

ATUALIDADES EM EDUCAÇÃO



ALGUNS CAMINHOS PARA UMA NOVA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL EDUCATIVA

Some ways for a new audiovisual educative production

Alita Sá Rego*

*Doutora em Comunicação em Cultura com especialização em Tecnologias Narrativas e Estética. Mestre em Tecnologia da Imagem. Bacharel em jornalismo. No momento está realizando a pesquisa de pós-doutorado *Imagens sensoriais digitais e suas narrativas: a produção de material didático audiovisual para os jovens da periferia do Rio de Janeiro no século XXI* com bolsa de estudos financiada pela Faperj na Faculdade de Educação da Baixada Fluminense/UERJ onde também dá aulas no mestrado e na graduação. Trabalhou em diversas emissoras de televisão e em produtoras de vídeo. É roteirista de vídeos didáticos.

E-mail: alitasa@terra.com.br

Material recebido em setembro de 2008 e selecionado em outubro de 2008.

RESUMO

Este trabalho aborda as questões da produção de conteúdo audiovisual destinada à veiculação nos canais alternativos de difusão, com base nas observações realizadas durante a pesquisa *Imagens sensoriais digitais e suas narrativas: a produção de material didático audiovisual para os jovens da periferia do Rio de Janeiro no século XXI*, realizada na Universidade do Estado do Rio de Janeiro, no campus da Faculdade de Educação da Baixada Fluminense (FEBF), em Duque de Caxias.

Palavras-chave: Audio-visual. Comunicação. Cultura. Periferia.

ABSTRACT

*This work approaches the production of audiovisual content for the alternative channels, based on the observations developed during the research called *Images and their narratives: the production of educational audiovisual material for the Rio de Janeiro outskirts youth in the XXI century, carried out in the Rio de Janeiro State University, in the Baixada Fluminense College of Education (FEBF) campus, in Duque de Caxias.**

Keywords: *Audiovisual. Communication. Culture. Outskirts.*

INTRODUÇÃO

Este trabalho é o relato de uma experiência realizada no âmbito da pesquisa *Imagens sensoriais digitais e suas narrativas: a produção de material didático audiovisual para os jovens da periferia do Rio de Janeiro no século XXI*, que também deu origem ao Laboratório de Audiovisual (LABORAV) da FEBF. Uma das questões de nossa pesquisa é: como conciliar imagens e conteúdos de programas audiovisuais para serem utilizados em sala de aula e veiculados pela IPTV da FEBF que sejam, ao mesmo tempo, locais, nacionais, globais e capazes de atrair a atenção do público jovem que mora na Baixada Fluminense? O problema se apresenta quando verificamos que a produção audiovisual, em geral, sofre uma profunda influência dos formatos narrativos dos canais comerciais, que oferecem seus programas como produtos

culturais voltados para a massa. Essa produção, veiculada pela tv, é um dos principais elementos na formação das subjetividades no mundo contemporâneo, já que é através dela que provêm as imagens e sons que vão alimentar a produção de signos do mundo capitalista. É por isso que, além do objetivo prático, visando à produção de audiovisuais e produtos multimídias, as pesquisas de imagem realizadas no LABORAV também se propõem investigar as marcas territoriais da Baixada Fluminense que estejam presentes no material produzido de forma independente na região e pelos alunos da FEBF, comparando-as com a produção audiovisual comercial. Essa análise comparativa servirá como ponto de partida para se elaborarem critérios de criação e avaliação do material a ser produzido pelos futuros professores no LABORAV e utilizado em sala e aula, veiculado ao vivo pela IPTV *Kaximawá* e também disponibilizado pela *Web-rádio-TV Kaximawá*. Ao mesmo tempo, acreditamos na necessidade de o professor dominar as tecnologias contemporâneas para aumentar sua capacidade de dialogar com a nova geração de alunos que se desenvolveram em profundo contato com as tecnologias de comunicação e informação. Acreditamos que a singularidade de nosso trabalho está no fato de se tratar de uma pesquisa que trabalha com a interface entre a comunicação e a educação.

EDUCAÇÃO NA ERA DA ELETRÔNICA

Se levarmos em consideração que viver é comunicar, e que o processo de comunicação dos sistemas complexos capazes de se auto-afetar é diferente do modelo comunicativo idealizado por Shannon na primeira metade do século XX¹, poderemos compreender melhor as palavras de McLuhan (2005) quando, ainda na década de 1960, afirmava que o “meio é a mensagem ou a mensagem”, já que estas últimas atuam diretamente sobre nosso corpo. Isto é: uma estrada de ferro, um avião, ou a Internet, quando colocam em comum cidades, pessoas, modos de pensar, agir e sentir, estão criando uma nova topografia. Os modos de estar em comum se reorganizam, surgem novas formas perceptivas, o tempo e o movimento mudam de categoria.

Como prenunciava McLuhan, equipamentos eletrônicos como a televisão provocariam uma transformação no sistema nervoso, capaz de criar uma assintonia entre gerações: a geração da imprensa e a geração eletrônica.

A chamada assintonia entre gerações representa uma divisão entre as pessoas que cresceram entre a era visual do Primeiro Mundo, com seu complexo industrial – um mundo de empregos, de pontos de vista, políticas e atitudes, e os filhos dessas

pessoas, criados no mundo acústico simultâneo- instantâneo da televisão. (MCLUHAN, 2005, p.334)

A geração mecânica aprendia de forma linear. O conhecimento era gerado a partir da análise fragmentada de cada objeto, seguida de uma síntese. Depois, objetos e acontecimentos eram classificados e catalogados. Um processo racional que demandava a introjeção, a interiorização, o isolamento e o ponto de vista de quem observava de fora. Era um conhecer individualizado, que se pretendia isento dos órgãos sensoriais. O único conhecimento sensível permitido era o visual. Apenas o olhar permite que conheçamos alguma coisa sem tocá-la. Mas, na verdade, não eram os olhos que viam. Era a consciência, dona de uma visão racional. Esse conhecimento, puramente intelectual, ainda é produzido e transmitido nas escolas e nas universidades. Um conhecimento já pronto, que deve ser absorvido pelos alunos, com a ajuda do professor.

A geração eletrônica dá seus primeiros passos no século XIX, com a invenção do telégrafo em 1934, e vai até a televisão (segunda metade do século XX), passando pelo rádio e pelo cinema. A TV, unindo a todos na mesma sintonia, recria um mundo tribal ou primitivo, uma aldeia global. “Acho que o termo primitivo talvez seja enganoso, mas ele sugere que as pessoas estão menos habituadas

¹ No campo da complexidade, a comunicação não ocorre entre um emissor e um receptor, previamente instituídos. Eles surgem a partir do meio, isto é, de um sinal ou ruído que se diferencia em um meio e que se propaga, fazendo com que emissor e receptor se constituam a posteriori. A mediação é que funda os interlocutores, que assim não são prévios à mediação. Isto quer dizer que, antes da propagação da informação pelo meio, temos dois pólos não conectados, que se conectam através do meio que, enquanto portador de um sinal ou informação, os institui, tornando os interlocutores emissor e receptor. (OLIVEIRA, 2003) Para completar a explicação de Oliveira, Norbert Wiener (1964) explica que a informação é o termo que designa o conteúdo daquilo que permutamos com o mundo exterior quando nos ajustamos a ele e que faz com que nosso ajustamento seja nele percebido. Receber e utilizar informação é o processo de adaptação que nos permite viver em nosso meio ambiente.

ATUALIDADES EM EDUCAÇÃO



a extrair aspectos singulares, níveis singulares etc., e que estão acostumadas a um compromisso mais inclusivo, totalmente sensorial, com as situações”. (Idem, 2005, p.64)

Isto quer dizer que, na era da eletrônica, o conhecimento é produzido a partir de uma relação direta entre pessoas e coisas, num processo de conhecimento sensível criado a partir da interação, como ocorre durante um diálogo. Na interação entre duas pessoas que conversam há uma interpenetração, em que um modifica o outro. O mesmo acontece quando se assiste a um programa de televisão ou a um *show* de entretenimento. Não assistimos à televisão, ou vemos um filme de forma distanciada como lemos um livro, que nos obriga a um profundo exercício mental. No caso das mídias eletrônicas, estamos envolvidos num processo de integração total. Podemos complementar dizendo que isso ocorre porque no cinema, no rádio e na televisão, a informação é construída no tempo. Por isso, não é possível analisar cada frase, capítulo a capítulo, sempre se remetendo o presente ao passado, pensando no futuro. Também não se podem repetir as palavras do locutor e as imagens que desfilam diante do espectador, o que gera uma relação totalmente diferente da interação em uma conversa. A relação com os meios de comunicação eletrônicos de massa é totalmente afetiva/passiva.

De acordo com o criador da ideia da *aldeia global*, a educação ainda está ligada ao processo de modelagem dos indivíduos através de um conhecimento já pronto, que não respeita diversidades, tempos e espaços. Os alunos ficam em salas estrategicamente separadas, onde currículos e conteúdos estão ligados

Como em nossa sociedade boa parte da experiência é transmitida através dos meios de comunicação, principalmente o audiovisual, o professor deve dominar a tecnologia de sua época e ser capaz de transmiti-la a seus alunos de forma crítica, para que eles sejam capazes de detectar a produção seriada de subjetividades dos meios massivos. Daí a necessidade de que o professor das novas gerações seja capaz não só de consumir produtos audiovisuais, mas também de produzir, junto com seus alunos, seus próprios trabalhos.

a velhas fórmulas que não estimulam a descoberta do novo. No seu dia-a-dia, o estudante se limita a cumprir horários e realizar tarefas predeterminadas. O professor é um especialista incapaz de descobrir novas respostas, ofuscado por sua especialização. “Quando uma lanterna brilha diante do nosso rosto, não conseguimos ver nada. Ora, o especialista faz isso o tempo todo; a lanterna de sua especialidade ofusca-o, obscurecendo a resposta ao problema.” (Idem, *ibidem*, p. 345)

Para contestar a especialização, McLuhan (2005) chega a radicalizar, afirmando que, muitas vezes, a ignorância pode ser considerada como um recurso para a produção de novos conhecimentos. Sem se submeter a regras prévias, o “ignorante” ou o *homem-massa* é mais capaz de ousar soluções ainda não pensadas. Isso porque o homem-massa, que vive na aldeia global, ao levar a vida se comunicando diretamente com o meio e através do meio, aprende por

contato direto com ele. Por isso é capaz de responder a determinados problemas para os quais o especialista não encontra respostas. De acordo com Lorenzoni Almeida, “McLuhan coloca a figura do professor da sociedade eletrônica como aquele cuja tarefa educativa não é fornecer, unicamente, os instrumentos básicos da percepção, mas também desenvolver a capacidade de julgamento e discriminação através da experiência social corrente [...]”. (MCLUHAN apud LORENZONI, 2005)

Como em nossa sociedade boa parte da experiência é transmitida através dos meios de comunicação, principalmente o audiovisual, o professor deve dominar a tecnologia de sua época e ser capaz de transmiti-la a seus alunos de forma crítica, para que eles sejam capazes de detectar a produção seriada de subjetividades dos meios massivos. Daí a necessidade de que o professor das novas gerações seja capaz não só de consumir produtos audiovisuais,

mas também de produzir, junto com seus alunos, seus próprios trabalhos. Assim como uma criança aprende a fazer uma redação sobre a ida ao Jardim Zoológico, ela deve ser capaz de realizar um documentário sobre seu passeio com imagens gravadas em seu telefone celular e editadas nos *softwares* caseiros de edição.

APRENDER FAZENDO

McLuhan (2005) aponta que a causa do abandono da sala de aula pela geração eletrônica se deve ao nosso hábito de encarar o novo através das lentes do velho. Por isso, imaginamos que a tv está ligada à visão, da mesma forma que o livro, quando, na verdade, ela está ligada ao processo integrativo proporcionado pela imersão sensível. Nesse caso, o aluno sai da era da especialização para o envolvimento abrangente. E, ao conviver desde a infância com uma carga contínua de informação, ele não encontrará prazer nenhum em receber conteúdos do século XIX e do início do século XX. Na verdade, um currículo e uma metodologia adequados a esses alunos deveriam adotar métodos de ensino imersivos e interativos, capazes de gerar processos de singularização que proporcionassem novos modos de pensar, agir e sentir. De acordo com Guattari (2007), processos de singularização são “uma maneira de recusar todos esses modos de encodificação preestabelecidos, todos esses modos de manipulação e de telecomando, recusá-los para construir modos de sensibilidade, modos de relação com o outro, modos de produção, modos de criatividade que produzem uma subjetividade singular” (Idem, p. 22).

Essas novas formas de singularização se oporiam às máquinas capitalísticas de produção de subjetividades, com suas palavras de ordem e seus modos de existir voltados para o consumo capitalístico que predominam nas mídias eletrônicas e que são aceitas como modelos por nossos jovens.

Talvez por isso percebamos que a estratégia de fomentar novas formas de *comunicação*, colocando em xeque os padrões de *mass-media* hoje vigentes – através de um projeto simultaneamente educativo, político e estético que sirva de estímulo aos processos de singularização –, encontrou fortes resistências entre os jovens da FEBF, principalmente no campo dos estudos teóricos, que exigiam um maior grau de atenção contemplativa.

Atividades teóricas estavam ligadas às exibições de filmes que realizávamos semanalmente. O objetivo era formar um grupo de estudos para assistir aos filmes realizados ao longo dos últimos cinquenta anos, focando os respectivos aspectos formais e conteúdos, e discutindo-os, com base em textos selecionados sobre o cinema. Infelizmente, não conseguimos alcançar a frequência desejada, nem nos filmes, nem no grupo de estudos. Mas, se descobrimos que os jovens não tinham, de imediato, interesse em estudos teóricos, percebemos que eles estavam extremamente motivados para realizar seus próprios trabalhos audiovisuais. Nesse momento, chegamos à conclusão de que a teoria se encontra em segundo plano, quando se trata de produzir imagens audiovisuais com os equipamentos contemporâneos. A facilidade de manipulação permite o uso imediato da tecnologia. Por isso, levá-los a fazer, mesmo que de forma lúdica, antes de “aprender”, foi o caminho

para estimular a adesão dos jovens ao projeto. Além disso, a possibilidade de disponibilizar o material produzido por eles na rede através do *You Tube* e da *WebTV* Kaxinawá foi outro estímulo fundamental.

Partindo desse princípio, elaboramos nossa metodologia de trabalho: os alunos deveriam pegar uma *handcam* durante dez minutos e fazer um vídeo sobre alguns temas abstratos: o medo, a alegria etc. Em seguida, deveriam elaborar um relatório descrevendo a experiência. Obtida alguma noção prática sobre o funcionamento do *software* de edição, deveriam editar o material. O objetivo do exercício era proporcionar maior intimidade com a câmera, para que eles compreendessem a lógica do mundo das imagens. Esse trabalho se desdobrou ao longo do semestre nos processos de gravação e edição mais sofisticados. Durante os exercícios, o princípio básico era o fornecimento de informações técnicas práticas e nenhuma base teórica formal ou observação de materiais já produzidos. Eles tinham liberdade de escolha tanto na forma quanto no conteúdo.

Como apontam diversos artigos que analisam as transformações contemporâneas na subjetividade, “há uma necessidade de se mostrar nessas vitrines midiáticas”. (SIBILIA, 2008, p. 242)

NA ERA DO DIGITAL

A principal diferença entre uma imagem analógica eletrônica e uma digital é que a primeira é sempre semelhante a si mesma. Ela é opaca. Depois de pronta, não pode ser transformada. Sua potência se realiza no ato. Vemos sua forma, mas

ATUALIDADES EM EDUCAÇÃO



não suas qualidades interiores. Já a imagem digital, fruto da linguagem, nos permite conhecer todas as propriedades dessa imagem. Ela pode ser conhecida por fora, a partir de sua forma, e por dentro, a partir dos parâmetros matemáticos. Por isso podemos transformá-la à vontade. Mexendo nos parâmetros de cor, um cachorro marrom pode ficar vermelho. Um poste de luz, diante de uma casa, pode desaparecer. Um homem pode ter cabeça de alce. Essa capacidade de criar o impossível faz o prazer dos roteiristas, diretores e produtores de audiovisual. Não existem mais limites para a criação, a não ser as leis da física mecânica, da indústria e da produção de bens culturais, que conformam nossa forma de ver, estar e sentir o mundo: o respeito ao em cima/embaixo, à direita, à esquerda, à lei da gravidade e ao realismo colorista; as imposições comerciais daqueles que financiam as produções comercializadas. Nos filmes de Hollywood, que dominam as telas de todos os tipos em todo o mundo, essas leis são religiosamente respeitadas².

Como são um híbrido de imagem e linguagem, as imagens digitais possuem uma enorme portabilidade. Enquanto átomo, unidade mínima da matéria, a imagem pode ser capturada através de câmeras fotográficas ou cinematográficas analógicas e/ou digitais e telefones celulares. Pode ser visualizada no papel, nas telas de tv, monitores de computador, *ipods*,

telefones celulares, projetores, telas de cinema e quaisquer outros tipos de suporte. Enquanto *bits* (unidade mínima de informação), elas podem ser transferidas de um suporte para o outro e de um lugar para o outro com uma enorme velocidade. É por isso que, atualmente, quem produz cinema, tv e vídeo, na verdade, está produzindo um audiovisual. Produtos realizados em suportes analógicos são transformados em digitais para edição e pós-produção, ou produtos realizados em mídias digitais são exibidos em película ou DVD e transmitidos para a tv analógica ou a digital.

A facilidade de produção, com o conseqüente barateamento dos custos, provocou uma proliferação intensiva na produção audiovisual. Hoje, qualquer um pode produzir suas imagens com um telefone celular ou uma câmera fotográfica e editá-la em seu computador pessoal com um programa de edição gratuito que pode ser “baixado” pela Internet, o que facilitou a proliferação de Faculdades de Cinema e centenas de cursos livres de roteiro e de vídeo³. A revolução não se deu apenas na criação e na captação das imagens. O modelo de transmissão um → todos do *broadcasting* ganhou concorrentes de peso: a IPTV e a *WebTV*. Assim, a demanda por conteúdo audiovisual aumentou exponencialmente. E surge a grande questão: quem vai produzir tanto conteúdo? E que conteúdo será esse? Será que todos têm alguma coisa a dizer/mostrar?

QUESTÕES DE TECNOLOGIA DE TRANSMISSÃO

É bom diferenciar as tecnologias de transmissão dos produtos audiovisuais. A IPTV é um modelo que utiliza o protocolo da Internet (IP) para transmitir sua programação. Os programas ficam arquivados no servidor local. A informação é dividida em pacotes e enviada pela infra-estrutura das companhias de telecomunicação para os aparelhos receptores. A principal característica da IPTV é a qualidade da imagem de alta definição (que utiliza uma alta largura de banda para a transmissão) e a personalização do conteúdo, de acordo com o perfil dos clientes, que podem escolher os filmes, os canais e os aplicativos que desejarem. Segundo a propaganda, a IPTV é interativa, e o espectador pode escolher como e quando assistir ao programa que prefere. Aquele que assiste à novela pode comprar os produtos que aparecem através do controle remoto. O conteúdo predeterminado é produzido e distribuído pelas grandes redes de comunicação. Só elas têm o capital necessário para criar e transmitir imagens de qualidade pela rede telefônica. Fica claro que, nesse modelo comercial, a tv funciona como um grande *shopping*, onde o conteúdo é apenas a vitrine dos produtos a serem consumidos. Por isso, no modelo atual de nossa IPTV, a capacidade interativa é de baixo nível. Apesar de a tecnologia

² No filme Guerra nas Estrelas: a vingança dos Sith (George Lucas, 2005), a grande luta final entre o bem e o mal acontece em um planeta denso, feito de lavas, mas os atores se movem como se estivessem na Terra. Os enquadramentos definem sempre quem está à direita e quem está à esquerda, de acordo com as tradicionais regras do eixo da câmera, que permitem que o espectador se situe intuitivamente diante das imagens.

³ Apesar de ser produção audiovisual, os cursos ainda se assumem enquanto vídeo e cinema.

seguir o modelo um-um, o assinante da IPTV comercial continua passivo, apenas escolhendo a programação que já vem predeterminada, de acordo com os interesses empresariais. Nesse caso, a programação oferecida é praticamente a mesma das TVs abertas e pode sofrer a mesma crítica que as atinge. É bom destacar, novamente, que o acesso ampliado para transmitir no sistema de uma IPTV depende do capital para pagar a largura da banda que transporta os pacotes de informação para o aparelho de televisão do cliente.

O modelo da *WebTV* é diferente. Paulyne Jucá, engenheira de sistemas avançados do Recife, explica que a *WebTV* “é transmissão de áudio+vídeo+aplicação sobre IP, mas não existe o mecanismo de garantir a qualidade de serviço, o famoso QoS (*Quality of Service*), que regula atraso, variação de atraso e nível de perda de pacotes, além de taxa de transmissão”. Isso quer dizer que o vídeo ainda leva um tempo para “carregar” ou “baixar”, que muitas vezes pode travar ou ter pausas durante a transmissão⁴. Por isso, na *WebTV* o grau de exigência na qualidade da produção das imagens é menor. São aceitas imagens em movimento feitas com aparelhos celulares e câmeras fotográficas com um menor grau de resolução e maior taxa de compressão. O material produzido pelo usuário é disponibilizado em *sites* apropriados,

como o *You Tube*, o *My Space* ou em *sites* pessoais.

Ao contrário da produção *broadcasting*, que não leva em conta a diversidade do público, enviando para todos o mesmo conteúdo predeterminado, ou da IPTV, cujo conteúdo é *on demand*, customizado de acordo com o perfil do cliente, na *WebTV* existe uma proliferação de sons e imagens produzidos por milhares de anônimos para um público sem fronteiras. Nesse caso, há uma descentralização da produção. No entanto, podemos verificar que uma boa parte desse conteúdo trata da vida pessoal dos usuários. Como aponta Felinto (2007), “o íntimo, o privado e o frívolo (ou sua encenação), como sabemos, converteram-se em grandes objetos de curiosidade popular, como demonstra o êxito televisivo de certos *reality shows*, nos quais o espectador desfruta de uma espécie de prazer *voyeur* legitimado”⁵.

Podemos considerar o avanço quantitativo na produção de imagens e sons como uma descentralização da produção e a emergência de uma nova forma televisiva que se configuraria como uma TV das multidões⁶. Mas, ao mesmo tempo, ao frequentar o *You Tube*, o *My Space* e outros *sites*, podemos observar que as produções que não estão ligadas ao voyeurismo e à alta/auto exposição repetem os formatos e os conteúdos televisivos do *broadcast*: documentários, fragmentos

de programas de entrevistas, pequenas comédias, seriados, dramas, matérias jornalísticas, videoclipes.

No caso da *WebTV Kaxinawá*, como uma TV feita por alunos e professores de uma Faculdade de Educação, sentimos a necessidade de produzir um material diferenciado. Nossa presença na mídia digital não se poderia dar através da alta/auto exposição nem ser um pastiche de uma TV comercial feita por alunos, como acontece na maior parte dos programas das TVs Universitárias. Nossa proposta é produzir um material criado e realizado por jovens para os jovens. Um material com conteúdo diferenciado, sem ser educativo no sentido tradicional do termo. Devem ser programas feitos *por* jovens, *para* os jovens. Devem ser programas *locais*, mas, ao mesmo tempo, *globais*. Esse é o nosso grande desafio.

UMA QUESTÃO DE NÚMEROS

De acordo com a pesquisa desenvolvida pela Agência de Notícias dos Direitos da Infância (ANDI) e pela UNICEF, adolescentes e jovens brasileiros passam cerca de quatro horas por dia diante da televisão. A pesquisa foi realizada entre 1.086 jovens, com idade entre 15 e 24 anos, em nove regiões metropolitanas do Brasil⁷. Apesar das diferenças sociais, dados da UNICEF apontam que 51% dos

⁴ <<http://tecnologia.uol.com.br/especiais/ultnot/2007/09/21/ult2888u186.jhtm>>, acessado em 27/01/2009.

⁵ <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_176.pdf>, acessado em 08/02/2009.

⁶ Utilizamos o conceito de multidão tal como é empregado por Hardt e Negri em *Multidão*: “A multidão é composta de um conjunto de singularidades – e com singularidades queremos nos referir aqui a um sujeito social cuja diferença não pode ser reduzida à uniformidade, uma diferença que se mantém diferente. (HARDT; NEGRI, 2005, p. 139).

⁷ Grande Porto Alegre, São Paulo, Rio de Janeiro, Curitiba, Belo Horizonte, Salvador, Recife, Fortaleza, Belém e Distrito Federal.

ATUALIDADES EM EDUCAÇÃO



Podemos considerar o avanço quantitativo na produção de imagens e sons como uma descentralização da produção e a emergência de uma nova forma televisiva que se configuraria como uma TV das multidões.

adolescentes encontram na TV sua principal fonte de entretenimento. Dentre eles, 63% consideram que a programação é de qualidade. Os programas mais vistos são as novelas e as minisséries, seguidas pelos filmes e desenhos animados. Entretanto, desde 1999, a Internet começa a se apresentar como uma importante fonte de lazer.

A análise da pesquisa da ANDI revela que os assim chamados “programas para a juventude” são direcionados para um jovem idealizado pelos criadores e produtores. Normalmente, os interesses a eles atribuídos estão de acordo com os objetivos políticos e econômicos das grandes instituições e empresas que controlam a comunicação no país. Por isso, os conteúdos e personalidades da programação são os mesmos em todas as regiões, sem diferenciar adultos ou jovens, comunidades urbanas ou rurais. Em todos os canais os formatos de programas são os mesmos. Jornalismo, ficção sob a forma de seriados, musicais e jogos de auditório e jogos com baixo grau de interatividade via telefone. É dentro desse contexto que nosso olhar possui uma visão crítica diante das produções da tv comercial e, muitas vezes, da produção alternativa “dita”

comunitária, ou mesmo universitária (veiculada nas TVs públicas), mas que não passa de uma cópia de má qualidade dos programas das TVs comerciais. Má qualidade de conteúdo, que pouco tem a dizer de novo, mas, principalmente, má qualidade técnica. Para verificar se existe algum outro tipo de produção audiovisual alternativa na região, entramos em contato com os integrantes do cineclube *Mate com Angu*, em Duque de Caxias.

UM OUTRO OLHAR?

O cineclube *Mate com Angu*⁸ realiza, às quartas-feiras, as sessões que exibem curtas-metragens de ficção e documentários de produção independente ou alternativos. Uma vez por mês a sessão é associada à festa com DJ e venda de cerveja, e reúne a juventude “antenada” da região. A programação do cineclube é uma gota d’água de diferenças num território homogeneizado. Os filmes apresentados incluem produções independentes dos jovens da região, ficção e documentários realizados pelos integrantes do cineclube, material produzido em Faculdades de

Cinema do Brasil, projetos audiovisuais elaborados em oficinas e cursos comunitários como os da *Escola Livre de Cinema* de Nova Iguaçu.

Mas os programadores do cineclube não abrem mão da exibição de filmes de ficção e documentários apresentados no Festival de Sundance⁹ e em outros festivais alternativos do mundo globalizado. A diversidade na procedência do material apresentado nas sessões do cineclube nos surpreendeu. E chegamos à conclusão de que não existe muita diferença entre a juventude “antenada” da Baixada e as de outros bairros do município do Rio de Janeiro. As sessões do cineclube e a festa também atraem jovens das Zonas Norte e Sul, que estão em busca de um programa diferente e não se importam de sair de suas casas numa quarta-feira à noite e pegar a Linha Vermelha rumo a Duque de Caxias.

O pessoal do *Mate com Angu* também produz seus vídeos, disponíveis em um DVD realizado em parceria com a videolocadora e produtora *Cavideo*, em Botafogo, na Zona Sul do Rio. Nessa locadora, podemos encontrar audiovisuais independentes e alternativos produzidos pelas escolas de cinema e projetos sociais voltados

⁸ O Cineclube Mate Com Angu foi fundado em 2002, como um movimento para discutir a produção e exibição de imagens e suas implicações sociais e estéticas na realidade e no modo de vida da região. Além da exibição de filmes e vídeos, o grupo também realiza debates em escolas, associações de moradores e ONGs na Baixada Fluminense. O grupo também produz filmes que procuram apresentar a marca dos habitantes da região.

⁹ Festival realizado nos Estados Unidos que se tornou o mostruário de produções independentes e alternativas de todo o mundo. Além da mostra cinematográfica, o Festival também participa de co-produções e organiza oficinas de roteiro.

para a produção de imagens e sons nas comunidades do Rio e da Baixada, e que serão analisados ao longo de nossa pesquisa, em busca de marcas territoriais e novos critérios de avaliação das tecnologias narrativas da produção alternativa audiovisual da periferia. No entanto, não detectamos nesse material aquilo que Guattari (2007) chama de um “automodelo característico de um processo de singularização”. Nesse caso, para que o processo aconteça, é preciso que aquele que cria

capte os elementos da situação, que construa seus próprios tipos de referências práticas e teóricas, sem ficar nessa posição constante de dependência em relação ao poder global, em nível econômico, em nível do saber, em nível técnico, em nível das segregações, dos tipos de prestígio que são difundidos. (GUATTARI, 2007, p. 55)

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES/ QUESTÕES

Em nossa pesquisa, ao longo do tempo, percebemos que as imagens

audiovisuais contemporâneas possuem alta capacidade de provocar distúrbios de espaço-tempo que surgem a partir da criação do telégrafo e do telefone, passam pelo rádio e a televisão e que alcançaram um altíssimo patamar com as tecnologias digitais e a internet. Atualmente podemos estar aqui-agora e em outro lugar ao mesmo tempo. Vivemos em nossa dimensão humana e, ao mesmo tempo, nas dimensões moleculares e cósmicas. No mundo do muito pequeno e do muito grande. Recebemos uma enorme quantidade de informações que nos chegam sob a forma de texto, imagens, sons e ruídos altamente fragmentados, que modificam nossa forma de perceber o mundo. É na busca desses novos devires que procuramos uma forma de ultrapassar a barreira dos produtos audiovisuais que dominam a programação comercial. Para nós, essa ultrapassagem depende da possibilidade de se criar um olhar crítico sobre esses produtos. Como fazê-lo? A partir de quais valores ou critérios poderemos criticar a programação a que o jovem assiste?

Como identificar essas imagens que proliferam ao redor dele? Quais são as principais influências midiáticas que irão constituir-se como marcas capazes de identificar um território determinado? Como elas são apropriadas durante o processo cognitivo comunicacional? Dentro desse contexto, de que forma os jovens da FEBF se apropriam das tecnologias narrativas, tendo em vista a criação de novos devires audiovisuais? Quais são suas principais marcas territoriais e de que forma eles as desterritorializam? Quais são os novos agenciamentos que eles criam para as marcas desterritorializadas, territorializando-as? Serão nossos alunos capazes de criar uma produção local capaz de despertar interesse global? Capaz de propor novas experiências estéticas? Nossa pesquisa está em sua segunda etapa, onde um novo grupo de estagiários dá seus primeiros passos no mundo audiovisual, partindo do grau zero de conhecimento teórico sobre o audiovisual. Eles serão acompanhados em todo o processo durante os próximos dois anos.

Assim como uma criança aprende a fazer uma redação sobre a ida ao Jardim Zoológico, ela deve ser capaz de realizar um documentário sobre seu passeio com imagens gravadas em seu telefone celular e editadas nos *softwares* caseiros de edição.

ATUALIDADES EM EDUCAÇÃO



Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Airton Lorenzoni. O velho aldeão está de volta. *Revista Espaço Acadêmico*, n. 55.2005. Disponível em <http://www.espacoacademico.com.br/055/55mh_almeida.htm> Acesso em 08/02/2009.

ANTOUN, Henrique (Org.). *WEB 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Maud X, 2008

FELINTO, Eric. VIDEOTRASH, O YouTube a Cultura do “Spoof” na Internet. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Comunicação e Cibercultura”, do *XVI Encontro da Compós*, na UTP, em Curitiba, PR, em junho de 2007. Disponível em <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_176.pdf> Acesso em 08/02/2009.

GUATTARI, Felix; Ronilk, Suely. *Micropolítica: cartografias do desejo*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2007.

MCLUHAN, Marshall. McLuhan por McLuhan. *Conferências e entrevistas*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.

SIBILIA, Paula. Em busca da aura perdida: espetacularizar a intimidade para ser alguém. In ANTOUN, Henrique (Org.). *WEB 2.0: participação e vigilância na era da comunicação distribuída*. Rio de Janeiro: Maud X, 2008

VIVARTA, Veet (Coord.). *Remoto controle: linguagem, conteúdo e participação nos programas de televisão para adolescentes*. São Paulo: 2008.