

Produtora cultural colaborativa: tecnologia social para autonomia e sustentabilidade de pontos de inclusão digital comunitários

Pedro Jatobá

203

As periferias urbanas e pequenas cidades em zonas rurais dos diferentes estados brasileiros compartilham, em sua maioria, de carência de ofertas educativas e de trabalho, o que ocasiona, muitas vezes, a saída desses territórios por quem procura estudar ou ampliar sua renda. Por outro lado, as grandes cidades brasileiras encontram-se inchadas e não suportam mais a chegada de novos moradores sem antes resolverem problemas estruturais como saneamento, transporte urbano, desigualdade social e degradação ambiental, que vêm tornando cada vez menos confortável a vida social nas metrópoles. Somado à crise hídrica em algumas regiões, o crescimento populacional de algumas cidades pode tornar ainda mais caótico o quadro em que esses territórios hoje se encontram.

Assim, uma importante forma de qualificar a vida nos municípios da região metropolitana e de cidades do interior é garantir o acesso à informação e à tecnologia para o desenvolvimento local (Jatobá, 2014).

A ampliação da rede de internet móvel e banda larga por empresas de telecomunicações limita, muitas vezes, o acesso da população do campo, onde a telefonia celular chega a poucas comunidades. O papel do Estado é garantir oferta onde o mercado não “enxerga” lucro e também subsidiar o serviço onde a população não possa pagar, semelhante aos auxílios para obtenção de energia, gás, escola e moradia, que visam garantir o acesso universal da população brasileira a elementos básicos para exercício da sua cidadania (Compêndio..., 2009).

O acesso à escola pública, em tese, já garantiria aos adolescentes que a frequentem a utilização de um potencial ponto de inclusão digital. Porém, em muitas

escolas, a falta de capacitação para operar os *softwares* livres instalados impede que os educadores usufruam das tecnologias disponibilizadas pelo poder público. O não uso desses espaços de inclusão digital também acarreta obsolescência das máquinas e gastos públicos com manutenção que poderiam ser evitados com o funcionamento regular desses equipamentos.

Esses desafios não são uma exclusividade dos infocentros localizados em escolas públicas, mas também estão presentes em telecentros comunitários geridos pela sociedade civil, como pontos de cultura e associações comunitárias, ou na iniciativa privada, como nas *lan houses* de bairro. Em alguns desses casos, soma-se, ainda, devido à falta de informação, o uso ilegal de *softwares* proprietários, o que se enquadra em crime de pirataria contra o direito autoral de empresas que desenvolvem esses programas de computador. Quando esse fato ocorre em espaços fomentados por políticas públicas, como pontos de cultura e outros coletivos culturais, isso se torna ainda mais grave, pois seria papel do Estado, fomentador dessas ações, oferecer apoio além do financeiro, incluindo mais informações e capacitações no tema para as organizações contempladas. Complementarmente, seria necessário adotar algum mecanismo de fiscalização e apoio para garantir que o recurso público não fomenta a pirataria de *software* nessas comunidades.

Esses desafios, independentes ou concatenados, comprometem, em muitos casos, a sustentabilidade e a autonomia dos espaços de inclusão digital no Brasil e minam a qualidade dos processos educativos que tais espaços oferecem em seus territórios. Para pensar em alternativas a essas problemáticas, a tecnologia social das produtoras culturais colaborativas tem apresentado um conjunto de metodologias e ferramentas livres que contribuem para a autonomia e a sustentabilidade dos pontos de inclusão digitais localizados em territórios rurais e urbanos (Jatobá, 2014).

Podemos ilustrar a tecnologia social da produtora cultural colaborativa com uma frondosa árvore. Por meio dessa metáfora, entendemos melhor seus componentes e os frutos que ela produz.

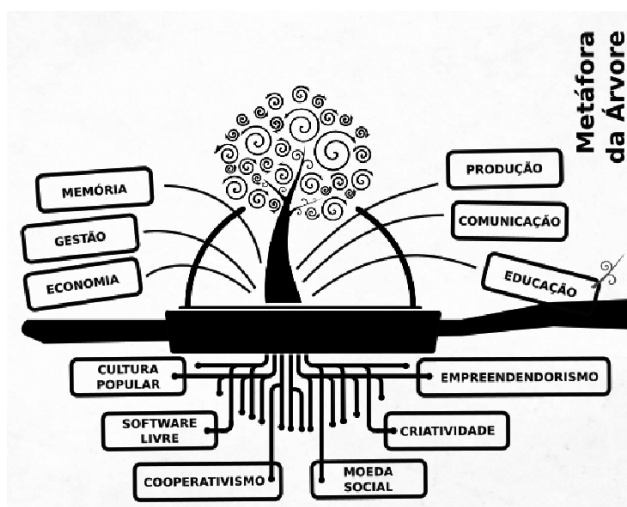


Figura 1 – Produtora cultural colaborativa: estrutura e funcionamento

Fonte: elaboração própria.

As raízes da árvore reúnem os princípios que orientam seu desenvolvimento e crescimento saudável, gerando um tronco estruturado em seis áreas interconectadas: educação, produção, comunicação, memória, gestão e economia (Figura 1). As raízes sustentam seu tronco, nutrindo seus galhos, folhas e frutos. Os galhos são comuns a todas as áreas e comportam os núcleos temáticos da organização, por exemplo: fotografia, áudio, vídeo, informática, comunicação, produção cultural, entre outros. Apesar de os galhos terem temáticas específicas, muitos serviços envolvem uma convergência de atividades dos diferentes núcleos temáticos. As folhas são os produtos e serviços (exemplo: videoclipe, registro fotográfico, curso de fotografia, mapeamento, customização de *blogs* etc.); os frutos representam a formação continuada, aquilo que cai e gera vida, replica, inova e recria, e também aquilo que dá sentido a esta tecnologia social. Como em uma árvore, conseguimos enxergar mais facilmente o que nos é visível fora do solo, porém, uma frondosa árvore, para ficar de pé, depende de fortes raízes que a segurem bem no seu local de fixação e garantam seus nutrientes diários para crescer e dar frutos.

No caso das produtoras culturais colaborativas, consideramos as raízes dessa tecnologia social a cultura popular existente no território; os *softwares* e *hardwares* livres disponíveis em todo o mundo por meio da internet; o cooperativismo e o empreendedorismo que garantem uma gestão democrática da produção; as moedas sociais e a criatividade necessárias para buscar formas alternativas e inovadoras de sustentabilidade.

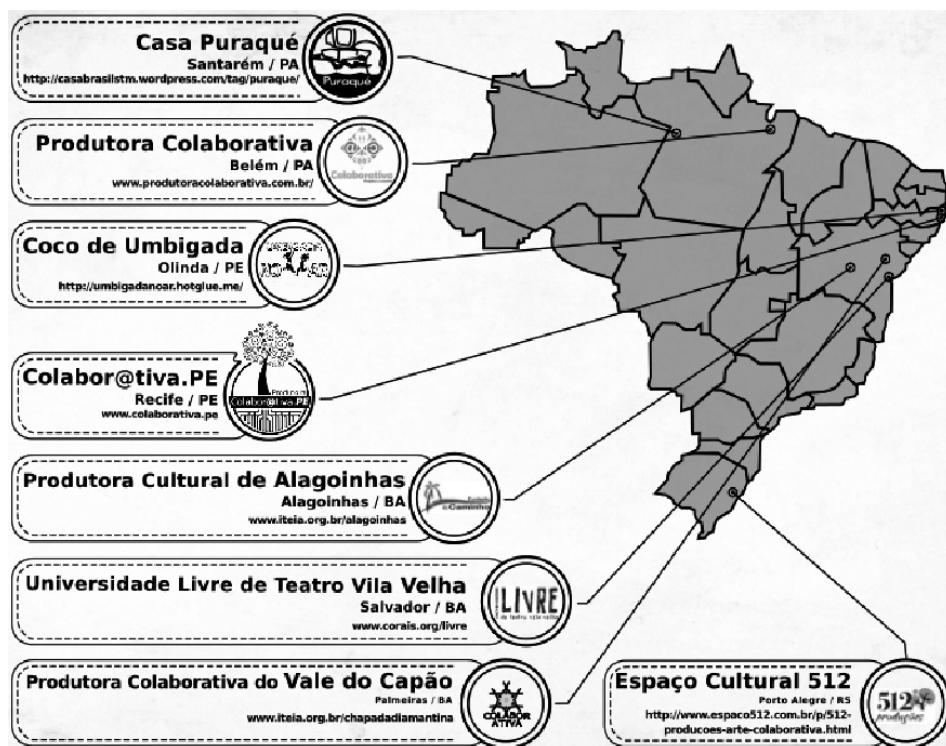


Figura 2 – Resultado do mapeamento que antecedeu o I Encontro Nacional de Produtoras Culturais Colaborativas no Ponto de Cultura Circo do Capão Palmeiras (BA) – 2012-2013

Fonte: elaboração própria.

A qualificação de espaços de inclusão digital em produtoras culturais colaborativas é hoje praticada em quatro estados (Bahia, Pará, Pernambuco e Rio Grande do Sul) das regiões Norte, Nordeste e Sul.

Essas iniciativas de desenvolvimento local são realizadas em espaços de inclusão digital situados em pontos de cultura, telecentros, organizações da sociedade civil, universidades, grupos, coletivos e movimentos culturais com atuação social. O conjunto de atores mobilizados nessas experiências é variado e envolve jovens e adultos das comunidades, educadores, gestores públicos e artistas interessados em produzir conhecimento livre de forma coletiva e autogestionária; comercializar produtos e serviços e contribuir para o registro e a memória de suas comunidades. A autogestão nas produtoras culturais colaborativas é vivenciada por meio de um conjunto de metodologias e tecnologias livres que podem ser adaptadas e ressignificadas de acordo com a realidade de cada território.

Dentre as ferramentas livres que compõem essa tecnologia social, destaca-se a plataforma Corais, utilizada para criação de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa do empreendimento.

As metodologias educativas orientadas à pedagogia de projetos utilizam ambientes virtuais para complementar a formação presencial realizada no telecentro e reúnem ferramentas para a realização de exercícios individuais e coletivos, avaliações objetivas e subjetivas, elaboração/apresentação de conteúdos multimídia e também para debate e tomada de decisão da turma sobre a condução do projeto motor da formação (Jatobá, 2014). A interação com a comunidade ocorre mediante ações de formação tecnológica e comunicação comunitária com *softwares* livres em laboratórios de informática de escolas, universidades públicas, telecentros comunitários e pontos de cultura dos bairros do entorno da produtora, envolvendo a participação de jovens.

Nessa plataforma são desenvolvidas ações de comunicação interna, agenda coletiva, divisão de tarefas, reuniões virtuais e registro de transações em moedas sociais (Amstel, Gonzatto, Jatobá, 2014). A plataforma Corais também é utilizada em procedimentos de mapeamentos, inscrições, avaliações e pesquisas, quando existe disponibilidade de conexão com a internet pelos participantes.

Outra metodologia sistematizada nessa tecnologia social consiste no uso de moedas sociais digitais para escambo de produtos e serviços entre empreendimentos, artistas e atores sociais dos territórios onde essas moedas estão sendo implementadas. Essa prática contribui para a sustentabilidade dos grupos e coletivos, que passam a desenvolver iniciativas empreendedoras utilizando *softwares* livres, e para a comunicação comunitária em moeda social e posteriormente em moeda corrente.

Por meio da implementação e adaptação desse conjunto de metodologias e tecnologias livres em diferentes realidades e territórios, podemos aprimorar os métodos e trocar boas práticas em rede pelas plataformas e encontros nacionais realizados acerca da tecnologia (Gama, Cunha, Jatobá, 2014). São exemplos de produtoras culturais colaborativas em atividade:

- Pará
Produtora Colaborativa do Pará
- Pernambuco
Produtora Colabor@tiva.PE
Tear Audiovisual
- Bahia
Colaborativa do Capão
Universidade Livre de Teatro Vila Velha
- Rio Grande do Sul
Produtora Outros 500 do Espaço Cultural 512

A adaptação dessa tecnologia social a diferentes contextos resultou em diferentes empreendimentos criativos organizados como arranjos produtivos de pontos de cultura, produtoras de eventos culturais, universidade de teatro, portais de notícias, rádios comunitárias, entre outros.

Com essa prática, também se atende uma demanda social de jovens e coletivos culturais por conhecimento tecnológico e geração de renda a partir da prestação de serviços de comunicação e tecnologia, garantindo oportunidade em seus territórios de pesquisar, trabalhar e produzir sua arte e vocação.

Referências bibliográficas

207

AMSTEL, F. VAN; GONZATTO, R. F.; JATOBÁ, P. H. Design livre at Corais Platform: an experience in cultivating a design commons with free software. In: WORKSHOP DESIGNING COMMONS – COMMONS FOR DESIGN [DRS 2014 Conference], 2014, Umeå, Suécia. [*Proceedings...*] Umeå, Suécia: Umeå University, 2014. Disponível em: <<http://fredvanamstel.com/publications/design-livre-at-corais-platform-an-experience-in-cultivating-a-design-commons-with-free-software>>.

COMPÊNDIO da Ação Cultura Digital. Brasília, DF: Conselho Nacional de Pesquisa (CNPq); Ministério da Cultura, 2009. Disponível em: <<http://e.eita.org.br/compendiocd2009>>.

ENCONTRO NACIONAL DE PRODUTORAS CULTURAIS COLABORATIVAS NO PONTO DE CULTURA CIRCO DO CAPÃO, 1., 2013, Palmeiras, BA. *Anais...* Palmeiras, BA: Colaborativa do Vale do Capão, 2013.

GAMA, J.; CUNHA, L. C.; JATOBÁ, P. H. A experiência das produtoras culturais colaborativas para o desenvolvimento local. In: WORKSHOP DE SOFTWARE LIVRE, 15., 2014, Porto Alegre. *Proceedings...* 2014. Disponível em: <<http://www.iteia.org.br/textos/artigo-a-experiencia-das-produtoras-culturais-colaborativas>>.

JATOBÁ, P. H. *Desenvolvimento de ambientes virtuais de aprendizagem e gestão colaborativa: casos de cultura solidária na economia criativa*. 2014. Dissertação (Mestrado Multidisciplinar e Profissional em Desenvolvimento e Gestão Social) – Programa de Desenvolvimento e Gestão Social, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014. Disponível em: <<http://www.iteia.org.br/textos/ambientes-virtuais-de-aprendizagem-e-gestao-colaborativa>>.

Pedro Henrique Jatobá, mestre em Gestão e Desenvolvimento Social pela Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e bacharel em Ciência da Computação pela Universidade Católica de Pernambuco (Unicap), é diretor de ações culturais do Instituto Intercidadania, coordenador de formação e articulação da Rede Colaborativa iTEIA, integrante da Produtora Colabor@tiva.PE, sediada na Universidade Federal de Pernambuco, e da cooperativa de trabalho Educação, Informação e Tecnologia para Autogestão (Eita).

jatoba@iteia.org.br

Recebido em 7 de agosto de 2015

Aprovado em 21 de agosto de 2015