

PRODUÇÃO LIVRE DE AUDIOVISUAIS NAS ESCOLAS: BUSCANDO O FORTALECIMENTO DE CULTURAS LOCAIS

Texto apresentado no II EBECULT (Encontro Baiano de Estudos em Cultura).

Feira de Santana-Bahia: 20 e 21 de Agosto de 2009.

Darlene Almada^I

Luciana Santos Oliveira^{II}

Washington dos Santos Oliveira^{III}

Anderson Tiago Barbosa de Carvalho^{IV}

Nelson De Luca Pretto^V

A produção de vídeos digitais de curta duração, bem como sua visualização é uma atividade em crescimento. Visando propiciar a comunidade escolar dos conhecimentos necessários para a produção, divulgação e utilização de vídeos foi criado o projeto RIPE^{VI}, rede de intercâmbio de produção educativa, desenvolvido com tecnologias livres. Considerando o aporte teórico da abordagem qualitativa, a partir de análise de literatura, é proposto um estudo sobre as potencialidades da produção de vídeos, realizadas pela comunidade escolar, para o fortalecimento da cultura local. Foi possível constatar, que a produção de vídeo favorece a identificação e o fortalecimento cultural local, transformando os papéis de receptor e transmissor de informações.

Palavras-Chave: Audiovisual. Produção Educativa. Cultura Livre. Projeto RIPE

I - Mestranda em Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, bolsista de Inovação Tecnológica e integrante do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias. E-mail: darlenealmada@yahoo.com.br

II - Graduanda em Pedagogia na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, bolsista de Iniciação Científica e integrante do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias. E-mail: lucianamlk@yahoo.com.br

III - Graduando em Filosofia na Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal da Bahia, bolsista de Iniciação Científica e integrante do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias. E-mail: washington_ufba@yahoo.com.br

IV - Graduando em Ciência da Computação no Instituto de Matemática da Universidade Federal da Bahia, bolsista de Iniciação Tecnológica e integrante do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias. E-mail: carvalho.atb@gmail.com

V - Professor associado da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia e integrante do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias. E-mail: nelson@pretto.info

VI - Pesquisa financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa da Bahia – FAPESB

PRODUÇÃO LIVRE DE AUDIOVISUAIS NAS ESCOLAS: BUSCANDO O FORTALECIMENTO DE CULTURAS LOCAIS

A concepção e a natureza de vários elementos que compõem a rede social humana estão se modificando. A capacidade criativa do homem na reprodução de sentimentos, emoções e conhecimentos passam por outras dimensões que rompem com as barreiras do geográfico e do físico, o que é intensificado com o desenvolvimento da internet, "uma tecnologia particularmente maleável, suscetível de ser modificada profundamente pela prática social e de nutrir uma vasta gama de efeitos sociais" (CASTELLS, 2003, p.10). Novos elementos são agregados à cultura, como a linguagem multimídia, o virtual, autorias e co-autorias descentralizadas, com múltiplas faces e vozes, ligados a valores mais plurais. Segundo André Lemos (2004, p. 15), essa cultura "associada às tecnologias digitais (ciberespaço, simulação, tempo real, processos de virtualização, etc), vai criar uma nova relação entre a técnica e a vida social" (LEMOS, 2004, p. 15), a chamada cibercultura, definida por Pierre Lévy (1999, p. 17) como "o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamentos e de valores que se desenvolvem juntamente com o ciberespaço".

Na cibercultura, cada vez mais, é propiciada a inclusão efetiva do cidadão nos processos colaborativos de construção do conhecimento e produção de conteúdo. Tudo pode ser transformado e várias possibilidades são criadas nos espaços de comunicação que se tornam cada vez mais flexíveis e interativos. Ainda segundo André Lemos (2004, p. 80), "a nova racionalidade dos sistemas informatizados age sobre um homem que não mais recebe informações homogêneas de um centro 'editor-coletor-distribuidor', mas [as recebe] de forma caótica, multidirecional, etrópica, coletiva e, ao mesmo tempo, personalizada". Há um deslocamento dos papéis de receptor e emissor que acontece com a participação na elaboração dos conteúdos. O fluxo das informações torna-se contínuo e multidirecional, com todos os participantes acrescentando ideias, modificando aquelas já estabelecidas, reconfigurando saberes. A troca de informação, que modifica e oportuniza a produção dos novos conhecimentos, é potencializada para além da mera soma de experiências, pois embora possa se discernir as partes, elas não estão isoladas no processo. Ao contrário, os

conhecimentos são construídos conjuntamente de forma participativa, cooperativa e colaborativa, baseando-se em uma lógica de rede, em que cada ponto deve estar igualmente fortalecido para fomentar o que Lévy (1998, p. 28) chama de inteligência coletiva, “uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências”.

Como temos visto, as necessidades e os valores da sociedade e dos sujeitos na cibercultura mudam em ritmo acelerado, e as escolas não podem ficar de fora dessas mudanças, com o risco de aumentar o fosso entre o "mundo de dentro" e o "mundo de fora" da escola, precisando acompanhar, portanto, a partir do contexto em que estão inseridas, os novos processos de apropriação das tecnologias como mediadoras de relações sociais cada vez mais globais. Assim a incorporação efetiva das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no sistema educacional não pode acontecer de forma meramente instrumental, pois limita as potencialidades intrínsecas do processo. É necessário que esta incorporação aconteça de forma a poder estruturar e possibilitar novas formas de produção de conhecimentos, levando em consideração os diferentes contextos sociais, as culturas e a forma de vida das pessoas que estão participando dele.

No que diz respeito à produção de imagens e sons com as facilidades trazidas pela forte presença das tecnologias digitais, as possibilidades de sua apropriação de forma estruturante por parte dos sujeitos, amplia-se ainda mais. Três fatores que contribuem direta ou indiretamente para que isso aconteça são: a crescente acessibilidade aos equipamentos como câmeras fotográficas e de celulares; a simplicidade, rapidez e ludicidade na manipulação e nos múltiplos usos dessas mídias em atividades de registro e criação de imagem-som; e por fim, a grande quantidade dos conteúdos resultantes dessas atividades sendo disponibilizada, visualizada e compartilhada em sítios na internet. O conjunto de todo esse processo, na medida em que é apropriado, pode contribuir para desenvolver um posicionamento crítico e participativo do sujeito sobre sua realidade social, não obstante, a escola sequer percebe esse potencial ou, se o percebe, ainda mostra-se pouco interessada ou sem meios de se apropriar dele.

Rosália Duarte em seu livro "Cinema e Educação" faz uma interessante análise do modo

como as escolas lidam com os audiovisuais na sua relação com a educação. O seu diagnóstico é o de que os meios educacionais ainda não têm sabido se beneficiar das chances positivas proporcionadas por essas tecnologias amplamente difundidas em nossa sociedade. Embora estejamos imersos em uma cultura cuja presença dos conteúdos audiovisuais cada vez mais perpassa as variadas práticas cotidianas, "os meios educacionais ainda vêem o audiovisual como mero complemento de atividades verdadeiramente educativas, como leitura de textos, por exemplo, ou seja, como um recurso adicional e secundário em relação ao processo educacional propriamente dito" (DUARTE, 2002, p. 20). Além disso, a autora ressalta o fato de os audiovisuais frequentemente serem tidos como espetáculo de diversão e entretenimento, dificultando sua apropriação nas atividades ditas "sérias" dos currículos escolares. Dessa forma, os sistemas educacionais ainda presos à rigidez auto-suficiente da palavra escrita, resistem em assumir a importância dessas tecnologias abertas e dinâmicas na formação dos valores e re-significação de comportamentos. Ainda para a autora,

É possível que essa atitude se deva, em parte, a uma crença, mais ou menos comum, de que a relação com produtos audiovisuais (cinema e tv, principalmente) atua de modo negativo na formação de leitores e contribui para o desinteresse por atividades pedagógicas assentadas em linguagem escrita (DUARTE, 2002, p. 20).

Na sua perspectiva, a utilização pedagógica dos produtos audiovisuais, na medida em que estes contribuem para a formação de gostos, opiniões e comportamentos, deveriam ser levadas mais "a sério" como responsabilidade dos meios educacionais no sentido de empoderar os discentes nas suas práticas sociais.

Se o domínio dos códigos que compõem a linguagem audiovisual constitui poder em sociedades que produzem e consomem esse tipo de artefato, é tarefa dos meios educacionais oferecer os recursos adequados para aquisição desse domínio e ampliação da competência para ver, do mesmo modo como fazemos com a competência para ler e escrever (DUARTE, 2002, p. 82).

A ampliação dessa competência para ver seria o foco central para o desenvolvimento de um boa educação com os audiovisuais, proporcionando um envolvimento maior dos discentes nas multiplicidades de linguagens que são compartilhadas pelos mais diversos contextos sociais, a fim de lhes oferecer uma postura mais crítica diante desses contextos. Porquanto

“ver e interpretar filmes implica, acima de tudo, perceber o significado que eles têm no contexto social do qual participam” (DUARTE, 2002, p. 107). Para tanto, os discentes devem ser capacitados em uma atitude interpretativa advinda da articulação compartilhada dos códigos da linguagem cinematográfica em uma comunidade interpretante, para que ao assistir filmes, os alunos possam analisar os signos desse conteúdo audiovisual, cruzando "os diferentes sistemas de significação dos filmes com os elementos de significação que estão presentes nas culturas em que eles são vistos e produzidos" (DUARTE, 2002, p. 99).

Consideramos pertinente a crítica da autora em relação ao modo como os audiovisuais são tomados na relação com a educação e as suas considerações quando problematiza a subutilização por parte dos meios educacionais do potencial dos conteúdos ligados à televisão, ao cinema, ao computador e as outras tecnologias audiovisuais presentes no dia-a-dia dos jovens. E concordamos com ela ao apontar a necessidade de trabalhar esses conteúdos e meios na escola, numa perspectiva em que os sujeitos desenvolvam uma capacidade crítica de percepção, vivenciando, a partir do que é trabalhado, os diferentes contextos, não se prendendo apenas a sua realidade imediata, mas envolvendo-se com o ir e vir do local-global-local.

Percebemos, no entanto, em tempos de ampliação de co-autorias e colaboração em rede, a importância de ir mais além que o vê e interpretar e incorporar a produção de audiovisuais no cotidiano escolar. Essa produção por parte dos próprios sujeitos proporciona uma percepção de si mesmo como corresponsável na construção da cultura, intensificando a sua capacidade de reivindicação e intervenção política e social. Esse cenário rompe com a ideia de que os sujeitos são apenas consumidores de conteúdos produzidos por um emissor, geralmente de fora da sua realidade, o que se aplica também no contexto escolar.

Na nossa perspectiva, uma melhor articulação das tecnologias audiovisuais com o sistema de ensino se faz necessário na medida em que torna possível a dissolução da dicotomização da construção do conhecimento como sendo em "um dentro" e "um fora" da escola. Entender que o conhecimento se constroem nas interações dos espaços de vivências em que os sujeitos da educação interagem com outros sujeitos mediados pelas TIC, nos conduz a conclusão inevitável de que as práticas cotidianas nas casas, nas ruas e nas escolas estão

intimamente imbricadas, de tal modo que supostas fronteiras separando o intercâmbio de saberes escolares dos não escolares sejam eliminadas.

Cada transformação midiática altera nossa percepção espaço temporal, chegando na contemporaneidade a vivenciarmos uma sensação de tempo real, imediato, “live”, e de abolição do espaço físico-geográfico. A sociedade da informação é marcada pela ubiquidade e pela instantaneidade, saídas da conectividade generalizada (LEMOS, 2003, p. 3).

A relação com os processos e conteúdos em imagem e som que os jovens têm, quer seja no ambiente familiar quer com os amigos em espaços públicos ou ainda em espaços institucionais de aprendizado, ocorre de tal modo que a "utilização" de televisores, câmeras fotográficas e filmadoras (que muitas vezes estão imbutidos em celulares) e sobretudo computadores em rede, transforma nossa antiga percepção de realidade social, dividida em porções de espaços de ações distintas e "bem delimitadas" para uma percepção desta realidade enquanto dimensão híbrida e holista, em que as ações no ciberespaço reverberam e se correspondem em todos os âmbitos de nossas vidas. Em outras palavras, o fato de termos a possibilidade de "estar aqui e podermos agir a distância (Lemos, 2003, p. 3) contribui na integração das ações e convergências dos espaços.

Nesse contexto de hiperconectividade, onde os jovens discentes interagem livremente com as tecnologias, o seu espaço de ação se amplia, e com isso ampliam também as possibilidades de transformá-lo. Esses jovens fazem parte do que Nelson Preto (2006, s/p) denomina geração “alt-tab”, pois possuem um jeito de "processar múltiplas coisas simultaneamente, levando em frente uma dimensão de construir o pensar que é diferente de tempos atrás". Essa geração nasce imersa na cultura digital e apropria-se das tecnologias no seu cotidiano, o que a torna mais exigente frente às atividades passivas, desarticuladas e massantes que algumas escolas desenvolvem, pois ela não quer ser apenas espectadora e ouvinte, ela quer fazer parte do processo, ser agente ativo na construção de sua aprendizagem, intervindo, modificando e reconstruindo. Para Don Tapscott esses jovens

[...] não acreditam que as instituições tradicionais possam lhe proporcionar uma vida boa e tentam assumir pessoalmente a responsabilidade pelas suas vidas. Valorizam bens materiais, mas não estão absortos em si mesmos. Estão mais informados do que qualquer geração anterior e preocupam-se profundamente com questões sociais

(TAPSCOTT, 1999, p. 9).

Utilizar esse potencial para a educação pode promover a aproximação da escola com o cotidiano dos alunos, pois a geração alt+tab já usa a mídia digital para seu entretenimento, para aprender e para se comunicar. E pode ir mais além, quando aproveitamos as potencialidades das tecnologias da informação e comunicação e envolvemos os discentes na produção desses audiovisuais, tanto para falar de sua cultura, quanto para produzir material didático para as suas aulas, pois a participação efetiva naquilo que está sendo produzido apresenta um vasto potencial educacional, a partir do momento que possibilita o desenvolvimento do pensamento crítico e da aprendizagem interdisciplinar e desenvolvimento de novas práticas.

Para que seja possível esta transformação, necessário se faz que a escola reconheça na comunicação um campo propício a negociação de sentidos e em seus suportes tecnológicos e diferentes linguagens elementos constitutivos do processo de aprendizagem da sociedade contemporânea. Encare os meios de comunicação social e em especial àqueles que trabalham com a imagem audiovisual como parceiros nesta caminhada dinâmica de transformação de sua prática pedagógica (LINHARES, 2009, p. 11).

Ainda segundo Ronaldo Linhares (2009), é possível perceber, em meio a tantas outras, grandes contribuições trazidas pelo audiovisual para o processo educacional, merecendo, nesse momento, destaque "o sentido de pertencimento propiciado pelo processo dialético do local no global e vice versa, voltado para a aquisição e exercício de uma consciência política, diferente e contemporânea, adquirida com a presença do outro" (LINHARES, 2009, p. 15).

Assim, considerando a cibercultura o processo pelo qual os sujeitos, imersos numa rede global de colaboração, compartilham experiências locais de produções de cultura, o grupo de pesquisa *Educação Comunicação e Tecnologias* (GEC) da Faculdade de Educação da UFBA passou a pensar de forma mais efetiva em desenvolver pesquisas que viabilizassem a dimensão da produção como sendo parte integrante do processo de reflexão sobre os conhecimentos científicos, tecnológicos e culturais da humanidade, ampliando os diálogos entre essas dimensões, destacando o seu aspecto colaborativo e descentralizado. Assim foi criado o projeto "Produção Colaborativa e descentralizada de imagens e sons para a

educação básica: criação e Implantação do RIPE: Rede de Intercâmbio de Produção Educativa", financiada pela Fundação de Amparo à Pesquisa da Bahia – FAPESB, que articula ações entre a Universidade Federal da Bahia, a Universidade Federal da Paraíba, três escolas da rede pública de ensino, uma escola comunitária e um ponto de cultura¹, com o objetivo de desenvolver e implantar uma rede colaborativa de sons e imagens produzidas pelas escolas.

O projeto iniciou suas atividades no segundo semestre de 2008 e possui três frentes de trabalho: uma é a de construção, em software livre, de uma plataforma para disponibilização, em rede, dos materiais produzidos, também em softwares livres, pelas escolas, para que sejam vistos e baixados por todos que tiverem acesso a internet; outra é a de investigação e produção no campo das linguagens audiovisuais pelos professores, discentes e comunidades, articulando os saberes e os conhecimentos locais com os das ciências; e uma terceira que é a frente de investigação e desenvolvimento de uma metodologia para o trabalho colaborativo com as escolas. A finalidade principal do projeto é intensificar o papel produtor dos jovens, professores e comunidade escolar e local para ultrapassar as barreiras do consumismo, transformando todos os envolvidos, individualmente e no coletivo, em produtores de conhecimentos e culturas (PROJETO RIPE, 2007).

É possível perceber que o Ripe além de utilizar, fundamenta-se na filosofia do software livre, que segundo a Free Software Foundation é qualquer programa de computador que pode ser usado, estudado, copiado e redistribuído sem nenhuma restrição, pois o RIPE ousa propiciar o intercâmbio dos conhecimentos adquiridos e construídos e dos materiais produzidos para, na plataforma online que está em construção, serem vistos, baixados, utilizados e transformados em novas produções.

A construção do conhecimento e cultura acontece a partir do estudo, apropriação e aprimoramento das descobertas realizadas que já foram publicadas e disponibilizadas. Ou seja, as ideias são virais, pois elas associam-se a outras ideias e mudam de forma, sendo

1 - são iniciativas desenvolvidas pela sociedade civil que, após seleção por edital público, firmam convênio com a Secretaria de Cultura do Estado e o Ministério da Cultura, e tornam-se responsáveis por articular e impulsionar ações que já existem nas comunidades. Veja mais detalhes no sítio <http://www.pinet.com.br/secult/default.asp>

embasadas em conhecimentos já existentes. De acordo com esse pressuposto o Ripe adotou o “creative commons” - CC, como forma de licenciamento de tudo que for produzido pelo projeto, garantindo a propriedade intelectual dos conhecimentos e materiais produzidos e ao mesmo tempo oportunizando a sua difusão, adaptação e apropriação, de forma a favorecer a criatividade, a inovação.

A CC é um tipo de licença alternativa que dá aos autores o direito de escolher como proteger a sua obra, tendo como proposta permitir que os bens culturais em geral possam ser distribuídos nos vários meios de comunicação, inclusive internet, com a possibilidade de que eles sejam complementados, adaptados, recombinaados ou modificados. Para que isso ocorra os criadores da obra definem no momento da produção o que pode ou não ser feito com a criação, a fim de que outros possam utilizá-la sem a necessidade de ter que pedir a autorização, pois a mesma já foi concedida. O que propicia maior liberdade de fluxo de conteúdo, assim como a criação, a recriação e a reutilização que potencializadas, fortalecem a chamada “cultura do remix” (Lessig, 2005), na qual todo conteúdo está aberto e passível de ser transformado.

Do ponto de vista normativo, não deve existir conflito entre os direitos autorais e o acesso à cultura. Isso, inclusive, é garantido pela Constituição Brasileira, no capítulo II da União, ao assegurar a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, com o apoio à valorização e difusão de manifestações culturais (Art. 23).

Assim, a partir do que foi exposto e pela experiência vivenciada no RIPE, percebemos as contribuições dos processos de produção e intercâmbio descentralizados de audiovisuais, tanto para a valorização das diversidades das manifestações dos sujeitos em diferentes contextos, como para a intensificação da percepção de si como corresponsáveis pela cultura de seu tempo. Pois a construção de vídeos por professores, alunos e comunidade escolar, de forma colaborativa, proporciona a intensificação da produção regionalizada que, além de favorecer a identificação e o fortalecimento cultural local, traz ao âmago do processo a transformação dos tradicionais papéis de receptor e transmissor de informações.

Tanto a escola, como os cidadãos envolvidos nesses processos saem da posição passiva de meros espectadores e consumidores de informação para tornarem-se ativos na produção de

conhecimentos e culturas. Essa produção extrapola a relação um-todos, passando a ser todos-todos, proporcionando uma formação cidadã ativa em que nenhuma cultura seja privilegiada em detrimento de outra, haja vista a possibilidade de todas estarem envolvidas, sem um modelo que reduz tudo ao mesmo.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.

DUARTE, Rosália. **Cinema & Educação**. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2a. ed., 2004.

LEMOS, André. Cibercultura: Alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A. Cunha, P. (orgs.). **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/cibercultura.pdf>. Acesso em: 20 de julho de 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro. 34a. ed., 1999.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma Antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola, 1998.

LINHARES, Ronaldo Nunes. **Educação/Comunicação: o uso do audiovisual em sala de aula**. Disponível em <http://encipecom.metodista.br/mediawiki/index.php/Educom%C3%ADdia>. Acesso em 10 de março de 2009.

PRETTO, Nelson. Entrevista Geração alt-tab deleta fronteiras na educação. Entrevista realizada por Lia Ribeiro Dias. **Revista ARede**. Edição nº 16 - Julho de 2006. Disponível em http://www.ared.inf.br/index.php?option=com_content&task=view&id=634&Itemid=99. Acesso em 20 de setembro de 2008.

PROJETO RIPE. Disponível em <https://www.twiki.ufba.br/twiki/bin/view/Ripe/ProjetoRipe>. Acesso em 10 de março de 2009.

TAPSCOTT, Don. **Geração Digital: A crescente e irreversível ascensão da Geração Net**. Trad. Ruth Gabriela Bahr; revisão técnica Luiz Ricardo Figueiredo. São Paulo: Makron Books, 1999.