



A produção audiovisual na Educação Básica: implicações e atravessamentos

Audiovisual production in elementary school: implications and crossing perspectives

Eliany Salvatierra Machado - Universidade Federal Fluminense (UFF) | Niterói | RJ | Brasil | E-mail: elianys@gmail.com

Resumo: O presente texto visa apresentar reflexões sobre o processo de produção do audiovisual na Educação Básica, a partir do subprojeto "Arte - Cinema Licenciatura" do programa PIBID. A questão que norteia o trabalho é o quê e como ensinar audiovisual na Educação Básica no componente curricular Artes, ou seja, como uma área autônoma, separada das Artes Visuais, venha a responder pela existência de um novo profissional na escola. Já na formulação da proposta do subprojeto, tomamos como hipótese o conjunto de saberes e processos de significação e produção, que são mediados no ensino do audiovisual pelo educador audiovisual. Diante disso, há um conjunto de saberes que o educador audiovisual deve articular. O presente texto está organizado em quatro subitens: o primeiro diz respeito à educação básica e à produção audiovisual; o segundo, aos princípios da produção audiovisual educativa; o terceiro aos processos de produção educativa e, o quarto, aos atravessamentos.

Palavras-chave: Cinema e educação. Audiovisual educativo. Educador audiovisual. Educação básica. Artes - Cinema.

Abstract: The present text aims to reflect on the process of production of audiovisual in Basic Education, from the subproject "Art - Cinema Licenciatura" of the PIBID program. The question that guides the work is what and how to teach audiovisual in Basic Education in the curricular component Arts, that is, as an autonomous area, separated from the Visual Arts, will respond for the existence of a new professional in the school. In the formulation of the subproject proposal, we take as hypothesis the set of knowledge and processes of signification and production, which are mediated in the teaching of audiovisual by the audiovisual educator. Faced with this, there is a set of knowledges that the audiovisual educator must articulate. The present text is organized in four sub-items: the first one concerns basic education and audiovisual production; the second, to the principles of educational audiovisual production; the third, to the processes of educational production, and the fourth to the conclusions.

Keywords: Cinema and education. Educational audiovisual. Audiovisual educator. Basic education. Art - Cinema.

DOI: <http://dx.doi.org/10.22484/2177-5788.2018v44n1p53-68>

Recebido em abril 2018.

Aprovado em maio de 2018.

Introdução

O presente texto é uma síntese das reflexões e principalmente das ações com o audiovisual na Educação Básica entre os anos de 2014 a 2017. Durante o período várias ações foram realizadas, e estão reunidas nos relatórios do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) através do subprojeto Artes – Cinema Licenciatura.

O problema central que norteou o subprojeto Artes – Cinema Licenciatura, no âmbito da pesquisa, foi o quê e como ensinar audiovisual na Educação Básica, no componente curricular Artes, ou seja, como uma área autônoma, separada das Artes Visuais, e que viesse a responder pela existência de um novo profissional na escola. Já na formulação da proposta do subprojeto, tomamos como hipótese o conjunto de saberes e processos de significação e produção, que são mediados no ensino do audiovisual pelo educador audiovisual, e não são apreendidos por um curso de formação curta ou complementar. Diante disso, há um conjunto de saberes que o educador audiovisual deve articular.

O objetivo central do presente texto é apresentar as propostas e princípios assumidos durante o subprojeto Artes – Cinema Licenciatura, bem como algumas conclusões prévias, e assim contribuir com os educadores audiovisuais no que concerne às reflexões e produções com o audiovisual na Educação Básica. Espera-se com isso contribuir para o reconhecimento político, educacional e pedagógico do ensino de Cinema e Audiovisual como campo emergente.

O trabalho com o audiovisual na Educação Básica reuniu quinze bolsistas ligados à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes), sendo, inicialmente, doze bolsistas de iniciação à docência, duas supervisoras e uma coordenação. Anualmente o projeto trabalhou com a média de seis turmas. O objetivo era formar educandos-

educadores em ação para o uso pedagógico com o audiovisual. A proposta pedagógica do projeto foi a ação-reflexão-ação. Com reuniões presenciais, os bolsistas tiveram acesso ao conhecimento produzido e sistematizado sobre o campo emergente denominado de Cinema e Educação, bem como acesso ao conhecimento já produzido pelos campos da Educação e do Cinema, e significativos para a prática com o audiovisual.

Os pressupostos do subprojeto foram: a formação em ação através da perspectiva histórico crítica; a experimentação criativa e o acesso ao conhecimento produzido e sistematizado, e a valorização do processo de produção do audiovisual educativo. Em todas as práticas prevaleceu o princípio da dialogicidade. Esperamos que o presente texto possa de fato ser relevante para as pesquisas com o cinema em espaços educativos e, principalmente, na Educação Básica.

A Educação Básica e a produção audiovisual

Os trabalhos com o Cinema no campo da Educação não são novos. A produção de filmes com o objetivo educacional, no Brasil, data de 1936, com a criação do Instituto Nacional de Cinema e Educativo (INCE). Já as exhibições de filmes com os cineclubes, segundo Brutuce (2011), surgem a partir de 1928, com a inauguração do Chaplin Clube. É com o desenvolvimento tecnológico e a intensa atividade comercial de câmeras, computadores, e principalmente aparelhos celulares, que a produção de som e imagem se tornam acessíveis por grande parte da população. Se há algo novo, é a interseção Cinema-Educação como campo emergente na Educação Básica.

O campo emergente Cinema e Educação conta com uma Licenciatura no ensino superior, e compõe uma linha de pesquisa no Programa de Pós-Graduação do Curso de Cinema e Audiovisual (PPGCine), da Universidade Federal Fluminense (UFF). Atualmente luta para ser reconhecido como componente curricular na Educação Básica.

A partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB – 9.394/96), o sistema educacional passou a ser estruturado por etapas e modalidades de ensino, englobando a Educação Infantil, o Ensino Fundamental obrigatório de nove anos, e o Ensino Médio. A Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica e tem como objetivo o desenvolvimento integral das crianças de 0 a 5 anos de idade. O Ensino Fundamental com nove anos de duração recebe as crianças a partir dos 6 anos de idade e têm duas fases com características próprias, chamadas de anos iniciais, com cinco anos de duração, em média, para estudantes de 6 a 10 anos de idade; e anos finais, com quatro anos de duração, para aqueles de 11 a 14 anos. O Ensino Médio é a etapa final do processo formativo da Educação Básica.

O subprojeto Artes – Cinema Licenciatura foi desenvolvido juntamente com o componente curricular Artes, ora durante o horário da disciplina, e ora no contra turno. Uma das propostas do subprojeto foi promover ações pedagógicas e diálogos com os profissionais da escola, para que o ensino do Cinema e do Audiovisual componha, como área de conhecimento, o ensino das Artes. Brasil (2001), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Artes, definem o ensino de Artes com o campo que trabalha com as Artes Visuais, o Teatro, a Dança e a Música. No que compete às Artes Visuais, Brasil (1998, p. 66), aponta, como conteúdo, a produção artística visual em espaços diversos por meio de “desenho, pintura, colagem, gravura, construção, escultura, instalação, fotografia, cinema, vídeo, meio eletroeletrônico, *design* (sic), artes gráficas e outros”.

O ensino do Cinema e do Audiovisual como conhecimento autônomo na Educação Básica ainda é uma conquista. Os primeiros passos estão sendo dados, mas há muito o que fazer. Como todo campo emergente, tanto o ensino, a extensão, a pesquisa e a atividade profissional, estão em construção prática e teórica. Refletir e principalmente sistematizar as práticas pedagógicas com o Cinema e com o Audiovisual contribuirão com

a luta política e pedagógica para a inserção desse novo profissional da educação: o educador audiovisual.

O campo emergente é comumente nomeado de Cinema e Educação, no entanto, aqui, assume-se o termo audiovisual para toda e qualquer modalidade de produção com som e imagem em movimento. A mesma conduta será tomada para o termo filme, que serve para experiências com e sem narrativas e sem tempo pré-definidos (curta, média, longa). O filme, aqui, é resultado de experiências com som e imagem em movimento. As reflexões apresentadas são sistematizações ainda parciais de todo o quadriênio, já que há muito material para analisar e descrever. O foco é na produção audiovisual na Educação Básica e por enquanto não discutiremos se essa produção é cinema ou se é audiovisual. Tomaremos o termo audiovisual como referência para toda a produção realizada com som e imagem em movimento.

A formação do Bacharel em Cinema, no Brasil, já conta com mais de 50 anos, porém a formação do Licenciando (professor) em Cinema e Audiovisual é recente. Uma coisa é formar o realizador em cinema, outra é formar o professor. Mesmo que um bacharel possa trabalhar com projetos educativos, e um educador audiovisual possa realizar filmes, os pressupostos para a formação e, principalmente, os princípios pedagógicos, são diferentes. Ainda que pese a nossa defesa da formação em ação de educadores e realizadores para a prática pedagógica, a formação do profissional, do educador audiovisual, coloca em circulação saberes específicos.

O que diferencia o educador do realizador audiovisual? O profissional do campo do Cinema e Educação, no presente texto, intitulado educador audiovisual, deve articular e mediar processos de ensino e aprendizagem entre os campos do Cinema e da Educação. São saberes do cinema, da educação, e do cinema e educação, e todo o conhecimento produzido no campo da estética e da ética. São saberes relacionados com a história, com

a criação, com a expressão, com a percepção e com a crítica. Por isso, durante a formação do educador audiovisual, ele e ela devem ter acesso aos saberes já produzidos e sistematizados do campo do cinema e da educação. O educador audiovisual tem que ter o compromisso de refletir sobre o papel da educação na formação humana, e sobre o seu papel nesse processo, com suas implicações e posições.

Todo o profissional da educação pode atuar em várias frentes e projetos educacionais, e isso também vale para o educador audiovisual. Contudo, existem diferenças de papéis para a Educação Básica. Nesse sentido, e sem entrar na discussão sobre o papel da Escola e da Educação Básica (questão importante, mas que não será tratada neste texto), apresentamos algumas propostas sobre o papel do educador audiovisual na educação.

O princípio norteador do educador audiovisual é, por nós compreendido, o de articular e mediar saberes para a formação humana. Como componente curricular, a formação na Educação Básica pode ser mediada no ensino de Artes e, nessa perspectiva, compreendemos que a formação não deve priorizar a formação técnica, mas sim promover a criatividade e a expressão.

O educador audiovisual é um mediador de processos que tem como fim desenvolver e ampliar a capacidade criadora e crítica, auxiliando o educando a expressar o seu universo interior, bem como a questionar os diversos modos de expressão e representação que circulam a sua realidade concreta. O educador audiovisual não é um técnico do audiovisual, mas um educador que cria oportunidades para que através da técnica, o educando perceba o mundo, porque a percepção é uma habilidade humana, mas pode ser exercitada e expandida. Nessa perspectiva, o educador audiovisual compõe o quadro de educadores que trabalham com o ensino das Artes.

O educador audiovisual, na Educação Básica, é um profissional que também participa da formação humana, juntamente com os outros

professores. A diferença está na articulação dos saberes produzidos e sistematizados, e na mediação dos processos com o audiovisual. A participação do educador audiovisual na escola emerge com o desenvolvimento tecnológico, com as novas formas de representação, e com a circulação e divulgação das imagens em movimento. Com a expansão das emissoras de televisão (abertas ou a cabo), com o barateamento das diversas telas (seja pelo computador, seja pelo celular) e, principalmente com a Internet, pensar o som e a imagem em movimento é pensar um conjunto de representações do tempo e do espaço. Acreditamos que é justamente pela polifonia da produção de som e imagens, que circulam na sociedade, que o educador audiovisual se faz presente na educação básica.

Os princípios da produção audiovisual educativa

A criatividade, no presente texto, é compreendida como habilidade humana. A capacidade do ser humano de transformar a matéria, e de atribuir significados, são habilidades para a criação, e esta habilidade natural pode ser formada (no sentido de expandida) e estimulada por processos pedagógicos. Um dos objetivos do ensino de Artes é formar para a criação, para a expressão e para a capacidade crítica da produção artística, e o mesmo vale para o audiovisual na educação.

Em Artes o educador pode ensinar as técnicas canônicas da representação através do desenho do modelo vivo, ou mesmo estimular a representação de como o educando vê o modelo vivo. Estas são propostas pedagógicas, do desenho do modelo vivo, que assumem caminhos diferentes. No caso do audiovisual, como componente curricular da Educação Básica, defendemos que o programa de ensino deve contemplar a história dos filmes, dos seus realizadores, dos gêneros, incluindo documentários, e da linguagem. Além disso, o acesso as produções curtas, média e de longa duração, nacionais e internacionais. E no que diz respeito à produção e ao exercício do fazer, acreditamos que o princípio deva ser a

experimentação, a criação e a expressão. Como nas propostas pedagógicas do desenho vivo, optamos pela busca da representação e da expressão sem cânones.

O campo do Cinema, no Brasil, vem produzindo um conjunto de pesquisas com relação à história, à linguagem, aos meios, à estética e agora às práticas pedagógicas. Para um programa específico de ensino de cinema na Educação Básica, seria legítimo dar acesso à história do cinema, desde os brinquedos óticos, passando pela primeira exibição pública de um filme com os irmãos Lumière, até as realizações mais recentes do cinema brasileiro. A abordagem pode ser histórica, pela linguagem, por seus realizadores e inventores, ou mesmo pela produção. Se pensarmos o papel da escola, veremos que a proposta é dar acesso, aos educandos, ao conhecimento produzido e sistematizado, ao longo da história da humanidade, bem como desenvolver habilidades e competência. Para Saviani (2013), a escola é uma instituição cujo o papel consiste na socialização do saber sistematizado, e nisso concordamos com ele. No projeto Artes – Cinema Licenciatura, no que diz respeito à produção do audiovisual na Educação Básica, optamos por incentivar a espontaneidade, a experimentação, a fruição e a problematização. Optamos por centrar esforços no fazer (experimentar), na apreciação (repertório) e na reflexão do produto e da experiência.

No campo do Cinema o conteúdo produzido com relação à linguagem, ao longo da sua história, acabou por gerar um conjunto de práticas canônicas das formas de representar e narrar audiovisualmente. Não é consenso, no campo do Cinema, o que é a linguagem cinematográfica, pois ao contrário, diretores como o franco-suíço Jean-Luc Godard e o brasileiro Glauber Rocha questionam o que seria a linguagem cinematográfica. Ao mesmo tempo, pesquisadores como Arlindo Machado (1996) defendem que, no campo do cinema, as possibilidades do que ele chama de “sistema de significados” sejam exploradas e experimentadas: “o que faz um

verdadeiro poeta dos meios tecnológicos é justamente subverter a função da máquina, manejá-la na contramão de sua produtividade programada” (MACHADO, 1996, p. 15).

É no cinema experimental que encontramos a maior fonte de atividades especulativas, criativas e críticas. Trabalhos como os de Norman Maclaren, Stan Brakhage e Peter Kubelka nos ajudam a pensar o universo de possibilidades que o meio pode oferecer para o educando, sem que esse esteja comprometido com a realização de uma narrativa clássica, ou seja, que conte uma história. Existem diversas possibilidades de uso da câmera, e todas elas podem ser testadas no ensino do audiovisual na educação.

A produção do audiovisual educativo, que tem por princípio a criatividade, não deve ser avaliada como certo ou errado, tendo como princípio o gosto do consumidor do cinema massivo, pois são produções distintas, diferentes e, em muitos casos, opostas. No caso do audiovisual educativo, não se espera a capacidade técnica de uma produção comercial. Aliás, depois de mais de 20 anos mediando atividades com o audiovisual, percebemos que ao apresentarmos um filme, por exemplo, aquele produzido por alguma das grandes companhias cinematográficas norte americanas, o resultado não é positivo, pois ao contrário, vários educandos ficam frustrados por não conseguirem o mesmo padrão de luz ou a mesma qualidade de imagem que o filme apresenta. O motivo da frustração é que o parâmetro de comparação do educando é o filme produzido pela grande produtora hollywoodiana.

O audiovisual educativo realizado na educação básica, ou por não ter um compromisso com uma empresa que financia a atividade, ou é parte de um projeto social que agrega valor simbólico ao patrocinador, pode e deve focar a sua produção no processo, e esse processo é da ordem da criação, da expressão e da percepção. O educador jamais deve finalizar, corrigir, e muito menos ajustar o filme produzido pelos educandos. Por outro lado, o produto, o audiovisual educativo deve, sempre que possível, ser

apresentado pelo grupo que o realizou. Ao contrário do produto audiovisual que circula no mercado e que deve “falar por si mesmo”, o produto audiovisual educativo ganha novos significados quando apresentado no contexto da sua produção. Tal produção não deve ter compromisso com a circulação, com o gosto do consumidor de filmes e séries comerciais. Isso não quer dizer que o produto audiovisual não seja de qualidade, o termo qualidade é que deve ser questionado.

No subprojeto Artes – Cinema Licenciatura, optamos pela denominação cinema. Mas é o termo audiovisual que nos possibilitou envolver e incorporar toda e qualquer atividade que trabalhe com som e imagem em movimento para qualquer suporte, seja para exibição em tela, com a sala escura, seja em notebook, tablet ou celulares, ou ainda, a produção de brinquedos óticos como a construção de Thaumatrofes, Flip Books e Zootrope entre outros, com ou sem narrativa.

O recurso técnico, o aparelho, conforme Flusser (2002), foi utilizado como objeto a ser desconstruído durante o projeto Artes – Cinema Licenciatura. A nossa vontade era abrir a câmera filmadora e demonstrar como ela capta a imagem e, por isso, a proposta de construir uma câmera escura foi bem-vinda. Durante a produção do audiovisual educativo trabalhamos com o enquadramento em papel e cartolina, construímos papeletas (papeis enrolados com formato de lunetas), construímos a câmera escura e a câmera pinhole. Por fim, usamos a câmera para captar e registrar imagens. Como recurso de extensão do olho, para ver, e sem o compromisso prévio de informar e muito menos de transmitir algo, criamos exercícios de ver com a câmera.

A criação com a câmera pode ser estimulada, expandida e exercitada. Com o audiovisual, propomos a criação de exercícios que sejam experiências de ver e ouvir problematizando o que vemos e o que ouvimos. Criamos, juntamente com os bolsistas de Iniciação à Docência (ID), atividades como observar e perceber. Questionamos a representação

através da perspectiva, a imagem culturalmente construída, segundo Panofsky (1973), e apresentamos filmes com diversos formatos e conteúdo, em um *mix* de acesso e fruição. Aproveitamos temas polêmicos e apresentamos filmes, fizemos releituras, reinterpretações, contamos pequenas histórias, dançamos com a câmera, criamos sons com borrachas, panelas, e outros artefatos.

Um dos nossos objetivos foi perceber e experimentar os sentidos da visão e da audição com esses aparelhos, ao mesmo tempo que desnaturalizar o audiovisual. Atualmente assistimos as produções televisivas e, como telespectadores, não pensamos como são produzidas as suas imagens e muito menos o som. A televisão naturalizou o audiovisual, assim como o telefone naturalizou as chamadas de longa distância, falamos ao telefone e não pensamos como conseguimos ouvir e falar com alguém que pode estar a quilômetros de distância. O mesmo vale para a televisão, em que assistimos e não nos damos conta que o filme, a série, a telenovela ou mesmo o comercial são representações da realidade e não a realidade.

Na perspectiva de desnaturalização da representação do real, de um lado, as experiências com a câmera geram imagens que podem ser representativas e disformes. São imagens que representam o aluno, a aluna, a escola, o professor, o modo de se vestir, etc. Por outro lado, o movimento com a câmera e sua instabilidade produzem imagens tremidas e instáveis, enunciam e dão a sensação de inquietude, um movimento na representação do movimento. O aceso à técnica do uso da câmera, do tripé ou do *steadicam* (um estabilizador de câmera que pode ser acoplado ao corpo) fez com que os educandos percebessem as inúmeras possibilidades de enunciação. O acesso à técnica também passa pelo processo de desnaturalização e conhecimento dos modos de produção audiovisual. Porém, para que a produção audiovisual não seja uma abstração na escola é necessário que, pelo menos, a câmera com capacidade para gravar som e imagem esteja na escola. Com a comercialização dos aparelhos celulares

com câmeras em grande escala, alguns alunos já conseguem filmar e gravar com os seus aparelhos. Mas, essa ainda não é a realidade da maioria dos educandos da escola pública.

O processo da produção audiovisual educativa

O termo produção pode abarcar várias facetas do audiovisual. Produzir audiovisualmente pode significar tanto um relato sobre a realização e a produção do filme, como também a descrição do produto já realizado. Aqui, apresentaremos o processo da produção do audiovisual educativo, o que está no entre, na mediação do educador audiovisual. Partimos do princípio que o processo é a etapa mais importante do audiovisual educativo. A nossa ênfase no campo emergente Cinema e Educação é o processo, e não o produto.

Para que o processo seja rico e construtivo, segundo Freire (2014), a relação entre o educador e o educando não deve ser hierárquica e muito menos bancária, mas dialógica. Por isso, sugerimos que o educador audiovisual se aproxime do ensino de teatro e conheça os jogos cênicos, como os criados por Viola Spolin (2012), ou os exercícios criados por Augusto Boal (2002). A ideia é que o educador audiovisual possa promover um espaço onde os educandos sintam-se à vontade para rir, brincar e se divertir.

A proposta do uso dos jogos cênicos é que o educador perceba que, por meio de alguns jogos, o educando pode exercitar a fala e o gesto, mesmo que ele ou ela sejam inibidos, tímidos. Através dos jogos é possível propor atividades individuais, em dupla e coletivamente. Os jogos também podem ser criados e mediados pelo uso da câmera fotográfica ou filmadora. Os jogos são parte do processo de aproximação.

No processo de produção do audiovisual educativo, atividades que instiguem a criação e a expressão devem ser privilegiadas. Caso o educador não queira passar pelos jogos cênicos, ele pode começar pelas metáforas

imagéticas. Um bom exercício é criar metáforas imagéticas com desenho ou colagem, mas é sempre bom observar que alguns educandos, por não se considerarem aptos para o desenho, acabam não participando da atividade.

A metáfora imagética pode ser uma atividade de apresentação, e é também um exercício de aproximação na criação de imagens que representem algo. Por exemplo, a ideia de mundo, representada pelo desenho ou foto do globo terrestre. O mesmo vale para o som, ao criar atividades de captura de som para que o aluno possa apresentar onde mora. Sabemos que espaços lúdicos sempre correm o risco de serem interpretados como desnecessários ou sem relevância para a formação do educando.

Notamos que quando o educando sente prazer na atividade da aula ele se envolve mais. O objetivo nos primeiros encontros, durante a apresentação do período letivo, é criar um espaço respeitoso e dialógico entre educador e educando. Acreditamos que o prazer e a curiosidade devem estar sempre presentes na educação básica, principalmente nas aulas de Artes. Porém, que essa proposta não se confunda com “o deixar fazer”. A proposta então é experimentar, como são os experimentos de pesquisa: conhecer e reconhecer, como quem acabou de chegar no mundo; e refletir para fazer perguntas, como toda criança inquieta que está descobrindo as coisas, como o personagem do livro Marcelo, Marmelo, Martelo e outras histórias, da escritora Ruth Rocha (1976).

O processo deve ser o espaço entre os pressupostos do educador audiovisual, seus princípios, seus objetivos, sua intencionalidade e as perguntas, as escolhas e as percepções do educando. Nessa perspectiva o audiovisual será o resultado do processo.

Atravessamentos

Durante o desenvolvimento do subprojeto Artes – Cinema Licenciatura, levamos para a escola os equipamentos e, ao mesmo tempo, organizamos visitas dos educandos à universidade, ao museu, a parques, cinema e festivais. A profissão de radiodifusão, produtor, cineasta e educador audiovisual, passou a fazer parte da lista de profissões. Porém, o campo das Artes, muitas vezes não se apresenta, como um campo profissional profícuo. A Arte não servindo para construir casas, salvar vidas, ou criar programas de computadores, não é um campo possível para quem precisa de trabalho e remuneração, ou seja, não é compreendido como uma atividade profissional para os filhos dos trabalhadores, futuros trabalhadores também. Por outro lado, a sociedade precisa de pessoas que deem novas respostas para velhos problemas e são os criativos que geralmente inventam coisas.

Ter a experiência com a técnica e com os equipamentos é parte do processo criativo. A criatividade e o desenvolvimento da técnica são habilidades fundamentais no ensino de Artes, e isso vale para todas as linguagens. Mediar processos que o educando perceba e reconheça a sua capacidade criativa e técnica é um ganho na formação da Educação Básica. A escola, muitas vezes por estimular a experiência analítica, acaba por organizar a sua grade de horários valorizando mais algumas disciplinas em detrimento de outras, valoriza a reflexão em detrimento da criação.

Os filmes produzidos no subprojeto Artes – Cinema Licenciatura são filmes que resultam de experimentações, exercícios de *foley* (reprodução de efeitos sonoros de um filme), composições com diversas telas de celulares, pequenos documentários do cotidiano da cidade de Niterói, esquetes de encenações até reivindicações para a melhoria da merenda escolar e de recursos audiovisuais. Apesar de alguns filmes terem participado de exposições públicas, não são produções que dialogam com as

narrativas audiovisuais televisivas, já que um dos desafios do subprojeto foi tentar não reproduzir os telejornais ou as telenovelas.

Outro desafio foi não produzir filmes que fossem repetições de exercícios ou tentativa de imitar grandes produções, até porque a frustração entre os educandos aumenta quando eles não conseguem construir narrativas consideradas clássicas no tempo escolar. Ao mesmo tempo que criávamos exercícios para apreciação da imagem em movimento e do som, foram exibidos curtas, médias, longas, filmes de um minuto e planos sequências, para que os educandos pudessem assistir a produções que não passam na televisão.

Alguns colegas professores cobram filmes em que seja visível exercícios com os diversos planos, passagens, campo e contra campo, montagens etc., filmes em que não aparecessem os erros, as dificuldades técnicas e habilidades de filmar e editar. Porém, priorizamos a experiência, a experimentação e não o produto. É parte do processo o erro, o laboratório, a desconstrução e as escolhas, é isso que chamamos de experiência estética.

Alguns professores, de história, matemática, geografia e até de física, tentaram nos convencer a produzir documentários com temas das suas áreas de ensino, ou mesmo filmar exercícios e atividades de aulas e festas da escola. Talvez produções que estivessem nas regras do que se entende por vídeo ou filme fizessem mais sucesso e divulgassem o projeto, porém essa não era a meta do projeto.

O fato do subprojeto Arte – Cinema Licenciatura fazer parte do Programa PIBID e ser financiado pela CAPES e não por um patrocinador, nos permitiu a possibilidade de experimentar. O nosso compromisso não era realizar produtos que fossem exibidos, apesar da produção ter sido extensa e produtiva. A prerrogativa de ser um projeto de ensino e pesquisa nos possibilitou total compromisso com os sujeitos envolvidos, e com as suas experiências, e não com o capital. É por essa experiência estética, aqui

relatada, e por outras que ainda serão publicadas, que defendemos o processo da produção do audiovisual educativo para a Educação Básica em uma sociedade democrática e justa.

Referências

BOAL, Augusto. **Jogos para atores e não-atores**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Arte** (5^a. a 8^a. Séries). Brasília: MEC, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Arte**. Brasília: MEC, 2001.

BRUTUCE, Débora. O cineclube no Brasil: esboço de uma história. **Arquivo Nacional**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 1, jan. 2011. Disponível em: <<http://revista.arquivonacional.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/140>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2014

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**: o desavio das poéticas tecnológicas. São Paulo: Edusp, 1996.

PANOFSKY, Erwin. **La perspectiva como forma simbólica**. Barcelona: Tusquets Editores, 1973.

ROCHA, Ruth. **Marcelo, marmelo, martelo e outras histórias**. São Paulo: Salamandra, 1976.

SAVIANI, Demerval. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. Campinas: Autores Associados, 2013.

SPOLIN, Viola. **Jogos teatrais na sala de aula**: um manual para o professor. São Paulo: Perspectiva, 2012.