

Produção audiovisual em dispositivos móveis: uma proposta pedagógica na sociedade da Cultura da Conexão¹

Mercicleide RAMOS²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, Paraíba

Resumo

O artigo analisa as características da produção audiovisual em mídias móveis com ênfase em celulares e suas possíveis contribuições educacionais como estratégia pedagógica complementar. O avanço da tecnologia móvel reconfigurou o modo como o conteúdo é disseminado na sociedade, isso reflete na educação, uma vez que o aluno é consumidor, emissor e receptor de conteúdos. Refletiremos em torno da relação entre os jovens e as tecnologias móveis e adaptação de obras literárias como uma das principais propostas pedagógicas que podem ser aplicadas em sala de aula. Acreditamos estar diante de vídeos que primam por linguagem híbrida, concisa, fluída e metamórfica. Algo que parece tudo caber e nada se perder. Um meio propício para a pedagogia de projetos.

Palavras-chave: jovem; vídeo; educador; pedagogia; projetos.

Introdução

Mobilidade, acessibilidade, ubiquidade, compartilhamento e convergência são palavras chaves da produção audiovisual através das pequenas mídias móveis. Nossa discussão tem o foco voltado mais precisamente para o uso dos dispositivos móveis feitos por jovens e educadores em sala de aula, tendo a oportunidade de maior acesso a informação, produção de conteúdos, relação com outras pessoas, e compartilhamento de dados.

A maneira como o público se relaciona com o audiovisual tem sofrido significativas mudanças graças às possibilidades abertas pelos meios digitais que reconfiguram as práticas interacionais nos textos audiovisuais e inauguram novas formas de comunicar (MÉDOLA e OLIVEIRA, 2016 p.02).

Desde a chegada do celular e as demais mídias móveis temos presenciado um crescente avanço em sua tecnologia com a convergência de recursos, aumento da tela, expansão da memória de armazenamento e sofisticação do designer. O resultado dessa efervescência tecnológica é a presença de pequenos dispositivos que mais parecem um microcomputador pessoal repleto de múltiplas funcionalidades, possibilidades e atrativos.

¹ Trabalho apresentado no DT6 – Interfaces comunicações, GP Comunicação e educação, XVI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, email: mercicleide@hotmail.com

Educadores atentos a esse fenômeno midiático que influencia no cotidiano e imaginário dos alunos vêm pesquisando nas últimas décadas formas de adequar as práticas de ensino às chamadas TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) e estabelecer ações complementares de aprendizagem ao conteúdo tradicional ensinado em sala de aula.

A produção midiática dos alunos também apresenta novas possibilidades de criação com os dispositivos móveis. Discentes Podem produzir vídeos, animações, fotos interativas dentre outros conteúdos que só são possíveis graças à disseminação de tecnologias e o advento da internet 2.0.

Consumidores estão aprendendo a utilizar as diferentes tecnologias para ter um controle mais completo sobre o fluxo da mídia, e para interagir com outros consumidores. As promessas desse novo ambiente de mídia provocam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos (JENKINS, 2008, p. 46).

A pedagogia de projetos se apresenta como uma estratégia pedagógica pertinente nesse trajeto comunicacional, uma vez que se trata de uma postura pedagógica de reflexão e diálogo entre o currículo escolar, a relação ensino e aprendizagem significativa e a realidade do discente, inserido no cotidiano da sociedade.

Na pedagogia de projetos, o aluno aprende no processo de produzir, levantar dúvidas, pesquisar e criar relações que incentivam novas buscas, descobertas, compreensões e reconstruções de conhecimento. Portanto, o papel do professor deixa de ser aquele que ensina por meio da transmissão de informações – que tem como centro do processo a atuação do professor – para criar situações de aprendizagem cujo foco incida sobre as relações que se estabelecem nesse processo, cabendo ao professor realizar as mediações necessárias para que o aluno possa encontrar sentido naquilo que está aprendendo a partir das relações criadas nessas situações (PRADO, 2009 p.13).

O desafio não é pequeno, uma vez que os avanços tecnológicos são muito mais conhecidos pelos discentes, jovens e ávidos por novas tecnologias de entretenimento do que os docentes, muitas vezes sobrecarregados e responsáveis por gerenciar uma carga horária de criação, produção e execução de aulas com conteúdos curriculares. A escola é diretamente responsável pela viabilização da pedagogia de projetos, uma vez que a instituição norteia a autonomia que um docente tem para empregar esse tipo de prática. Este artigo se propõe refletir sobre a presença das novas tecnologias e dispositivos móveis na vida de jovens e educadores, e também a importância da adaptação de obras literárias como uma das principais propostas pedagógicas que podem ser aplicadas em sala de aula. Por fim, iremos considerar possibilidades pedagógicas com esse conteúdo em sala de aula.

Novas tecnologias, jovens e educadores

As novas tecnologias e os pequenos e discretos dispositivos móveis (tablet, notebook, netbook, celular, Iphone) estão presentes nos mais diversos espaços e juntos favorecem a pesquisas, acesso a livros, revistas, artigos, dados, também disponibilizam o download de conteúdos com acesso a internet, passeios virtuais em parques, museus, bibliotecas, tudo isso de forma a acompanhar o ritmo do proprietário do aparelho. É a informação rompendo barreiras e atingindo novos pontos de acesso entre continentes, países, regiões e pessoas de diversificadas realidades, religiões, culturas e classes sociais.

Artopoulos (2011) estuda a relação entre o jovem e os dispositivos móveis, ele compreende que esse público é um dos grandes consumidores das novas tecnologias e defende a hipótese do nascimento de uma cultura juvenil que descobre na comunicação móvel uma nova forma de reafirmação de sua identidade e interação social realizada de maneira não presencial. Ele defende uma nova compreensão e discussão em torno da comunicação móvel não mais como um simples canal, mais sim, como uma ferramenta que proporciona uma reconfiguração no modo como os jovens se relacionam com o meio ao seu redor.

Já segundo Netto (2011) as novas tecnologias começam a ser postas amplamente a serviço do ensino formal, não-formal e informal, onde computadores, microcomputadores, televisão, notebook, celulares, pendrive, cartão de memória, realidade virtual, facilitam o acesso à informação arquivada e propagada nesses espaços. No espaço formal (escola) o conhecimento repassado em sala pelo educador rompe a oralidade e a leitura em livros e parti para meios complementares tais como vídeo, animação, hipertexto, música, jogos e outros que são acessados e compartilhados entre alunos conectados à internet ou via dispositivos móveis com tecnologia 3G.

A chegada desses dispositivos nas salas de aulas protagoniza a expansão dos muros da escola e proporciona um maior contato e interação entre o jovem e o mundo. A busca pelo aprendizado pode ocorrer tanto em sala de aula através do educador, quanto em ambientes virtuais que tem como uma das características o deslocamento, a acessibilidade e a inexistência das distâncias físicas, pois é só estar conectado e pronto.

O estudante dispõe das informações e orientações repassadas pelo professor que atua diante de uma coletividade em sala e tem como meta transmitir da melhor maneira possível à informação para todo um grupo. Ao mesmo, o jovem tem a possibilidade de

realizar uma pesquisa focada em suprir suas dúvidas de forma que atenda as suas necessidades mais particulares.

As tecnologias móveis têm potencial para complementar as práticas de aprendizagem, em convergência com outros métodos e outras mídias, permitindo a ampliação do espaço educacional para a sociedade como um todo. Isso transformaria, por exemplo, uma visita ao museu ou a uma cidade histórica em uma aula prática e interativa, sendo o professor o responsável por orientar os alunos em seus percursos rumo à informação (FEDOCE, 2011).

Diante desse panorama alguns educadores ampliam o olhar sobre essa realidade e buscam de maneira diversificada explorar as potencialidades que essas ferramentas podem oferecer para as atividades escolares. A tarefa não é nada fácil, já que a realidade dos professores muitas vezes se encontra distante da vivência do jovem. As prioridades, reflexões e experiências de ambos caminham muitas vezes em estradas paralelas e o encontro entre elas favorece experiências interessantíssimas, que contribuem de forma significativa entre ambas as partes.

Médola e Oliveira, citando Manovich, consideram,

Manovich (2014), ao tratar de *softwares* e linguagem, constata que os programas de computador - incluindo os aplicativos – tornaram-se nossa interface com o mundo, com outras pessoas, com a nossa memória e com nossa imaginação, e defende que o *software* é para o século XXI o que a eletricidade e a combustão foram para o XX. O autor observa que a variedade de aplicativos disponíveis funciona como ferramenta para criar, interagir e compartilhar conteúdos, reconfigurando as propriedades dos meios artísticos e abrindo novas possibilidades (2016, p.03).

Uma das principais propostas pedagógicas que podem ser aplicadas com dispositivos móveis é adaptação de obras literárias, da qual podemos trabalhar, de forma interdisciplinar disciplinas como língua portuguesa, com ênfase em literatura e escrita de roteiro, artes visuais, história e temas transversais, por exemplo, na adaptação baixo veremos uma leitura de Ramos (2016) sobre o vídeo *Brás Cubas Delírios*³ (2011) do diretor João Paulo Miranda.

O trabalho por projetos requer mudanças na concepção de ensino e aprendizagem e, conseqüentemente, na postura do professor. Hernández (1988) enfatiza que o trabalho por projeto "não deve ser visto como uma opção puramente metodológica, mas como uma maneira de repensar a função da escola" (p. 49). Essa compreensão é fundamental, porque aqueles que buscam apenas conhecer os procedimentos, os métodos para desenvolver projetos, acabam se frustrando, pois não existe um modelo

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6HbBm6Wzts>. Acesso em: 08 fev. 2016.

ideal pronto e acabado que dê conta da complexidade que envolve a realidade de sala de aula, do contexto escolar (PRADO, 2009 p.13).

“Sempre antes de morrer temos o grande momento da auto-avaliação”. O vídeo começa com essa frase de impacto (em off), logo depois, planos calmos, meticulosamente cronometrados, câmera fixa no personagem e objetos em cena, luz branda, sombra marcada e tons fortes na cor azul, branco e vermelho. Nessa atmosfera imprevisível, surge um homem vestido em um alinhado terno escuro com uma volumosa renda no pescoço. João Paulo Miranda se inspira na obra *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis, para produzir o vídeo *Brás Cubas Delírios*⁴ (2011), e de forma poética trás os delírios amargos e confusos do personagem *Brás Cubas* (RAMOS, 2016).

Figura 1 – Trechos de cenas de *Brás Cubas Delírios*



Fonte: Youtube

O docente da área de artes pode orientar o aluno a realizar uma leitura da imagem do filme, como é exemplificado abaixo.

A pouca luz que transita pelo cenário encontra no escuro sua passagem para o descanso, o mesmo faz a alma conturba do personagem, a procura de uma luz, uma passagem, um devaneio qualquer que o leve dali. Temos ainda, o azul do seu terno camuflado as sombras do cenário, a sensação é de um devoramento sutilmente aceito. O olhar distante, a expressão contida e indecifrável domina cada traço de sua face que ora se mostra, ora se esconde entre o mistério da meia luz. (Fig.1). Em um dos planos, o delírio se mostra através de flechas de luzes que colidem com o rosto como se o desafiasse para um duelo, mas o convite não é aceito e o personagem nem se move.

As tramas e os perigos da vida são retratados com os planos da teia de aranha, um emaranhado de fios que cerca a vítima e a faz sentir em um beco sem saída. Já a premonição da morte se revela no plano em que o personagem aparece no palco de um teatro com as cortinhas que sinalizam estar prestes a fechar, comparando a vida a uma peça de teatro “que não permite ensaios. Por isso, cante, ria, dance, chore e viva intensamente cada momento se sua vida, antes que a cortina se feche e a peça termine sem

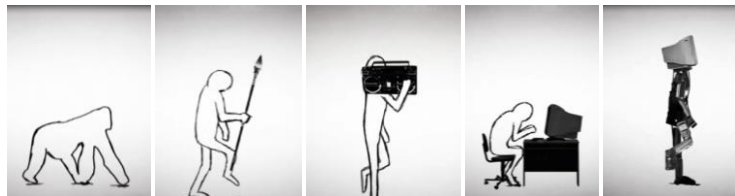
⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=x6HbBm6Wzts>. Acesso em: 08 fev. 2016.

aplausos” (Charles Chaplin). Em voz off, o narrador afirma que ao chegar a hora de partir assistimos a pequenos fragmentos da vida, mas com ele foi diferente, pois os delírios foram outros. O texto tem fragmentos poéticos, reflexivos e questionadores. O tom da voz e as risadas expõem do lado despreocupado e sarcástico do personagem com a morte, que para ele, nada mais é que a passagem para eternidade (RAMOS, 2016, p. 53).

Lamentamos a ausência de planos rápidos e com movimentos que pudessem “transmitir a sensação de delírio. Big closes do olho ou da boca poderiam ser indícios da morte encurralando o homem. Enquadramentos delimitados e ligeiros simbolizariam o quanto a vida é breve até para um defunto autor” (RAMOS, 2016, p.53).

Outra atividade que podemos trabalhar é com a iconografia da imagem e sua aplicação no cotidiano e imaginário da sociedade, abrangendo disciplinas como biologia, geografia, história, sociologia e filosofia. *Homo Digitalis*⁵ (2010) é uma animação de curta duração (Fig.2) dirigida por Ariel Schartzman. Nela um macaco adquire a forma humana, e à medida que evolui, aprende a fazer uso de várias ferramentas, desde o fogo, a utensílios de caça, arma de fogo e meios de comunicação fixos e móveis. Percebemos que muitas das animações feitas por celular traz um único personagem e com ele um desfecho inusitado, dito de forma rápida.

Figura 2 – Trechos de cenas de *Homo Digitalis*



Fonte: Youtube

Outro ponto de discussão que o docente pode debater junto aos alunos é as diferenças estéticas entre a linguagem tradicional do cinema e suas variações em ambientes móveis.

Médola e Oliveira, citando Panofsky, consideram,

Panofsky (1969) defende que a base estabelecida pelo meio cinematográfico, isto é, sequências visuais reunidas por um fluxo ininterrupto de movimento no espaço, não se alterou ou deixou de existir com os avanços técnicos que ocorreram com o passar dos anos, mas sim, novas possibilidades artísticas foram abertas. Cores e simulação de três dimensões são exemplos desses avanços, e chegamos assim ao avanço tecnológico em questão neste estudo: o vídeo 360°. De que maneira essa relação entre audiovisual e público é alterada

⁵ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CUFrQzz51VI>. Acesso em: 08 fev. 2016.

quando a tecnologia de captação e exibição de vídeo panorâmico é utilizada? As discussões a seguir tratarão do audiovisual sob três perspectivas, "tela", "imersão" e "instância narradora", e foram escolhidas por serem os principais pontos de mudanças constatados nos vídeos panorâmicos (2016, p.06).

Por fim, o docente pode estimular a produção autoral de conteúdo audiovisual com os dispositivos móveis dos próprios alunos. Esse tipo de ação, que envolve todas as disciplinas do currículo, pode verter para a discussão de temas transversais, que entra em concordância com os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais).

Além de educadores em sala de aula, há também projetos culturais atentos a presença das novas tecnologias. Um deles é o Projeto Paraíba Cine Senhor, que há quase dez anos leva cinema e educação para jovens e adolescentes no interior da Paraíba. O projeto conta com uma equipe composta por educadores, cineastas, jornalistas e atores, que ministram oficinas, realizam debates e discutem sobre o uso consciente das novas tecnologias. Através de oficinas e exibições de vídeos, jovens tem a oportunidade de conhecer um pouco mais sobre a produção audiovisual, são incentivados a produzirem conteúdos através dos seus próprios celulares, tabletes e notebook, além de participarem de debates e palestras.

Ao todo, já passaram visitadas quase vinte cidades e em média a participação de 300 jovens. Hoje, muitos deles realizam pequenas produções por celular e divulgam na internet. É de suma importância termos esses novos dispositivos ao nosso redor e sabermos utilizá-los em nossas atividades e nas produções e compartilhamento de conteúdos. Somos capazes das mais importantes conquistas, somos mentes pensantes, seres criteriosos e indivíduos produtivos, basta agir.

Ao invés de uma conclusão, uma reflexão

O crescimento no consumo das pequenas mídias móveis, o avanço da tecnologia, a convergência das mídias e a facilidade de acesso à internet faz eclodir novas e instigantes possibilidade compartilhamento, divulgação, produção e acesso as mais diversas fontes de informação, como livros, jornais, vídeos, música, revistas, etc. Tudo circulando freneticamente e sendo visto bem na palma da mão. Em algumas salas de aula, a tecnologia ocupa cada recanto, desde a parede branca, onde nela é vista a tela do data show na, até as mochilas dos alunos com tabletes e notebooks, e nos bolsos, os celulares. Das telas

luminosas explode um mundo de informações, dados, pesquisas, vídeos, música e toda uma infinidade de conteúdos vindos dos cantos mais remotos.

Muitos educadores, atentos a essa mudança no cenário de organização da sala de aula e atentos a presença hipnotizando desses pequenos dispositivos, partem rumo a descobrir esse novo “desconhecido” e a agregá-lo em sala de aula, colaborando com o conhecimento dos alunos, permitindo um maior acesso que rompe com as páginas dos livros e possibilitando um maior contato com outras pessoas de diferentes culturas. E então, partimos para os ambientes informacionais e lá estão elas, presentes no dia-a-dia de milhares de pessoas, que em trânsito consomem os mais diversos tipos de informação e se mantêm conectados com centenas de outros indivíduos ao redor do planeta.

Esse é um cenário ainda em curso, não sabemos ao certo seu destino, sabemos apenas que ele é irreversível e que não há respostas prontas para definir essa relação entre escola, jovem, tecnologia e educadores. Uma relação, em que todos aprendem uma nova maneira de ler, escrever, refletir, interpretar e produzir sons, textos, imagens, música e tudo aquilo que a imaginação mandar. A recepção dessa realidade luminosa ocorreu de maneira ligeiramente natural pelos jovens, de contra partida, educadores analisam criteriosamente o melhor método de transmitir a informação e orientar seus alunos em sala de aula, para que no futuro sejam bons gestores, cidadãos conscientes e profissionais capacitados.

Referências

- ARTOPOULOS, Alejandro. **Notas sobre a cultura juvenil móvel na América Latina**. In: BEIGUELMAN, Giselle & LA FERLA, Jorge (orgs). *Nomadismos tecnológicos*. São Paulo: Ed. Senac São Paulo, 2011.
- FEDOCE, Rosângela. **A tecnologia móvel e os potenciais da comunicação na educação**. Tese de Doutorado. Metodista, São Bernardo do Campo. São Paulo: 2010.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- RAMOS, Mercicleide. **Produção audiovisual por celular: linguagem, desafios e experimentações**. In: PESSOA, Alberto Ricardo & NICOLAU, Marcos (orgs). *Comunicação e linguagens: reflexões midiáticas*. João Pessoa: Ideia, 2016.
- MÉDOLA, Davi Lopes Silvia Ana & OLIVEIRA, de Jareta Bruno. **Audiovisual panorâmico para dispositivos móveis: reconfigurações em tela, imersão e instância narradora**. XXV Encontro Anual da Compós, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 7 a 10 de junho de 2016. Disponível em: [file:///C:/Users/Jeff/Desktop/audiovisualpanor%C3%A2mico_medola_jareta_3409%20\(1\)%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Jeff/Desktop/audiovisualpanor%C3%A2mico_medola_jareta_3409%20(1)%20(1).pdf)>. Acesso em: 05 de jun. de 2016.
- NETTO, Samuel. **Telas que ensinam mídia e aprendizagem: do cinema às tecnologias digitais**. São Paulo: Alínea, 2011.

PRADO, M^a Elisabette & SILVA, M^a da Graça. **Formação de educadores em ambientes virtuais de aprendizagem.** In: Em Aberto, Brasília, p. 61-74, 2009. Disponível em: <<http://ema.be.rto.inep.gov.br/index.php/emaberto/article/viewFile/1434/1169>>. Acesso em: 05 de Maio de 2014.

PRADO, Maria Elisabette Brisola Brito. **Pedagogia de projetos: fundamentos e implicações.** In: ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de; MORAN, José Manuel (Org.). Integração das tecnologias na educação. Brasília: Ministério da Educação/SEED/TV Escola/Salto para o Futuro, 2005. cap. 1, artigo 1.1, p. 12-17. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto>>. Acesso em: 12 jul. 2009.