

(COM) VIVER: UMA ANÁLISE DA OFICINA DE CRIAÇÃO DE AUDIOVISUAIS COLETIVOS

DHARA FERNANDA NUNES CARRARA¹; CLÁUDIA MARIZA MATTOS BRANDÃO²;

¹*Universidade Federal de Pelotas – dharafernanda.nunes@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – attos@vetorial.net*

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa visa apresentar e analisar os resultados obtidos através da oficina de criação de audiovisuais coletivos, realizada com a turma de graduandos do curso de Artes Visuais – Licenciatura, da Universidade Federal de Pelotas, em outubro de 2018, vinculada à disciplina “Imagem e Consumo na Contemporaneidade”, ministrada pela Profª. Drª. Cláudia Brandão e ministrada pela então graduanda em Artes Visuais – Licenciatura, Dhara Carrara.

A proposta se pautou no debate inicial acerca do tema meio ambiente, relacionando-o com a então atual situação do porto (tanto o bairro, como a região portuária da cidade de Pelotas), que se encontrava no processo inicial de incrementação/reactivação da movimentação de carga e descarga na referida região, afetando por consequência o Centro de Artes (situado no bairro Porto), da UFPel, e seus estudantes e professores. Por isso, a discussão se ramificou, abordando tanto o Centro de Artes como microcosmo, quanto as consequências desse aumento do transporte de madeiras e no que isto implicava, diretamente e indiretamente, pensando na população do bairro, como em possíveis consequências para o município como um todo e para além.

Nesse viés, destacam-se questões intrínsecas quando o assunto trata também de arte e tecnologia, como por exemplo, a identidade e as relações líquidas (STUART HALL, 1992; BAUMAN, 1999). Sendo assim, a pesquisa ora apresentada externaliza focos de discussão oriundos da relação entre arte contemporânea, tecnologia e educação extraídos de uma prática educacional referida em criações coletivas de audiovisuais, que subsequentemente se constituíram como exemplares de videoarte.

Cabe ressaltar que essa pesquisa subsidiou a proposta investigativa apresentada no ingresso ao programa de Pós-Graduação Mestrado em Artes Visuais, do Centro de Artes, na linha Educação em Artes e Processos de Formação Estética, ora em desenvolvimento.

2. METODOLOGIA

A metodologia utilizada se fundamenta em focar no processo colaborativo da educação estética, isto é, considerar o próprio processo desenvolvido, visando a construção tanto coletiva como individual de conhecimento a partir da interação com o outro e da necessária afirmação enquanto sujeitos da experiência (COUTO e REZENDE), por isso, também soma-se à essa base teórica os conceitos de arte da aparição do artista Roy Ascott, cuja definição se complementa com a noção de experiência do processo defendida pela artista, pesquisadora e educadora Diana Domingues (1999).

Partindo das considerações e debates iniciais, os grupos se dividiram para criar um vídeo de no máximo 5 minutos, como síntese poética dos debates realizados,

sendo que a captação se deu em uma saída de campo coletiva e posteriormente da edição “conjunta” do material bruto. Após a finalização dos vídeos ou audiovisuais¹, foi realizada a edição final para agrupar todos os arquivos em um, para então assim, formar o videoarte denominado *(Com)Viver*, exposto durante o I Encontro Do Pincel ao Pixel: Imagens em Debate, realizado nos dias 5 e 6 de dezembro de 2018.

Foram formados um grupo com 4 pessoas, três grupos com 3 pessoas, uma dupla e um vídeo individual, totalizando a participação de 16 pessoas na oficina e 6 vídeos produzidos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nota-se que, geralmente, ainda que a prática de desenvolvimento de audiovisuais se dê em grupo, cada um exerce funções distintas e, tendo em sua grande maioria, um diretor que defina a arte, o roteiro e os planos. Isso implica na relação de identidade e pertencimento dos sujeitos participantes para com o produto final desenvolvido, e a prática desenvolvida contemplou esses aspectos. Vale ainda ressaltar que, frequentemente a autocolocação de direção era oriunda do sujeito que, comparado aos demais integrantes do grupo, tivesse uma familiaridade maior com softwares de edição de vídeos, no caso analisado, o software Wondershare Filmora, escolhido justamente pela facilidade intuitiva de edição que contém, apresentando opções variadas e fáceis de se utilizar.

A seleção do software foi feita para que, na edição, houvesse compartilhamento entre todos, inclusive e especialmente daqueles que não tivessem um abrangente conhecimento de edição de vídeos. Entretanto, na prática, isso foi ignorado tanto pelo indivíduo que se colocou com mais conhecimento nessa etapa de produção, quanto pelos demais que, seja por receio ou manipulação, se distanciaram do novo, daí se mostra mais uma vez a importância da pedagogia da autonomia (FREIRE, 1996).

É claro que os outros integrantes opinavam na edição, mas a opinião de um, ainda que “ouvida” de maneira igual, será diferente no seu entendimento, porque advém do subjetivo, ou seja, do repertório imagético e experiências de cada um. E é exatamente desse ponto que notei as diferentes relações provenientes do processo de criação individual com o produto final, ou seja, das propagandas da autoimagem e da identidade, conceito cunhado por Roy Ascott, conhecido como consciência reenquadrada. Repito que nessa experimentação, o cerne de tudo era precisamente o processo e a relação deste com o resultado. Daí advém a educação-experiência-estética e também o argumento de Roy Ascott, arte como processo. Disso, o processo de criação/produção/desenvolvimento de arte tecnológica se dá a partir da participação, da comunicação. Então questiono se há de fato a participação de todos nesse processo, pensando especificamente no contexto de criação de audiovisuais coletivos, já que, ao dividir as funções e muitas das vezes seguir um diretor, a maioria ou todos integrantes não passam pelo processo como um todo, mas por partes dele, interagindo assim, de maneira parcial e por tal, se relacionando com a experiência e o produto também de maneira parcial e ou superficial.

E é por isso que o diretor que participa de forma ativa de todos os processos acaba produzindo uma experiência totalmente diferenciada dos demais, incluindo a relação de identidade para com o produto final, relação e experiência essas que é esperado para todos os integrantes, para de fato haver uma educação estética.

¹ A utilização dos termos vídeos e audiovisuais é apenas para abranger de forma genérica todos os possíveis resultados.

Como dito anteriormente, foram 6 videoartes² produzidos. Dentre eles, houve poéticas sobre as possíveis consequências físicas sofridas nos prédios ao redor da região portuária. O vídeo 1 estabeleceu um diálogo com o passar do tempo, com o devir ligado ao caos, de modo a colocar essa possível “explosão” de consequências negativas em evidência. Neste, utilizou do som para dar ritmo e tempo, tempo esse moldado pela velocidade de espaços no som e entre as imagens. O interessante nessa produção é justamente a relação corporal que estabelece o som com o espectador, este quando percebe, está sendo ritmado também, sofrendo as alterações sensoriais de acordo com as batidas.

As rachaduras estiveram presentes em alguns trabalhos que exploraram desde questões sociais a questões arquiteturais e de maneira dinâmica. Se utilizando de efeitos, o vídeo consegue explorar os sentidos. Os grafites também foram elementos a abordar a questão da resistência e (re)existência, em relação ao entorno do porto e como a arte vem a subverter com as propostas de impactos ambientais negativos.

O caminhar foi explorado para mostrar tanto o Centro de Artes como microcosmo, como a região em torno dele, para dessa maneira, estabelecer uma relação de pertencimento com um dos lugares que será afetado de alguma maneira pelas ações exploratórias de consumo e capital desenvolvidas na região portuária.

Além dessas direções, a questão política veio à tona também, até por ter sido parte do contexto quando houve a oficina. A partir disso, a arte de rua toma forma e força, é explorado as fotografias de lambes, adesivos, grafites, estêncis, pixos, etc tratando sobre liberdade (envolvendo também questões de gênero, orientação sexual, racial), militância, democracia, arte e meio ambiente. Por tudo isso somado à proposta ambiental, as imagens evidenciando a #elenão se propagou, principalmente no que diz respeito ao último vídeo, o qual se dialoga com a música de fundo “que país é esse?” da Legião Urbana, questionando então, a respeito de todo debate realizado e contexto social-político-ambiental, que país é esse.

Como havia entre as produções um fio condutor que conectava os vídeos, foi então criado um videoarte a partir da junção dos 6 vídeos produzidos na oficina.

Faltava nessa produção artística coletiva um nome para de fato abranger todas as ramificações debatidas, até que, em uma fala foi colocado o modo como todos os vídeos diziam sobre o existir, sobre o conviver, daí o título *(Com)Viver*.

A respeito dos resultados, e por resultados deve-se encarar também o como se deu o processo, pode-se dizer que houve pontos negativos e positivos. Os negativos são os que já apontei acerca da falta de oportunidade de todos de experenciar o trabalho. Contudo, o positivo vem acerca dessa mesma constatação, a qual puxa questionamentos para a continuação dessa pesquisa: De que maneira pode-se reinventar o processo de criação de audiovisuais coletivos se utilizando da tecnologia, refletindo sobre a possibilidade de experiência do processo para todos os integrantes e de maneira igualitária?

Acerca disso, penso que seria interessante explorar a tecnologia para resolver/auxiliar com essa problemática. Com base nisso, proponho na pesquisa desenvolvida no PPGAV uma metodologia para a criação de audiovisuais coletivos a partir de um sistema web com funcionamento às cegas, isto é, que possibilite que todos os integrantes perpassem por todas etapas de produção e de forma igual e, para tal, a configuração às cegas pode vir a calhar no quesito de não haver um

² Forma de expressão que se utiliza da tecnologia do vídeo pensando no âmbito das artes visuais.

diretor ou um contato direto que possa influenciar o outro, sem mencionar o fato de trazer o melhor da tecnologia que é a diversidade e globalização, podendo criar não só grupos diversificados culturalmente, como produtos finais aleatórios e interessantes. Mas ainda assim, me atenho mais ao processo do que propriamente ao resultado, ou seja, ao produto final (vídeo).

4. CONCLUSÕES

Concluo então que, a oficina realizada instigou novos desdobramentos acerca de novas metodologias sobre criação de audiovisuais coletivos, ambivalentes, isto é, tanto para a área das artes visuais produção poética, quanto para a educação em artes visuais. Além disso, também deve-se levar em consideração os relevantes resultados como o videoarte (*Com)Viver* e a experiência do processo (individual e coletiva) de todos os participantes.

Portanto, ainda que em âmbito experimental, a prática desenvolvida foi válida para todos, tanto para esta pesquisa que invoca a necessidade de seu aprofundamento e exploração, quanto para a experiência de participação e resultado final. Resultado esse, que protesta de maneira política e artística em relação às ações expandidas de transporte madeireiro na região portuária na cidade de Pelotas, à questões ambientais e sociais que, dialogam, atravessam e influenciam nossas formas de ser no mundo, a partir do viés da tecnologia, do que ela pode oferecer de bom e dessa nova relação que esta exerce com o observador.

Sobre isso, reafirmo as palavras da pesquisadora, educadora e artista Diana Domingues, ao dizer que: “Cabe aos artistas, e especialistas em cultura eletrônica explorar e desenvolver teorias que dêem conta de aportes para o ser humano pelas tecnologias e seus efeitos que desencadeiam novas relações para os sentidos tecnologizados” (DOMINGUES, 1999, p. 69).

O mundo contemporâneo é tecnológico, cabe as pesquisas sobre tecnologia, artes visuais (arte tecnológica) e educação em artes visuais, buscar, questionar e problematizar as possibilidades positivas de desenvolvimento, criação e também de “(*Com)Viver*”.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

DOMINGUES, D. Tecnologias, produção artística e sensibilização dos sentidos. In: PILLAR, A. D. (Org). **A Educação do Olhar**. Porto Alegre: Editora Mediação, 1999. 3, p. 37 – p. 70.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HALL, S. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 1992.