

PRODUÇÃO AUDIOVISUAL E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SALA DE AULA

André Barroso da Veiga¹
Solange Straube Stecz²

RESUMO: Este estudo pretende criar um entendimento sobre o audiovisual como possibilidade de integração entre as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TIC) de maneira criativa nos processos de aprendizagem. Para tal, parte-se de um referencial teórico, por autores como Bergala, Deleuze, Franco, Freire, Kenski, Levy, Moran e Stecz, para refletir a respeito do uso do cinema em sala de aula como atividade criativa, além de buscar compreender sobre como as tecnologias digitais, que estão tão presentes no cotidiano urbano contemporâneo, também são acessíveis para a realização dessas atividades pedagógicas. Pontuando programas e recursos digitais utilizados em uma prática pedagógica que busca a produção audiovisual junto aos estudantes de turmas do ensino médio no Colégio Estadual do Paraná, em Curitiba, que foram observadas no ano de 2020. Este artigo é um desdobramento da pesquisa de mestrado profissional no Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR).

PALAVRAS-CHAVE: produção de vídeo estudantil; cinema educação; ensino com audiovisual; tecnologias digitais de informação e comunicação.

AUDIOVISUAL PRODUCTION AND DIGITAL TECHNOLOGIES IN THE CLASSROOM

ABSTRACT: This study aims to create an understanding of audiovisual as a possibility of integration between Digital Information and Communication Technologies (ICT) in a creative way in the learning processes. To this end, it starts from a theoretical framework, by authors such as Bergala, Deleuze, Franco, Freire, Kenski, Levy, Moran and Stecz, to reflect on the use of cinema in the classroom as a creative activity, in addition to seeking to understand on how digital technologies, which are so present in contemporary urban daily life, are also accessible for these educational activities. Punctuating programs and digital resources used in a pedagogical practice that seeks audiovisual production with high school students at Colégio Estadual do Paraná, in Curitiba, which were observed in the year 2020. This article is an offshoot of professional master's research in the Postgraduate Program in Arts (PPGARTES) by the State University of Paraná (UNESPAR).

KEYWORDS: student video production. cinema education. teaching with audiovisual. digital information and communication technologies.

252

1 Aluna do Mestrado Profissional em Artes (PPGARTES), da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Linha de Pesquisa: Modos de conhecimento e processos criativos em arte. E-mail: andrebarrosodaveiga@gmail.com

2 Professora e pesquisadora do Mestrado Profissional em Artes (PPGARTES), da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Linha de Pesquisa: Modos de conhecimento e processos criativos em arte. E-mail: solange.stecz@unespar.edu.br

INTRODUÇÃO

Ao iniciar minha carreira como professor de Artes pela Rede Pública de Educação do Estado do Paraná, já havia notado a vontade, tanto por parte dos estudantes, quanto por parte das gestões escolares, no uso de Tecnologias digitais de Informação e Comunicação (TIC) nos processos pedagógicos, e que vem se transformando cada vez mais em uma urgência social. Porém, ficam questões sobre quais tecnologias usar, como e para quais funções usar, quais os recursos necessários para o desenvolvimento de práticas pedagógicas com tecnologias digitais integradas na estrutura do processo de ensino aprendizagem. Percebi no audiovisual a possibilidade de articular tais questões em minhas práticas docentes. Pensando sobre o uso do Cinema no ambiente escolar, como possibilidade de criação artística com as tecnologias digitais, lancei o olhar nos recursos acessíveis aos professores e estudantes para produção cinematográfica em sala de aula. A cultura audiovisual, que constrói imaginários e está na vida das pessoas, é uma estética que articula vários saberes para sua criação, e que é muito presente no cotidiano. Considerando a gama de TICs acessíveis na sociedade urbana contemporânea, como computadores caseiros onde os estudantes podem editar materiais digitais, ou aparelhos *smartphones*, onde existe uma variedade de aplicativos para manipulação de conteúdos digitais. Chegando na questão que norteia a presente pesquisa, que é a produção audiovisual como possibilidade de integração das TICs na educação. No presente estudo, que é um desdobramento da pesquisa realizada para o mestrado profissional no Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGARTES) pela Universidade Estadual do Paraná (UNESPAR), primeiro realizei uma pesquisa bibliográfica a fim de horizontalizar o discurso a respeito do audiovisual e das TICs no processo de aprendizagem. Finalizando com um levantamento das tecnologias digitais utilizadas como recursos didáticos para realização de atividades pedagógicas que envolvam a produção audiovisual.

Este estudo parte da experiência empírica para um aprofundamento a partir da pesquisa bibliográfica. O levantamento a respeito dos recursos tecnológicos utilizados para produção audiovisual junto aos estudantes foi realizado a partir da checagem documental do patrimônio do Colégio Estadual do Paraná, onde foi observado especificamente os

bens utilizados pelo curso técnico de Produção em Áudio e Vídeo que foram usados nas aulas de Artes para esta pesquisa, além da observação dos planos de trabalho docente desenvolvidos pelo professor para o trabalho no período analisado.

O AUDIOVISUAL E AS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Identificando no cinema a possibilidade de criar subjetividades nos participantes do processo pedagógico, pela experiência estética para fruição do audiovisual. Bergala (2008), aponta para o cinema como uma riqueza de possibilidades na criação de uma escola como espaço em constante inovação. O cinema possibilita acessar a obra de arte no próprio contexto escolar, e quando se assiste cinema em sala de aula, todos são espectadores, o que acaba por horizontalizar as relações, pelo menos por alguns instantes, já que todos passam a ser espectadores. Passando do repasse de informações para uma postura de mediação e construção de conhecimentos que acontecem no próprio fazer artístico. O cinema se coloca com facilidade para as aulas e a escola se torna um meio possível de apresentar uma obra de arte para os estudantes. Bergala tem como princípio o encontro do estudante com a alteridade, ação que é acionada pelo cinema. E o autor nos provoca, com o que ele diz ser uma questão de fundo no trabalho pedagógico com o cinema e o audiovisual, e reconhece que “a escola, tal como funciona, não foi feita para esse trabalho, mas ao mesmo tempo ela representa hoje, para a maioria das crianças, o único lugar onde esse encontro com a arte pode se dar” (BERGALA, 2008, p. 32). Com a pedagogia da criação, Bergala propõe um cinema que vai para a escola não como texto ou como ilustração, mas como ato de criação. A criação dos estudantes e professores acontece enquanto espectadores, mas também compreende o cinema como uma experiência estética que envolve os estudantes e os professores em práticas emancipadoras de inventar com o audiovisual, que então surge como possibilidade para construção de novos conhecimentos. Entendendo a importância do ato de assistir um filme, mas propõe a criação artística com produção audiovisual junto aos estudantes, e observa alguns pontos chave para a realização destas ações. Pois são componentes fundamentais para a criação cinematográfica, a escolha, a disposição dos elementos, o ataque, o fragmento e o todo, enfim, questões que operam no ato de criação e que podem estar presentes na escola

e nas atividades pedagógicas. O cinema é largamente utilizado em sala de aula como recurso para discussão de uma variedade de questões que podem ser suscitadas a partir de uma obra audiovisual. Contudo, o audiovisual tem potencialidades para outras formas de atuação e interação no processo pedagógico. Podendo ser proposto em sala de aula também como meio para ativar produções audiovisuais junto aos estudantes.

Já em Gardner (1995), compreendemos a inteligência humana em uma complexidade de saberes, e aponta para vários modos de percepção que são diferentes para cada indivíduo. O autor, que traz em seus estudos uma forte crítica aos modelos de avaliação de aprendizagem clássicos, por coeficientes de inteligência, com métodos frios e pontuais de avaliação, partindo para um entendimento de que a cognição acontece de maneira complexa, ativada por diferentes meios de recepção. Os diferentes canais de percepção atuam simultaneamente o tempo todo, mas cada pessoa ativa com mais facilidade alguns canais que serão predominantes em seu modo de processar suas subjetividades no agir no mundo. O autor elenca pelo menos sete inteligências, a musical, corporal cinestésica, lógico matemática, linguística, espacial, interpessoal e intrapessoal.

Identifica-se nas artes coletivas um alto teor de possibilidades educativas em práticas que atuam com vários corpos e diferentes saberes e inteligências. Neste estudo é dada atenção no cinema como possibilidade. Pois no cinema fluem uma multiplicidade de linguagens e saberes artísticos e estéticos, que demandam uma necessidade de trabalho coletivo. E isso no ambiente escolar surge como possibilidade de ativação destes diferentes saberes para uma criação comum, tentando que ative a participação de todos, a partir de seus melhores potenciais cognitivos. A criação em Arte tem potencialmente o poder de dar novas leituras para questões desse sujeito em formação. O caráter transgressor da criatividade em Deleuze e Guattari (2000), em que a educação tem um papel de quebrar dogmas e, dialeticamente, construir novos conhecimentos, num sistema aberto, errante e rizomático. Então o professor é um atuante na proposição de situações criativas e mediador dos conhecimentos.

O ambiente escolar surge como possibilidade de ativação destes diferentes saberes para uma criação comum, tentando que ative a participação de todos, a partir de seus melhores potenciais cognitivos. Franco (1995) diz que “quando estudamos a construção

da linguagem audiovisual encontramos semelhanças significativas com o universo da construção do conhecimento” (FRANCO, 1995, p.51). Também deve se lembrar que no ambiente escolar, a fruição em arte contemporânea é difícil e complexa, enxergando nas propostas artísticas que buscam no fazer coletivo, junto àquele grupo específico, criar situações que são mais que meros artifícios, ou reproduções, ou cópias de um sistema ultrapassado, e que parece negligenciar a criatividade ao invés de fomentá-la. Stecz, diz que “de fato a escola pode ser um espaço de incorporação do cinema enquanto arte, através de uma vivência cultural e não só como suporte pedagógico de disciplinas” (STECZ, 2015, p. 214). A arte na escola ganha um potencial de fomentar a criação, problematizando questões próprias, e explorando as capacidades de cada um no coletivo, para a criação artística.

A presença do audiovisual na escola ainda é muito discreta, e alguns estudos, como os de Coutinho (2005), que entende que a cultura audiovisual é tão presente na realidade da maioria dos cidadãos urbanos, e que esse tipo de informação deve ser mais presente também na escola e nas práticas pedagógicas. Para a autora, “Parece ficar mais urgente ainda a criação de projetos que procurem superar esse fosso existente entre o saber-fazer e o saber-usar, entre as manifestações culturais e as educacionais, entre a tradição e o novo” (COUTINHO, 2005, p. 20). Compreendendo que o novo é apenas o aparato tecnológico.

O processo de aprendizagem é sempre mediado por recursos tecnológicos que auxiliam na construção do conhecimento. A grande questão hoje em dia é de como usar as TICs de maneira criativa e efetiva. Kenski (2003) relativiza o termo tecnologia, comumente relacionados aos aparelhos digitais, e que na verdade são frutos da prática humana no advento de ferramentas, habilidades e conhecimentos. A autora argumenta que desde o início da civilização, o predomínio de um determinado tipo de tecnologia transforma o comportamento pessoal e social de todo o grupo. Porém as tecnologias por si só não mudam a educação. Os profissionais envolvidos devem compreender as especificidades de cada tecnologia. Deve-se aliar os objetivos de ensino com as tecnologias que melhor atendam a esses objetivos, pois as tecnologias digitais de comunicação e informação possibilitam novas formas de aprendizagens. Buscando por uma educação colaborativa, onde os conhecimentos são compartilhados e construídos de muitos para muitos. Podemos retornar ao Paulo Freire, em que ele compreende que não é a tecnologia em si e por si

só que resolve os problemas da aprendizagem, pois “o progresso científico e tecnológico que não responde fundamentalmente aos interesses humanos, às necessidades de nossa existência, perdem sua significação” (FREIRE, 1998, p. 147). As tecnologias não são neutras, e tão pouco são boas ou ruins, o que parece conferir qualidade aos usos das tecnologias são as organizações que dão sentido para a variedade de informações.

Lévy (1999), sobre a cibercultura, observações sobre o mundo altamente conectado, a virtualidade nas relações interpessoais, sobre relações online e completamente mediadas pelas tecnologias digitais. Entendendo, com essa realidade, a importância do uso das tecnologias digitais de informação e comunicação nos processos pedagógicos, e que essa relação modifica o próprio papel do professor. Tentando entender a vida atual em sua complexidade, altamente tecnicista, onde as tecnologias digitais de informação e comunicação permeiam praticamente todas as relações no cotidiano urbano, Lévy aponta para novas problemáticas para a Educação. Para o autor, seguramente as demandas pedagógicas devem pensar as tecnologias digitais em seus processos de aprendizagem. Pois são demandas também do cotidiano, não apenas dos estudantes, mas também dos professores.

257

A convergência digital muda os paradigmas da realidade da sociedade atual. Como lembra Moran (2002), a educação de qualidade, que proponha atividades e resoluções com recursos audiovisuais, envolve muitas variáveis. Segundo o autor, é necessário:

Uma organização inovadora, aberta, dinâmica, com um projeto pedagógico coerente, aberto, participativo; com infra-estrutura adequada, atualizada, confortável; tecnologias acessíveis, rápidas e renovadas. Uma organização que congregue docentes bem preparados intelectual, emocional, comunicacional e eticamente; bem remunerados, motivados e com boas condições profissionais, e onde haja circunstâncias favoráveis a uma relação afetiva com os alunos que facilite conhecê-los, acompanhá-los, orientá-los. Uma organização que tenha alunos motivados, preparados intelectual e emocionalmente, com capacidades de gerenciamento pessoal e grupal. (MORAN, 2002, p. 14).

Ou seja, é preciso um conjunto complexo de ações integradas para se alcançar uma educação de qualidade. É preciso educadores maduros e capacitados, e pais envolvidos. É preciso estudantes engajados e curiosos. E é fundamental administrações, gestões e políticas que entendam as dimensões envolvidas no processo pedagógico. A educação de qualidade custa caro e deve ser entendida como investimento pelos gestores públicos. E

aqui, novamente, se entende o cinema como possibilidade a favor, já que gera produtos em materiais digitais de arquivos audiovisuais, necessitando o conhecimento relacionado a tais tecnologias, de maneira coletiva.

TECNOLOGIAS PARA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EM SALA DE AULA

O criar um filme é despertado por uma vontade, algo que se quer falar, mostrar ou fazer, surgem as imagens, sons, contextos, histórias, narrativas, formatos e ideias possíveis. É preciso então organizar, roteirizar, pensar os planos, cores, corpos, ações, decupagem, definições de textos, lugares, equipe, equipamentos e cronogramas. Parte-se para a produção propriamente dita, trabalho com atores, ensaios, ou pensar pautas para entrevistas, iluminação, então é realizada a captação de imagens e sons que serão editados posteriormente. Chega a etapa de pós-produção, arquivamento de material bruto, seguindo de montagem do material audiovisual, uso de softwares para edição, dublagens, trilhas sonoras, coloração, desenho de som, enfim, finalização. Chega a hora de apresentar, exibir, compartilhar, discutir, problematizar. Organizando em uma tabela, um levantamento de possíveis atividades no processo cinematográfico, como pode ser visto no Quadro 1, abaixo.

258

QUADRO 01 - Ações básicas para a produção audiovisual.

| ETAPAS | PRÉ-PRODUÇÃO | PRODUÇÃO | PÓS-PRODUÇÃO |
|-----------|--|--|--|
| ATIVIDADE | <ul style="list-style-type: none"> - Planejamento - Pesquisa - Preparação | <ul style="list-style-type: none"> - Captação de imagens e áudios. | <ul style="list-style-type: none"> - Montagem - Finalização - Compartilhamento |
| FUNÇÕES | <ul style="list-style-type: none"> - Roteiro - Produção - Fotografia - Arte - Som | <ul style="list-style-type: none"> - Direção - Produção - Câmera - Áudio - Iluminação - Atores /entrevistados. | <ul style="list-style-type: none"> - Produção - Montagem - Edição - Desenho de som - Designer |

No Colégio Estadual do Paraná estão disponíveis espaços pedagógicos como laboratório de informática, estúdio de áudio, biblioteca com bibliografia específica, além de equipamentos como câmeras, captadores de áudio, iluminação, além de projetor e caixa

de som. A partir do levantamento de programas e aplicativos utilizados para realização de atividades audiovisuais nessa prática pedagógica, foi organizado em uma tabela onde se apontam tais recursos. Como pode ser observado no quadro 02.

QUADRO 02 - Recursos básicos para produção audiovisual.

| | Softwares Pagos | Softwares Livre ou com versões gratuitas |
|---|--|--|
| Programas para Edição de Imagem | - Photoshop | - Gimp |
| Programas para criação de slides de apresentação | - Powerpoint | - Impress |
| Programas para Edição audiovisual | - Premiere - Vegas - Final Cut - After FX - Animate - Flash | - Moovie Macker - KdenLive - Blender - Davinci - Open Shot |
| Programas para Edição de Áudio | - Audition - Pro Tools - Ableton Live - FL Studio | - Audacity - Reeper - LMMS |
| Aplicativos para edição mobile | - Adobe Clip - Kine Master - Filmix | - Flipaclip - Intro Maker - Cute Cut - Filmora Go |

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tratando a produção audiovisual como uma possibilidade de transpassar por várias mídias e fazendo uso de diversas tecnologias para sua criação. O cinema se transforma em suporte para a integração destas tecnologias junto ao cotidiano pedagógico para criação de novos conhecimentos. Com propósito realmente maior no processo de criação, que não busca a geração de artistas em si, mas para que os estudantes possam ter em sua formação, atividades que fomentem a fruição artística e estética. Possibilitando a problematização não só do tema em si, mas dos processos de produção, da comunicação e relações interpessoais.

Não se pretende nesta pesquisa, fechar as possibilidades pedagógicas de produção audiovisual, contudo, acabamos por identificar tecnologias acessíveis para o trabalho com o audiovisual. O trabalho pedagógico exige um bom entendimento relativo às capacidades de cada faixa etária para o desenvolvimento de atividades específicas, para que realmente aconteça fruição no processo educativo. Por vezes é preciso ativar de maneira lúdica e mais despreocupada com o produto, por outras já se faz necessário um caminho mais técnico junto aos estudantes. Afunilando com um estudo de caso nas aulas da disciplina de Artes do Ensino Médio no Colégio Estadual do Paraná, observamos a realidade de infraestrutura tecnológica para a produção audiovisual com estudantes. A partir do quadro 1, identificamos funções por etapas de trabalho, e no quadro 2, as tecnologias utilizadas para esta prática em sala de aula. Percebendo no trabalho do professor, de articular conhecimentos e propor atividades junto aos estudantes, que utilizam das linguagens artísticas na construção de novos conhecimentos, uma vez que são estimulados a experiências em práticas diferentes, dentro da produção artística. Compreendendo o audiovisual como fluxo de linguagem, e que por si só precisa da diversidade na sua criação. Portanto, podemos entender o Cinema Educação como possibilidade de aproveitamento das diferenças e das múltiplas inteligências. Entendendo o audiovisual como possibilidade de inovação pedagógica, no sentido de dar autonomia aos estudantes em seus processos de criação de novos conhecimentos. Tendo em vista que a estética audiovisual transita por várias mídias e tecnologias e que acaba por possibilitar novos modos de comunicação e interação interpessoal. O cinema pode ser usado na escola, tanto na ilustração de conteúdos, como processos criação, comunicação e de interlocução entre o estudante e o mundo ao seu redor. Muito se fala sobre a inserção das TICs nos processos pedagógicos, e se enxerga aqui, neste projeto, o cinema como possibilidade de uso estético, poético e conceitual destas tecnologias, que podem ativar de maneira criativa os conteúdos escolares.

REFERÊNCIAS

BERGALA, Alain. **A Hipótese-Cinema: pequeno tratado de transmissão do cinema dentro e fora da escola**. Rio de Janeiro: Booklink, UFPR, 2008.

COUTINHO, Laura Maria. Aprender com o vídeo e a câmera. Para além das câmeras, as idéias a. In: ALMEIDA, M. E. B; MORAN, J. M. (Org.). **Integração das tecnologias na educação**. Brasília: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**. 2º Ed. Coleção Trans Editora 34, Rio de Janeiro, 2000.

FRANCO, Marília. **Prazer Audiovisual**. ECA, USP, São Paulo: Comunicação e Educação, p. 49-52, jan./abr.1995.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia, Saberes necessários à prática educativa**. 7ª ed. São Paulo: Coleção Leitura, Paz e Terra, 1998.

GARDNER, Howard. **Inteligências múltiplas: a teoria na prática**. Artes Médicas, Porto Alegre, 1995.

KENSKI, Vani Moreira. **Aprendizagem mediada pela tecnologia**. Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n.10, p.47-56, 2003.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MORAN, José Manuel. Ensino e Aprendizagem inovadores com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos. BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 5º ed. Campinas, SP: Papirus, 2002.

STECZ, Solange Straube. **CINEMA E EDUCAÇÃO: PRODUÇÃO E DEMOCRATIZAÇÃO DO AUDIOVISUAL COM CRIANÇAS E ADOLESCENTES EM CURITIBA**. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos. 2015.