

PRÁTICAS INOVADORAS NA APRENDIZAGEM DA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

Práticas inovadoras na aprendizagem da produção audiovisual está voltada para experiências que lidam com a interface entre educação, comunicação e artes. Os efeitos de nossas práticas se materializam sob a forma de vídeos, documentários, DVDs, videoclipes, CDs, programas de TV alternativos, sites, blogs e produtos multimídia. Vamos expor de que forma nossas práticas podem contribuir para a produção de um “devir mestre” singular, onde o professor cria problemas para si e para seus alunos, entendendo a aprendizagem como cultivo da potência singular de criação de cada um. Nosso referencial teórico tem como base Deleuze & Guattari, Kastrup e a bibliografia específica da área.

Palavras chave: subjetividade; produção audiovisual; arte; invenção

Alita Villas Boas de Sá Rego¹

Apresentação

Práticas inovadoras na aprendizagem da produção audiovisual apresenta as experiências realizadas durante o processo de produção de audiovisual no âmbito do projeto *Canal Laborav, televisão, educação e periferia*. O projeto do *Canal Laborav* teve início em 2010 e ainda está em andamento no Programa de Pós-Graduação em Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas, da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (FEBF), o *campus* da UERJ em Duque de Caxias, na Baixada Fluminense.

O objetivo geral de nossa pesquisa é cartografar as práticas na produção de vídeos e experimentar novos formatos e gêneros de audiovisuais, em sintonia com a ideia de uma subjetividade pós-mídia,

tal como descrita por Felix Guattari². Em sua parte prática, a primeira versão do projeto visava à produção programas para TV Kaxinawá desenvolvidos a partir dos projetos criados pelos alunos de graduação que participam do projeto de extensão LABORAV – Laboratório de Recursos Audiovisuais da FEBF. Em 2013, o projeto ampliou seus objetivos e transformou seus bolsistas em multiplicadores nas atividades de produção de vídeos e na realização de oficinas de capacitação, além de realizar produções alternativas com qualidade para participar de festivais de audiovisual e para distribuição em escolas,

¹ Prof. Dra, Adjunta da Universidade do Estado do Rio de Janeiro/UERJ/FEBF. Pesquisadora do PPG de Mestrado em Educação, Cultura e Comunicação/UERJ/FEBF. alitasa.rego@gmail.com

² Uma era pós-mídia implica na “reapropriação” individual coletiva e no uso interativo das máquinas de informação, comunicação, inteligência, arte e cultura (GUATTARI, 1990), um efeito da subjetividade produzida pela universalização do acesso aos meios de comunicação.

bibliotecas e universidades. Hoje, o LABORAV funciona como um espaço de convivência e uma zona alternativa de produção, onde são realizadas oficinas de criatividade na produção audiovisual, rádio e mídias sociais com jovens da periferia, onde são aplicadas as práticas desenvolvidas em seu cotidiano, além de produzir vídeos, CDs e DVDs.

As práticas realizadas no Laborav deram origem à *Central de Produção Multimídia Kaxinawá* (CPMK), que reúne a rádio Comunitária Kaxinawá; o laboratório de som onde se realizam experiências e gravações de áudio e de narrativas sonoras; o laboratório de informática multiuso e uma produtora de vídeo com recursos profissionais. Com tantas frentes de pesquisa, poderíamos fazer diversas abordagens. Mas neste texto optamos por apresentar nossas práticas inventivas aplicadas à aprendizagem do audiovisual.

Máquinas concretas de subjetivação

Apoiado nos conceitos de Guattari e Foucault, Lazzarato (2014) assinala que qualquer produção de subjetividade está ligada à economia, às instituições, às máquinas e a outros elementos heterogêneos, mais ligados às práticas cotidianas do que à linguagem; mais ligada aos núcleos não discursivos, existenciais e aos signos afetivos e assignificantes. Signos afetivos não possuem uma forma definida, mas estão presentes no corpo do doente, no veio da madeira, nos sabores, odores e texturas dos alimentos. São forças moventes que afetam e são afetadas pelo meio, transformando e se transformando, num constante processo de devir outro³.

O conceito de signos⁴ afetivos assignificantes encontra ressonância nas imagens nuas de Gil (1996). Afetos sem forma definida e que ainda não foram domados pelas palavras ou conceitos. Estão presentes no sorriso e no abraço de boas vindas no qual percebemos, mas não vemos, a rejeição que não está explicitada pelas palavras ou gestos. Poderíamos dizer que imagens nuas estão no não-lugar entre o dizível e o visível. Elas

³ Podemos citar como exemplo de devir outro o devir boi de um cavalo de corrida que puxa uma carroça semelhante a um carro de boi. Este cavalo está mais próximo de uma subjetividade bovina do que de uma subjetividade equina, apesar da forma cavalo. A subjetividade bovina do cavalo se forma a partir do encontro do animal com o carro de carga que emite signos afetivos de força, da passividade dos bois de carga, do poder do ser humano sobre os animais, da vida no campo, do tempo da colheita e todos os signos que estão presentes e que vão além da forma pura de um cavalo de corrida. Uma subjetividade pós-mídia é consequência do encontro entre indivíduo(s) e as máquinas de comunicação. Partindo do pressuposto foucaultiano, se quebrarmos o significado da palavra cavalo e a representação da forma cavalo, encontraremos o devir boi do cavalo. Esta é uma das tarefas a serem realizadas pelo cartógrafo.

⁴ Para Pierce, existem três tipos de imagem: a primeiridade, onde a imagem remete a si mesmo, é uma qualidade ou potência, pura possibilidade. A secundidade remete a si apenas através de outra coisa, a existência, a ação e a reação. A terceiridade que remete a si a partir de uma relação, lei, ou o necessário. (Deleuze, 1990, p:43) As imagens nuas ou signos afetivos estariam na categoria da zeroidade.

fazem parte de uma experiência que vai além das formas da consciência e se configuram como um problema constante para os criadores e artistas, que estão sempre procurando novas formas para exprimi-las. Imagens nuas, com suas qualidades, seu potencial afetivo, são a matéria-prima dos processos de subjetivação que se concretizam na obra de artistas plásticos, dançarinos, músicos e em produtos audiovisuais e nos trabalhos criativos. São a matéria-prima da arte que pulsa na inquietação que corrói aquele que tenta exprimi-la.

Acreditamos que as práticas cotidianas realizadas no LABORAV durante o aprendizado da produção de audiovisual estimulam processos de subjetivação cujo efeito é um devir artista produtor de sons e imagens em movimento a partir de signos afetivos. Estas práticas fazem parte das microfísicas da existência, calcadas em práticas cognitivas inventivas.

Práticas cognitivas inventivas: uma aprendizagem problematizada

Kastrup (2005) questiona a ideia de uma aprendizagem onde conhecer é reconhecer, baseada em práticas que partem do pressuposto de que tanto sujeito quanto objeto são dados previamente e que existem leis gerais invariantes. Este método, característico da ciência moderna, retira o objeto do tempo e do espaço, permitindo que se possa reconhecer o que ele “é” e definir qual o seu “ser” ou sua essência invariante sem interferência do exterior. É um objeto cujas conexões com a vida imanente são cortadas. Isto é consequência de um mundo que já está pronto e acabado e que nega a produção de novos devires. Um professor adepto destas práticas apresenta para seus alunos problemas cujos resultados já são conhecidos. O aluno deve compreender ou decorar a fórmula ou definição já existente para chegar ao resultado “correto”. Estas práticas produzem subjetividades pouco criativas que habitam identidades *prêt-à-porter*.

Ao contrário do trabalho intelectual recognitivo, os processos inventivos exigem um esforço extra, que é criar a partir de potências ainda não visíveis, a partir do encontro com os signos qualitativos ainda não domados pelas formas e pelas palavras. Por isso a base de uma política inventiva de aprendizagem audiovisual e multimídia está ligada ao problema de materializar imagens nuas ou os signos afetivos sob a forma de palavras, sons, coisas, produtos ou estruturas, cálculos matemáticos ou *softwares*; ou mesmo pinturas, esculturas, livros, filmes, documentários, ou produtos audiovisuais. Deleuze, citado por Kastrup (2005), aponta que toda aprendizagem converge para a arte, pois é na criação artística que se conhece a potencia diferencial de cada matéria, suas qualidades,

como ela afeta e como é afetada, seus movimentos internos e externos, para poder extrair um braço de uma peça de mármore, uma figura de uma tela ou uma imagem potente de uma câmera, seja ela fotográfica, de cinema, de vídeo ou de um telefone celular. Kastrup (2005) cita o amarelo dos girassóis de Van Gogh como problemático, pois em sua diferença absoluta ele provoca uma ruptura com o nosso conhecimento orgânico dos girassóis da natureza, fazendo com que ele seja visto a partir de um novo devir. O amarelo de Van Gogh não é consequência de um ato de reconhecimento, mas uma criação a partir do problema de materializar a qualidade dos girassóis que afetavam o artista. Olhar os girassóis de Van Gogh nos leva a ver o mundo de uma forma diferente.

Laborav, práticas para um devir audiovisual inventivo

Para realizar suas atividades de produção audiovisual, o LABORAV conta com quatro computadores IMAC equipados com o software de edição Final Cut, programas de efeitos especiais e de finalização de áudio e vídeo; uma câmera Sony HXR-NX70N e os equipamentos periféricos (tripé, refletores, microfones etc.) para gravações em externa e em pequenos estúdios. Conta também com um estúdio de som equipado com softwares de gravação, mixagem e sonorização de vídeos. A produção inclui vídeos no formato de programas para TV, documentários e ficções realizados pela equipe do LABORAV, alunos de pedagogia e das licenciaturas em Geografia e Matemática, mestrandos, alguns moradores do bairro Vila São Luís que atuam como voluntários. Alguns vídeos são realizados sob demanda de professores, que desejam documentar suas pesquisas. Todos aqueles que se envolvem nas realizações podem atuar como produtores, atores, operadores de câmera, além de outras funções que vão surgindo ao longo de cada projeto. A prática da produção audiovisual é realizada através da exploração e do uso direto dos equipamentos pelos alunos, tomadas de decisão coletivas, no âmbito de modos de criação e produção colaborativos. Para produzir um vídeo, qualquer bolsista, aluno ou professor deve apresentar um projeto por escrito, fruto de alguma pesquisa ou ideia.

O observador externo pode ficar com a impressão de que não existe nenhum método ou objetivo em nossas práticas, já que as reuniões de produção parecem caóticas, permeadas por brincadeiras, fofocas e burburinhos. No entanto, mesmo com essa impressão de caos, existe uma ordem diferente das produções tradicionais que faz com que tenhamos uma boa produtividade.

Nesta configuração surge o devir mestre do professor/coordenador dos encontros. Ele se deixa levar pelo ambiente⁵, observando as relações que se estabelecem ao longo da reunião, escutando as propostas que surgem, acompanhando as conversas centrais e paralelas com uma atenção distraída, até que algum comentário se destaque, fazendo com que ele se foque no assunto. Neste momento, coloca em questão aquilo que percebeu, problematizando-o. Propostas de gravações em favelas ou gravações noturnas que exigem segurança extra para os equipamentos ou despesas de produção muito altas são problemas que levantam debates e discussões que sempre terminam com alguma solução nova adequada ao problema. Isto porque nenhuma produção é igual, mesmo que seja sobre um mesmo tema e as condições de realização nunca são as mesmas.

As reuniões do grupo são semanais e o modo de funcionamento é baseado na autogestão, onde cada um sabe o que deve fazer e é responsável por levar a termo a tarefa que assumiu. Os resultados nem sempre aparecem no prazo previsto, e muitos trabalhos param pelo meio. Mesmo assim, podemos computar a produção de 36 vídeos⁶ em três anos, o que dá uma média de 12 por ano, entre curtíssimas, curtas e médias-metragens.

Assim que entra no LABORAV o bolsista ganha uma camiseta com o logotipo do laboratório que deve ser utilizada nas gravações de externas. A ideia da camiseta é facilitar a identificação da equipe como universitária. Ao mesmo tempo, ela reforça a ideia de uma comunidade de interesses que atua em conjunto tendo um objetivo comum. Todo ano a equipe sofre modificações, já que alguns bolsistas se graduam e deixam a faculdade, sendo substituídos. Assim, o processo de capacitação do grupo nunca termina. Aqueles que já têm mais prática ficam encarregados de orientar os novos integrantes. Normalmente, quando os bolsistas e voluntários entram para o LABORAV, têm o seu primeiro contato com os equipamentos. Muitos ficam com medo de “meter a mão na massa”, ao saber o custo das máquinas. Mas com a ajuda dos bolsistas mais antigos superam o receio.

Pelo planejamento, as reuniões da equipe do Laborav aconteceriam duas vezes por semana: uma para estudos teóricos; outra de produção e avaliação das atividades. Mas, no final das contas, a principal reunião coletiva acontece às segundas-feiras, quando são apresentados e selecionados os novos projetos. Também é realizada uma avaliação das atividades semanais em curso para verificar o andamento dos projetos em pré-produção e os que estão em fase de execução. Durante esta avaliação se discute sobre filosofia, história das imagens, tecnologia, processos cognitivos. Fala-se de equipamentos e de

⁵ O coordenador das reuniões deve exercer uma atenção distraída e ser capaz de identificar as propostas que podem ser problematizadas, estimulando a criatividade tanto na etapa da criação quanto na da produção

⁶ Os vídeos podem ser encontrados em <https://www.youtube.com/user/laboravorg>.

recursos financeiros, integrando o discurso e a teoria à prática. As reuniões duram a tarde toda. As decisões, sempre coletivas e conciliadas, ficam registradas em uma ata distribuída para todos e que serve de base para a organização das atividades. Isto porque cada equipe se organiza de acordo com a disponibilidade de seus integrantes. Os laboravianos não possuem um horário fixo de encontro, já que, além das atividades de produção, também devem se ocupar dos trabalhos das outras disciplinas. Todo o processo de criação é colaborativo e se dá a partir da ideia de alguém compartilhada com outros integrantes do grupo, que a complementam com sugestões e soluções criativas para viabilizar a criação e a produção. Geralmente (mas nem sempre), o autor da ideia torna-se o diretor do projeto. Todos assumem funções em todos os projetos, no modelo cooperativo. A formação das equipes é realizada de forma voluntária.

Resumo de algumas práticas do Laborav

1. Se abrir aos desejos das comunidades interna (corpos discente e docente) e externa (Baixada Fluminense);
2. Criar uma comunidade de interesses;
3. Ter condições técnicas e materiais;
4. Explorar o uso direto dos equipamentos;
5. Realizar reuniões semanais;
6. Distribuir a ata das reuniões;
7. Apresentar propostas de projetos por escrito;
8. Tomar decisões coletivas;
9. Modo de criação colaborativa;
10. Modo de produção cooperativo;
11. Distribuir responsabilidades e atividades de acordo com o interesse e o desejo de cada um;
12. Autogestão do tempo;
13. Problematização de propostas;
14. Produzir e compartilhar de conhecimentos;
15. Produzir vídeos, animações, DVDs, CDs de música e multimídias, videoclipes, programas de TV, programas de rádio, oficinas de capacitação, softwares, sites, redes sociais.

Algumas considerações

Pesquisas em aberto, como a nossa, procuram humanizar relações e estimular as potências criadoras, em vez de formatar professores que serão meros transmissores de informações prontas, adeptos de uma política educacional baseada no reconhecimento da informação já produzida. Acreditamos que uma política comunicacional/educativa baseada nos processos de cognição inventivos deve estar baseada muito mais na formulação de problemas e no encontro de suas soluções a partir da experiência cotidiana, do que no reconhecimento de soluções já encontradas por outros.

Toda aprendizagem, considerada como produção de subjetividade, é um processo que agencia humanos, máquinas, instituições e linguagens e cujos efeitos são novos sistemas de percepção de imagens, de produção de valores, de representações. Quando se observam as práticas de produção dos integrantes do LABORAV, é possível perceber alguns devires delirantes em meio à repetição das fórmulas audiovisuais que já fazem parte do repertório coletivo. Ao participarem do LABORAV, os bolsistas entram num processo de devir outro cujos efeitos são processos de subjetivação inventivos que se manifestam em seu cotidiano de estudantes e de futuros professores. Alguns adotaram a política cognitiva em suas salas de aula, estimulando a autonomia de seus alunos e criando problemas para eles. Outros desistiram da Pedagogia ou da Geografia e passaram a se dedicar integralmente ao audiovisual, aos quadrinhos, aos videogames. A produção de documentários em vídeo em trabalhos de conclusão na licenciatura já foi adotada por alguns alunos que decidiram que irão fazer o seu mestrado sobre o uso do vídeo nos diferentes segmentos escolares. Além das produções audiovisuais (cerca de 36 em quatro anos), já tivemos sete dissertações defendidas baseadas em nossa metodologia.

Bibliografia

AGAMBEM, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009

DELEUZE, Gilles. *Foucault*. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. *A Imagem-tempo*. 1990

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

_____. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Vol.4, Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1979.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Vozes, 2009.

FRÓES, Jorge Rodrigues de Mendonça. *Tecnologia e educação das máquinas à técnica, uma abordagem segundo Gilbert Simondon*. São Paulo: Blucher Acadêmico, 2010.

GIL, José. *Imagens nuas e as pequenas percepções*. Estética e Metafenomenologia. Lisboa: Relógio D'Água, 1996

GUATTARI, Félix; ROLNIK, Sueli. *Micropolíticas – cartografias do desejo*. Petrópolis: Vozes, 2011.

GUATTARI, Félix. *Caosmose*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

_____. *Vers une ère post media*. **Chimeres**, n. 28, primavera-verão 1996. Disponível em < http://www.revue-chimeres.fr/drupal_chimeres/files/termin51.pdf.> Acesso .dezembro de 2015

KASTRUP, Virgínia. *Políticas cognitivas na formação do professor e o problema do devir-mestre*. Educação e Sociedade, v. 26, n. 93, p. 1273-1288, 2005. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/es/v26n93/27279.pdf> > Acesso em dezembro de 2015

_____, *A invenção de si e do mundo*. Uma introdução do tempo e do coletivo no estudo da cognição. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

LAZZARATO, Maurizio. *Signos, máquinas, subjetividades*. São Paulo: Edições SESC/n-1 Edições. 2014.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virginia; ESCOSSIA, Liliana da (org). *Pistas do método da cartografia. Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

Autorizo a Revista Aproximando a publicar o artigo “**Práticas inovadoras na aprendizagem da produção audiovisual**”, de “Alita Sá Rego”. O artigo integrará o Número 3, Volume 2, da Revista Aproximando e ainda não foi publicado em nenhum outro periódico.

Atenciosamente



Alita Sá Rego

Rio de Janeiro, 09/12/2015