

Narrativas Digitais Audiovisuais - Perspectivas de Inclusão Digital de Jovens da Periferia do Recife¹

Márcio Henrique Melo de Andrade²
Maria Auxiliadora Soares Padilha³

Universidade Federal de Pernambuco

Resumo

Este artigo apresenta um projeto de pesquisa participante que almeja analisar como a produção de narrativas digitais audiovisuais pode contribuir para as perspectivas de inclusão digital de jovens das comunidades periféricas do Recife. De início, pretende-se empregar o questionário semi-estruturado para delinear as concepções que estes jovens possuem sobre a produção de narrativas e inclusão digital. Posteriormente, serão realizadas oficinas de criação de narrativas digitais audiovisuais, em que se observarão e registrarão os processos de criação dos participantes. Ao final, será realizada uma entrevista semi-estruturada com os participantes da oficina, a fim de identificar suas perspectivas de inclusão após o contato com este tipo de produção.

Palavras-chave

Narrativas Digitais Audiovisuais, Inclusão Digital, Comunidades Periféricas.

Abstract

This paper presents a participatory research project that aims to analyze how the production of digital audiovisual narratives can contribute to the prospects for digital inclusion of young people from outlying communities of Recife. Initially, we intend to employ semi-structured questionnaire to outline the concepts that these young people have on the production of narratives and digital inclusion. Later workshops will be to create digital audio-visual narratives, which will observe and record the processes of creation of the participants. In the end, there will be a semi-structured interviews with participants of the workshop, to identify their prospects for inclusion after contact with this type of production.

Key words

Digital Audio-visual narratives, Digital Inclusion, Peripheral Communities.

Introdução

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jogos, Redes Sociais, Mobilidade e Estruturas Comunicacionais Urbanas”, do V Simpósio Nacional da ABCiber

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC), do Centro de Educação e Graduado em Comunicação Social – Radialismo e TV, ambos pela UFPE.

³ Professora Adjunto do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (PPGEDUMATEC) – UFPE. Possui graduação em Pedagogia (1997), mestrado em Educação (2001) e doutorado em Educação pela Universidade Federal de Pernambuco (2006), além de experiência em Educação, Tecnologias da Informação e Comunicação para Educação.

Desde as primícias de seu processo evolutivo, o homem se caracterizou por construir e compreender linguagens com a finalidade de interagir com seu entorno: pinturas, danças, filmes, livros, músicas, dentre outras. No contexto cibercultural presente, diante das atuais evoluções tecnológicas, sociais, culturais e políticas que compõem a chamada Sociedade da Informação, pode-se considerar como essencial ao indivíduo contemporâneo a descoberta da possibilidade de criar com as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação.

No entanto, na mesma medida em que se difundem estas novas tecnologias na sociedade, cria-se uma grande diferença entre aqueles que a dominam e aqueles que não possuem meios de fazê-lo. Em consequência, organizações não-governamentais e o governo percebem a importância de que todos os indivíduos tenham “condições para emancipação tecnológica, que atuará como um estímulo na busca de alternativas reais de inserção social e produtiva” (COSTA, 2006, p. 1) e promovem projetos de inclusão digital, para que pessoas desprovidas de acesso a computadores possuam condições de se sentir abarcadas. Um dos maiores públicos destes projetos tem sido os jovens residentes nas comunidades de periferias de grandes cidades que, participando em espaços de acesso público e gratuito a tecnologias digitais de informação e comunicação, compartilham de atividades de inserção educacional, profissional, cultural, econômica ou política na sociedade, como o Acessa São Paulo, *Computer Clubhouse*, Cidadão.NET, dentre outros projetos (BRANDÃO, 2010).

A Inclusão Digital (ID), em seu processo de evolução, pode ser melhor compreendida como fenômeno social através de suas dimensões. Brandão (2010) apresenta quatro dimensões de ID que podem ser definidas como: a dimensão *técnica*, que abrange aspectos de estrutura física, materiais e recursos técnicos capazes de garantir o acesso às tecnologias e suas possibilidades de informação e formação; a *educacional*, definida como a habilidade de codificar/decodificar a palavra escrita dentro do espaço cibernético; a *comunicativa*, caracterizada como formas de produção e transmissão de mensagens utilizando as múltiplas linguagens que compõem o universo multimídia; e a *competência informacional*, que lida com a capacidade do usuário conduzir sua apreensão e ação sobre a escrita no ciberespaço.

Apesar de outros autores identificarem outras dimensões da inclusão digital, como a cognitiva, econômica, política etc., tem sido ignorada uma dimensão subjetiva / expressiva, em que os sujeitos desse processo de inclusão empreguem as Tecnologias Digitais não somente para entrar no mercado de trabalho, ter mais contatos por meio das redes sociais ou possuir habilidades de pesquisa informacional. Podemos relacionar esta dimensão subjetiva /

expressiva a uma participação cultural do ser humano através da criação artística, num ramo conhecido como Arte Digital, que promove novas formas do fazer artístico por meio de características intrínsecas do mundo virtual.

Para este trabalho, realizou-se um recorte para trabalhar uma destas vertentes, as chamadas Narrativas Digitais Audiovisuais, que se utilizam da concepção narrativa para que o indivíduo cunhe esteticamente – mais precisamente, mesclando as linguagens textual, visual e sonora - novos signos a partir de elementos da sua realidade e imaginação. Essa nova forma de criação artística advém da convergência entre os *media*, por meio de dois avanços tecnológicos concomitantes e complementares, conforme descrevem Nery e Veloso (2008):

a ascensão de tecnologias midiáticas modernas que permitiu a armazenagem de imagens, a sequência de imagens, de sons e de texto, utilizando diversas formas de materiais [...] se encontra com o avanço do computador, o qual evoluiu a sua utilização, para além dos cálculos, para armazenagem da informação dos *media* (p. 2359).

Se a narrativa caracteriza-se pelo contar histórias reais ou ficcionais através de mitos, símbolos que, de alguma forma, transponham os pensamentos e sentimentos do sujeito para a realidade concreta e as tecnologias “carregam consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variados” (LEVY, 2000, p. 23), como a produção de narrativas digitais audiovisuais pode ampliar as perspectivas de inclusão digital de jovens de periferia, considerando uma dimensão expressiva / subjetiva deste fenômeno?

Com a finalidade de se entender esta questão, pode-se iniciar este estudo com o ponto de vista de Soares (2009) a respeito das finalidades de uma inserção social através comunicação midiática. Ele compreende as mídias “como lugar de mediação e construção do espaço público, podemos afirmar que as narrativas nelas [as mídias] presentes não cumprem uma função apenas informativa ou lúdica, mas também formativa e cultural” (2009, p. 96), pensando no espaço midiático como um quadro de forças com mensagens unidirecionais: de um emissor para vários receptores. Dentro desta lógica, nos últimos vinte anos, percebe-se uma ascensão de produtos concebidos para uma nova fatia de público – o juvenil: as produções midiáticas (filmes, músicas, programas televisivos, propagandas e grades de programação) começaram a se voltar com maior frequência e investimento para o público na faixa etária dos 12 aos 20 anos. Entretanto, estes receptores, por muito tempo, não dispunham das tecnologias e técnicas necessárias para interferir, comentar ou criar dentro do espaço midiático, sendo, portanto, considerados excluídos deste processo unívoco.

Contudo, com a concepção, construção e difusão das Tecnologias Digitais, surge um novo espaço comunicativo - o ciberespaço -, caracterizado por permitir ao usuário a autoria e a publicação de seus próprios discursos, signos ou mensagens. A autoria dentro deste espaço oferece novas formas de protagonismo social e cultural partindo da multiplicação da capacidade discursiva. Se a indústria midiática perpetuou-se pela busca de

fórmulas capazes de sensibilizar o espectador, aproximando-o afetivamente das imagens e tornando o mais invisíveis possível os recursos tecnológicos utilizados em sua criação [...], a emergência dos meios digitais modificou essa tendência – a relação com a máquina e com a tecnologia é parte integrante da comunicação, tanto naquilo que estimula a participação do receptor – agora chamado usuário – como naquilo que dificulta a impede sua ação comunicativa. O embate com a máquina e com os meios tecnológicos é o princípio de integração dos indivíduos aos processos de comunicação digital (COSTA, 2002, pp. 79-80).

Trata-se, portanto, de um aprimoramento nos conceitos de produção audiovisual, que, ao pensar no receptor como um emissor em potencial, necessita, nesta instância, considerá-lo um ator capaz de concordar, discordar e, principalmente, produzir materiais que complementem ou contraponham os discursos dos “emissores” das informações. É necessário pensar no usuário como alguém que se apropria das tecnologias e das técnicas somente para perpetuar a lógica mercadológica pode ser considerado uma inclusão imersa e perdida na infinidade de produtos simbólicos e materiais criados para consumo descartável (BRAGA; VITORINO, 2009). Para isso, é preciso experienciar os produtos midiáticos sem uma consciência a respeito dos conteúdos e estratégias empregadas em sua construção pode formar um indivíduo que desconhece suas possibilidades de questionar e agir, assim como de reelaborar os discursos que se eternizam a respeito da sua identidade, da sua comunidade. Assim, pode-se construir uma ‘nova narrativa’ sobre si e seu entorno requer investigar e descobrir as novas formas de distinguir a si mesmo, se comunicar e se inserir social e culturalmente. Ao empregar as mídias digitais na produção de narrativas, as possibilidades de interferências e produção aumentam, pois, segundo Costa (2002),

há uma relação muito próxima entre os recursos técnicos das mídias digitais e a ficcionalidade que ela proporciona. As narrativas que nela se criam utilizam grande parte dos recursos desenvolvidos para a ciência e a indústria – a automação ou a capacidade de nos relacionarmos com máquinas, a possibilidade de nos deslocarmos com espaços diferentes e não-familiares e de nos comunicarmos com pessoas que nem sequer avistamos, mas com as quais temos que desenvolver processos complexos de trabalho e cooperação (COSTA, 2002, p. 100).

Os jovens residentes em comunidades de periferia das grandes capitais possuem, portanto, um potencial de se utilizar desta ficcionalidade particular dos meios digitais com o

intuito de construir e socializar narrativas reais ou ficcionais que lhes permitam se inserir socialmente, ao propor discursos artísticos e críticos para uma sociedade que termina por ditar, de maneira consciente ou não, as formas de se incluir socialmente.

Centrando-se na realização de oficinas de produção de narrativas e refletindo sobre as contribuições destas no processo de inclusão digital de jovens de periferia, o objetivo geral deste trabalho consiste em analisar os processos de criação de narrativas digitais audiovisuais por estes jovens. Aprofundando mais essa meta, pode-se registrar os seguintes objetivos específicos: (a) Identificar as concepções de inclusão digital de jovens de periferia; (b) Analisar a elaboração do roteiro, filmagem e pós-produção das narrativas digitais audiovisuais pelos jovens durante as oficinas; (c) Identificar as perspectivas dos jovens a respeito da criação de narrativas digitais audiovisuais como forma de inclusão digital antes e depois da realização das oficinas e; (d) Verificar a relação entre a produção de narrativas audiovisuais digitais e a perspectiva de inclusão digital dos jovens.

Ao redescobrir o papel que possuem no lugar onde vivem e as pessoas e histórias que os constituem e influenciam estes jovens podem distinguir o valor da sua identidade, de sua criação e da sua postura diante da sociedade através da conscientização das noções de identidade, inclusão social e digital e criação artística.

1. Ler e escrever imagens e sons na Sociedade do Conhecimento

Para fundamentar teoricamente o estudo e a prática que se almeja realizar para a pesquisa, demanda-se que se revise um arcabouço de teorias que constatem suas necessidades e orientem suas concepções, de acordo com os temas de que tratam este trabalho: Cibercultura, Inclusão Digital, Produção Audiovisual nas Comunidades Periféricas, tendo como elemento norteador o papel do jovem neste contexto.

O advento das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação influencia e se torna imprescindível para a construção da chamada Sociedade do Conhecimento – definida através de um paradigma emergente caracterizado pela busca da superação das práticas reprodutivas da informação por demandas de produção de conhecimento de forma reflexiva e crítica (BEHRENS, 2005). Uma das protagonistas deste paradigma reside na Linguagem Audiovisual, construída e empregada nos diversos gêneros e formatos que surgiram em suas diferentes vertentes – cinema, televisão, programas de rádio e assim por diante.

Composta por elementos narrativos, visuais e sonoros que auxiliam na “apreciação subjetiva da objetividade” (MARTIN, 2003, p. 123) do mundo real, a linguagem audiovisual enfatiza a tonalidade humana psicológica dos pensamentos e ações dispostos através da história narrada na obra cinematográfica. Trata-se de um ponto de vista construído pelo diretor do filme e transparecido através da composição textual, visual e sonora escolhida para “escrever” a história na tela. Destrinchando os elementos empregados nessa composição, Aumont (1995) afirma que os recursos narrativos partem da contação de histórias para oferecer elementos – ficcionais ou reais – como enredo, personagens, tempo, espaço, ambiente ao espectador; os visuais abrangem as técnicas de posicionamento e movimentação da câmera, a disposição de elementos na cena, a fotografia, a montagem, letreiros etc., que se tornam fundamentais para a comunicação da mensagem; e os sonoros caracterizam-se pelas entonações dos diálogos e emprego de música e efeitos sonoros para aprimorar a experiência estética que o espectador obtém ao entrar em contato com um produto midiático.

Todos estes elementos são empregados de formas diferentes da narrativa com o objetivo de construir um sentido pensado pelo seu autor, mas multiplicado quando sua obra entra em contato com a recepção do público, que identificará nela tantos sentidos quantos forem seus espectadores. Essa linguagem, desde os primeiros anos do cinema, sofisticou-se através da evolução dos meios de comunicação de massa, que, ao proliferar sua grade de programação de maneira unidirecional e sem interferência do espectador, consideravam o público inerte diante das representações sociais e culturais que os produtores perpetuavam (NETO, 1995).

Contudo, ao compreenderem que a audiência reagia a elas de diversas formas (concordância, discordância, interferência, recriação, dentre outras), os produtores começaram a criar estratégias de interatividade dentro da programação e, posteriormente, a participação de uma fatia do público na concepção e produção de programas televisuais nestes veículos de comunicação (VIVARTA, 2004). Ao se direcionar para o público juvenil, produtos inventivos e adequados ao seu público-alvo passaram a proporcionar a interação do mesmo com o uso de canais como *e-mail*, *chat*, fóruns, telefone, fax etc., mas ainda de maneira limitada e pré-estabelecida pelos seus produtores. Trabalhar sob a perspectiva desse novo paradigma implica incluir o espectador em todas as etapas de produção, da criação à execução, pois,

se o adolescente não participa de maneira orgânica do maior número possível de etapas da produção, ou seja, se não é sujeito na criação do programa, cresce o risco de que sua presença simplesmente sirva a fins utilitários ou meramente decorativos

[...]. Nestes casos, as produções terminam forjando ou reproduzindo situações nas quais os jovens nem mesmo têm uma opinião a dar ou uma experiência a compartilhar (VIVARTA, 2004, p. 231).

Compreender as características e estratégias dessa linguagem proporciona a construção de produtos audiovisuais que colaborem na formação cultural, social e, conseqüentemente, na participação efetiva do ser humano na sociedade de que faz parte. Segundo Sommer e Wagner (2007), a mídia possui “uma infinidade de imagens, movimentos, sons e palavras que apresentam diversos discursos dos mais variados campos de poder, agindo como instrumentos pedagógicos que capturam e ensinam” (p. 3), mas que também podem ser usados de maneira questionadora e problematizadora.

Partindo deste mote, conjectura-se a possibilidade de oferecer ao público oportunidades de ultrapassar a simples recepção das obras audiovisuais, mas de abranger uma formação em que se aprenda a “ler” e “escrever” com imagens e sons. Investe-se, dessa forma, na habilidade de expressão intelectual e emocional além da fala, do gesto e da escrita, empregando a linguagem audiovisual de forma complementar a estes nichos. Afinal, os produtos da linguagem audiovisual, ao entrarem no cotidiano, se “inserirem na linguagem ordinária da oralidade, nela rearticulando-se, num mesmo sistema de afinidades, com os morfemas pronunciados/ouvidos, os gestos, as expressões fisionômicas, as posturas corporais” (MARQUES, 1999 apud BONILLA, 2005, p. 147), aprimorados através das tecnologias digitais de informação e comunicação.

As mudanças trazidas pela difusão em massa destas novas tecnologias e práticas de informação e comunicação horizontalizam os processos de produção, distribuição e recepção de conteúdos, através de um ciberespaço que conecta os computadores e usuários em rede, tornando-os autores e distribuidores das suas próprias mensagens. Segundo Pretto e Assis (2008), “a liberdade de acesso, a produção e o uso de informações (...) têm estimulado e potencializado as possibilidades de produção descentralizada” (p. 79), ou seja, produções que acontecem fora das emissoras tradicionais. No entanto, para que essa produção independente possa acontecer de maneira incisiva, demanda-se uma compreensão das possibilidades de comunicação e mudança social por meio da produção de conteúdos a serem disponibilizados nesta plataforma. Trata-se de contribuir para a constituição de indivíduos que almejem e alcancem uma cidadania real e libertadora, distante, no entanto, de qualquer perspectiva salvacionista que se possa inferir a respeito do emprego da tecnologia para inclusão social.

2. O ciberespaço da autoria e a inclusão digital

No paradigma educacional emergente (BEHRENS, 2005), as tecnologias digitais tornam-se instrumento e espaço de expressão e comunicação, onde “crianças e adolescentes reproduzem ou inovam a forma como recebem (...) informação, organizam de maneira própria sua dinâmica de representação, dão sentido a suas informações, pensamentos e sentimentos” (VIVARTA, 2004, p. 232). Através do universo telemático, o ser humano conseguiu desenvolver diversas habilidades que desconhecia, mas que começam a fazer parte do seu cotidiano. Vê-se, então, o nascimento de um novo tipo de indivíduo: capaz de organizar seu próprio trabalho, de resolver problemas, de adaptar-se a novas responsabilidades de maneira corporativa (BELLONI, 2001), além de usar várias linguagens para se expressar.

Dentre os conceitos que atravessam as discussões sobre as práticas sociais inerentes a esse paradigma, surge a inclusão digital, conceituada como o conjunto de políticas que promovem a integração e a acessibilidade dos integrantes de comunidades de baixa renda às tecnologias e, de certa forma, à sua própria cidadania. Realizando ações socioeducativas de cunho tecnicista, social, político ou econômico, “as escolas e universidades constituem também componentes essenciais à inclusão digital, uma vez que diversos protagonistas (professores, alunos, especialistas membros da comunidade) atuam em conjunto para o processo de construção de conhecimento” (SILVA FILHO, 2003, p.1).

Com a categorização dos chamados “incluídos digitais”, possibilitada pela construção de critérios e indicadores deste fenômeno, os estudos teóricos têm levantado possíveis questionamentos a respeito destas noções, que podem ser relativizadas de acordo com o ponto de vista de quem investiga e dos sujeitos investigados. Segundo Sorj e Guedes (2005), os fenômenos de inclusão/exclusão digital não podem ser tomados como acontecimentos levianos, pois lidam com diversos aspectos além do simples acesso ao computador: o tempo e a qualidade deste acesso, a frequência de atualização do hardware e do software, a capacidade de leitura e interpretação das informações disponíveis na internet e nas trocas em redes sociais. Por mais que estes aspectos possam ser considerados dentro de uma perspectiva quantitativa, para compreendê-los, necessita-se definir a inclusão como um conceito ainda flexível diante de suas circunstâncias ainda incipientes, dentro de uma

perspectiva baseada na heterogeneidade (da linguagem, da cultura, do sujeito e da tecnologia) a partir da qual é possível perceber que somos sempre iguais e diferentes dos outros, que estamos sempre incluídos e excluídos ao mesmo tempo: inclusão, então, seria a possibilidade de subversão das relações de poder e das formas de

opressão que se nutrem e se perpetuam por meio da homogeneização, da padronização, da imposição de necessidades de alguns a todos e do fechamento dos significados das novas tecnologias da comunicação e informação [...] em função de tais necessidades (BUZATO, 2008, p. 326).

Ao realizar ou participar de programas de inclusão digital, deve-se privilegiar não a homogeneização ou padronização dos indivíduos, mas a valorização das particularidades e das formas que estes sujeitos encontram para expressar-se através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Segundo Buzato (2008), a inclusão se caracteriza pelo emprego das tecnologias informacionais e comunicacionais dentro de um discurso que privilegia o sujeito e as formas que este encontra para se posicionar diante da sociedade, na construção de sua identidade individual e participação no coletivo. Analisando esta perspectiva, se a maioria das pessoas adquire a possibilidade de emitir mensagens, aqueles que não podem fazê-lo terminam por conviver com discursos que perpetuam a visão que essa maioria possui sobre seu entorno social, cultural, político ou econômico, pois desconhecem ou não possuem os meios necessários para interferir nestas concepções.

Com uma nova “esfera pública” em que essas possibilidades comunicacionais se ampliam, permite-se a emergência de novos discursos – perpetrados por aqueles que, sem o desenvolvimento das redes digitais, jamais conseguiriam expor suas próprias narrativas. Este ambiente informacional, segundo Benkler apud Silveira (2008), apresenta dois grandes diferenciais em relação à produção em *broadcasting* (de “um emissor para muitos receptores”): a arquitetura da rede – distribuída, com conexões multidirecionais que formam um ambiente de elevada interatividade – e os custos de produção de mensagens – praticamente eliminados quando os produtores potenciais possuem computador e conexões com rede digital. Estes diferenciais têm proporcionado o desenvolvimento de novos protagonistas, aqueles que “não encontravam espaço adequado em outros contextos, como nas mídias tradicionais (imprensa e TV), onde se entrelaçam aspectos da comunicação midiática com outros das relações interpessoais” (PECCERINI, 2010, p. 13). Hoje, estes sujeitos alternam-se entre a recepção e a produção de conteúdos como forma de contribuir para esta esfera comunicacional com sua perspectiva a respeito de si e do outro.

Dentro dos estudos da Inclusão Digital, pode-se conceber uma dimensão expressiva/subjectiva deste fenômeno, que o observe por outro ponto de vista: a possibilidade de inserção social através do fazer artístico. Conforme descrito na Introdução deste trabalho, a inclusão digital pode ser estruturada em dimensões: técnica, que abrange aspectos de estrutura

física, materiais e recursos técnicos; educacional, que se refere ao escrever e interpretar a palavra escrita dentro do ciberespaço; comunicativa, que se caracteriza nas formas de emitir e receber mensagens no universo multimidiático; e da competência informacional, que lida com a compreensão e ação sobre as informações distribuídas no ciberespaço (BRANDÃO, 2010), além de cognitiva, que se define na autonomia e emancipação no uso das TIC de forma crítica; e econômica, que envolve a capacidade financeira de adquirir e manter computadores, acesso à rede e softwares básicos (COSTA, 2006).

Por mais que possa se assemelhar às dimensões comunicativa ou cognitiva, essa dimensão expressiva caracteriza-se como uma categoria diferenciada, que abrange a realização artística como fator essencial à inserção social do ser humano na comunidade, pois a autoria na concepção de uma obra artística ultrapassa a emissão e recepção de mensagens ou o uso das tecnologias de forma crítica. Esta dimensão abrange posicionamentos e sentimentos de realização individual ou coletiva essenciais no ser humano: a criação artística que emprega os recursos tecnológicos digitais utilizando os pressupostos de autoria e a conseqüente afirmação de identidades dentro do ciberespaço.

3. A produção de narrativas digitais audiovisuais em uma perspectiva inclusiva

Intentando atender às possíveis demandas desta dimensão expressiva da inclusão digital, pode-se conceituar a arte digital e, posteriormente, as narrativas digitais. Caracterizadas por Levy (2000) como “novas modalidades de produção e de recepção de obras do espírito” (p.135), as artes digitais multiplicam os conceitos e possibilidades de construção estética de sentidos para autores e espectadores, pois optam por empregar as tecnologias digitais visando provocar experiências que as mídias anteriores não possibilitavam. As principais características destes novos “gêneros” ou “tendências” são a participação – em que se “convida” o usuário / experimentador / explorador para completar / intervir diretamente na execução da obra -, a criação coletiva – como a colaboração entre os artistas e os participantes, registros de interação que podem compor uma obra, dentre outras possibilidades – e a criação contínua – a “abertura” de uma obra para interações e eventualidades imprevisíveis diante do participante, proporcionando sempre eventos diferentes para quem “participa” da obra, como um *happening*⁴ (LEVY, 2000).

⁴ Obra de arte que, utilizando técnicas de “colagem”, mescla poesia, música, artes visuais, visando a participação do espectador e a imprevisibilidade que esta interação pode trazer.

Dentro deste contexto, pode-se distinguir as narrativas digitais como uma forma particular da arte digital, já que, segundo Costa (2002), a narrativa pode ser definida como uma “forma de comunicação humana que, estimulando a imaginação e o devaneio, propõe uma experiência intersubjetiva na qual a realidade que a circunda se apresenta de forma indireta” (p. 12). Sejam reais ou ficcionais, as narrativas possibilitam ao seu autor a produção de enunciados subjetivos a respeito de uma realidade objetiva, mitos e discursos que constroem identidades individuais ou coletivas, promovem e perpetuam cosmovisões. Aprofundando esta definição, Barthes (1993) defende que

a narrativa está presente no mito, lenda, fábula, conto, novela, epopéia, história, tragédia, drama, comédia, mímica, pintura [...], vitrais de janelas, cinema, histórias em quadrinho, notícias, conversação. Além disso, sob esta quase infinita diversidade de formas, a narrativa está presente em cada idade, em cada lugar, em cada sociedade; ela começa com a própria história da humanidade e nunca existiu, em nenhum lugar e em tempo nenhum, um povo sem narrativa. [...] A narrativa é internacional, trans-histórica, transcultural: ela está simplesmente ali, como a própria vida (apud JOVCHELOVITCH E BAUER, 2008, p. 91).

As maneiras de se construir a narrativa evoluíram desde as primícias da humanidade até as mais avançadas técnicas de produção de narrativas interativas, construindo, atualmente, um período concebido como “Era Midiática” – numa denominação criada por Mark Poster (1996). Nesta “era”, a construção narrativa passou da ação de compartilhar memórias e comentar acontecimentos e sentimentos para se perpetuar como bem de consumo na indústria cultural, além de estratégia de construção, proliferação e manutenção de ideologias e símbolos por meio das concepções de legitimidade e naturalismo atribuídos à linguagem audiovisual.

Essa linguagem audiovisual caracteriza-se pela utilização de três recursos – sonoros, narrativos e visuais – para a construção de um produto final – curta-metragem, longa-metragem, videoclipe, novela, seriado e outros. Todos estes recursos são empregados dentro da construção narrativa do roteiro através das opções estéticas engendradas pelo diretor – ou autor da obra: através da sucessão de planos, enquadramentos, mesclados à *mise-en-scene*, aos diálogos, efeitos sonoros e trilha sonora (STAM, 2000). Trazendo essa concepção para o universo digital, Costa (2002) acredita que os usuários passam a construir uma percepção mais cética em relação à legitimidade e à validade dos discursos engendrados em uma narrativa digital, pois, para ele, “as imagens perdem o sentido indicial e a verossimilhança, qualidades básicas dos audiovisuais analógicos desde as primeiras experiências com a fotografia. São imagens lógicas, codificáveis, manipuláveis, mas não verossímeis” (p. 90). Essas primeiras percepções fundamentam-se como primeiro passo para as críticas a respeito

de produtos que visam “comprometer os ideais de uma sociedade verdadeiramente democrática, promovendo uma interpretação do real mais afinada com os poderes constituídos do que com a realidade objetiva” (COSTA, 2002, p. 64).

Aprender a ler criticamente os produtos midiáticos torna-se primordial para uma participação incisiva na comunidade, compreendendo como papel do indivíduo construir sua identidade e reconhecê-la dentro dos processos de interação na sociedade. Num equilíbrio entre as obras da mente e do espírito, o indivíduo demanda participações críticas e criativas que permitam uma percepção do sujeito, de fato, incluído socialmente. Concebendo uma dimensão expressiva desta inclusão através das tecnologias digitais, a construção narrativa possibilita ao sujeito descrever sentimentos, fatos, pensamentos que transcendam a realidade objetiva e alcancem percepções subjetivas sobre os acontecimentos que o cercam.

Pode-se empregar as narrativas digitais audiovisuais para tornar a autoria uma fonte de autonomia dos sujeitos diante das circunstâncias, propondo pontos de vistas alternativos aos hegemônicos, indo além das dimensões técnica, cognitiva, comunicativa, política ou econômica da inclusão digital por alcançar uma sensibilidade por vezes relegada a um incômodo segundo plano no cotidiano da vida em comunidade.

Metodologia

Para a realização desta pesquisa, aplicaremos antes e depois da execução das oficinas, um questionário semi-estruturado com a finalidade de compreender as concepções dos indivíduos a respeito de inclusão digital e a influência da criação artística-cultural nestas percepções. Posteriormente, a pesquisa caracterizar-se-á pelo método de pesquisa participante, através da observação e registro dos processos de criação de narrativas digitais audiovisuais dos participantes durante a realização de oficinas deste tipo de criação, procurando relacioná-las às demandas e prospecções percebidas nos questionários. Estas oficinas serão gravadas através de um registro videográfico – que possibilita ao pesquisador registrar os acontecimentos que envolvem seus sujeitos de pesquisa na situação construída em um determinado espaço e tempo para análise posterior, já que, segundo Pinheiro, Kakehashi e Angelo (2005), este instrumento possibilita analisar

ações humanas complexas difíceis de serem integralmente captadas e descritas por um único observador, minimizando a questão da seletividade do pesquisador, uma vez que a possibilidade de rever várias vezes as imagens gravadas direciona a atenção do observador para aspectos que teriam passado despercebidos (p. 718).

Estas oficinas serão realizadas com jovens, em bibliotecas comunitárias localizadas em comunidades da periferia de Recife - PE, que incluirão produção de narrativas digitais audiovisuais e a reflexão sobre os papéis que estes jovens desempenham e podem exercer na comunidade. Para a produção destes vídeos, pretende-se utilizar métodos que mesclam a criação artística e a reflexão sobre o que se produziu, a fim de que estes jovens percebam como a linguagem utilizada por eles funciona para a construção e manutenção de símbolos e ideologias. Em oito encontros com duração de quatro horas cada, a oficina compõe-se de exercícios de criação de roteiros, captura e edição de imagens e sons para a construção colaborativa de uma obra audiovisual. Durante esse processo, os participantes serão estimulados a construir conteúdos e discursos que favoreçam os sentimentos e reflexões que lhes acompanharam durante os momentos de sensibilização. Estes registros também poderão contribuir para a compreensão das concepções de inclusão digital dos jovens.

Após as oficinas, serão realizadas entrevistas semi-estruturadas com os participantes, permitindo, segundo Gaskell (2008), obter “dados básicos para o desenvolvimento e a compreensão as narrativas dos atores em termos mais conceptuais e abstratos” (p.65) e “testar expectativas e hipóteses desenvolvidas fora de uma perspectiva teórica específica” (*idem*). Finalizando, os dados coletados serão analisados segundo categorias definidas *a posteriori*, objetivando desvelar “ideologias que podem existir nos dispositivos legais, princípios, diretrizes etc., que, à simples vista, não se apresentam com a devida clareza” (TRIVIÑOS, 1987, p. 160) e conceber relações entre produção de narrativas e as perspectivas de inclusão digital prospectados pelos jovens.

Resultados Esperados

Diante dessa contextualização, pode se pensar: é possível que a produção de narrativas audiovisuais digitais proporcione uma expectativa de inclusão digital vinculada às perspectivas autorais dos jovens? Por que, com as mudanças na construção e recepção narrativa por conta da difusão dos meios digitais, é necessário que se formem novos “receptores” com a capacidade de produzir novas narrativas, novos protagonistas, como afirma Costa (2002): “alcançar o outro no universo da cultura é expandir nossa vivência para além dos limites estabelecidos por nossa individualidade, acrescentando a ela a visão e a experiência alheias, de um ponto de vista novo, de outro modo intangível” (p. 11).

Dentro da minha formação profissional como produtor audiovisual, percebo a construção narrativa como forma de construção de identidade – individual ou coletiva -, pois através das histórias reais ou ficcionais que contamos, passamos a significar e nos relacionar com o ambiente material e social à nossa volta de modo distinto das ações cotidianas. Ao escolher como objeto de estudo as possibilidades expressivas da construção de narrativas digitais audiovisuais por jovens de periferia, almejo traçar um painel dos processos de criação e relacionamento destes jovens com as possíveis demandas de uma inclusão expressiva.

Referências

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. Petrópolis, RJ: 4 Ed. Vozes, 2010.

BELLONI, Maria Luiza. **O Que é Mídia-Educação**. Campinas; Autores Associados, 2001.

BRAGA, Moema; VITORINO, Inês. Inclusão Digital e Periferia – Imposição Cultural ou Inclusão Social?. In: **XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2009, Curitiba, Anais, [online] Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2010/resumos/R5-0150-1.pdf>. Acessado em: 03.03.2010.

BRANDÃO, Marco. **Dimensões da inclusão digital**. São Paulo: All Print Editora, 2010.

BUZATO, Marcelo. Inclusão digital como invenção do cotidiano: um estudo de caso. **Revista Brasileira de Educação**, v.13, n. 38, maio/ago. 2008.

COSTA, Cristina. **Ficção, Comunicação e Mídias**. São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2002.

COSTA, Leonardo. Inclusão Digital: conceitos, modelo e semânticas. In: **XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. Brasília, DF, 2006.

GASKELL, George. Entrevistas individuais e grupais. In: BAUER, Martin; GASKELL, George (org). **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

JOVCHELOVITCH, Sandra; BAUER, Martin. Entrevista Narrativa. In: BAUER, Martin; GASKELL, George (org). **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

NERY, Marta; VELOSO, Ana. O papel do leitor nas configurações das narrativas digitais. In: MARTINS, Moisés; PINTO, Manuel (orgs). **Comunicação e Cidadania – Actas do 5º Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação**, 2007, Braga.

NETO, Antonio Fausto. A deflagração do sentido. Estratégias de produção e de captura da recepção. SOUSA, Mauro Wilton de Sousa. (org) **Sujeito, o lado oculto do receptor**. São Paulo - SP Brasiliense, 1995.

PERRECINI, Mirco. As Narrativas Digitais: Questões Estéticas e Relatos de Patologias nas comunidades Virtuais. **Educativa**, Goiânia, v.13, n. 1, p. 11-44, jan/jun. 2010.

PINHEIRO, E.M; KAKEHASHI, T.Y; ANGELO, M. O uso de filmagem em pesquisas qualitativas. **Rev Latino-am Enfermagem**. 2005 setembro-outubro; 13(5): pp. 717-22.

PRETTO, Nelson. ASSIS, Alessandra. Cultura Digital e Educação: redes já!. In: PRETTO, Nelson. SILVEIRA, Sérgio Amadeu. **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. Convergência Digital, diversidade cultural e esfera pública. In: PRETTO, Nelson De Luca; SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. (orgs). **Além das redes de colaboração: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder**. Salvador: EDUFBA, 2008.

SOARES, Rosana de Lima. Narrativas Digitais: desvios do jornalismo no ciberespaço. **Revista Galáxia**, São Paulo, n 17, p. 95-106, jun, 2009.

SOMMER, Luís Henrique; WAGNER, Irmo. Mídia e Pedagogias Culturais. In: **X Seminário Intermunicipal de Pesquisa. VIII Salão de Iniciação Científica e Trabalhos Acadêmicos. V Amostra de Projetos Extensionistas e Projetos Sociais. Universidade Luterana de Guaíba**. Guaíba, RS, 2007. Disponível em <<http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2007/artigos/pedagogia/262.pdf>>. Acessado em: 20.04.11

SORJ, B. e GUEDES, L.E. Exclusão Digital: problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas. **Novos Estudos**. CEBRAP. N.72. junho de 2005

STAM, Robert. **Introdução a teoria do cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 2003.

SILVA FILHO, Antonio. Os três pilares da inclusão digital. **Revista Espaço Acadêmico**, Ano III, nº 24, maio, 2003.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VIVARTA, VEET. **Remoto Controle**. Ed Cortez, 2004.