



Exercícios da Educação Audiovisual: O Memorial da Pandemia

Gregorio Galvão de Albuquerque¹⁹

Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/FIOCRUZ)

Resumo

O audiovisual se tornou um lugar de memória a partir da sua capacidade de capturar e produzir a representação da realidade. Porém como reproduzir a realidade diante de um momento de isolamento social e pandemia? O audiovisual passou a mediar as relações sociais permitindo superar o distanciamento social, porém como potencializar esse uso na educação? A proposta do texto é demonstrar exemplos de registro das expressões sensíveis dos alunos através do exercício “memorial da pandemia”.

Palavras-chave: Educação-Audiovisual, Exercícios, Memorial

Quais memórias registramos e quais esquecemos? Momentos difíceis possuem mais ou menos memórias para serem lembradas? Como foi e está sendo viver nesse contexto de restrições, adaptações e perdas? É melhor esquecermos desse período ou aprendermos e criar possibilidades com ele? Perguntas que realizamos diariamente e que de alguma forma já registramos audiovisualmente nas redes sociais.

O audiovisual nesse contexto de pandemia, restrições de aglomerações, medidas sanitárias de álcool em gel, aulas online e lives se tornou, de certa maneira, a plataforma de mediação social entre as pessoas. Contudo se já estávamos em um contexto onde a imagem deixou de ser uma mera representação e passou ser a coisa em si e nesse novo contexto esse processo ganha amplitude no seu uso.

A arte é a forma como o indivíduo se expressa e expressa seus sentimentos. A subjetividade concretizada pela arte permite a visualização daquilo que era invisível. Emoções sensíveis e expressadas através da arte, neste caso, o audiovisual.

O presente texto tem como objetivo apresentar e discutir o exercício da Educação Audiovisual “Memorial da Pandemia” que se desenvolve a partir de quatro outros exercícios:

- *Stories da vida*

¹⁹ Professor/Pesquisador do Núcleo de Tecnologias Educacionais em Saúde e professor da disciplina de audiovisual do ensino médio da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV/FIOCRUZ). Doutorando do Programa de Políticas Públicas (PPFHUERJ)



- Contar da história
- Ilha das flores e a criação das narrativas pelas imagens
- Memorial das histórias

A definição de memorial está diretamente ligado ao “relato de memórias” e a “obra concernente a fatos ou indivíduos memoráveis; memórias”. O exercício proposto por esse texto tem como objetivo demonstrar possibilidades de adaptação do uso do audiovisual na educação nas aulas online e, principalmente, o seu registro.

O registro audiovisual realizado por fotografia e vídeos é utilizado como forma de memória e de comprovação da experiência, além da sua exposição, atualmente, em redes sociais. As imagens de arquivo são utilizadas em pesquisas e documentário como forma de resgate e reconstrução da memória, para além de sua aparência expositiva.

O memorial consiste em transformar a produção audiovisual, dos alunos diante a realidade de pandemia, em um lugar de memória dos alunos expressadas de forma artística.

Stories da vida - Audiovisual como lugar de memória²⁰

O aceleração do tempo e da história para além de uma metáfora e sob a perspectiva da memória é discutida por Pierre Nora (1993). O autor discute a aceleração do descarte do passado que permite uma perda na visão da totalidade, ou seja,

uma oscilação cada vez mais rápida de um passado definitivamente morto, a percepção global de qualquer coisa como desaparecida - uma ruptura de equilíbrio. O arrancar do que ainda sobrou de vivido no calor da tradição, no mutismo do costume, na repetição do ancestral, sob o impulso de um sentimento histórico profundo." (NORA, 1993, p. 7).

Para Nora (1981) no momento de aceleração do tempo, do fenômeno da mundialização, da democratização, da massificação e da mediatização ocorre um movimento de fim das sociedades-memória que

asseguravam à conservação e a transmissão dos valores, igreja ou escola, família ou Estado. Fim das ideologias-memórias, como todas aquelas que asseguravam a passagem regular o passado, para o futuro, ou indicavam o que se deveria reter do passado para preparar o futuro; quer se trate da reação, do progresso ou mesmo da revolução. (NORA, 1993, p. 8)

²⁰ Disponível em <https://educacao-audiovisual.blogspot.com/p/stories-da-vida.html>



Neste sentido, o autor desenvolve uma reflexão sobre os *lugares de memória* que são reflexos do movimento de representação da memória na história. Estes lugares seriam os arquivos, as bibliotecas, os dicionários, os museus, cemitérios e coleções, assim como as comemorações, as festas, os monumentos, santuários, associações, testemunhos de outro tempo, ou seja,

são lugares, com efeito nos três sentidos da palavra, material, simbólico e funcional, simultaneamente, somente em graus diversos. Mesmo um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos, só é lugar de memória se a imaginação o investe de uma aura simbólica. (NORA, 1993, p. 21)

Esses lugares seriam onde a memória se cristaliza e se refugia no momento de articulação onde a "consciência da ruptura com o passado se confunde com o sentimento de uma memória esfacelada, mas onde o esfacelamento desperta ainda memória suficiente para que se possa colocar o problema de sua encarnação. (NORA, 1993, p. 7)

Nora (1993), não cita a escola como um lugar de memória, contudo Ciavatta (2005, p.96) estabelece a escola como um lugar de memória porque o sentimento de memória

aflora com o passar do tempo, e até a vivência com os colegas de infância e de juventude tornam-se, mais tarde, densos lugares de memória, contribuindo para a construção de uma identidade singular e, ao mesmo tempo, coletiva, como pertencimento a um tempo, a um grupo com marcas deste tempo.

Michael Pollack (1989) aborda o tema da memória e do esquecimento na construção da identidade de grupos. Sua pesquisa analisa diversos grupos sociais tais como os sobreviventes dos campos de concentração que retornaram a Alemanha da Segunda Guerra Mundial e o mito histórico do "Stalin pai dos pobres". Para o autor, as memórias subterrâneas ou marginalizadas competem na consolidação, da preservação ou do esquecimento da história de determinados grupos sociais.

A memória, essa operação coletiva dos acontecimentos e das interpretações do passado que se quer salvaguardar, se integra, como vimos, em tentativas mais ou menos conscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais entre coletividades de tamanhos diferentes: partidos, sindicatos, igrejas, aldeias, regiões, clãs, famílias, nações etc. A referência ao passado serve para manter a coesão dos grupos e das instituições que compõem uma sociedade, para definir seu lugar respectivo, sua complementariedade, mas também as oposições irredutíveis. (POLLAK, 1989, p. 7)



Pollack (1989) aborda também sobre a questão do "enquadramento" da memória que tem a função de reinterpretar o passado em função do presente e das identidades de grupos detentores dessa memória.

Assim também com os cheiros: dos explosivos, de enxofre, de fósforo, de poeira ou de queimado, registrados com precisão. Ainda que seja tecnicamente difícil ou impossível captar todas essas lembranças em objetos de memória confeccionados hoje, o filme é o melhor suporte para fazê-lo: donde seu papel crescente na formação e reorganização, e portanto no enquadramento da memória. Ele se dirige não apenas às capacidades cognitivas, mas capta as emoções. (POLLAK, 1989, p. 9)

Uma memória no nível "individual, indissociável da organização social da vida" (POLLAK, 1989, p.12) e uma memória coletiva do audiovisual que é passada simbolicamente pelas fotografias produzidas, postadas e curtidas. Essa reformulação metodológica devido ao contexto de saúde pandêmico permitiu ampliar o estudo das potencialidades do audiovisual. Nesse cenário, o audiovisual ganhou mais espaços nas relações sociais ao permitir " contato" entre as pessoas via internet de diversas maneiras.

O audiovisual como um lugar de memória é resultado e síntese de múltiplas determinações; o que é enquadrado, esquecido, lembrado. No momento de pandemia, os stories do Instagram se tornaram lugares de memórias de apenas 24 horas. Uma memória construída, porém, que não se permanece.

A proposta da construção do memorial consiste primeiramente na permanência dessa memória audiovisual e não sua temporalidade de 24 horas. É preciso considerar que o que se posta também não é necessariamente a realidade e sim uma representação desejada. Essa é a premissa para a construção desse acervo e os sentidos dessas imagens são reconstruídos a partir da montagem do vídeo, produzidos por outro aluno, unindo com outras imagens de outros autores, em uma ordem narrativa.

O contar a história²¹

Na pandemia eu aprendi... vivenciei... sofri... sobrevivi. O que eu quero do mundo agora? O audiovisual é ao mesmo tempo a representação da realidade na medida que a produz simbolicamente. Como é possível, então, registrar esses sentimentos e vivências em um período de perdas, transformações e adaptações?

As "reflexões pandêmicas" propõe que o aluno tenha algum momento para realizar uma reflexão sobre a sua existência diante do contexto. É um momento que se

²¹ Disponível em <https://educacao-audiovisual.blogspot.com/>



expressa suas questões, vivências e reflexões podendo ser através de fotografias, poemas, reportagens, voz off, música, desenhos, o que o aluno se sinta à vontade de se expressar artisticamente seu momento, tornando a câmera o seu espelho.

No filme *Angel-A*, uma cena dos personagens diante do espelho retrata esse momento de pensar sobre o momento e sua forma de se ver.

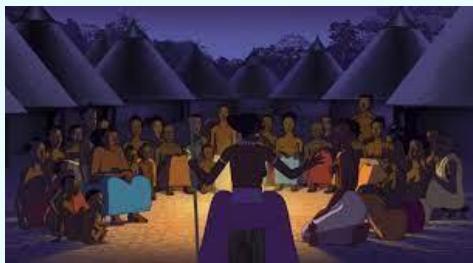


Filme Angel-A (2005). Diretor Luc Besson

O filme retrata um personagem que prestes a cometer suicídio pulando de uma ponte em Paris, nota a presença de uma outra suicida, uma mulher muito bonita, e a resgata nas águas que correm sob a ponte. Depois de resgatá-la eles descobrem que os dois possuem coisas em comum. André, personagem vivido pelo ator Jamel Debbouze, vive uma vida de falta de amor-próprio e autoestima. A experiência de quase suicídio que permitiu conhecer a bela Angela (Rie Rasmussen), que o transforma e o faz perceber o sentimento da felicidade e de amor-próprio. Essa narrativa se torna um autorretrato²², porém reforçado na relação com o ambiente e situação social que se encontra.

Outra forma de ter essa reflexão é contando alguma história que passou ou que estava perto. Contar uma história faz parte da nossa trajetória como humano. A oralidade é usada através de gerações para retratar e passar a história. Lendas africanas são passadas pela oralidade e são representadas no cinema como pode ser vista no nos filmes de KIRIKU, uma lenda africana representada no cinema.

²² Esse filme também é usado no exercício de produção do autorretrato. Disponível em <https://educacao-audiovisual.blogspot.com/p/exercicio-autorretrato.html>



Filme Kiriku: Os Homens e as Mulheres
(2014) Michel Ocelot



Filme Forrest Gump - O Contador de Histórias (1994) Robert Zemeckis

O filme Kiriku demonstra, a partir da lenda do heróico personagem, os costumes da sua aldeia e dentre eles o contar histórias de maneira coletiva. Uma tradição passada a partir da personagem “contadora de história” que reúne a tribo e conta as histórias.

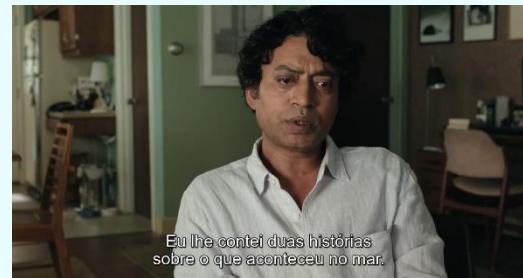
No filme “Forest Gump” a forma de contar história é realizada a partir do personagem em um banco e o personagem que escuta é mudado, assim como a história que tem seu desenrolar a cada novo ouvinte. O contar história faz parte da nossa tradição, desde a oralidade até as imagens contemporâneas.

Contudo o contar história possui o viés subjetivo de quem está contando. No filme “As Aventuras de PI”, o personagem principal conta sua trajetória de naufrágio de uma maneira metafórica, criando personagens de animais que representam as pessoas. O seu contar é repleto de fantasias que se confundem com o real, às vezes, o ocultando através da representação.



Filme “As aventuras de PI” – 2012 - Ang Lee

Como você contaria sua trajetória na pandemia? Com representações? Quais as imagens e fotografias que você escolheria como representação da sua história? No próprio filme o personagem pergunta ao repórter “qual história você prefere?



Filme “As aventuras de PI” – 2012 - Ang Lee – Qual história você prefere?

Segundo o personagem, nas duas histórias o navio afunda e em nenhuma explica o naufrágio do navio. Além do que “ninguém pode provar qual história é a verdadeira” e de qualquer maneira “nas duas histórias, o navio afunda, minha família morre, e eu sofro”. O interessante que a representação dos personagens por animais permitiu o próprio personagem contar a história avaliando a si próprio, com um olhar externo a ele.

Outro filme que utiliza da representação e da fantasia para contar uma história é “Peixe Grande” (2004), do diretor Tim Burton. No filme o personagem do pai é um contador de suas histórias e aventuras quando na sua juventude deu uma volta ao mundo. Sua história é repleta de fantasias que acabam fazendo o filho desacreditar no próprio pai. Na parte final do filme ocorre uma separação do que é ficcional e realidade nas histórias narradas pelo pai, fazendo com que o filho entenda melhor todas aquelas aventuras contadas pelo pai e o porquê das fantasias.



Filme Peixe Grande (2004)

Essas representações são mentiras? As histórias contadas dessa forma deixam de ser reais? No filme “Peixe Grande” esse limite entre ficção e realidade é fortalecido no final, onde o filho passa a entender as histórias contadas pelo pai. Essas histórias, mesmo fantasiosas e com elementos ficcionais, representam uma leitura da realidade a partir de um autor, cabendo ao espectador acreditar ou não nas histórias.



Em um ambiente online, onde as relações passaram a ser via audiovisual, como contar uma história? Uma história construída coletivamente em janelas de plataformas de interação online que permita expressar o momento que está sendo vivido.

A proposta de se expressar artisticamente por intermédio do audiovisual, em um primeiro momento, pode parecer difícil. A primeira saída seria gravar cada um contando sua história e depois juntaria em um vídeo único. Mas como criar uma história utilizando a potencialidade da linguagem audiovisual? A sugestão da criação é feita por dois dispositivos realizados a partir de dois filmes: Ilha das Flores e Isto não é um filme.

Ilha das flores e a criação das narrativas pelas imagens

Ilha das Flores é um curta-metragem do roteirista e diretor Jorge Furtado (1989) no qual descreve as desigualdades sociais através das relações existentes entre tomates, porcos e seres humanos. A forma como as imagens são criadas possibilita estabelecer as relações entre as imagens a partir de uma consequência da imagem anterior. O início é feito a partir da imagem do tomate como forma de explicar a cadeia de produção e consumo, além de demonstrar as relações sociais estabelecidas a partir disso. No final é feita uma conclusão desse percurso.



Filme “Ilha das Flores”

No momento de pandemia e construção coletiva online, essa metodologia utilizada no curta é interessante para pensarmos a produção de vídeos com os alunos. Cada aluno constrói uma imagem que "explica" e complementa a anterior, ou seja, a imagem criada pelo segundo aluno "explica" a anterior e a complementa, e assim por diante. No final é preciso a junção dessas imagens para ser exibido e debatido um final e uma conclusão que será gravada em voz off por algum aluno e inserida no vídeo.

Isto Não É Um Vídeo

Como produzir vídeo estudantil em um momento de pandemia e isolamento social? Quais as relações e possibilidades diante essa situação? Essa é mais uma proposta



dentro das já criadas por diversos professores e surge a partir de dois filmes: Isto não é um filme (2011, Jafar Panahi, Mojtaba Mirtahmasb) e Dogvile (2003, Lars von Trier).

Em ambos os filmes o cenário e a produção do filme são realizados a partir do limite do apartamento e de um galpão. No filme Dogvile²³ a cidade é desenhada no chão como uma planta e a narrativa acontece como se tivesse as paredes.



Filme Dogvile (2003)

No filme "Isto não é um filme"²⁴, o cineasta produz o mapa com uma fita em seu chão da sala e o seu conflito é como adaptar seu filme a esse lugar.



Filme Isto não é um filme (2011)

A proposta a partir desses dois filmes é ampliar a possibilidade de contar as histórias em um cenário único, porém com amplas narrativas. É possível que o que foi imaginado não se concretize no vídeo, mas o exercício de imaginar a cena, os personagens

²³ "Anos 30, Dogville, um lugarejo nas Montanhas Rochosas. Grace (Nicole Kidman), uma bela desconhecida, aparece no lugar ao tentar fugir de gângsteres. Com o apoio de Tom Edison (Paul Bettany), o autodenominado porta-voz da pequena comunidade, Grace é escondida pela pequena cidade e, em troca, trabalhará para eles. Fonte: Adoro Cinema

²⁴ "Documentário que retrata um dia na vida do cineasta iraniano Jafar Panahi, acusado de cometer crimes contra a República Islâmica e que está em prisão domiciliar há meses à espera do resultado de sua sentença no tribunal de apelação". (Fonte: AdoroCinema)

e a posição de câmera dentro de um limite imposto, se torna bastante criativo e a potencialidade da criatividade aumenta.

Memorial De Histórias

Todos as propostas de construção de narrativas audiovisuais apresentadas no texto tiveram como objetivo o registro das experiências individuais com o momento pandemia, expressadas através da arte, nesse caso o audiovisual. O compartilhamento de reflexões nessa direção proporciona um aumento nas possibilidades de uso do audiovisual na educação, principalmente, no momento do “online”.

Os filmes serviram como dispositivos para a elaboração dos exercícios e o recorte foi a questão da narrativa através da linguagem cinematográfica online. Nesse exercício a narrativa acontece principalmente através da linguagem audiovisual, seja na sua possibilidade produção ou de compartilhamento.

Seja na produção cotidiana dos *stories* ou a proposta de produção através de possibilidades vistas a partir do curta Ilha das Flores e dos filmes “Isto não é um filme” e “Dogville”, o lugar de memória é fundamental e da criatividade a partir do limite imposto pelo momento de pandemia. Em ambos, o registro das possibilidades o uso de audiovisual de maneira artística e expressiva de uma realidade é fundamental como forma de entender a sua potencialidade diante de outros contextos.

Referências

ANGEL-A (2005). Diretor Luc Besson, França, 2005. (90 min).

AS AVENTURAS DE PI. Direção de Ang Lee, 2012 (125 min).

DOGVILLE. Direção de Lars von Trier. França, 2003. (177 min.)

FORREST GUMP - O Contador de Histórias. Direção Robert Zemeckis, 1994. (140 min).

ILHA DAS FLORES. Direção de Jorge Furtado (15 min).

ISTO NÃO É UM FILME. Direção de Jafar Panahi, Mojtaba Mirtahmasb, 2011. (75 min.).

KIRIKU: Os Homens e as Mulheres (2014) Michel Ocelot. (89 min)

PEIXE GRANDE. Direção Tim Burton. 2004 (125min).