

O VÍDEO VAI À FEIRA: Estratégias de criação de conteúdo em vídeo no ensino da narrativa audiovisual do curso de Jornalismo da PUC-PR

Carlos, DEBIASI

(Pontifícia Universidade Católica do Paraná / PUC-PR)

INTRODUÇÃO

A narrativa audiovisual é uma poderosa ferramenta de entretenimento e informação. Mais que isso, cativa os espectadores e pode se tornar fonte de aprendizado. Em processos educacionais, pode ser utilizada com fins pedagógicos fazendo o conteúdo programático de uma disciplina ser aprendido de forma lúdica e prazerosa. Este relato de experiência foca na criação de materiais audiovisuais na forma de pequenas narrativas visuais feitos durante a disciplina de Narrativa Audiovisual do curso de Jornalismo da PUCPR. Ministrada no segundo semestre de 2021 em modelo híbrido, a experiência foi baseada na linguagem televisiva e visou a marcação de tópicos da aula em quadros de programas de televisão - um dos tópicos de aprendizado da disciplina. Como resultado, é possível perceber que a explicação de conceitos complexos de produção audiovisual pode ser sintetizada com linguagem lúdica, estimulando a concentração dos estudantes por meio da própria linguagem audiovisual.

O MICRO-STORYTELLING AUDIOVISUAL DAS VINHETAS TELEVISIVAS

A imagem audiovisual possui forte apelo no mundo contemporâneo. Está presente em muitos espaços e diferentes meios de comunicação desde os mais tradicionais como o cinema e a televisão até as modernas telas dos *smartphones* e computadores portáteis. Ela é responsável por uma importante mediação com o mundo; cria identidades no processo de consumo.

A sala de aula é um espaço que não apenas pode como deve incorporar a dinâmica dessa linguagem, seja como forma de materializar conteúdos em vídeos que podem ser assistidos em determinado momento como também fazer uso ativo desse recurso para criação. Conforme aponta Nepomuceno (2020):

A educação e as mídias, especialmente as audiovisuais, nos trazem influências não somente na forma de ver, ouvir, admirar ou se chocar com o que nos mostram no mundo, mas também na forma de pensar sobre ele. E o papel do professor é perceber quais os impactos da introdução do audiovisual em suas aulas, trabalhando-o por meio de diferentes estímulos e sentidos, alinhados ao processo de aprendizagem do aluno. NEPOMUCENO (2020), p.53

Em um contexto dinâmico e descentralizado de consumo e produção, o ensino da linguagem audiovisual no âmbito dos cursos superiores de Comunicação é desafiante pela razão de que os estudantes além de expostos a muitos conteúdos também possuem o interesse pela realização desses materiais. Alguns inclusive já trazem conhecimentos práticos sobre o assunto: criaram vídeos para canais pessoais ou já desenvolveram alguma experiência nesse meio. Então ensinar a linguagem audiovisual pode ser ao mesmo tempo uma novidade incrível mas também uma dificuldade se o estudante não compreender as potencialidades desse campo e a infinidade de conhecimento ainda passível a ser explorado.

Tendo em vista esse cenário, é necessário escolher os caminhos para o desenvolvimento de estratégias de aprendizado em sala de aula mas também fora dela (pois boa parte da reflexão do estudante nesse caso acontece fora do espaço formal de ensino, quando ele se apossa dos equipamentos audiovisuais para realizar as tarefas propostas). Como a linguagem audiovisual pressupõe uma série de aplicações e naturezas distintas (cinematográficas, televisivas, digitais e experimentais), pode ser instigante buscar algo que seja um híbrido entre elas. Nesse caso, uma das formas de expressão mais promissoras é o vídeo. O termo nasce na metade final do século XX a partir da televisão e da possibilidade técnica dos equipamentos em criar registros mais baratos do que a película cinematográfica. O advento de câmeras com suporte de gravação em fita eletromagnética tornam o processo de realização mais acessível ao público em geral mas também a produtores independentes, que passaram a realizar experimentações. Uma das características da linguagem do vídeo é o seu caráter múltiplo:

Sabemos que o vídeo é um sistema híbrido; ele opera com códigos significantes distintos, parte importados do cinema, parte importados do teatro, da literatura, do rádio e, mais modernamente, da computação gráfica, aos quais acrescenta alguns recursos expressivos específicos, alguns modos de formar idéias ou sensações que lhe são exclusivos, mais que não serão suficientes, por si sós, para construir a estrutura inteira de uma obra. [...] O discurso videográfico é impuro por natureza, ele processa formas de expressão colocadas em circulação por outros meios, atribuindo-lhes novos valores, e a sua “especificidade”, se houver, está sobretudo na solução peculiar que ele dá ao problema da síntese de todas essas contribuições. Machado (2011), p.190.

Mas esse tipo de experimentação híbrida não ficou restrita só ao campo artístico: pelo seu caráter sensorial e visualmente estimulante acabou sendo incorporada ao discurso televisivo. Pausas e interrupções durante os programas ou mesmo a clássica hora do intervalo passaram a contar com formas audiovisuais dotadas de grafismos e experiências criativas. Estavam criadas as vinhetas.

Machado (2005) define boa parte das vinhetas como pertencentes à categoria de *graphics*. Segundo o autor, esse tipo de desenvolvimento visual inicialmente serviu para marcar as entradas e saídas de programação dentro do fluxo televisivo mas foi ganhando aos poucos personalidade própria. Distinta do uso do efeito especial voltado ao realismo gráfico do cinema, os *graphics* partem de ideias abstratas para criação de uma comunicação voltada ao sensorialismo e à expressão artística. São exemplos desse tipo de produção as inúmeras vinhetas e aberturas realizadas pelo teuto-brasileiro Hans Donner para os programas da Globo (Fantástico, Globo Repórter) ou telenovelas (Brilhante, Corpo a Corpo, Sinal de Alerta), assim como as criações artísticas que marcaram a programação do canal de televisão MTV durante as décadas de 1980 a 2010 no Brasil. Sobre esse tipo de estética, Machado analisa:

[...] apesar da sua fisionomia mutante, como se fosse reinventado vinte e quatro horas por dia, o canal da MTV é o mais facilmente reconhecível, é o que tem a mais forte “identidade” na televisão, graças sobretudo à sua estética convulsiva e indomesticável, à sua ênfase na edição rápida e a um certo surrealismo *pop*, que permitiu uma vez à empresa definir-se a sua própria como “the only that advertises itself as a fool” (a única que se anuncia como uma doida). Esses traços de ‘identidade’ são válidos não apenas para o visual da própria empresa, mas também para os comerciais divulgados em sua programação, que devem ser, a princípio, produzidos dentro do mesmo espírito gráfico. MACHADO (2005), p.202.

A ideia da criação de materiais com uma estética que lembrasse a MTV e a linguagem do vídeo pode parecer anacrônica, já que o próprio meio televisivo clássico - caracterizado pelo fluxo audiovisual de deslizamento de conteúdos uns sobre os outros sem um fim definido tal qual conceituado por Williams (2003) – já não representa a principal forma de entretenimento e consumo dos jovens universitários contemporâneos. Porém, é sempre preciso lembrar que esse tipo de estética dos *graphics*, feita de símbolos abstratos de duração ínfima e tantas vezes descontínua, é uma das características da linguagem audiovisual digital que adotou o tratamento para formatos como os memes, os arquivos gifs e até mais recentemente a linguagem narrativa das figuras usadas em aplicativos de troca de mensagem instantânea como o WhatsApp, Messenger, entre outros. De outra forma, também a lembrança audiovisual desses jovens parte do fluxo televisivo, marcado desde a infância pelo meio televisivo – um dos mais onipresentes dentro do espaço doméstico em nosso país. Dessa maneira, a aposta experimental da criação das vinhetas para as aulas de narrativa audiovisual partiu da premissa de aproximar os estudantes desse tipo de linguagem como forma de captar a atenção em momentos chave e também acessar a criatividade nas tarefas a serem realizadas.

CRIAÇÃO E EXECUÇÃO DOS MATERIAIS AUDIOVISUAIS

A disciplina de Narrativa Audiovisual fez parte do currículo do curso de Jornalismo da Pontifícia Universidade Católica do Paraná e foi ofertada durante o segundo semestre de 2021. É caracterizada como uma disciplina teórico-prática que aborda a criação de conteúdo em imagem e som, voltada para o domínio e experimentação de técnicas voltadas para a área do vídeo digital, com ênfase no universo dos gêneros informativos e de infoentretenimento. Não sendo o primeiro contato do estudante com a prática audiovisual – pois em disciplina anterior a turma já havia aprendido a linguagem televisiva e seus conceitos clássicos na elaboração de reportagem e telejornal –, Narrativa Audiovisual tinha como função aprofundar a linguagem do vídeo e a produção de materiais de cunho criativo como programas de televisão inovadores e materiais de ficção ou reconstituição documental. Nesse sentido, a opção por um tratamento estético diferenciado não era só bem vinda mas também necessária como ponto de inspiração para a criação e aprendizado dos estudantes.

Outro aspecto interessante é que a forma de ensino adotada pela instituição no período foi a do ensino híbrido, com encontros virtuais e presenciais ao longo do semestre. A decisão foi tomada majoritariamente por conta da pandemia de Covid-19 que forçou o distanciamento social e a impossibilidade da ocupação de toda turma no mesmo espaço. Por isso, em alguns momentos do semestre era necessário planejar encontros totalmente remotos (mediados pela plataforma Blackboard) ou híbridos (com parte da turma presente em sala e parte remota com a transmissão da imagem da sala de aula). Esse desafio deixou ainda mais clara a necessidade da criação de materiais audiovisuais para criar identidade e coesão desses espaços aos estudantes nos dois ambientes.

Às ferramentas disponibilizadas pela instituição a todos os professores (câmera, computadores, espaço virtual de aprendizagem) foi acrescido o uso do OBS Studio, software de código aberto e gratuito que permitiu a mediação dos conteúdos a serem transmitidos aos estudantes. Essa ferramenta, comumente utilizada por profissionais para realizar a transmissão de eventos ao vivo, permitiu a transformação dos comandos da sala

de aula em uma espécie de *switcher*¹ de televisão na qual os conteúdos produzidos foram exibidos².

A estratégia envolveu diferentes etapas, que foram em parte criadas no período de planejamento acadêmico e em parte no decorrer do semestre baseado no *feedback* dos estudantes a respeito dos materiais desenvolvidos. A seguir, estão pontuadas essas etapas: 1) identidade visual; 2) pontuação lúdica dos momentos em sala e 3) encerramento das atividades. Todos os materiais descritos podem ser encontrados em link permanente em espaço virtual³.

Identidade Visual

A necessidade desse tipo de material provinha da necessidade de criar o já citado senso de unidade e organização do conteúdo. Partindo da premissa da experimentação do vídeo e da forma como o conteúdo televisivo é simbolizado em vinhetas e marcas gráficas, foi criada uma vinheta de introdução da disciplina (fig 1). Ela era exibida nos inícios das aulas após a saudação inicial do professor. Para a criação desse material optou-se por trazer elementos importantes do conteúdo a ser visto: a tela de uma televisão e, dentro dela, um metrô em movimento. A trilha dinâmica finaliza de maneira a dar a impressão de continuidade, tal como acontece em um programa de televisão. Somada a esse material, também era exibido anteriormente uma espécie de tela de espera (fig.2) que indicava que o professor estava presente e que aula se iniciaria em alguns instantes. Esse material trazia também um metrô para criar a conexão com o elemento central da vinheta da disciplina⁴.

¹ Sala de uma emissora que comanda a produção de um programa no estúdio, tanto ao vivo quanto gravado. É operada comumente pelo diretor de imagem em parceria com o diretor do programa. É a partir dela que são feitos os cortes entre as diferentes câmeras e se inserem os materiais a serem exibidos no programa (reportagens, links ao vivo, infográficos, vinhetas etc.).

² Tecnicamente falando, o OBS Studio permite que a saída do que está sendo transmitido (a chamada saída de programa) se transforme em uma câmera virtual que pode substituir a câmera do professor dentro do espaço virtual de aprendizagem. Dessa maneira, os estudantes não viam somente a câmera do professor mas também todos os demais conteúdos.

³ <https://drive.google.com/drive/folders/1-JsO9DzLXQZ6eGduSHeyTAWm2OASKT9A?usp=sharing>

⁴ É importante destacar que os conceitos de criação desses materiais também serviram como base de aprendizado aos estudantes (criação de vinhetas, conceito de identidade visual, etc.) durante as aulas, a partir do exemplo prático trazido pelo professor.



Fig.1 – Vinheta de abertura diária da disciplina
Fonte: Autor

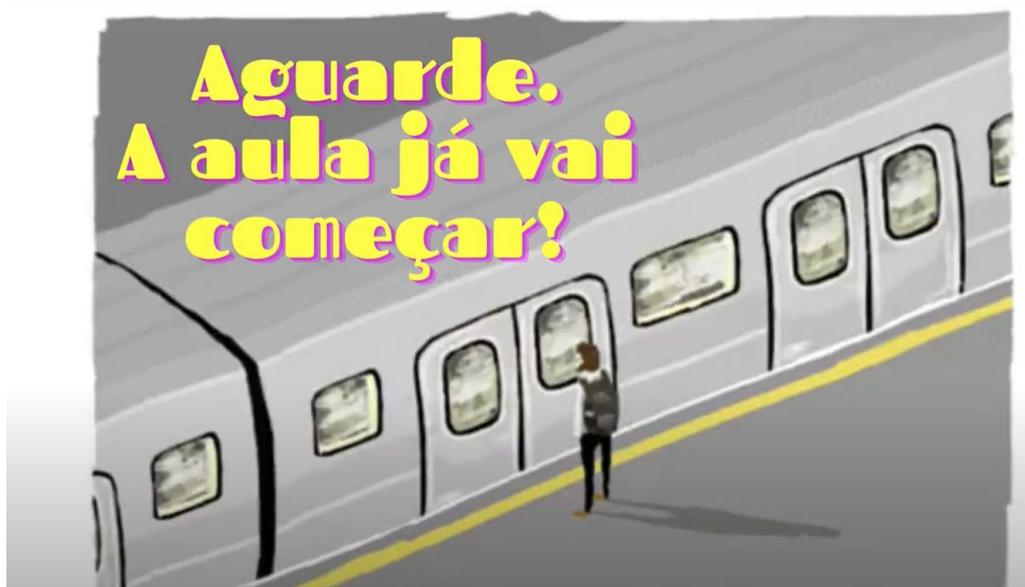


Fig.2 – Tela de espera pré-aula
Fonte: Autor

Pontuação lúdica dos momentos em sala

Várias vinhetas e inserções foram criadas e serviram como base de atenção momentos específicos das aulas; outras foram utilizadas mais vezes porque simbolizavam espaços recorrente nas aulas. A maioria desses materiais foi criado tendo como referência a própria linguagem do vídeo e da televisão, feito da descontinuidade do *zapping* ou das falhas comuns de equipamentos de gravação ou transmissão (chuviscos, simbolismos de falha técnica ou “fora do ar”, etc). A ideia era introduzir os estudantes a essas práticas e

incentivá-los a explorarem a linguagem audiovisual de maneira mais aberta a partir da transformação do espaço tradicional da sala de aula em uma espécie de programa de televisão. Como exemplificação desses momentos, é possível citar a vinheta *A Prática na Prática* (fig.3) que antecedia os exercícios práticos da disciplina e trazia uma série de gifs da internet relacionados à prática de exercícios e movimentos mirabolantes e o quadro *Qual é o Plano?* (fig.4) usado para introduzir um questionário recorrente no qual se pedia para algum estudante falar a nomenclatura do plano de câmera presente em vídeos exibidos durante as aulas. Esta vinheta foi construída com base nos programas de auditório e trazia uma atmosfera de humor, representando uma série de planos de construção da engenharia civil.



Fig.3 – Vinheta de introdução às atividades práticas
Fonte: Autor



Fig. 4 – Vinheta Qual é o Plano?
Fonte: Autor

Encerramento das atividades

Com a proximidade do final do semestre e com o sucesso dos materiais utilizados (o *feedback* dos estudantes foi positivo no sentido de retenção de atenção e também no aprendizado do uso da linguagem audiovisual a partir dos exemplos), foi elaborado um concurso na disciplina no qual os estudantes deveriam escolher uma temática para uma vinheta de encerramento da disciplina. A partir de um questionário validador dos conhecimentos aprendidos até então houve a seleção de duas estudantes que puderam propor uma temática para o áudio e outra para o vídeo. O tema escolhido para o vídeo foi “documentário” e para o áudio a música “Baby”, do cantor Justin Bieber. O desafio proposto pelos estudantes ao professor gerou um vídeo de encerramento da disciplina na qual o docente dança e interage com pessoas em uma feira livre da cidade em plano sequência enquanto aparecem os “créditos” do filme (simbolizado pelo nome de todos os matriculados na disciplina). O vídeo serviu para exemplificar o conceito de plano sequência na narrativa audiovisual e a discussão de suposta verossimilhança trazida na estética do documentário. Além disso, a ideia de encerramento como em um filme ou programa de televisão traz em si não só a forma técnica de encerramento de um audiovisual, mas a ideia de pertencimento a uma equipe, importante para qualquer disciplina visando a formação de estudantes de comunicação. A produção do material foi bastante desafiante – não tanto pela atuação mas pela necessidade técnica da filmagem – e o resultado não só agradou os estudantes como também criou um aprendizado permanente da classe com relação aos conceitos trazidos em sala.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca de atividades de aprendizado envolventes e que gerem uma resposta real e próxima dos estudantes deve ser uma constante na vida dos professores. Apesar de nem sempre esse tipo de abordagem lúdica ser possível, é preciso buscar incessantemente formas dinâmicas de compreensão do conhecimento. No caso do audiovisual, essas ferramentas podem ser mais facilmente visualizadas e roteirizadas dentro da sala de aula; porém a sua execução efetiva demanda tempo e comprometimento por parte do professor. No caso acima descrito, não é exagero dizer que foram necessárias dezenas de horas para a pesquisa, produção e finalização dos materiais usados em sala de aula. Uma dedicação

arriscada, principalmente tendo em vista as pressões comumente colocadas na rotina como a necessidade de ministrar outras disciplinas ou mesmo atividades não letivas no âmbito acadêmico. Porém, um efetivo aprendizado dos estudantes quanto às infinitas possibilidades da linguagem audiovisual – e o sentimento de que esse conhecimento inspira a busca por mais conteúdos relacionados à prática – sem dúvida faz compensar a jornada ao final do semestre. Levar o audiovisual à feira, à tela da televisão, ao celular ou ao vídeo é uma busca que precisa ter um ponto de partida dentro da universidade, mas, talvez como a poética das imagens da TV que deslizam umas sobre as outras, não tem um ponto final definido, espalhando-se por espaços não formais e extravasando como um conhecimento apreendido para o restante da vida.

REFERÊNCIAS

MACHADO, Arlindo. A televisão levada a serio. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. Pré-cinemas & Pós-cinemas. Campinas: Papyrus, 2011.

NEPOMUCENO, Luciane Plates de Oliveira. Cinema na educação [recurso eletrônico]. Curitiba: Contentus, 2020.

WILLIAMS, Raymond. Television: Technology and Cultural Form. Routhledge: Nova Iorque, 2003.