

Produção audiovisual para uma educação menor em tempos de IA¹

Alita Villas Boas de Sá Rego²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ/FEBF)/
RJ

RESUMO

Este texto relata o estudo de caso comparativo realizado durante duas oficinas de produção audiovisual com alunos dos ensinos fundamental e médio em Imbariê, em Duque de Caxias, Região Metropolitana do Rio de Janeiro. Procuramos verificar se as práticas inventivas utilizadas estimularam uma subjetividade autônoma e criativa entre os participantes ou se eles apenas repetem os clichês divulgados pelos meios de comunicação de massa. Observamos as diferenças e semelhanças sobre a forma como se apropriam da tecnologia. Utilizamos conceitos de Michel Foucault, Gilles Deleuze, Felix Guattari, Gilbert Simondon, Suely Rolnik, Virgínia Kastrup e Franco Berardi.

PALAVRAS-CHAVE:

Educação; Tecnologia; Audiovisual; Práticas inventivas

Introdução

Na telinha do Youtube, Renan Wesley entra em quadro e diz que vai apresentar o documentário Carta Aberta de Imbariê³, que fala sobre o 3º Distrito de Duque de Caxias, na região metropolitana do Rio de Janeiro. Wesley apresenta os companheiros de turma, mostra o campo de futebol onde acontecem aulas gratuitas do esporte. Chega à rua onde moram amigas de escola, apresenta a mãe de uma delas, que fala sobre o dia a dia no bairro Santa Lúcia. Os adolescentes vão até o Caxias Shopping e depois apresentam as professoras e a Escola Carmem Corrêa de Carvalho⁴, onde estudam. Os estudantes parecem à vontade na telinha. Depois de vencida a timidez inicial, nos dão a impressão de que passaram a vida inteira atuando. Estavam “curtindo” a atividade prática e a sensação de poder que uma câmera de vídeo mais sofisticada oferece.

¹ Trabalho apresentado no GP 4. Comunicação e Educação, Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Prof. Dra. de Licenciatura em Pedagogia. FEBF-UERJ. Email. alitasa.rego@gmail.com com a colaboração dos bolsistas pesquisadores (Evie Fernandes de Souza-Iniciação Científica), Guilherme Serra (Extensão) Maria Eduarda Silva de Souza (Estágio Interno Complementar), Tauane Rodrigues (Iniciação à docência)

³ Link para o vídeo Carta aberta de Imbariê <https://www.youtube.com/watch?v=soEYzct5tkQ>

⁴ A Escola Municipal Professora Carmem Corrêa de Carvalho Reis Bráz, está localizada no bairro de Santa Lúcia, Imbariê, 3º Distrito de Duque de Caxias, inaugurada em 1985. O nome da Escola é uma homenagem do prefeito Hideckel de Freitas à sua ex-professora Carmem Corrêa. Atualmente, a Escola atende cerca de 600 alunos da Educação Infantil ao 9º ano.

O documentário foi o produto final da segunda fase da Oficina Comunitária de Criatividade e Capacitação em Audiovisual (CRIA-AÇÃO), projeto de extensão do Laboratório de Audiovisual (Laborav) da FEBF que utiliza como ferramenta pedagógica as práticas inventivas, método desenvolvido a partir da filosofia de Deleuze e Guattari apropriada por Virgínia Kastrup (2007) em seu livro *A Invenção de Si e do Mundo* (2007). A FEBF é o campus da Universidade do Rio de Janeiro (UERJ) em Duque de Caxias, onde acontecem diversas pesquisas sobre a interface entre comunicação, tecnologia, arte e educação. Depois de uma primeira fase da oficina, onde a proposta foi realizar um vídeo de ficção,⁵ a segunda fase investiu na prática/teoria do gênero documentário.

As oficinas com alunos do ensino fundamental, oferecidas entre 2022.2 e 2023.1, foram dois dispositivos criados para a realização do estudo de caso que farão parte da cartografia das marcas territoriais presentes na produção audiovisual dos jovens da periferia do Rio de Janeiro. Acompanhando os processos de produção e criação, esta cartografia nos levará a pensar sobre novas práticas que poderão estimular a criação de imagens “autorais” em um tempo em que proliferam clichês e fakes news e em que o espectador deixa de ser apenas um observador para se tornar, ao mesmo tempo, produtor de narrativas próprias. O dispositivo utilizado para coleta de dados sobre os alunos do ensino médio foi uma oficina realizada no primeiro período letivo de 2024, com os alunos da FAETEC de Imbariê.

Acreditamos que as práticas inventivas desenvolvem a criatividade a partir da invenção de problemas, misturando memórias de experiências passadas, práticas atuais e teorias de uma forma bem distante das pesquisas acadêmicas. A invenção de problemas é um recurso utilizado na aplicação de uma educação menor, conceito desenvolvido por Silvio Gallo (2002) a partir do deslizamento do conceito de Literatura Menor de Deleuze e Guattari (2014). Nossa intenção é ampliar o conhecimento sobre o processo de produção de vídeos promovendo as habilidades necessárias para utilizar de forma efetiva e criativa os recursos audiovisuais e a inteligências artificial na produção de imagens e sons. Acreditamos que nossa filosofia de trabalho está em sintonia com a subjetividade das Gerações Z e Alfa, que já nascem conectada aos objetos técnicos, evitando a evasão

⁵ Fuga na Floresta. https://www.youtube.com/watch?v=N7MoVcGs_YI

escolar, tanto na própria FEBF quanto nas salas de aula dos ensinos fundamentais e médio.

Subjetividades pós mídia e as novas gerações

As crianças que nasceram em torno de 2010 já vem ao mundo imersas na tecnologia. Filhos da geração Y, interagem com máquinas desde bebês e são chamadas de geração Alfa porque iniciam um novo ciclo: já nascem praticamente conectadas nas redes e sabem manusear tablets, smartphones e iPhones. Antes mesmo de aprender a ler, muitas já conseguem digitar o próprio nome no tablet. De acordo com Berardi (2007), o conceito de geração define “um conjunto humano que compartilha um ambiente de formação tecnológico que é, conseqüentemente, um sistema cognitivo e o mundo imaginário(...) A transformação do ambiente tecno-cognitivo redefine continuamente as formas e identidade” (p.77)

Na modernidade, esse ambiente tecno-cognitivo se modificava lentamente. As vezes passavam-se décadas para incorporar uma técnica à cultura de uma sociedade. Mas desde a passagem da cultura letrada para a tecnologia eletrônica e logo depois para as digitais, demorou apenas uma geração para que modalidades de aprendizagem, memorização e intercâmbio linguístico se transformassem. As gerações passaram a viver em um mundo diferente a partir de suas formas de cognição e com sistemas interpretativos diferenciados.

Nos anos 90, a mutação foi mais radical, com as tecnologias digitais, difusão da Internet e a convergência das Mídias. Os telefones celulares e outros dispositivos conectados facilitaram a conexão e o fluxo de estímulos nervosos se intensificou. Para as crianças, as conseqüências foram radicais, já que suas mentes começaram a se formar num ambiente midiático totalmente diferente até mesmo do eletrônico, que possuía um fluxo contínuo de transmissão. Com o digital, o tempo se fragmenta em pacotes de atenção que vão atuar em áreas operacionais separadas.

Em busca da proteção contra a enxurrada de informações dos meios de comunicação, o indivíduo fragmentado seleciona seus grupos identitários. Quer aquele que pensa igual. Muitos chamam esses grupos de “rebanho”, capazes de violências contra os diferentes. Para Berardi (2007) essa é uma denominação moral. Ele prefere chamar essa reunião de indivíduos fragmentados de enxame, fruto do automatismo cognitivo e não resultado de uma escolha baseada em valores morais típicos da modernidade. São indivíduos que passaram por uma mutação cognitiva que produz novas formas de

conexões, de competências e, ao mesmo tempo, de patologias, como TDAH e ataques de pânico e violência.

Acreditamos que nossa filosofia de trabalho está em sintonia com a subjetividade dos jovens das gerações Z (2000 a 2010) e da Geração Alfa, (a partir de 2010), evitando a evasão escolar, tanto na própria FEBF quanto nas salas de aula dos ensinos fundamentais e médio.

No mundo da IA

Atualmente, praticamente todas as nossas atividades são mediadas pelos objetos técnicos. Do caixa eletrônico de onde retiramos dinheiro, ao pagamento das compras de supermercado, passando pelo taxi Uber, sobram poucas profissões para trabalhadores de baixa qualificação. Motoristas, operários da construção civil, caixas de supermercado e até mesmo jornalistas e músicos são profissões que podem desaparecer, substituídas por máquinas providas de inteligência artificial, autômatos ou robôs. As consequências podem ser catastróficas: desemprego em massa, colapso econômico, fome e miséria. A quantidade de desempregados deve superar em muito o número de vagas para os empregos formais e até mesmo informais. Tanto o trabalho material de produção de bens de consumo quanto o trabalho imaterial como a produção conhecimento, cultura, informações e símbolos poderá ser realizado pela inteligência artificial e pela automação digital. Miguel Nicolelis (2015), médico, cientista e pesquisador cita alguns autores apocalípticos que afirmam que devemos nos conformar a assumir um papel secundário diante das máquinas. Os humanos passariam a ser “babás” de computadores e máquinas, abrindo mão do papel de mestres dos sistemas artificiais. Babás digitais são “zumbis digitais biológicos” (Nicolelis. 2015, p.434), que surgem quando o cérebro humano renuncia à sua capacidade de autopoiesis, ou autoformação, diante de sua interação com o meio ambiente e vai encontrar resposta para seus problemas nos algoritmos digitais. Os resultados produzidos pelos autômatos de IA são calcados nas informações que estão acumuladas nos bancos de dados. Os sistemas não criam nada de novo. Eles são alimentados por imagens do passado do cérebro humano de seus programadores, recombinações de acordo com a demanda dos problemas apresentados. O grau de inteligência criativa de um sistema artificial é praticamente zero. O mesmo pode acontecer com uma geração de humanos cuja base de conhecimento está nos arquivos do Google e que é valorizada a partir de recompensas financeiras ou de status.

Portanto, se os currículos escolares continuarem a se alimentar do conhecimento passado sem levar em consideração o papel das máquinas de pensar digitais criaremos seres humanos que pensam como computadores, onde o processo de conhecimento passa pelo reconhecimento do conhecimento estocado. São os “zumbis biológicos digitais” que tem no cérebro externo digital as leis “naturais” do pensamento.

Não mantemos aqui uma posição apocalíptica contra os computadores, como pode parecer cintando estes autores. Muito pelo contrário, como Gilbert Simondon (2001), acreditamos que as máquinas possuem um papel cultural fundamental; que essas posturas contrárias ocorrem sempre que há um profundo desconhecimento e uma alienação a respeito dos objetos técnicos. Simondon (2001) aponta que os sistemas fundamentais da tecnologia devem ser ensinados de modo universal, da mesma forma que os fundamentos da cultura literária; assim como as crianças aprendem a ler e a escrever, também devem conhecer os princípios técnicos do funcionamento dos objetos técnicos e seu papel social. No contexto de uma nova educação tecnológica, podemos pensar que, por deslizamento, seres humanos só serão substituídos pela inteligência artificial quando sua atuação for determinada pela repetição de padrões e algoritmos programados a partir de experiências passadas.

Metodologia

Nossa pesquisa bibliográfica, realizada sob a forma de grupos de estudos focou compreensão do método da cartografia na produção dos vídeos realizados pelos alunos bolsistas para identificar as marcas territoriais da Baixada. Também investigamos a produção de subjetividade a partir da abordagem das políticas cognitivas inventivas aplicadas à produção audiovisual. Utilizamos conceitos pensados por Michel Foucault, Gilles Deleuze, Felix Guattari, Gilbert Simondon, Suely Rolnik, Virgínia Kastrup e Franco Berardi, além da bibliografia específica das áreas de comunicação, tecnologia de redes e plataformas, teorias da imagem, do cinema e de cognição. Não podemos esquecer a influência da Inteligência Artificial na produção audiovisual. Também procuramos compreender as transformações do mundo do trabalho a partir de Antonio Negri, Michael Hardt, Mauricio Lazzarato, e Franco Berardi entre outros que seguem a mesma linha. Certamente esta pesquisa se prolongará nos próximos dois anos.

Práticas inventivas

Em nossa cartografia, procuramos verificar se as práticas inventivas utilizadas nas oficinas estimularam uma subjetividade pós-mídia entre os futuros professores

(con)formados pela FEBF e entre os alunos das escolas de ensino fundamental e médio desta região, que tomaram contato com as tecnologias de produção de imagem. Acreditamos que as práticas inventivas desenvolvem a criatividade a partir da invenção de problemas, misturando memórias de experiências pessoais passadas, práticas atuais e teorias de uma forma bem distante das pesquisas acadêmicas. A invenção de problemas é um recurso utilizado na aplicação de uma educação menor, conceito desenvolvido por Silvio Gallo (2002) a partir do deslizamento do conceito de Literatura Menor de Deleuze e Guattari (2014). Nossa intenção é ampliar o conhecimento sobre o processo de produção de vídeos promovendo as habilidades necessárias para utilizar de forma efetiva e criativa os recursos audiovisuais e a inteligências artificial na produção de imagens e sons. Acreditamos que nossa filosofia de trabalho está em sintonia com a subjetividade das Gerações Z e Alfa, que já nascem conectada aos objetos técnicos, evitando a evasão escolar, tanto na própria FEBF quanto nas salas de aula dos ensinos fundamentais e médio.

Contribuições da pesquisa

Não pretendemos revolucionar as práticas de produção audiovisual e muito menos pontificar sobre o uso do audiovisual no processo educacional. Reconhecemos que existem diversas escolas e faculdades de cinema, licenciaturas e cursos de capacitação em audiovisual com mais recursos, metodologias, equipamentos e técnicos especializados na área atuando como facilitadores e monitores e utilizando as mais diversas práticas. O que diferencia nossas oficinas é serem realizadas em uma faculdade de Educação na Baixada Fluminense com licenciaturas de Pedagogia, Geografia e Matemática e sem curso de Comunicação ou Cinema (por enquanto). Acreditamos na importância do conhecimento prático em audiovisual para os futuros professores porque vivemos em uma sociedade que, entre crianças e jovens, a leitura, silenciosa e concentrada, foi substituída por imagens e sons, sensações, intuição e a experiência do fazer como forma de produção de conhecimento. No entanto, esta transformação ainda é ignorada nos currículos escolares e nas licenciaturas para a formação de professores, onde a base do conhecimento racional herdado do Iluminismo separa homens, natureza e tecnologia e está ligada a ideia de que conhecer é reconhecer, sem levar em consideração de que maneira a tecnologia participa na invenção de subjetividades (Kastrup. 2007, p.195).

A cognição inventiva está ligada a práticas capazes de desencadear processos de problematização que não se esgotam assim que se encontram soluções, mas que abrem

novos caminhos para novos conhecimentos (Kastrup, 2005). Sendo assim, não basta apenas ensinar a usar equipamentos audiovisuais. O foco passa a ser a oferta de condições para a descoberta pessoal das potências das tecnologias, inventando problemas e abrindo espaço para experiências capazes de produzir novos conhecimentos e práticas capazes de colocar em questão a identidade entre conhecimento e informação (Kastrup, 2005).

Ensinar é, em grande parte, compartilhar experiências de problematização. Devemos renunciar às nossas atitudes recognitivas e começar a pensar na aprendizagem como algo em constante impermanência, como um devir que só é possível a partir de uma política cognitiva da invenção (que, desde a criação do Laborav, ainda em 2009 está sendo colocada em prática. Os resultados podem ser avaliados no Canal Laborav no Youtube.⁶

Referências

BERARDI, Franco (Bifo). **Generación Post-Alfa: patologías e imaginarios en el semiocapitalismo**. - 1a ed. - Buenos Aires : Tinta Limón, 2007.

DELEUZE, G. e GUATTARI, F. **Kafka**. Por uma literatura menor. Belo Horizonte: Autêntica Ed. 2014.

GALLO, S. Em Torno de uma Educação Menor. **Educação & Realidade**, [S. l.], v. 27, n. 2, 2002. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/educacaoerealidade/article/view/25926>. Acesso em: 23 jul. 2024.

KASTRUP, Virgínia. **A invenção de si e do mundo**. Uma introdução do tempo e do espaço no estudo da cognição; São Paulo . Ed. Autêntica.2007

KASTRUP, Virgínia. **Políticas cognitivas na formação do professor e o problema do devir-mestre**. Educação e Sociedade, v. 26, n. 93, p. 1273-1288, 2005.

NICOLELIS, Miguel. **O verdadeiro criador de tudo** - Como o cérebro humano esculpiu o universo como nós o conhecemos. São Paulo: Planeta, 2020.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virginia; ESCOSSIA, Liliana da. (org). **Pistas do método da cartografia**. Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. 1ª. Ed. Porto Alegre: Sulina, 2009.

SIMONDON, Gilbert **Du Mode d'existence des Objets Techniques**. Paris: Aubier, 2008

⁶ Link para o Canal Laborav: <https://www.youtube.com/@laboravorg>