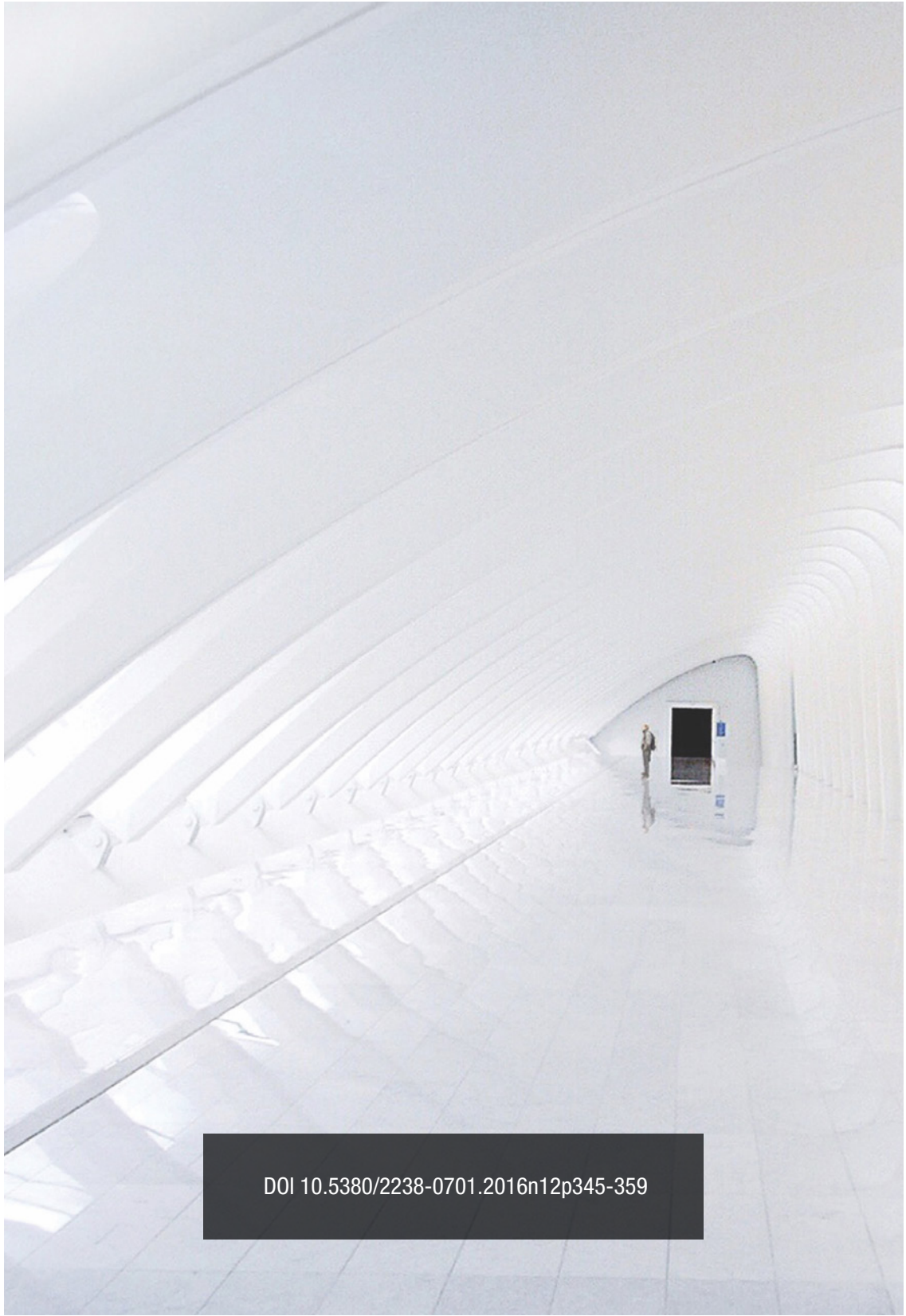


entre  
vista





DOI 10.5380/2238-0701.2016n12p345-359

*Mídias. Tecnologias. Interatividade. Pesquisa.*





## O futuro é interativo

*The future is interactive*

*El futuro es interactivo*

---

KEILA SIMONE SCHONS <sup>1</sup>

---

**Resumo:** A entrevista com Cleomar de Sousa Rocha, pesquisador e idealizador do Media Lab/UFPR, apresenta a visão do projeto voltado à pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas. Rocha discorre sobre o panorama do Ensino à Distância, os objetivos do programa, áreas de conhecimento, desafios e novas perspectivas para o ensino através do EAD.

**Palavras-chaves:** Laboratório de Mídia; Pesquisa; Interatividade; Tecnologias.

**Abstract:** An interview with Cleomar de Sousa Rocha, researcher and founder of Media Lab / UFPR, presents the vision of the project focused on research, development and innovation in interactive media. Rocha discusses the Distance Learning panorama, the program objectives, areas of knowledge, challenges and new perspectives for teaching through ODL.

**Keywords:** Laboratory of Media; Search; Interactivity; Technologies.

---

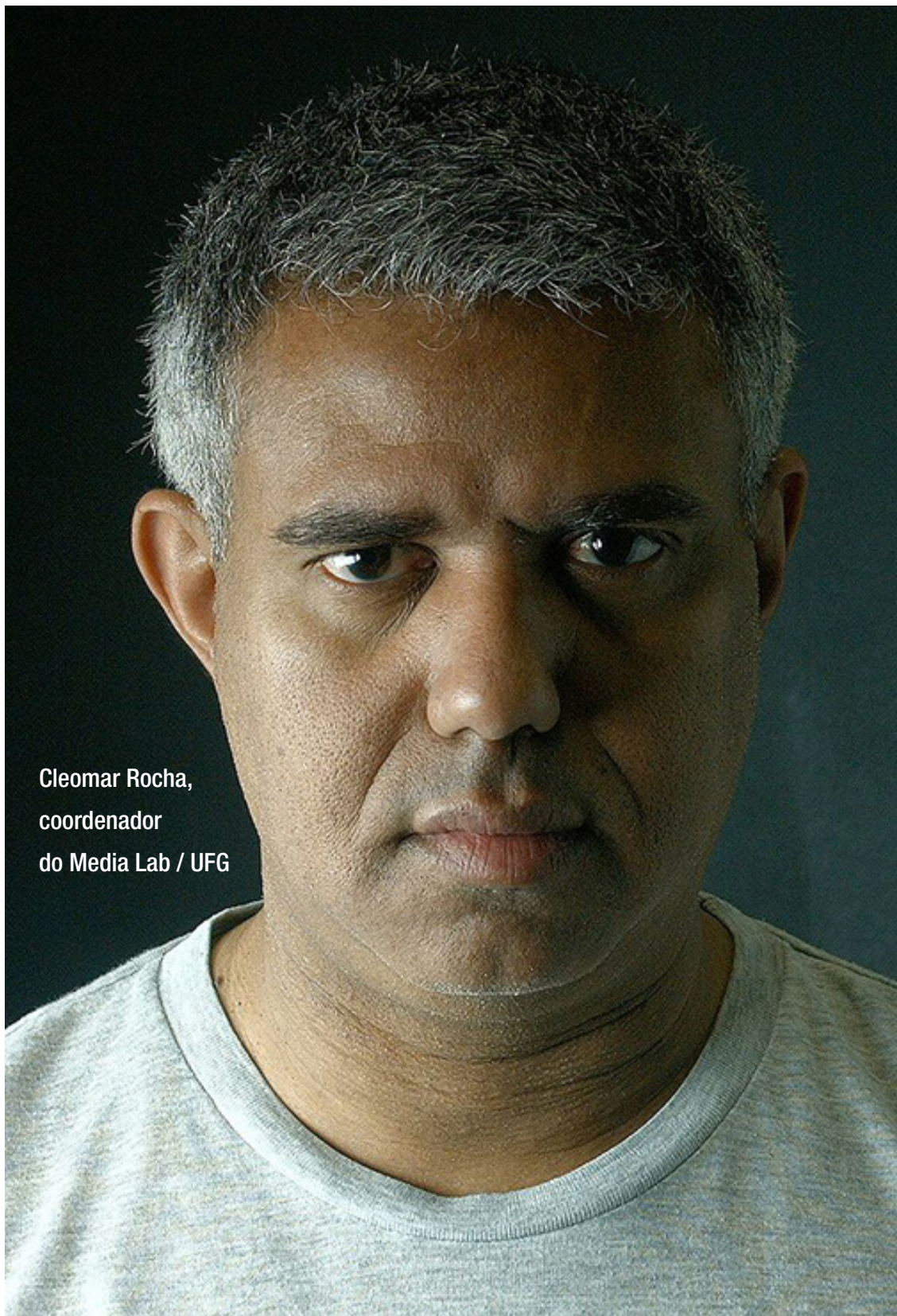
1 Mestranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFPR, da linha Comunicação e Formações Socioculturais. E-mail: keila\_schons@hotmail.com.

**Resumen:** *La entrevista con Cleomar de Sousa Rocha, investigador y fundador del Media Lab / UFG, presenta la visión del proyecto orientado a la investigación, desarrollo e innovación en medios interactivos. Rocha habla sobre el panorama de aprendizaje a distancia, los objetivos, las áreas de conocimiento, retos y nuevos enfoques para la enseñanza a través de la educación a distancia.*

**Palabras clave:** *Media Lab; Investigación; Interactividad; Tecnologías.*



**Cleomar Rocha,**  
coordenador  
do Media Lab / UFG



## **Pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas realizadas pelo laboratório de pesquisa Media Lab, da Universidade Federal de Goiás**

Cleomar de Sousa Rocha é pós-doutor em Estudos Culturais (UFRJ), pós-doutor em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (PUC-SP) e doutor em Comunicação e Cultura Contemporâneas (UFBA). Professor do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual, Faculdade de Artes Visuais, Universidade Federal de Goiás, começou o projeto do Media Lab em 2005, ainda em Salvador, mas somente se consolidou em 2009, na UFG, com a aprovação do projeto de construção do prédio, pela FINEP. Artista pesquisador com projetos/pesquisas em design de interfaces, mídias interativas, interfaces computacionais e arte tecnológica, atualmente é o coordenador do Núcleo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da UFG – o Media Lab / UFG, que tem como objetivo se tornar polo de pesquisas Comunicação, Arte, Design, dentre elas as de *stricto sensu*. Nossa conversa abordou diversos assuntos, dentre eles o Ensino a Distância, tecnologias na educação e multidisciplinaridade.

**Ação Midiática – O que é o Media Lab, quais seus objetivos e, ao sabermos das burocracias que temos no ensino superior público, como foi a jornada desde a primeira reunião sobre o projeto até a captação de recursos para a construção do espaço físico e aquisição de equipamentos?**



FOTO: MEDIA LAB



**Rocha** – O Media Lab é um laboratório de pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas, que tem por objetivo desenvolver e apoiar projetos inovadores em mídias interativas, sempre de modo colaborativo e em equipes multidisciplinares. A perspectiva é criar conhecimento e não apenas reproduzi-lo, voltando-se mais para níveis de formação elevados, como mestrado, doutorado e pós-doutorado, mas atendendo também formação de iniciação científica. O projeto responde demandas internas e externas da UFG, atendendo os setores público e privado, além de incrementar a formação de mestres e doutores. A excelência do projeto e seu forte impacto social ajudou na aprovação dos vários projetos e editais, responsáveis pela captação de recursos tanto para o prédio próprio quanto para o parque tecnológico formado pelo Media Lab / UFG.

“ [...] o impacto social e cultural é potencializado pelas instituições participantes, na medida da replicação de projetos na rede inteira, otimizando resultados e reduzindo custos. ”

**AM** – O Media Lab Brasil é uma rede composta por três universidades (Universidade Federal de Goiás, Universidade de Brasília e Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará) totalmente dedicada à pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas. Quais os impactos sociais, culturais e artísticos da rede e, especificamente, do Media Lab UFG, laboratório-núcleo da rede?

**Rocha** – A partir do êxito do Media Lab / UFG, fomos procurados para replicação do modelo de trabalho pela UNIFESSPA e UnB. Formamos, desde meados deste ano, a rede Media Lab / BR, assumindo o mesmo espírito colaborativo e inter-

disciplinar que nasceu na UFG. Esta característica impacta potencialmente todas as unidades e formações acadêmicas, resultando em projetos com a excelência da participação de profissionais de todas as áreas envolvidas pelo projeto e não apenas de uma. Ainda, o impacto social e cultural é potencializado pelas instituições participantes, na medida da replicação de projetos na rede inteira, otimizando resultados e reduzindo custos. Para o laboratório da UFG, como sede da rede, fica o compromisso de assegurar aos demais laboratórios as diretrizes de colaboração e validação de projetos comuns, que envolvem não apenas a rede, mas todas as demais instituições vinculadas ao Media Lab e às instituições participantes. Por exemplo, todas as nossas ações alcançam um público final ampliado, na medida em que a rede tem um alcance maior que os laboratórios isolados.



FOTO: MEDIA LAB

**AM – Hoje, quantos pesquisadores, professores e alunos integram o Media Lab UFG? Vocês privilegiam determinadas áreas de conhecimento ou a essência da interação entre diferentes áreas está presente da seleção de equipes e projetos e até na estrutura física do laboratório?**

**Rocha –** Contamos hoje com mais de 50 pessoas no Media Lab / UFG, das mais variadas formações e níveis. Temos desde pós-doutores até bolsistas de iniciação científica de ensino médio. A maior parte dos bolsistas já concluiu a graduação ou mestrado, sendo relativamente poucos os que pos-

suem vínculo com a UFG, na condição de aluno. Não há privilégio por formação, no sentido geral, mas os projetos acabam por indicar habilidades e competências específicas, formando o escopo das vagas que abrimos. Hoje temos mais cientistas da computação, designers e comunicólogos, mas temos também engenheiros, artistas, psicólogos e até economistas na equipe. A interação entre competências diversas é nosso gene primordial.

**AM** – Um dos maiores desafios das áreas acadêmicas é a criação de projetos que integrem ensino, pesquisa e extensão, até mesmo pela dificuldade em estabelecer limites entre esses campos. Já que o Media Lab UFG atende plenamente esse objetivo, como, na prática, se resolvem tais “tensões” e quais lições o núcleo ensina a pesquisadores interessados no desenvolvimento de projetos semelhantes?

**Rocha** – A pesquisa é o carro chefe do Media Lab. O conhecimento adquirido pela pesquisa é replicado no ensino, quando há a adequação a perfis de cursos, e na extensão, quando há interesse específico ou quando o conhecimento não se adere plenamente a perfis disciplinares. Neste ponto não há nenhum tipo de problema, já que esta acomodação se dá organicamente. Não há atividades de ensino nem de extensão que não se originem da pesquisa. Todos os nossos projetos preservam a pesquisa como objetivo primeiro, tendo o ensino e a extensão como resultados, e não como objetivos.

“ Todos os nossos projetos preservam a pesquisa como objetivo primeiro, tendo o ensino e a extensão como resultados, e não como objetivos. ”

**AM** – Uma das modalidades de ensino que mais crescem no Brasil é o EAD. O curso de especialização ofertado pelo laboratório – financiado pela CAPES e oferecido gratuitamente em sete polos em Goiás –, adota a metodologia PBL (*Problem Based Learning*). Quais as vantagens dessa metodologia e como ela dialoga com os conteúdos do Ambiente de Gestão de Aprendizagem?

**Rocha** – O In.mídias é um curso inovador dentro da UFG, pela abordagem do PBL, e é inovador no mundo por implementar o método H (ou AGA - Ambiente de Gestão da Aprendizagem), que coloca o aluno como protagonista do processo ensino-aprendizagem. A maior vantagem dos dois métodos é concentrar esforços no desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos, e não nos conteúdos programáticos. O uso de mídias é essencial no processo, gerando experiências singulares em seu uso como medida eficaz de aprendizagem. A perspectiva é de alterar o modelo centrado no professor e no ensino, para um modelo centrado na aprendizagem e no aluno. Estes dois métodos formam a espinha dorsal do curso, que tem atrás de si uma pesquisa sobre interfaces computacionais, modelização de ambiente de aprendizagem e sistemas cognitivos. O curso, em si, é uma aplicação das instruções da pesquisa que nossos pesquisadores desenvolvem.

**AM** – Se pensarmos nas possibilidades do EAD, o Media Lab pode contribuir com quais inovações em forma, conteúdo e tecnologia?



FOTO: MEDIA LAB

**Rocha** – Há uma necessidade premente de remodelarmos o ensino, não apenas a distância, mas de modo geral. O distanciamento que os métodos e conteúdos têm em relação ao mundo é quase abismal. É preciso que a sala de aula não seja alheia ao mundo e contexto contemporâneos, como querem alguns. Ainda, com a dinâmica do conhecimento, estabelecer o centro na aprendizagem e no aluno significará não se fixar no espaço-tempo do professor. Se pensarmos nas mudanças na aposentadoria, que querem nossos governantes, em breve teremos professores com defasagem de décadas em relação aos seus alunos, imperando um problema geracional maior que o que temos hoje. Se observarmos o processo de aceleração que a tecnologia nos presenteia, mais e mais acentuadas serão estas diferenças. É premente que se repensem métodos e procedimentos em nossas escolas, hoje já muito defasadas em relação a sociedade. O Media Lab tem se posicionado neste sentido, não apenas levantando discussões, mas apresentando propostas práticas, como são os cursos oferecidos, seja de especialização seja de extensão. O Media Lab formula e aplica métodos que alteram o que está aí, propondo alternativas mais contemporâneas do processo ensino-aprendizagem, com o uso de mídias interativas. Além disso temos formado professores para enfrentarem essa nova ordem, desenvolvendo competências para este contexto.

“ O distanciamento que os métodos e conteúdos têm em relação ao mundo é quase abismal. É preciso que a sala de aula não seja alheia ao mundo e contexto contemporâneos, como querem alguns.

”

**AM – Quais os principais projetos de mestrado, doutorado e pós-doutorais que estão em andamento no Media Lab UFG?**

**Rocha** – Os projetos em andamento dizem de pesquisas sobre tecnologias em museus, em interfaces computacionais, em processos de aprendizagem colaborativa, em arte, cinema de ultra-alta resolução, realidade aumentada e cidades inteligentes. Todas as pesquisas se articulam com projetos outros e, por conseguinte, com outros pesquisadores, de modo a permitir ampliações e aplicações dos resultados. Por exemplo, os projetos que envolvem museus tem o Museu Casa de Cora Coralina e o Museu de Ciências da UFG como espaços de aplicação de resultados. Parte das demandas destes locais são atendidas e discutidas também pelos projetos de tese e dissertações, em equipes ampliadas que envolvem vários profissionais e pesquisadores - e não apenas o mestrando ou doutorando. Esta lógica é estratégica para que os projetos não se tornem apenas mais um livro ou artigo, mas que possam ser aplicados em projetos socialmente implantados. Isto quer dizer que todos os projetos possuem uma discussão e uma aplicação, respondendo a interesses de formação e também de demandas sociais de fato.

**AM – Publicação de livros e coletâneas, organização de eventos como Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – caminhando para sua 16ª edição – a criação e gestão de cursos de especialização, produção de games, aplicativos e o pro-**

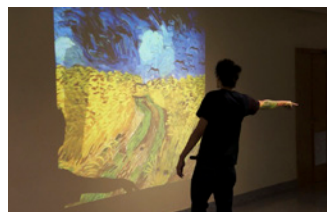


FOTO: JORNAL DA UFG



**grama de estágio pós-doutoral. O catálogo do Media Lab UFG é amplo e, principalmente, busca aproximar as áreas de Comunicação, Design, Arte, Ciências da Computação, Música, Engenharia, Educação, Gestão e Estudos Culturais. Qual o maior desafio em coordenar um projeto tão multidisciplinar quanto o laboratório?**

**Rocha** – A dificuldade é de manutenção de equipe, já que alunos tendem a nos deixar quando finalizam seus cursos, e pesquisadores igualmente nos deixam quando seus projetos são finalizados. Mas esta dificuldade é, de fato, uma característica de equipes em instituições de ensino e pesquisa, portanto já são previstas, embora sejam um desafio a mais para a gestão. Outro ponto que merece destaque é a descontinuidade de demandas públicas, a partir de mudanças de governança: o impacto da mudança de um ministro ou de sua equipe é, por vezes, terrível para a pesquisa, que vê alteração de cronograma e orçamento alterados sem qualquer cerimônia ou responsabilidade. Para o futuro, esperamos ampliar a rede Media Lab Brasil e nos consolidar como o mais importante da América Latina, o que já somos. Nossa perspectiva é fazer a diferença. ■

“ [...] o impacto da mudança de um ministro ou de sua equipe é, por vezes, terrível para a pesquisa, que vê alteração de cronograma e orçamento alterados sem qualquer cerimônia ou responsabilidade. ”