele se liga ao público não merece ser negligenciada, pois isso significa pressupor que o cinema seja auto-suficiente, quando, assim como todas as artes, ele não tem sentido sem seu público (Leal, p.63, 2011, p. 63).

Nesse contexto, a crítica seria, em sua essência, uma atividade pessoal, onde sentimentos e reações são essenciais à análise, independente do quanto o crítico se distancie do alvo de seu escrutínio.

Mas, naturalmente, é preciso levar em conta que a série Míd-IA não é uma obra cinematográfica; para todos os propósitos, ela pode ser categorizada como uma espécie de “redação em vídeo”, ou “vídeo ensaio” (do inglês, *video essay*), um formato para vídeos online que cresceu e se popularizou na cultura do YouTube, e que influenciou fortemente os rumos da produção dos episódios. Ou seja, a primeira coisa que se nota neste esforço de análise é que o projeto opera de acordo com uma definição expandida do conceito de “material didático”. Por ele não ser um projeto de caráter comercial e estar disponibilizado gratuitamente na internet, ele não é muito diferente de um tutorial em vídeo, que pode ser usado como recurso educacional ou não. A única diferença é que ele é um tutorial feito para um público altamente específico, que no caso, é a comunidade do Instituto de Artes.

De qualquer forma, para identificar a forma e a proporção no qual a estética visual e narrativa das vídeo-redações, assim como dezenas de outras referências e fontes de inspiração, se fizeram presentes nas minhas decisões criativas, uma análise crítica calibrada para o cinema não seria exatamente adequada. Pois mais do que desenvolver uma perspectiva estética distanciada, eu precisava de uma ferramenta de análise mais incisiva, e menos reflexiva. Uma ferramenta que pôde cumprir esta função foi encontrada no livro “Ensaio sobre a análise fílmica”, de Anne

Góliot-Lété e Francis Vanoye. Mais especificamente, em uma seção dedicada à análise de spots publicitários.

Os autores definem os spots publicitários como “muito curtos, (de 15 segundos a 1 minuto e 30 segundos) e exploram o máximo da possibilidade de combinar as cinco matérias da expressão do cinema (e do vídeo)” (1994, p.108.). Essencialmente, para cumprir o seu propósito na menor escala de tempo disponível, o spot publicitário precisa se valer do máximo possível dos recursos audiovisuais existentes. Toda imagem, som, texto, efeito gráfico ou transição presentes em um spot estão lá por um motivo claro: a comunicação de uma mensagem inequívoca. Portanto a análise fílmica de um spot publicitário, até mesmo uma sensível ao seu efeito estético, se dá na desconstrução de seus elementos constitutivos.

Porém, vale antes detalhar que esta abordagem mais rígida, não só na tarefa de analisar spots publicitários, mas obras de arte audiovisual como um todo, seja no cinema ou na TV (salvas as diferenças entre os dois meios), contém a essência principal de “Ensaio sobre a análise fílmica”. Ao se distanciar da totalidade que os elementos constitutivos apresentam, o crítico, tal qual um cientista em um laboratório, é capaz de estudar a composição da obra audiovisual da mesma forma que um cirurgião estuda a anatomia do corpo humano. Porém, seguida dessa desconstrução, o crítico precisa reconstruir seu objeto de análise, na tentativa de verificar se as conexões que ele, em seu âmbito pessoal, consegue inferir a partir das partes isoladas, são capazes de resultar na existência de uma réplica que não seja incompatível com o objeto originalmente analisado, da mesma forma que um cientista conduz experimentos para verificar se sua interpretação do fenômeno que ele estuda resulta na replicação deste mesmo fenômeno em um laboratório.

É evidente que essa reconstrução não apresenta qualquer ponto em comum com a realização concreta do filme. É uma “criação” totalmente assumida pelo analista, é uma espécie de ficção, enquanto a realização continua sendo uma realidade. O analista traz algo ao filme; por sua atividade, à sua maneira, faz com que o filme exista. Os limites dessa invenção, dessa criação são, contudo, muito restritos. O analista deve de fato respeitar um princípio fundamental de legitimação: partindo dos elementos de descrição lançados para fora do filme, devemos voltar ao filme quando da reconstrução, a fim de evitar reconstruir um outro filme. Em outras palavras, não se deveria sucumbir à tentação de superar o filme (Vanoye e Góliot-Lété, 1994, p. 5).

A orientação exposta no livro de “não se sucumbir à tentação de superar o filme” ao analisá-lo criticamente ocupa um papel quase irônico, considerando que um dos meus principais objetivos era fazer uma análise que me permitisse criar um produto melhor. Embora, pode-se dizer que o processo de análise crítica que foi efetivamente realizado não correspondeu apenas aos paradigmas defendidos por Leal ou Vanoye, senão a um paradigma misto composto de ambas perspectivas. Neste equilíbrio delicado entre analisar friamente minha própria obra e ao mesmo tempo, me permitir ser (re)afetado por ela, a verdadeira função deste esforço de análise não seria lançar um veredito final sobre a qualidade do material, mas descobrir os detalhes do porquê de eu ter feito o projeto Míd-IA da forma que eu o fiz. Em suma, uma análise crítica do criador, não da criação. E em vez de lidar com uma “tentação”, eu estaria lidando com a missão de reconstruir o objeto da minha análise através da criação de uma proposta nova (neste caso, um episódio bônus, que poderia ser o primeiro de múltiplos).

Um ponto muito importante é o fato de que independente do resultado da minha análise, eu não faria nenhum tipo de alteração nos episódios já postados, por mais que eles se beneficiassem de algumas revisões técnicas aqui e ali. Em parte porque a cultura específica do YouTube, assim como qualquer rede social, é mais receptiva à produção constante de conteúdo novo (no que diz respeito a canais geridos por criadores individuais), do que à veiculação de apenas os melhores produtos possíveis (tal qual ela é feita em canais com alguma proposta mais comercial). Claro, isso não tira a responsabilidade de qualquer produtor de conteúdo on-line de retirar de veiculação qualquer obra que contenha informações falsas ou viole normas éticas. Mas também porque eu havia estabelecido anteriormente que me responsabilizar pela minha livre expressão seria mais vantajoso do que submeter o projeto a um padrão editorial de publicação, desde o início. E isso inclui os meus erros.

Esse posicionamento também pode ser lido da seguinte forma: o projeto em si é falho. Ele parte de um lugar de falta de credibilidade acadêmica, levando em conta a natureza das informações sendo comunicadas. O que define o projeto como bem sucedido é a comunidade do IA se sentir beneficiada pelo relato das minhas experiências. Eu, como criador de conteúdo, não tenho muito controle sobre a própria análise crítica a qual este público específico tem direito. Porém, eu ainda

posso continuar a produzir vídeos novos, aumentando a chance de dialogar com esse público, e de aproveitar a oportunidade de tanto argumentar quanto persuadir através da linguagem audiovisual, aumentando a minha credibilidade.

É por esses e outros motivos que a ferramenta proposta por Vanoye para analisar spots publicitários foi propícia para esta etapa da pesquisa; como dito anteriormente, o spot publicitário busca comunicar uma mensagem inequívoca e eficiente no menor tempo possível. “No que se refere ao sentido, é possível partir do princípio que qualquer spot de publicidade veicula a mesma mensagem de base que será formulada: ‘Comprem o produto X’” (1994). Portanto se eu quisesse continuar a me valer da linguagem do vídeo, dos meus conhecimentos, e da estética artística que eu desenvolvi nos primeiros seis episódios da série, tudo com o propósito de continuar a persuadir a comunidade discente do IA a ouvirem o que eu tinha a dizer sobre a Mídia no IA, eu precisaria analisá-los sob a ótica enxuta, pragmática e ultra-eficiente da publicidade.

4.3 CINCO FORMAS DE SE COLOCAR NA SUA ARTE

De todas as postulações que Vanoye e Goliot-Lété fazem sobre a análise do spot publicitário (1994), a última delas vem no formato de uma lista de tópicos, cada um contendo uma ação que o analista deve fazer frente à uma peça de publicidade:

PARA ANALISAR UM SPOT

1-Cronometrá-lo.

2-Contar os planos (isto é, as porções de película compreendidas entre duas colagens); detectar as relações de duração (planos curtos/planos longos).

3-Destacar as figuras de transição de plano a plano (cortes, fusões) e os procedimentos técnicos (câmera lenta, sobre-impressões, acelerações, etc.)

4-Observar o papel das vozes (in e off): Quando intervém? Quem fala? Para dizer o quê? A quem?

5-Observar as características visuais dos personagens; definir seus papéis.

6-Observar as manifestações do produto: de seu nome, de sua imagem: Quando? Como? Quantas vezes?

7-Characterizar o spot (argumentativo, narrativo, outro) e sua estratégia de influência sobre o espectador (informação, sedução).

8-Detectar características formais ou retóricas (redundância sons-imagens-palavra, hipérbole-a mentira é proibida, mas não a hipérbole: pode-se portanto mostrar um automóvel voando ou andar sobre a água-, eclipse, gradação-ver o spot “Egoiste”, para Chanel, com mulheres jovens, em cada vez maior número, abrindo as venezianas de uma bela casa para gritar “Egoiste”, e a gradação do plano próximo ao plano de grande conjunto-, antítese), talvez um estilo (Vanoye e Góliot-Lété, 1994, p. 113).

Primeiro, é necessário esclarecer o que são spots publicitários argumentativos, narrativos, e “outros”. Um spot argumentativo contém a estratégia publicitária de direcionar o discurso do material ao espectador/consumidor, com o objetivo de argumentar a favor do produto que está sendo divulgado. Se valendo predominantemente de atores, celebridades, figuras de autoridade ou narrações em off, o spot publicitário argumentativo busca diminuir a distância entre si mesmo e o espectador de maneira direta, cobrindo o produto e a si mesmo com um manto de credibilidade (1994).

Note-se a importância do ‘olhar para a câmera’, que é um olhar ao espectador interlocutor(...) É um pouco o mesmo olhar que o do apresentador de jornal de televisão, olhar que atesta a verdade do que é dito e mostrado” (Vanoye e Góliot-Lété, 1994, p. 109).

Um spot narrativo, por sua vez, busca diminuir a distância entre si e o espectador de forma indireta, através de influências e associações mentais. Quando um spot publicitário se ocupa em contar o desenrolar de uma história, de uma narrativa, ele o faz na esperança de que o espectador, familiarizado com a estrutura básica de uma história (a jornada de um ou mais protagonistas em busca da resolução de um conflito), reconheça os elementos narrativos e os associe com suas próprias experiências e identidade. Nessas circunstâncias, o produto muitas vezes aparece como um elemento secundário, porém essencial para o desenrolar da narrativa em direção ao seu momento de catarse. A ideia é que o espectador associe os valores representados e defendidos na narrativa ao produto sendo vendido.

Toda a publicidade da Coca-Cola baseia-se em flashes narrativos que apresentam o produto em função de auxiliar (à amizade, ao amor, ao anti-racismo, ao esforço, a não sei mais o quê!) (Vanoye e Góliot-Lété, 1994, p. 111).

Os “outros” tipos de spot são os que tampouco argumentam ou narram, mas que operam pela estratégia da “sedução-fascínio”(1994, p.111). Ao se valerem majoritariamente de montagens visuais (aparentemente) desprovidas de continuidade, estes spots buscam associar o produto e a marca que representam a uma atmosfera temática audiovisual específica, fazendo do spot em si uma experiência subjetiva prazerosa, quase como um sonho. O espectador, por sua vez, associa o produto e a marca a uma “fantasia paradisíaca”(VANOYE E GÓLIOT-LÉTÉ, 1994, p.112) que parece existir dentro da duração do spot .

Fica claro que este conjunto de instruções reflete a maneira como a indústria publicitária operava na época em que o livro foi publicado, mas as ideias básicas por trás das estratégias dos spots continuam essencialmente as mesmas ainda hoje.

Um dos desdobramentos dessa mudança foi o fato de que agora, muito da publicidade, especialmente em plataformas de grande visibilidade como o YouTube, em vez de ser realizada através de campanhas multimidiáticas complexas, é fortemente intermediada por influenciadores digitais. Muitos dos canais de YouTube que serviram de inspiração para o projeto Míd-IA são gerenciados por criadores individuais que fazem parcerias temporárias de patrocínio com empresas pertencentes aos mesmos nichos de conteúdo que eles; fabricantes de equipamentos audiovisuais, aplicativos de gerenciamento de projetos, bancos de assets de criação, provedores de serviços de segurança online, ou até mesmo games. Uma comparação entre o conteúdo criado por estes canais e as campanhas veiculadas pela indústria publicitária tradicional não evidenciará muitas semelhanças; os vídeo-ensaios são mais longos, mais monótonos, e menos padronizados. Mesmo assim, por mais que eles não estejam assumidamente promovendo um produto, eles ainda buscam a veiculação de uma mensagem inequívoca, na qual está contida, majoritariamente, sua opinião.

Ao todo, eu analisei cinco canais do YouTube que, na minha visão, foram os maiores responsáveis por formar o meu estilo audiovisual para vídeos institucionais/didáticos. Dois deles, “Kold” e “Mark Bone” levam os nomes dos

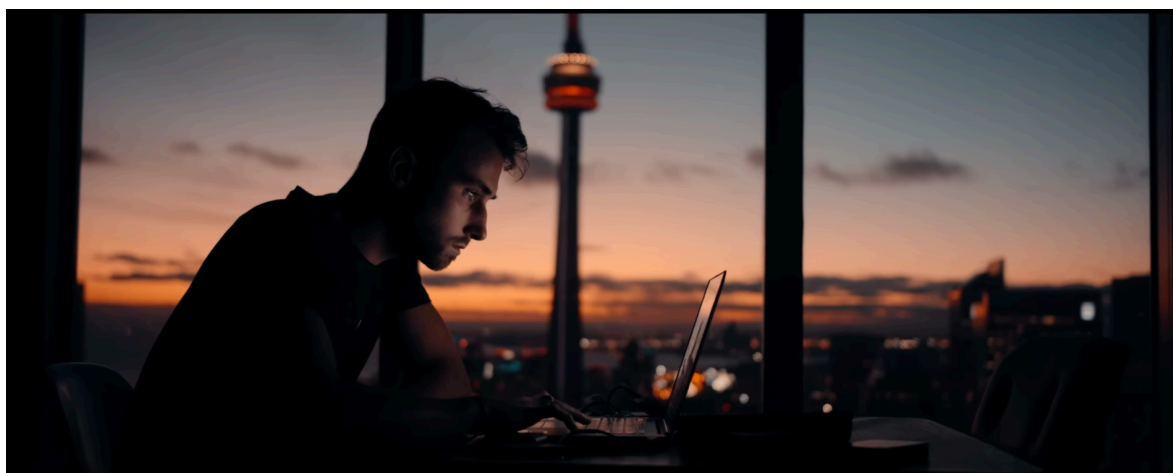
indivíduos que aparecem em frente à câmera para dialogar com o público. O motivo de evidenciar essas “personas” como os rostos de seus respectivos canais vêm do fato que estes canais são empresas, acima de tudo, e frequentemente contam com equipes de múltiplas pessoas, desempenhando várias funções.

Fig.15-frame do vídeo “KOLD - The Creative Process”, KOLDER, 2019



print de tela feito pelo autor

Fig.16-frame do vídeo “KOLD - The Creative Process”, KOLDER, 2019⁶



print de tela feito pelo autor

Destes dois, “Kold” (uma abreviação de Sam Kolder) é o que produz um conteúdo mais facilmente identificado como publicitário; não só por grande parte do seu conteúdo ser produzido por patrocinadores, mas porque o principal produto que

⁶ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LAq_AL9TXOc

Sam Kolder vende é um estilo de vida. Filmando viagens em lugares exóticos com sua trupe de amigos, ele usa técnicas que aceleram o ritmo de seus vídeos, além de planos panorâmicos com drones, efeitos visuais, animações, e “*speedramps*”, que é quando um plano em velocidade acelerada é repentinamente reproduzido em câmera lenta, o que gera uma sensação de impacto no espectador, quase que emulando a trajetória de uma montanha-russa. Em suma, seus vídeos têm um forte senso de espetáculo, o que somado ao produtos que Kold divulga em seu seus vídeos patrocinados (serviços destinados a criadores de conteúdo), evidencia que seu canal atende um nicho de pessoas interessadas em participar (e criar vídeos) de aventuras ao redor do mundo, como ele. Se fôssemos categorizar sua produção, fica claro que seus vídeos fazem uso de estratégias da sedução/fascínio. Particularmente, o que sempre me atraiu em seus vídeos, assim como em vários outros criadores de conteúdo similares, é a qualidade cinematográfica de suas imagens. Saber que ele atinge tais resultados com equipamentos relativamente acessíveis me impressionou quando o descobri.

Fig.17-frame do vídeo “How to Make People Comfortable on Camera for Interviews + B-Roll”, BONE, 2022



print de tela feito pelo autor

Fig.18-frame do vídeo “How to Make People Comfortable on Camera for Interviews + B-Roll”, BONE, 2022⁷



print de tela feito pelo autor

Mark Bone, por sua vez, é um cineasta, diretor de fotografia e documentarista, e seu canal de YouTube é dedicado a mostrar vislumbres dos projetos nos quais ele trabalha, além de dicas, explicações e mensagens motivacionais sobre como achar sua própria voz na arte do documentário. Me interessei neste canal por ele ter uma proposta mais educativa e também disponibilizar os documentários que ele dirige em seu próprio canal na íntegra. Enquanto Kold cria vídeos curtos e dinâmicos, Bone cria vídeos mais longos, calmos e informativos, divididos em capítulos, e desprovidos de efeitos espetaculares, embora ele também busque uma estética cinematográfica em suas imagens. Seus conhecimentos técnicos o permitem filmar a si mesmo com uma iluminação e composição de planos mais sofisticados, o que, em conjunto com sua escolha de se filmar dentro de seu escritório/estúdio, passa ao espectador a imagem de um profissional do ramo do cinema. Mas se trata de uma imagem permeada por jovialidade e leveza, pois ele usa uma linguagem comum entre influenciadores digitais: descontraída, pessoal, sem muitas pretensões de formalidade ou autoridade (apesar dele, ainda na condição de influenciador, ter interesse em defender a eficácia de seu método criativo, ainda mais considerando

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lwr9SGo1qsU&t=74s>

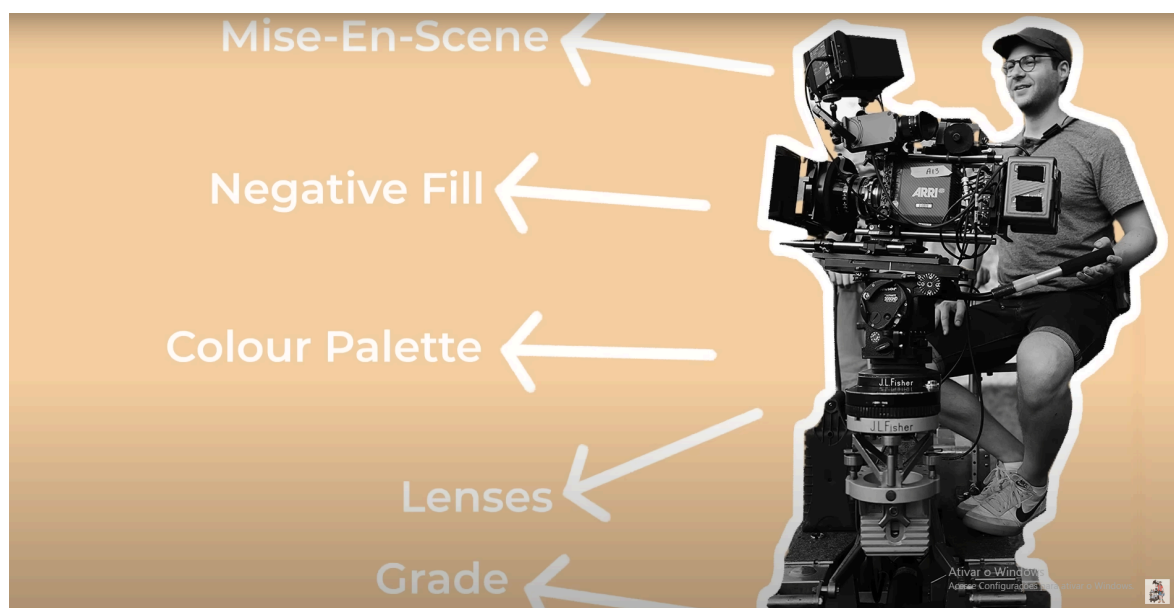
que ele vende um curso de mentoria para pessoas interessadas no cinema-documentário). Um aspecto interessante sobre ele é que ele, assim como vários outros criadores de conteúdo na YouTube, intercala suas imagens falando em frente à câmera (chamemos-nas de “Rolo A”) com imagens secundárias (“Rolo B”), geralmente planos mostrando os bastidores de seus documentários ou trechos dos documentários em si. Como sua fala é constante, os momentos em que o “Rolo B” é exibido dá a impressão de que há uma narração em off, mas na verdade, graças à presença de múltiplas faixas de áudio e vídeo, esta “narração” é apenas o som de sua fala na filmagem do “Rolo A”. A importância desta narração “semi-off” é explicada pelo próprio Vanoye, que se valendo das pontuações de Michel Chion, argumenta que “a voz off é a voz do Saber e do Poder no cinema” (VANOYE e GÓLIOT-LÉTÉ, p.109, 1994).

Se a boca de um ator não está visível na tela, não podemos verificar a co-incidência temporal de seus movimentos com os sons que escutamos. Tal associação audiovisual é o maior critério para atribuir uma voz a um determinado personagem. Todos sabemos como este fator é crucial para filmes; a dublagem parte deste princípio para enganar o espectador. Ela funciona não com a finalidade de garantir uma verdade, senão para autorizar a si mesma (Chion, 1981, p. 127, tradução livre).

Resumidamente, a principal vantagem de uma voz que alterna entre um estado “encarnado” e “desencarnado” é a ilusão de que pertence a uma entidade com grande conhecimento e autoridade, mas que por um acaso, é uma pessoa real, com um nome e um rosto. Essa dualidade sonora imputa credibilidade ao rosto em frente à câmera, e intimidade à voz onipotente da sabedoria. Nestas condições, é apenas adequado categorizar a estratégia empregada por Mark Bone como argumentativa.

Dois outros canais deste conjunto amostral são as páginas “*In Depth Cine*” e “*Oversimplified*”. Diferente dos exemplos anteriores, estes canais produzem vídeos “sem rosto”, ou seja, a comunicação é feita predominantemente através da narração em off. Porém, em um esforço similar de humanização da voz sem corpo, os indivíduos por trás destas narrações empregam a mesma postura descontraída em sua linguagem, em medidas diferentes que se adequam ao nicho que eles ocupam.

Fig.19-frame do vídeo “The 3 Basics Of Cinematography”, 2021



print de tela feito pelo autor

Fig.20-frame do vídeo “The 3 Basics Of Cinematography”, 2021⁸

print de tela feito pelo autor

O canal “*In Depth Cine*” usa seus vídeos para esclarecer os detalhes técnicos e profissionais da profissão de direção de fotografia no cinema, e como tais detalhes impactam os efeitos artísticos de um filme. Muitas das informações que ele

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ow7w7FUAkd&t=140s>

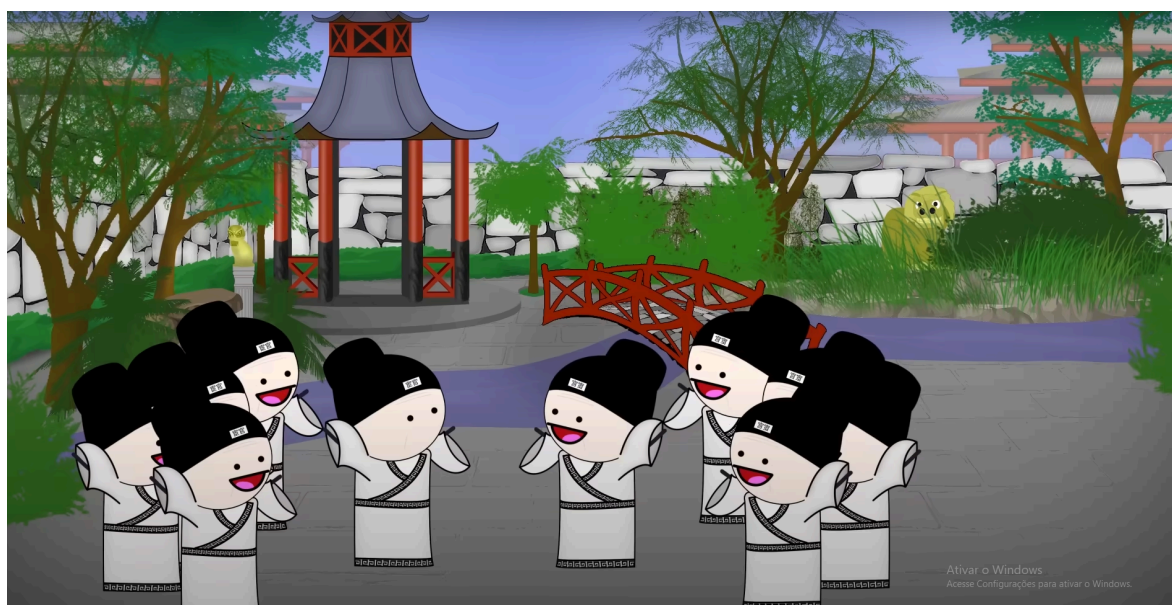
transmite são muito úteis para se compreender como o “padrão cinematográfico de Hollywood” é alcançado através da fotografia, em um discurso direto e amigável para o público leigo. Sua estratégia é mais do que argumentativa; ela é expositiva.

Fig.21-frame do vídeo “Three Kingdoms - OverSimplified”, 2019



print de tela feito pelo autor

Fig.22-frame do vídeo “Three Kingdoms - OverSimplified”, 2019⁹



print de tela feito pelo autor

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=26EivpCPHnQ>

Já o canal “*Oversimplified*” atende a um nicho completamente diferente; “*oversimplified*”, traduzido do inglês, significa “super simplificado”, ou “exageradamente simplificado”, e seus vídeos, como o nome do canal sugere, exibem narrativas extremamente enxutas e lúdicas que explicam acontecimentos importantes da história mundial, como as Guerras Napoleônicas, a Guerra Civil Americana, a Revolução Francesa, entre outros. Admitindo uma postura 100% descontraída, até mesmo brincalhona, o narrador reconta eventos históricos usando uma terminologia totalmente compatível com o seu público alvo, que ocupa justamente a faixa etária de adolescentes e jovens adultos em idade escolar. Se valendo de animações cartunescas coloridas e recheadas de piadas irônicas (e anacrônicas), este canal utiliza uma estratégia narrativa condicionada para ajudar um tipo específico de espectador a fixar seus aprendizados em História. Um recurso de edição interessante empregado em seus vídeos é o uso de planos de duração prolongada onde elementos visuais como personagens, objetos, cenários, etc., são removidos e inseridos novamente sem o uso de cortes, fazendo o espectador se sentir como se estivesse vendo a performance contínua de um teatro de bonecos.

Nesta altura da análise, digo com tranquilidade que as principais contribuições destas duas últimas referências foram de natureza mais artística e não tanto estrutural; os vídeos de “*In Depth Cine*” têm um estilo visual distinto, onde cenas de filmes são pausadas e analisadas em frente a um fundo colorido opaco, na tentativa de emular a estética de colagens de jornais, ou “*scrapbooks*”. Já o canal “*Oversimplified*” é notoriamente conhecido pela sua comédia, e o meu desejo de também criar um conteúdo com veias humorísticas conseguiu ser parcialmente realizado ao usar este canal como referência.

Porém, um canal analisado conseguiu demonstrar em sua forma e conteúdo diversos elementos que não só estavam presentes nos outros canais, mas também se mostrou como a referência mais influente no projeto Míd-IA: uma página chamada “*Potato Jet*”.

Fig.23-frame do vídeo “Sony FX30 | The \$1,800 Super35 Cinema Camera That Has it All!?”, NAGATA, 2022



print de tela feito pelo autor

Fig.24-frame do vídeo “Sony FX30 | The \$1,800 Super35 Cinema Camera That Has it All!?”, NAGATA, 2022¹⁰



print de tela feito pelo autor

Este canal, gerenciado por um cinegrafista chamado Gene Nagata, produz vídeos que são, em sua maioria, “reviews” de equipamentos de produção

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=aD0hmUJAnZ0&t=401s>

audiovisual (câmeras, lentes, drones, tripés, estabilizadores, etc.), mas ele também publica conteúdos educativos sobre a indústria do cinema, publicidade, e da criação de conteúdo online, conversando regularmente com profissionais renomados do mercado, conduzindo experimentos e colaborando com outros influenciadores. Ele utiliza bastante a estética do “vlog” (do inglês, vídeo e “log”, ou “registro”), com a qual ele filma não só o conteúdo do nicho que ele ocupa, mas essencialmente, a sua própria vida pessoal e profissional. Seu grupo de amigos e sua família são participantes ativos de seus vídeos, quase como personagens recorrentes. Como Mark Bone, ele faz uso de um discurso descontraído e jovial (inclusive também empregando uma narração “semi-off”), mas ele também se vale da terminologia mais técnica presente no “*In Depth Cine*”. Tal qual como Sam Kolder, ele utiliza um estilo dinâmico e empolgante de edição, mas apenas em determinados momentos, sem receio de retornar subitamente a um fluxo mais calmo e informativo, frequentemente usando a comédia para suavizar a transição.

Esta aparente irregularidade de propostas, discursos, tom, e fluxo de edição, podem, em um primeiro momento, dar a impressão de que os vídeos de Nagata mal possuem roteiro. Porém, essa irregularidade não é prejudicial, pois o pressuposto é de que seus vídeos são vislumbres despreocupados de sua vida, com todos os tropeços e momentos caóticos que a vida de uma pessoa real tem. E é nessa confluência de diferentes elementos que Gene Nagata emerge como uma autoridade não só humanizada, mas amigável; um apresentador perfeito para a publicidade argumentativa no meio digital. Tanto que, se eu tivesse que resumir a experiência de assistir os vídeos dele em uma frase, ela seria: “ele é exatamente como eu; quer ter todos os brinquedos do mundo, mas ainda não tem o dinheiro para comprar todos eles”.

No geral, o que estes cinco exemplos analisados têm em comum é o fato de usarem a linguagem audiovisual (e a cultura da plataforma onde eles estão hospedados) para aumentarem a eficácia das mensagens que querem expressar, ao mesmo tempo que se apresentam frente ao seu público como indivíduos conscientes; criadores indissociáveis de suas criações.

4.4 UMA PROVA DE CONCEITO

Depois da análise do conjunto de referências apresentado, ficou evidente que o meio online permite, e até mesmo valoriza, a experiência pessoal como fundamento para a comunicação de informações. O valor da experiência individual aumenta à medida que o conteúdo se dissemina, até ela não ser mais distinguível da experiência coletiva. Não é à toa que o termo “influenciador” pode ser substituído pela expressão “formador de opinião”. Independentemente do quanto um canal aborda informações altamente técnicas ou acadêmicas, ou da quantidade de pesquisa que esteja presente na produção do conteúdo, a partir do momento que ele possui um rosto e/ou voz específicos, a linha que distingue o conhecimento da opinião, e separa a credibilidade da ignorância, fica borrada.

É claro, este paradigma não afeta todos os membros e nichos presentes no YouTube (ou qualquer outra plataforma online coletiva), pois como dito anteriormente, o único jeito de se ganhar mais credibilidade em tal espaço é se esforçando para apresentar um conteúdo mais bem pesquisado e produzido, mesmo que isso resulte na mudança de estilos visuais e narrativos, pois, o que importa é sempre renovar o canal de comunicação com o público. Mesmo assim, o influenciador, na sua condição de autoridade humanizada, se encontra em uma posição na qual sua produção audiovisual está, ou pode vir a estar, intimamente relacionada à sua identidade. Em outras palavras, eu não conseguiria fazer uma análise crítica adequada do meu trabalho sem antes definir melhor os fundamentos da minha identidade enquanto criador com a intenção de ser uma autoridade mais humana no espaço da internet.

Neste momento, tive que dedicar um tempo para estabelecer quais eram, rigidamente falando, os objetivos do material e o meu próprio objetivo enquanto pesquisador e proponente do material. Por mais que eu tivesse exposto, tanto verbalmente quanto por escrito, que minha ideia era auxiliar os estudantes do IA a tomarem decisões mais informadas sobre seus estudos na área da Mídia, o projeto, no máximo, serviu como uma tentativa de amplificar e disseminar a minha opinião sobre a questão toda; uma opinião fundamentada com documentos institucionais e anos de experiência, mas ainda assim uma visão pessoal, e não uma materialização de valores, interesses e princípios norteadores. Vale a pena ter como referência o próprio Projeto Político-Pedagógico de BLAV; sua terminologia, em alguns itens, pode parecer relativamente vaga, mas ele oferece uma ideia bastante clara do tipo

de experiência formativa que o curso de Artes Visuais do IA-UNESP está apto para oferecer.

OBJETIVOS DO PESQUISADOR/DESENVOLVEDOR

1-Semear a noção de protagonismo nos estudantes, para que eles consigam, de alguma forma, estabelecer seus próprios interesses e perseguir seus objetivos.

2-Registrar e documentar meu conhecimento adquirido ao longo dos anos de monitoria.

3-Disponibilizar esse conhecimento para que futuros alunos do IA tenham uma experiência mais suave, esclarecida e proveitosa ao aprenderem sobre mídia no IA.

4-Defender o aprendizado constante em tecnologia.

5-Mostrar o quão divertida a mídia pode ser.

OBJETIVOS DO MATERIAL

1-Dar aos alunos de BLAV a chance de tomarem decisões mais informadas em relação aos seus próprios lugares no IA, e dimensionar melhor suas expectativas em relação às próprias jornadas artísticas.

2-Oferecer dicas técnicas e teóricas acerca das diferentes linguagens exploradas nas disciplinas de mídia, e como um estudante de artes pode utilizá-las para enriquecer seus experimentos artísticos.

3-Explicar aos estudantes como a instituição do IA funciona, a partir da experiência dos alunos realizadores do projeto.

4-Fazer os estudantes adquirirem uma consciência mais profunda acerca da mídia e da arte que eles consomem.

5–Inspirar os estudantes de artes a experimentarem com mídia digitais.

6-Explicar a importância de deixar a tecnologia a serviço do artista, não o contrário.

Os itens numerados em ambas as listas seguem uma ordem decrescente de prioridades a serem consideradas, ou seja, o item número um das duas listas é o objetivo mais importante a ser cumprido. Mesmo que estas normas ainda reflitam minhas próprias perspectivas pessoais, separar os itens que competem ao indivíduo por trás do projeto dos itens que competem ao projeto em si permitiu-me não só esclarecer meus interesses, mas também diferenciá-los das estratégias metodológicas que eu planejava utilizar para realizá-los; o cumprimento dos objetivos do material é apenas um meio para o cumprimento dos objetivos do pesquisador.

Tendo estas orientações em mente, assim como o retorno obtido nas exposições de teste, assisti novamente os episódios, um por um, analisando-os sob a ótica do instrumento de análise de spots publicitários de Vanoye. Cada análise levantou uma quantidade grande de dados, que não convém expor em tão grande detalhe neste documento. Porém, após esta análise comparativa, pude esboçar uma coletânea dos aspectos do material que eram alvos recorrentes de críticas, tanto positivas quanto negativas. Essa coletânea logo se converteu em uma lista concisa das principais qualidades e defeitos do projeto como um todo, apresentada abaixo:

QUALIDADES RECORRENTES

- Boa direção de fotografia e cor;
- fala direcionada ao espectador;
- linguagem inclusiva (exemplo: pronomes neutros);
- referências atualizadas de acordo com a cultura contemporânea da internet;
- tom bem humorado e descontraído;
- esclarecimento acerca dos trabalhos e exercícios que podem ser esperados em cada disciplina.

DEFEITOS RECORRENTES

- som inconsistente/mal gravado;
- textos excessivos e, ocasionalmente, mal posicionados;
- performance “estranha”;
- humor excessivo;
- falta de experiência do apresentador pode prejudicar a sua credibilidade.

Importante ressaltar que estes elementos não são necessariamente as melhores qualidades e/ou os piores defeitos; se tratam apenas dos aspectos que mais frequentemente foram trazidos à tona em suas respectivas análises como partes integrantes da experiência de fruição do episódio em questão. Apesar de cada uma das análises individuais terem destacado uma diversidade de aspectos interessantes, os itens apresentados acima conseguem oferecer uma visão condensada e direta do que o projeto Míd-IA é de fato.

Se fôssemos utilizar a classificação proposta por Vanoye e Goliot-Lété para categorizar o projeto Míd-IA, já ficaria evidente que ele se caracteriza predominantemente como argumentativo, pois sua proposta envolve, assumidamente, a tarefa de esclarecer e expor os funcionamentos de uma realidade que poucos conhecem, que é o Instituto de Artes da UNESP. Este ato de esclarecimento serve o propósito de argumentar a favor de valores como individualidade, autonomia, iniciativa e empreendedorismo. Porém, não me refiro a um empreendedorismo relacionado à criação e expansão de empreendimentos comerciais, mas sim ao ato consciente e contínuo de empreender os esforços necessários à conquista de um objetivo (neste caso, a evolução artística e intelectual pessoal). E com episódios de no mínimo 18 minutos, e no máximo 26 minutos, a série Míd-IA não poupa esforços para expor, nos mínimos detalhes, o que o autor tem a dizer sobre as aulas de Mídia do IA-UNESP. Há múltiplos momentos no qual ele narra acontecimentos de sua vida que se relacionam com o assunto principal do episódio em questão, mas não o suficiente para definir seus vídeos como narrativos; suas histórias, autorizadas sob o pressuposto da veracidade, funcionam como exemplos práticos dos argumentos que ele lança. Nesse aspecto, é como se o estudante do IA vendo estes vídeos estivesse presenciando o testemunho de um aluno veterano. De certa forma, a figura do aluno veterano em um ambiente escolar é um ótimo exemplo de autoridade humanizada.

Ou melhor: uma pessoa humana elevada a um estado de autoridade. Além das qualidades e defeitos recorrentes, esta persona de um veterano amigável perpassa toda a série, e os diferentes fluxos de argumentação utilizados em cada episódio ilustram, mesmo que com tropeços, a forma como os temas abordados são compreendidos, mesmo que parcialmente, pelo apresentador.

Por fim, levando em conta não só os dados das análises, mas o significado que o meu aprendizado no campo da mídia na arte teve, desde o início da minha monitoria até o mestrado, e minhas expectativas e desejos para o futuro do projeto, eu consegui criar um documento que contém todas as orientações e guias para a criação não só de novos episódios para o projeto (pois os seis primeiros já não mais pertenciam ao campo das ideias hipotéticas), mas para a realização do melhor conteúdo possível; um guia não só para mim, mas para qualquer pessoa interessada em participar do desenvolvimento continuado deste trabalho equivalente.

4.5 GUIA ARTÍSTICO-EDUCATIVO DO PROJETO MÍD-IA: A MÍDIA NO INSTITUTO DE ARTES

“APRESENTAÇÃO

‘Míd-IA: A Mídia no Instituto de Artes’ é uma websérie do YouTube que mostra conteúdos específicos sobre o aprendizado das diferentes mídias presentes na arte, direcionada à comunidade de estudantes do Instituto de Artes da UNESP, o único câmpus da UNESP localizado na cidade de São Paulo. Um projeto educacional sem fins lucrativos, a série foi criada por Ricardo Kobayashi Jr., aluno egresso do IA-UNESP formado no curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Esta série busca oferecer dicas, esclarecer dúvidas e promover discussões pertinentes aos campos da arte, mídia, tecnologia e mercado de trabalho, em comunhão com a realidade vivida no Instituto de Artes. O seu propósito principal é ser uma fonte de informações valiosas e úteis para qualquer estudante do IA-UNESP, independente de seu curso, nível de experiência, ou área de interesse, a fim de que ele/ela/elu possa construir e protagonizar uma jornada forte de crescimento acadêmico e profissional.

Originalmente pensada para discutir sobre as disciplinas de Mídia em si (de Mídia I a Mídia V), esta série ainda possui o potencial de explorar uma variedade de temas, desde informações sobre o Instituto de Artes em si até técnicas de como integrar arte com tecnologia.

Neste guia, estão expostos todos os principais critérios e orientações para a idealização e produção de um episódio ou conjunto de episódios aptos para serem veiculados sob a identidade da série Míd-IA.

SOBRE O CRIADOR

Ricardo Kobayashi Jr., que já assinou muitos trabalhos como “Ricardo KJR”, (e que simplesmente atende pelos apelidos “Rick”, “Kobayashi” ou só “Koba”) é um artista e professor que passou seu tempo como aluno do IA-UNESP construindo um repertório de vários conhecimentos e práticas voltadas para as mídias digitais; pinturas digitais, modelagem 3D, filmagem e edição de vídeo, e fotografia constituem uma grande parte da sua pesquisa e produção artística. Muitos desses aprendizados ele adquiriu como consequência direta da sua atividade de monitoria dos ateliês de Mídia do Instituto, onde acompanhou e auxiliou alunos e professores em uma variedade de atividades e experimentos. Anos de dedicação (predominantemente voluntária) a esta monitoria o motivaram a criar o projeto Míd-IA, como trabalho equivalente de seu mestrado, e deixar os conhecimentos que adquiriu no Instituto de Artes em um formato acessível e engajante para futuros estudantes e pesquisadores da arte.

ORIENTAÇÕES GERAIS

Este é um projeto de iniciativa voluntária. Ou seja, a forma principal de compensação para qualquer indivíduo que desejar participar é a oportunidade de aprender o processo de criação de materiais audiovisuais didáticos, gerando experiência e repertório que podem mais tarde ser convertidos em horas de atividade complementar. Operando sob a estrutura de uma oficina/grupo de estudos livres de criação em vídeo, este projeto não tem pré-requisitos para os interessados em participar; basta o estudante manifestar formalmente seu interesse em desenvolver e publicar suas ideias, respeitando as orientações deste Guia, e ele

terá liberdade para buscar as maneiras de desenvolver o conteúdo que ele desejar. E APÓS o momento de publicação, não haverá normas impedindo-o de encerrar sua participação.

O projeto como um todo visa incentivar os estudantes do IA a desenvolverem autonomia e protagonismo na hora de planejarem suas jornadas artísticas e perseguirem seus objetivos. Em outras palavras, cada episódio deve manter aberta a possibilidade do espectador interpretar os temas de sua própria forma. Isso envolve exercer uma divisão clara dos fatos, dos dados pesquisados e da opinião do(s) realizador(es). Adicionalmente, as experiências individuais do(s) realizador(es), por mais qualificados que sejam, não servem exatamente como métricas adequadas do sucesso de aprendizado do espectador-estudante de artes.

Um tema deve ser bem pesquisado antes de ser abordado em um episódio; a pesquisa envolve não só a captação de informações e dados, mas a interpretação do(s) realizador(es) acerca destes temas. Nestas condições, um episódio da série pode tratar de diversos assuntos relacionados à arte, tecnologia e mídia, tanto teóricos quanto técnicos. Uma estrutura ideal para um episódio deve conter um equilíbrio de temáticas de natureza técnica e de discussões teóricas acerca destes temas.

Os temas abordados nos episódios devem dizer respeito a qualquer pessoa interessada em arte, mídia e tecnologia, mas eles devem ser mais pertinentes aos alunos do Instituto de Artes da UNESP; os alunos do IA podem até estudar formas de arte específicas dentro de seus próprios cursos, mas entram constantemente em contato com uma miríade de linguagens e expressões ao conviverem dentro da instituição. Ou seja, cada episódio deve ser útil e enriquecedor para artistas e profissionais especializados na área das mídias, mas também deve reconhecer, ou pelo menos almejar uma linha interdisciplinar de comunicação com outros nichos criativos. Adicionalmente, não é um foco específico do projeto a inserção do estudante em determinado(s) setor(es) do mercado de trabalho, mas sim a expansão das possibilidades criativas que ele pode explorar com sua arte.

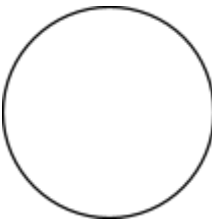
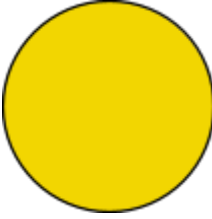
O conteúdo de cada episódio deve ser abordado de forma a complementar a experiência de aprendizado dos estudantes em sala de aula, não substituí-la. Portanto, cada episódio deve almejar ser produzido de forma que seus respectivos conteúdos sejam abordados com a colaboração dos professores do IA-UNESP com o projeto, tanto titulares quanto substitutos/estagiários.

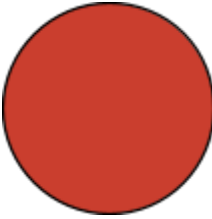
Deve ficar claro que as opiniões do(s) realizador(es) não representam a visão institucional da UNESP, ou do IA. O projeto como um todo é uma proposta feita por alunos e ex-alunos, para alunos.

ORIENTAÇÕES DE PRODUÇÃO

- Meta de duração por episódio: 12-20 minutos;
- Deve-se almejar uma produção coletiva para cada episódio; mesmo que as ideias geradoras e decisões criativas partam de uma pessoa, para manter um padrão organizado e sistematizado de produção, a meta é que cada episódio seja feito de forma colaborativa;
- Deve-se procurar manter um padrão visual de composição e fotografia, com exceção de imagens stock;
- Discurso claro, direto e descontraído direcionado ao espectador;
- Os recursos audiovisuais utilizados em cada episódio (imagens estáticas, vídeos, animações, narrações, efeitos sonoros, textos, gráficos, diagramas, legendas e etc.) devem complementar uns aos outros a fim de beneficiar a leitura, acessibilidade e absorção dos conteúdos abordados;
- Cada episódio deve ser complementado por legendas, gravadas no arquivo de vídeo ou geradas a partir de um arquivo separado, como recurso de acessibilidade;
- A meta é que a linguagem visual de cada episódio tenha uma correspondência cromática com as cores dos primeiros seis episódios. Caso haja dúvidas sobre o uso das cores, abaixo está uma tabela visual baseada contendo a associação cromática dos diferentes universos da Mídia providenciada por Ricardo Kobayashi:

CAMPO TEMÁTICO	TOM BASE	AMOSTRA DE REFERÊNCIA	VALORES RGB / CÓDIGO HEXADECIMAL
Assuntos institucionais relativos ao Instituto de Artes ou a UNESP	AZUL CLARO (em referência às cores oficiais da UNESP)		R-000 G-147 B-221 #0093ddff

Assuntos relativos à Computação 2D (Mídia I)	BRANCO (em referência à cor de um documento em branco gerado toda vez que se inicia um programa de edição de imagem como Photoshop e Illustrator		R-255 G-255 B-255 #ffffff
Assuntos relativos à Computação 3D (Mídia II)	Cor AZUL ESCURO(em referência ao “eixo Z”, um código de interface presente em programas de modelagem 3D que sinaliza a existência de um dimensão superior).		R-000 G-096 B-251 #0060bfff
Assuntos relativos à Fotografia Analógica (Mídia III)	Cor AMARELA (em referência à luz, que apesar de existir em múltiplas cores, é associada de maneira compreensível à cor amarela, e sem a qual a fotografia não existiria)		R-242 G-214 B-001 #f2d601ff
Assuntos relativos à Fotografia Cinética (Mídia IV)	Cor VERDE (a cor verde simboliza uma junção da arte da fotografia, uma linguagem estática, com uma dimensão superior, neste caso, a dimensão do tempo, onde é possível criar o movimento).		R-153 G-195 B-046 #99c32eff

Assuntos relativos ao Audiovisual (Mídia V)	Cor VERMELHA (em referência ao ícone da “luz de gravação”, que faz uso da cor vermelha para sinalizar que uma câmera ou gravador de som está gravando uma ação ou fala).		R-202 G-062 B-042 #ca3e2eff
---	--	--	--

Observações adicionais:

- inserir tópicos bem-humorados e piadas podem ajudar o vídeo a ficar mais descontraído, porém esta estratégia deve ser usada com parcimônia;
- o(s) realizador(es) devem estar sempre procurando se atentar ao que a comunidade discente do IA tem interesse em saber, a fim de gerar publicações que se comuniquem com essa comunidade da melhor forma possível;
- cada episódio deve conter um equilíbrio entre a poética artística subjetiva do(s) realizador(es) e a comunicação objetiva dos conteúdos abordados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Olá alune de BLAV! Sou eu, o Ricardo, escritor deste Guia e idealizador do projeto Míd-IA. Espero que você tenha achado a proposta dele uma ideia interessante, ou, ao menos, divertida e esclarecedora. Ela nasceu de um desejo muito forte meu de trazer mais destaque à artemídia no IA, e acho que enquanto estive aqui, fiz um trabalho relativamente bem sucedido.

Minha esperança é que este Guia, assim como a pesquisa de mestrado que o acompanha, possa oferecer a você muitos conhecimentos novos e inspiradores na sua jornada artística, não importa o caminho que você escolha trilhar.

Bons estudos e boas artes!”

4.6 CONFIE NO PROCESSO (OU MORRA)

Antes de concluir a pesquisa, havia apenas uma última tarefa a ser feita. Se o meu trabalho culminou na criação de uma lista de regras de como fazer o melhor episódio de Míd-IA possível, naturalmente eu deveria experimentar se ele cumpria a tarefa de reconstruir o objeto que a minha análise desconstruiu. E a melhor forma de fazer isso era roteirizando e produzindo um novo episódio para a série. Mais especificamente, um vídeo sobre as Cinco Etapas da Produção Audiovisual.

Inicialmente, eu queria falar sobre “As Cinco Etapas” em meu episódio dedicado a Mídia V. Porém, como meu intuito geral com o vídeo de Mídia V estava muito mais influenciado pelo desejo de EXPRESSAR meus posicionamentos acerca da prática audiovisual em conjunto com as informações da disciplina, eu julguei melhor usar o espaço do episódio para discutir sobre a diferença entre fazer uma obra audiovisual sozinho e com uma equipe. Caso contrário, o vídeo final teria ficado com uma duração excessivamente longa, prejudicando a eficácia da obra.

A escrita do roteiro deste episódio bônus foi simples; como muito do texto já estava redigido previamente, foi apenas uma questão de adaptá-lo para caber dentro de uma linha de raciocínio mais fechada. Mais importante foi seguir as orientações do Guia. Foi uma prioridade ficar atento à quantidade de humor incluída no discurso, à quantidade de relatos de experiências pessoais, e à presença de perspectivas alternativas. Respeitados esses limites, foi relativamente fácil expor minhas compreensões técnicas e teóricas acerca do assunto em questão.

Em seguida, dei início a uma etapa à qual não havia me dedicado tanto na realização dos episódios anteriores; a pré-produção. Em termos práticos, eu não teria problemas relacionados à gravação, considerando que eu poderia voltar a gravar em espaços do Instituto de Artes, e usufruir da infraestrutura dos ateliês de mídia. A diferença é que desta vez eu tentei planejar as imagens que apareceriam no vídeo final com base no roteiro, através da criação de uma “*shot list*”, ou “lista de planos”.

Fig.25-trecho documento redigido para a organização da “shot list” utilizada na produção do episódio bônus

legenda: VERDE: asset recolhido ROXO: texto na tela VERMELHO: live action TEXTO NARRAÇÃO PLANO	
AS 5 ETAPAS	title card
Uma coisa importante a se notar ao falar sobre esse assunto é o fato de que nem todo mundo divide esse processo em 5 etapas, obrigatoriamente. Teoricamente nada impede as pessoas de organizarem a produção de obras audiovisuais em quantas etapas elas preferirem. Porém, eu diria que se você seguir esses 5 passos, você terá à sua disposição um sistema bastante confiável para qualquer tipo de projeto que você queira tentar fazer.	-tela de busca no Youtube e/ou artigos on-line falando sobre etapas da produção audiovisual -Mapa conceitual/lista das 5 etapas Ativar o Windows Acesse Configurações para ativ
print de tela feito pelo autor	

Essencialmente, fiz uma tabela composta de duas colunas: uma continha o texto bruto das minhas narrações em *off*, tal qual seriam propriamente lidas e gravadas. Na outra coluna, estavam as descrições do que deveria aparecer em tela simultaneamente à narração. Como as imagens que contariam com a minha presença física em frente à câmera consistiam de um ângulo estático contínuo, não vi necessidade de fazer uma *shot list* com uma decupagem dedicada a estes trechos específicos do roteiro.

Esta etapa representou uma mudança significativa no processo como um todo, pois, em vez de ser guiado predominantemente pela serendipidade e a experimentação, tal qual o fui ao realizar os episódios anteriores, eu já tinha uma ideia do padrão técnico e estético que queria preservar (e aprimorar) com este episódio bônus, o que me permitiu adiantar o trabalho de recolher os recursos audiovisuais (fotos, vídeos, gráficos, ilustrações, etc.) que seriam usados na fase de edição.

Essa fase de “recolhimento prévio de assets” havia sido desempenhada na realização dos primeiros seis episódios, porém de forma esporádica e desorganizada. Não houve a confecção de uma “*shot list*” que eu pudesse usar para me guiar na decupagem dos planos. Porém nesta produção, não só eu pude delinear melhor minhas ideias, mas também acelerar o processo; uma vez

terminada a pré-produção, procurei me comprometer com o planejamento que criei como se outra pessoa os tivesse confiado a mim.

Uma das principais prioridades foi incluir a presença de uma equipe para me ajudar na realização deste episódio bônus, o que também foi a tarefa que eu considerava mais desafiadora. Um dos motivos pelos quais eu havia abraçado a proposta de realizar um material didático no formato audiovisual em primeiro lugar era o fato de que, por eu ter entrado no mundo audiovisual através da prática da edição, acabei internalizando o ato de não me desgastar excessivamente na etapa de produção e gravação, desde que eu tivesse o máximo de flexibilidade possível na pós-produção. Portanto eu nunca vi motivo para complicar a execução dos meus projetos ao incluir mais pessoas para participar neles; até esse ponto, eu não acreditava ser aceitável pedir para outros fazerem por você algo que você não está disposto a fazer por conta própria.

Adicionalmente, meu principal receio em relação a compor uma equipe era o fato de que eu possuía poucas formas de retribuir os integrantes pelo seu trabalho. Eu não tinha verba para contratar os serviços de ninguém, por exemplo. Porém, depois de anos fazendo parte da comunidade do IA, eu acabei desenvolvendo laços com um número considerável de pessoas, de forma que eu poderia convidar quem eu quisesse. Em outras palavras, meu capital não era financeiro, mas sim social. E graças à ajuda do meu orientador, eu pude convidar alunos ingressantes de Artes Visuais de uma de suas aulas, que, assim como meus colegas veteranos/egressos, estavam interessados em experiências novas de aprendizado e prática artísticas. Algo que eu, na condição de diretor do projeto, podia oferecer. Assim que isso ficou claro para todos, não foi particularmente difícil comunicar minha direção artística.

Fig.26-foto dos bastidores da produção do episódio bônus, com a presença de Vitor, Luisa e Cyro.



registro feito pelo autor

As primeiras gravações a serem realizadas foram dos segmentos do vídeo nos quais eu aparecia em cena, falando em direção à câmera. Neste dia, três pessoas me acompanharam. O mais velho era Vitor, um aluno egresso de Artes Visuais que assim como eu, sempre teve fortes inclinações ao audiovisual e ao cinema, o que lhe rendeu a tarefa de diretor de fotografia e operador de câmera. Os outros dois integrantes eram alunos de graduação: Luisa e Cyro, ambos ingressantes de 2024. Cyro foi o responsável por monitorar o áudio das minhas falas, enquanto Luisa recebeu a tarefa de supervisora de roteiro, tarefas com as quais nenhum deles tinha experiência prévia.

O local de gravação seria o mesmo dos outros episódios (o Ateliê Laboratório de Imagem Cinética e Eletrônica, ou a “Sala 514”), e a meta era organizar o cenário, iluminar a cena, gravar todos os planos principais, e arrumar tudo de volta em um intervalo de duas horas, que é o máximo de tempo que a agenda de todos permitia.

A primeira lição que captei ao coordenar esse pequeno grupo foi que é mais fácil dirigir uma equipe se há poucas coisas para serem dirigidas; se o padrão visual dos outros vídeos se mantivesse neste episódio, esta seria uma diária de filmagens bem sucedida. Portanto, não havia motivo para insistir em “experimentações”, ou comunicar todas as ideias que eu tinha em mente. Nesse sentido, o processo foi menos colaborativo e mais hierarquizado. Eu precisava que os envolvidos seguissem minha orientação, o que, por outro lado, também significava que eles precisavam que eu confiasse neles para realizarem suas funções. Uma parte de mim ficou receosa de que talvez eles não tivessem a mesma compreensão técnica, estética ou intelectual que eu tinha do projeto. Porém, pouco depois, eu sabia que tinha tomado a decisão certa.

O simples fato de delegar responsabilidades para outras pessoas não só me deu a oportunidade de me concentrar mais confortavelmente em outras coisas, fazendo a gravação fluir com muito mais rapidez e facilidade, mas também me permitiu ver a execução do projeto sob uma ótica verdadeiramente mais ampla. Em vez de, tal qual eu fiz antes, focar individualmente em cada um dos aspectos da produção (enquadramento, cenografia, iluminação, meu figurino, minha performance, minha fala, o nível das baterias, etc.) à medida que eles apresentavam algum problema, eu estava encarando a situação de forma mais “gestáltica”, como se eu fosse um espectador. Eu pude ver a produção menos pelo resultado que ela estava tentando atingir, e mais pelo que ela representava para nós, a equipe, naquele momento. Nessas condições, garantir um bom ambiente de trabalho se tornou tão importante quanto fazer o material gravado atingir um determinado nível de qualidade. A agilidade com a qual nós gravamos os planos necessários foi tão impressionante que eu acabei esquecendo de gravar uma fala curta, porém relativamente importante para a linha de raciocínio do roteiro. Uma situação que Luísa, enquanto supervisora de roteiro, havia me alertado. Porém eu optei por seguir em frente com o texto, acreditando se tratar de um trecho descartável.

No fim, o processo sempre é colaborativo, e as colaborações vêm de formas inesperadas, independente de você estar preparado para absorvê-las. Com as gravações “*live-action*” terminadas, eu tive que marcar um dia diferente para gravar minha narração. Como demonstrado pelos feedbacks e a análise crítica, a qualidade do som era uma questão importante a ser tratada. O que é compreensível, pois eu não tenho praticamente nenhuma capacitação técnica nessa área. Portanto, com

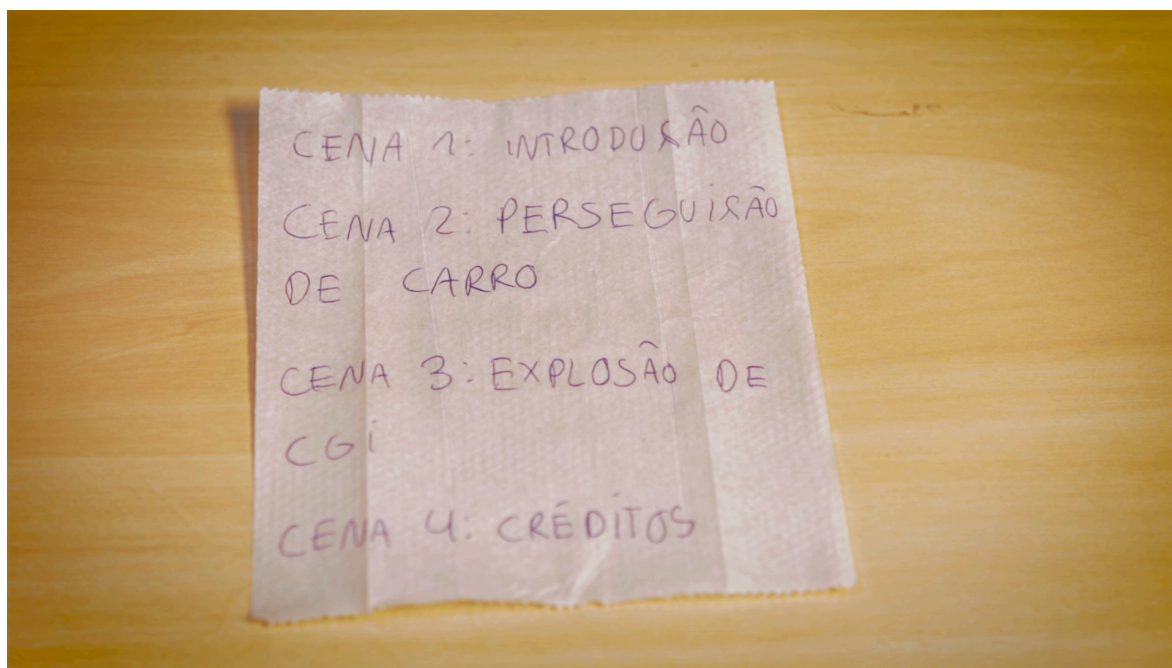
este episódio, eu não esperava uma qualidade de som despida de falhas, mas queria ter pelo menos um som que tivesse consistência em sua “imperfeição”. Minha estratégia foi gravar no mesmo ambiente da sala 514, mesmo ela não possuindo nenhum isolamento acústico. O que mudou foi a presença de um novo integrante para monitorar o áudio, um aluno de graduação chamado Francisco, que utiliza o nome artístico “Onssa”. Desde seu ingresso no Instituto de Artes em 2023, Onssa sempre teve um entusiasmo grande para participar de diversas atividades que remetessem à produção artística no campo das mídias, em grande parte por ele ser um aluno egresso do câmpus da UNESP de Bauru. Por conta de termos feito uma colaboração em um episódio da série “VOZES” na qual ele foi responsável pela trilha sonora, minha intuição me dizia que para qualquer questão de áudio que eu tivesse que resolver, eu poderia contar com ele. Eu não dispunha de muito tempo para compor uma nova equipe com antecedência, então eu o convidei para me auxiliar de forma casual, após fazer uma breve visita ao IA e ver que ele também estava lá. E com a ajuda dele para me fazer prestar atenção em eventuais ruídos externos e falhas de captação, o áudio das narrações ficou numa qualidade similar à das gravações *live-action*.

Fig.27-frame do episódio bônus ainda não-publicado



print de tela feito pelo autor

Fig.28-frame do episódio bônus ainda não-publicado



print de tela feito pelo autor

A última leva de gravações ocorreu uma semana depois, na qual gravei as imagens ilustrativas que a *shot-list* pedia. Se tratavam de planos ultracurtos e simples, que eu havia optado por gravar eu mesmo em vez de procurar por imagens de *stock* na internet que pudessem cumprir o mesmo propósito. Para esta etapa, eu convidei, também casualmente, alguns alunos de graduação que conheci graças à ajuda do meu orientador. Deste convite, duas alunas se voluntariaram: Laura e Maria Clara, ambas ingressantes de 2024. E a ajuda delas envolvia o registro de dois planos: um deles era de um guardanapo com um texto escrito (que ilustrava o pensamento de que um roteiro pode ser escrito em um guardanapo, desde que ele seja compreensível para todos os envolvidos), e o outro, um pilha grossa de papel com a palavra “ROTEIRO” escrita em letras garrafais em uma mesa (que ilustrava o caráter material do texto de um roteiro, o que facilita sua adaptabilidade para um meio audiovisual). Na prática, gravar essas imagens era uma tarefa que eu poderia cumprir sozinho facilmente na minha própria casa. Porém meu interesse era continuar a prestar atenção em minhas habilidades de direção, e para isso, minha necessidade de uma equipe continuava.

A gravação desses dois planos, novamente feita na sala 514, durou menos de 20 minutos, mas foi a etapa mais colaborativa, propriamente; a shot list não

entrava em detalhes sobre como esses planos deveriam ser, mas não acho que eu teria composto os ângulos e o movimento dos objetos sem a presença de Laura e Maria Clara. Se eu tivesse executado o processo sozinho, eu provavelmente também teria ficado satisfeito com as imagens resultantes, mas o processo teria sido bem mais árduo. Pois quando você trabalha sozinho, além do controle total que você tem sobre a obra eventualmente te sobrecarregar, as coisas sobre as quais você não tem controle são confiadas à sorte. Quando você trabalha com uma equipe, as coisas que você individualmente não consegue controlar quase sempre são recuperadas, e posteriormente expandidas, pelos seus colaboradores. Esta foi uma constante em todas as etapas de gravação.

Em vez de ser um processo construtivo e experimental, a edição deste episódio foi uma tarefa mais mecânica de inserir e ajustar os elementos constituintes, o que me deu a oportunidade de passar mais tempo vendo os primeiros cortes do vídeo em sua totalidade, de forma que minhas revisões finais foram pensadas para auxiliar a leitura do produto como um todo, e não para melhorar o estado deste ou daquele trecho. No final, consegui realizar um vídeo que continha todas as qualidades dos episódios anteriores, e quase nenhum de seus defeitos.

A presença de uma equipe de colaboradores me possibilitou perceber o caráter modular da produção audiovisual; fazer um filme é mais o ato de montar e conectar diferentes peças do que produzir uma única manifestação em um único meio e/ou contexto. Por se tratar de um aprendizado recente na minha jornada artístico-científica, minha lista de regras sobre como fazer um bom episódio da série Míd-IA não possui parâmetros para definir o que é um bom trabalho coletivo dentro deste projeto. Porém, eu acredito que uma produção que almeja criar um ambiente confortável e fértil para o compartilhamento e a integração de perspectivas (uma tarefa fácil para a comunidade do IA), e na qual os envolvidos consigam, na medida, do possível, aliviar os fardos uns dos outros, pode beneficiar imensamente o resultado final.

No presente momento, o sétimo episódio ainda não foi publicado, pois outras questões que não dizem respeito propriamente à pesquisa precisam ser acertadas antes. Porém, o pressuposto é de que este episódio é, como dito anteriormente, um “bônus”; como a série foi pensada inicialmente para explorar apenas as disciplinas, uma nova reformulação do projeto deverá ser feita, desde o esboço de novas

equipes e cronogramas até estratégias de divulgação. Apesar de ter se originado de forma caótica, o projeto ainda pode crescer consideravelmente.

5 CONCLUSÃO

5.1 BONS ESTUDOS E BOAS ARTES

Esta pesquisa de mestrado se mostrou mais desafiadora do que eu jamais poderia ter imaginado, mas no final, os aprendizados que ela providenciou me transformaram por completo. E, no final eu pude não só cumprir o meu desejo latente de continuar meus experimentos artísticos e expandir minhas habilidades, como eu pude realizar algo que até então eu sempre achei impossível: transformar um conceito tão abstrato quanto meu pertencimento a um espaço e as pessoas dentro dele em uma obra de arte educativa, e que ainda tem potencial para crescer e atingir novos horizontes, e influenciar novas pessoas.

Em seu atual estado, o material consegue cumprir o seu propósito de “tranquilizar” o jovem monitor ansioso em pregar a palavra da “religião da Mídia” que eu era, além de funcionar como um repositório de informações e dicas de um aluno egresso do Instituto de Artes. Apesar de não ser um projeto de criação e conteúdo online tal qual as referências artísticas analisadas nesta pesquisa, o futuro da série Míd-IA depende muito de um diálogo constante entre criador e público, uma troca da qual podem surgir novos assuntos a serem discutidos, novos formatos e até mesmo novos parâmetros de desenvolvimento. Minha principal consideração final é de que o que importa é que este trabalho equivalente se propõe a transmitir informações importantes para o público do IA-UNESP sem a pretensão de representar a instituição em si, dando à comunidade discente a possibilidade de aplicar o material, de acordo com seu protagonismo, às suas próprias jornadas individuais de evolução. O material, tal qual uma obra de arte, não funciona sem um público.

Mesmo assim, é apenas natural que um dia o projeto em si termine; um dia não haverá mais temas a serem explorados, ou não haverá mais interessados em participar. Inclusive, é perfeitamente possível que esse fim chegue imediatamente depois que meu vínculo com a instituição terminar. Mas, se tem uma coisa que esta pesquisa me ensinou, é que depois de todas as experiências que eu passei, e todas as produções artísticas e acadêmicas que realizei, é que a proposta educacional que o Instituto de Artes tem a capacidade de oferecer não funciona sem o desejo genuíno do próprio indivíduo estudante e pesquisador se lançar em direção aos

novos horizontes que lhes são revelados, e se deixar ser afetado por suas descobertas. De todos os aprendizados que um educador adquire, descobrir onde seu acompanhamento termina e o protagonismo do aluno termina é uma lição fundamental.

Durante os últimos estágios da escrita deste relatório, me vi aconselhando alunos ingressantes sobre como lidar com os desafios de se estudar no IA com um argumento que, depois de 9 anos no ensino superior, só no último instante me fizeram entender tantas coisas sobre minha graduação que me pareciam mistérios absolutos. O argumento era: “todos nós, estudantes e professores de arte, estamos aqui para defender a arte da forma que nós a compreendemos. Existem muitas coisas com as quais precisamos concordar, pois são fatos. Mas o conhecimento em si não é transmitido, ele é construído. A partir da partilha, e principalmente do choque de perspectivas. Não é a toa que o último momento da vida de um estudante, seja da graduação ou da pós-graduação, seja literalmente defender sua pesquisa diante de seus pares.”

Esta linha de raciocínio me fez, repentinamente, entender o verdadeiro propósito de uma formação acadêmica, e passei a me perguntar se eu teria tido uma experiência diferente se eu visse o IA, desde o início, como eu o vejo hoje. É na esperança de que, ao deixar este trabalho equivalente disponível para qualquer estudante futuro do Instituto de Artes da UNESP que tenha algum interesse em mídia, ele possa, de fato, fazer coisas que ninguém espera.

5.2 O TRABALHO DA ARTE

Com o passar do tempo, ficou claro para mim que o sentimento de insatisfação que me lançou em direção à minha missão de “defender a mídia no IA” através da minha monitoria era um reflexo de um medo mais profundo, uma ideia tão amedrontadora que eu mal suportava cogitar: a ideia de que após ter passado anos da minha adolescência estudando para o vestibular, eu havia entrado na faculdade errada. Uma faculdade que não me possibilitaria me tornar o artista que eu queria me tornar. Mas, foi justamente esse medo, convertido em revolta, e posteriormente em ação, que catalisou o processo que me transformaria mais do que qualquer treinamento técnico. E o resultado é algo que eu jamais poderia ter imaginado. De alguma forma, apenas estudando em uma única faculdade, eu

consegui adquirir dois diplomas, aprender a linguagem e a prática do audiovisual do zero, e adquirir uma proficiência satisfatória em várias outras linguagens, como a ilustração, *concept art*, modelagem 3D, e fotografia. Minha arte, meu trabalho, e as conexões que eu cultivo hoje impressionariam o meu antigo eu, que apenas queria aprender a desenhar melhor. Não porque eu aprendi a lidar com todas essas tarefas difíceis, mas porque uma grande parte dessa transformação partiu do meu próprio desejo de aprender, e não por causa de uma fórmula mágica achada em algum outro lugar.

Como eu disse anteriormente, minha jornada no mestrado (e também no curso de Artes Visuais) se iniciou pelo meu desejo de FAZER coisas cada vez melhores. Isso porque a arte em si se encontra no processo de criação, desde seu estado caótico de pensamentos, desejos, medos e esperanças, até culminar em um estado tangível, capaz de estimular novos pensamentos, novas esperanças. É esse estado tangível, e passageiro, a que damos o nome de “obra de arte”, pois ela é apenas uma prova concreta que evidencia o processo longo, complexo e multifacetado propriamente chamado de “arte”. Este trabalho equivalente, embora não mostre por si só todos os desdobramentos que ocorreram até a sua conclusão, é a culminação tangível do meu processo no Instituto de Artes da UNESP. Como uma espinha dorsal que conecta o quadril até o crânio, é possível observar, nas entrelinhas deste documento, e nos cortes dos vídeos, uma linha que conecta o primeiro momento no qual pisei no câmpus, até o momento em que me preparo para sair, quase uma década depois.

Só não posso me esquecer de devolver as chaves dos ateliês.

REFERÊNCIAS

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma História Social da Mídia: De Gutenberg à Internet**. [S. l.]: Editora Jorge Zahar, 2004.

CINEMASSACRE 200. Direção: James Rolfe. [S. l.: s. n.], 2008. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MlQE_Lb801U. Acesso em: 3 ago. 2023.

COMO É estudar Audiovisual no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Ynrd0vJ5ckA&t=642s>> Acesso em: 1 jun 2024.

COMO É estudar Computação 2D no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=DnVjmdNXT4g>> Acesso em: 1 jun 2024.

COMO É estudar Computação 3D no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ztHOlQaBdEk>> Acesso em: 1 jun 2024.

COMO É estudar Fotografia Analógica no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RPJtawTrJ5U>> Acesso em: 1 jun 2024.

COMO É estudar Fotografia Cinética no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=q7ZeaqL8Ls4>> Acesso em: 1 jun 2024.

COMO É estudar Mídia no Instituto de Artes da UNESP?. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=1AtDG7teyN0>> Acesso em: 1 jun 2024.

ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES DA UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. **Projeto Político Pedagógico do Curso Superior de Audiovisual**. São Paulo, 1999.

GAGE, Leighton David. **O filme publicitário**. [S. l.]: Câmara Brasileira do Livro, 1985.

GOLDBERG, Lee; RABKIN, William. **Successful Television Writing**. Estados Unidos: John Wiley & Sons Inc., 2003. Disponível em: <https://archive.org/details/successfultelelevisionwritingleegoldberg/page/n3/mode/2up>> Acesso em: 15 mai 2024.

HOME Movies: The Spirit of Creation. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F6U9amcfU-s&t=1450s>. Acesso em: 3 ago. 2023.

HOW Art Arrived At Jackson Pollock. Produção: Nerdwriter1. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Q1irNBh2qg8>. Acesso em: 3 ago. 2023.

HOW I Made My FIRST Movie | Making UNSOUND!. Direção: Darius Brit. Roteiro: Darius Brit. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=iDFgJSuZS00>. Acesso em: 3 ago. 2023.

HOW to get the CINEMATIC LOOK in Premiere Pro Tutorial. Direção: Christian Maté-Grab. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=xQJfFLJufYw>. Acesso em: 3 ago. 2023.

HOW to Make People Comfortable on Camera for Interviews + B-Roll. Direção: Mark Bone. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=lwr9SGo1qsU>. Acesso em: 22 abr. 2024.

INSTITUTO DE ARTES DA UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA "JÚLIO DE MESQUITA FILHO".. **Projeto Político Pedagógico do curso de Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais.** São Paulo, 2003

JAMES Cameron, Academy Class of 1998, Full Interview. [S. l.: s. n.], 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dkHeJOFsQPc> Acesso em: 10 jul 2024.

KOLD-THE Creative Process. Direção: Sam Kolder. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=LAq_AL9TXOc Acesso em: 15 fev 2024.

LEAL, Frederico Fonseca. **Cine'stesia: Uma visão crítica no fazer e pensar cinema.** Orientador: Prof. Dr. Pelópidas Cypriano de Oliveira. 2011. Trabalho equivalente (Mestrado em Artes Visuais) - Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", [S. l.], 2011. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/ab246f3c-33ee-4e48-a7a0-c5833cc43f0a> Acesso em: 21 set 2023.

MACHADO, Arlindo. **A Arte do Vídeo.** [S. l.]: Editora Braziliense, 1985.

MANDY: The Art Of Film Grain. Produção: Nerdwriter1. [S. l.: s. n.], 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4PcpGxihPac&t=189s>. Acesso em: 3 ago. 2023.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** 2. ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2011.

MARTINS, Alice Fátima. **Outros fazedores de cinema: narrativas para uma poética da solidariedade**. [S. l.]: Editora Zouk, 2019.

NÉRICI, Imídeo Giuseppe. **Metodologia do Ensino Superior**. [S. l.]: Fundo de Cultura, 1973.

O PASSADO Ao Qual Nunca Poderemos Retornar - Antropoceno Revisto. Produção: Kurzgesagt – In a Nutshell. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YbgnlkJPga4>. Acesso em: 3 ago. 2023.

O QUE é audiovisual?. Uma História Social da Mídia, [S. l.], p. 1-1, 2 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.aicinema.com.br/o-que-e-audiovisual/>> Acesso em: 27 set 2023.

PAULO MONTEIRO VIEIRA BRAGA BARONE. **RESOLUÇÃO Nº 1, DE 16 DE JANEIRO DE 2009**. [S. l.], 16 jan. 2009. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces001_09.pdf> Acesso em: 27 set 2023.

RONCA, Antônio Carlos Caruso. **RESOLUÇÃO Nº 10, DE 27 DE JUNHO DE 2006..** [S. l.], 27 jun. 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rces10_06.pdf> Acesso em: 27 set 2023.

SILVA, Marcel Vieira Barreto; OLIVEIRA, Larissa Nascimento Lopes de. **No princípio, era o verbo: as bíblias de séries no contexto da produção televisiva contemporânea**. Contemporânea: Revista de Comunicação e Cultura, [s. l.], v. 19, 2021. DOI <https://doi.org/10.9771/contemporanea.v19i1.34471>. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/34471>> Acesso em: 15 mai 2024.

SONY FX30 | The \$1,800 Super35 Cinema Camera That Has it All!?. Direção: Potato Jet. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=aD0hmUJAnZ0>> Acesso em: 14 fev 2024.

START to Finish of a Music Video - Film Look on Sony FX3. Direção: Danny Gevirtz. Roteiro: Darious Britt. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=MA4oj3J_Sq0. Acesso em: 3 ago. 2023.

THE 3 Basics Of Cinematography. Direção: In Depth Cine. [S. l.: s. n.], 2021. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ow7w7FUAKdk>> Acesso em: 17 dez 2023.

THE ENGOODENING of No Man's Sky. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=O5BJVO3PDeQ>. Acesso em: 3 ago. 2023.

THREE Kingdoms-OverSimplified. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=26EivpCPHnQ>> Acesso em: 15 fev 2024.

VÍDEO de Apresentação Mídia I. Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=o-XPEAlBjrk&t=1s>. Acesso em: 11 ago. 2024.

VIDEOAULA O processo de criação como possibilidade de ensinar dança – on-line - 2º semestre de 2022. Produção: PerformArte. [S. l.: s. n.], 2022. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=GqYJ_Ovs4JE. Acesso em: 28 ago. 2023.

VISUALS:"COLORS DONT EXIST"(SONY RX100MII). Direção: Ricardo de Araujo Kobayashi Junior. [S. l.: s. n.], 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=wqqRLBk9sXA&t=93s>. Acesso em: 11 ago. 2024.

WATTS, Harris. **On Camera: O curso de produção de filme e vídeo da BBC.** 2. ed. [S. l.]: Câmara Brasileira do Livro, 1990.

APÊNDICE A - Projeto Vozes

Projeto “VOZES”: <https://www.youtube.com/@vozesfilmes>

APÊNDICE B - Videoaula feita em parceria com a PerformArte

Videoaula “O processo de criação como possibilidade de ensinar dança”:

https://www.youtube.com/watch?v=GqYJ_Ovs4JE&t=23s