

Lunardi, Giovani M.; Souza, Márcio Vieira de; "MÍDIA, CRIATIVIDADE E INCLUSÃO CULTURAL", p. 47-60 . In: Souza, Márcio Vieira de; Giglio, Kamil. **Mídias Digitais, Redes Sociais e Educação em Rede: Experiências na Pesquisa e Extensão Universitária**. São Paulo: Blucher, 2015. ISBN: 978-85-8039-128-2, DOI 10.5151/9788580391282-05

2

CAPÍTULO

MÍDIA, CRIATIVIDADE E INCLUSÃO CULTURAL

Giovani M. LUNARDI; Márcio V. de SOUZA

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho examina projetos de criatividade e cultura desenvolvidos no Laboratório de Mídia e Conhecimento (LABMÍDIA/UFSC-Campus Araranguá), demonstrando a importância das TICs como instrumentos para a inclusão social. Tecnologias midiáticas aliadas a plataformas abertas, com utilização de software livre e disseminação em redes virtuais e sociais, tornam-se ferramentas importantes para autoprodução, coprodução, democratização e o acesso ao conteúdo artístico. Conclui-se que inovação tecnológica pode ser também inovação social e cultural nesta nova sociedade do conhecimento. Uma parcela dos projetos apresentados teve apoio de bolsas de extensão cultural da Universidade Federal de Santa Catarina selecionadas por editais.

Com os avanços das tecnologias da informação e comunicação cada vez mais se discutem as transformações e impactos das novas formas de linguagens midiáticas. Por exemplo, para caracterizar estas transformações surgiu um novo conceito denominado de narrativa transmídia. Narrativa transmídia ou narrativa transmidiática é aquela que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia, cada um deles contribuindo de forma distinta para a compreensão do Universo narrativo. O termo foi apresentado pela primeira vez por Henry Jenkins, em seu livro *Cultura da Convergência* (2008). Neste livro, Jenkins investiga o alvoroço em torno das novas mídias e expõe as importantes transformações culturais que ocorrem a medida que esse meios convergem uns com os outros e também com os meios de comunicação tradicionais. Essas transformações, por exemplo, incluem o *spoiling* (quando grupos se organizam para desvendar informações sobre filmes ou programas que ainda não foram exibidos), o *fanfiction* (histórias criadas por fãs utilizando seus personagens prediletos de filmes, programas de TV, livros populares), o bloguismo (publicações alternativas na internet, em resposta a publicações geradas por meios de comunicação comerciais), entre outros hábitos e fenômenos que surgiram ou se intensificaram principalmente após a expansão dos usos da internet. Todos eles são aproveitados no consumo e criação de narrativas transmídiaicas, e são hábitos característicos do perfil dos consumidores contemporâneos de entretenimento. Grandes pensadores e incentivadores da transmediação aconselham, no entanto, sempre o uso da expressão narrativa transmídia ou narrativa transmidiática, que ajuda a evidenciar que no final das contas é a narrativa quem deve imperar sobre as tecnologias.

Por sua vez, para entendermos as transformações midiáticas que estamos presenciando podemos realizar um olhar retrospectivo histórico destas transformações. Em um texto colaborativo do site *New Media Literacies*, encontra-se uma divisão que apresenta as seguintes etapas na evolução histórica dos sistemas de mídia:

- Ancestral (cultura oral),
- Residual (cultura impressa),
- Dominante (cultura de massas) e emergente (cultura participativa: mídias e cibercultura).

O que é mais importante não é a divisão em si, mas a constatação de que a emergência de um novo sistema não apaga o que veio antes, mas adere como uma nova camada, tornando a ecologia midiática ainda mais estratificada.

Outros pensadores consideram que a história moderna ocidental da linguagem começou com uma organização temporal e terminou com a organização espacial; nas palavras de Carey, "é a história da evaporação de uma

tradição oral e manuscrita e das preocupações com a comunidade, a moral e a metafísica, e da sua substituição pelas mídias imprensa e electrónicos, apoiando uma forma de comunicação em direção ao espaço" (Carey, 1989, 160).

Com efeito, as modernas tecnologias da comunicação - começando com a imprensa e acelerando com as mídias eletrônicas - cultivam uma ordem social estruturada com base no espaço. Contrastando com as culturas orais como a Grécia clássica, que equilibravam tempo e espaço, a nossa era é caracterizada por mobilidade e conquista. O resultado é uma negligência da continuidade cultural e o recolher da âncora do tempo.

Segundo Silveirinha (2015), podemos dividir as mídias em dois momentos, chamado 'bias': os ligados ao tempo (*time-binding media*) e os ligados ao espaço (*space-binding media*). Os primeiros, suportados pela cultura oral e pelo manuscrito, favoreceram a memória, o sentido da história, pequenas comunidades e formas tradicionais de poder. Os segundos, ligados ao espaço, como a imprensa e os media electrónicos, têm que ver com expansão e controlo de um território. Nas palavras de Carey, as mídias ligadas ao espaço "favoreceram o estabelecimento do comercialismo, o império e eventualmente da tecnocracia" (Carey, 1989, p.134). Innis mostrava-se assim pessimista relativamente às mudanças nas tecnologias da informação (1951). A cultura era varrida por um novo regime de tempo, estandardizado e linear, perdendo o seu movimento cíclico e regenerador.

O 'bias' da tecnologia que implicava o fim da cultura no mundo moderno só podia ser contrariado pela tradição oral, pelo diálogo e pela discussão democrática, bem como por uma participação que escapasse ao controle da moderna tecnologia. O que isso significava era que "o apoio dessa tradição oral e o seu enraizamento nos enclaves culturais, exige que se preservem e alarguem elementos de estabilidade, que as comunidades de associação e os estilos de vida possam ser libertos da obsolescência da mudança técnica" (Carey, 1989, p. 135). Por sua vez, Henry Jenkins (2008) afirma que as mídias tradicionais são passivas. Já as mídias atuais são participativas e interativas.

Partindo desta premissa, o Laboratório de Mídia e Conhecimento (Lab Mídia-Campus Araranguá/UFSC) vem realizando várias atividades de ensino, pesquisa, extensão e inovação voltadas principalmente para o desenvolvimento de tecnologias midiáticas com foco na sustentabilidade, inclusão social e cultural. A linha orientadora destas ações vincula necessariamente o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) como elementos de criação e inclusão para a produção artística e cultural, permitindo um maior protagonismo dos agentes envolvidos, conforme as transformações em andamento.

2. PROJETOS DE CRIATIVIDADE E INOVAÇÃO CULTURAL DO LABMÍDIA

Destacamos os seguintes projetos desenvolvidos no LabMídia:

- Criatividade Digital e Inclusão Cultural
- Cinewebcafé: arte e cultura como diálogo entre ciência e arte
- Cybercultura: Arte e Cultura com as TICs
- Cultura Literária e Arte Digital
- Democratizando: Mostra Cinema e Direitos Humanos no Hemisfério Sul

Todas estas atividades desenvolvidas foram gratuitas, na forma de cursos de capacitação de extensão universitária e tendo como público-alvo alunos e professores da educação básica pública, comunidade universitária e a comunidade em geral. O período de execução dos projetos forma de 2012 à 2015. Vamos à uma breve descrição dos mesmos.

3. CRIATIVIDADE DIGITAL E INCLUSÃO CULTURAL

As etapas do projeto são as seguintes:

Etapa I: Curso de Criatividade digital

Carga Horária: 40 horas

Conteúdo:

- Introdução às TIC
- Introdução aos Sistemas Multimídias
- Interatividade nas redes sociais
- Música como ferramenta digital e cultural para a criatividade
- Vídeo como ferramenta digital e cultural para a criatividade
- Uso de plataformas musicais
- Uso de plataformas para edição de vídeos
- Mesclagem áudio e vídeo
- Criação de roteiros
- Animação 3D
- Desenvolvendo a criatividade
- Desenvolvendo o trabalho em equipe e utilizando ferramentas colaborativas e interativas multimídias

Etapa II: Elaborando projetos de Inclusão Cultural utilizando às TIC

Carga Horária: 20 horas

Conteúdo:

- Discutindo a inclusão social: digital e cultural.
- Organização de equipes para desenvolvimento de projetos culturais;
- Criação de blogs e páginas nas redes sociais pelos grupos;
- Escolha de playbacks por parte das equipes;
- Composição os playbacks escolhidos de acordo com o tema de cada grupo;
- Gravação da interpretação musical dos grupos;
- Escolha do tema para utilização na plataforma de edição de vídeo;
- Edição dos vídeos com o auxílio da ferramenta apresentada para disponibilização nos blogs dos grupos;
- Apresentação das plataformas de animação 3D;
- Criação de um roteiro simples com base nos temas dos grupos;
- Desenvolvimento de uma animação 3D seguindo o roteiro criado por cada grupo;
- Apresentação das animações e disponibilização das mesmas nos blogs dos Grupos.

Etapa III: Apresentando os projetos de criatividade digital e inclusão cultural

Carga Horária: 20 horas

Conteúdo:

- Apresentação dos projetos desenvolvidos na UFSC e Escolas Públicas;
- Apresentação em comunidades carentes de Araranguá;
- Levantamento de outros locais para as apresentações dos projetos.

4. CINEWEBCAFÉ: ARTE E CULTURA COMO DIÁLOGO ENTRE CIÊNCIA E ÉTICA

Este projeto cultural objetiva a criação de um espaço interdisciplinar, para de forma regular, sistemática e contínua promover e propiciar a realização de debates e discussões artístico-culturais tendo como temas de diálogo a relação entre Ciência e Ética. Aos moldes dos salões do século XVIII, frequentado por Voltaire, La Rochefoucault e Mme de Pompadour, o CINEWEBCAFÉ é uma recriação contemporânea deste ambiente de refinamento intelectual (ver: Café Filosófico-Literário – UFSC/Campus Trindade). Neste espaço,

todas as formas de expressões artístico-culturais (exibição de filmes; sessões de leitura; apresentação de grupos de dança, teatro e músicas; utilização de mídias digitais) serão utilizadas no sentido de contribuir para o diálogo entre ciência e ética.

5. CIBERCULTURA: ARTE E CULTURA COM AS TICS

Elevar a forma de ser ver a arte e cultura que já existe utilizando as Tecnologias da Informação e Comunicação é uma forma de perpetuar e renovar a arte e cultura na forma de deixá-la acessível, permitindo a sua maior propagação por uma maior variedade de narrativas. O que antes estava restrito a somente um tipo de acesso pode ser mais variado, tornando seu conteúdo mais atraente e interessante alcançando um público alvo maior que devido a toda evolução tecnológica atual, tem como grande ponte as TICs, sendo esta à melhor forma de transferência de informação e comunicação atualmente já que pessoas de todas as faixas etárias, costumes e hábitos estão conectados pela tecnologia.

Diante do exposto, a proposta do presente projeto é desenvolver um ambiente de convergências de mídias e espaço virtual que possibilite a produção e a divulgação de arte e cultura nas suas mais variadas expressões e narrativas. Este espaço virtual de CYBERCULTURA utilizando as TICs, com as ferramentas das redes sociais e narrativas *transmídias* permitirá que todos os participantes sejam produtores de conteúdo artístico e cultural.

O próprio termo Cibercultura tem vários sentidos. Mas se pode entender por Cibercultura a forma sociocultural que advém de uma relação de trocas entre a sociedade, a cultura e as novas tecnologias de base microeletrônicas surgidas na década de 70, graças à convergência das telecomunicações com a informática. A cibercultura é um termo utilizado na definição dos agenciamentos sociais das comunidades no espaço eletrônico virtual. Estas comunidades estão ampliando e popularizando a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação, possibilitando assim maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo.

Este termo se relaciona diretamente com a dinâmica Política, Antroposocial, Econômica e Filosófica dos indivíduos conectados em rede, bem como a tentativa de englobar os desdobramentos que este comportamento requisita. As TICs permitem que um conteúdo cultural clássico, antes contido em um livro, em uma pintura ou até em um desenho, seja acessado de forma mais dinâmica, mantendo sua fidelidade ao mesmo tempo em que torna possível o maior acesso, por pessoas que estão acostumadas com diferentes maneiras de contato cultural.

Muitas pessoas têm contato com um conteúdo cultural presente em uma mídia que não é a nativa (não a original) que gera interesse em sua primeira forma (a original), isso acontece com livros, pinturas, desenhos e esculturas, todos podem ser mesclados usando as TICs e assim alcançar indivíduos que de outra forma nunca chegariam a ter contato com o conteúdo presente em tais materiais culturais. É algo, não somente útil a cultura, mas necessário, devido a uma grande mudança não só de hábitos devido as TICs, mas de recepção cultural que leva a sociedade de hoje a ter uma maneira diferente de receber informações comparada a data na qual a cultura foi primeiramente viabilizada.

Autores de livros e desenhistas, primeiro colocam suas obras a venda digitalmente e estas são hoje em dia produzidas usando recursos tecnológicos. Não é cabível o esquecimento da cultura presente em materiais de formatos não digitais, por isso as TICs podem revitalizar um conteúdo que agora está sendo negligenciado.

6. CULTURA LITERÁRIA E ARTE DIGITAL

Este projeto capacita estudantes para a produção de material digital na criação de Artes Digitais, que permitem a maior apreciação de obras literárias e deste modo incentivando sua maior propagação cultural. Pode se agregar uma importante área de atuação: Incentivo a Leitura. A proposta do projeto, no entanto, não é somente a promoção de atividades artísticas e culturais visando a sua disseminação na comunidade acadêmica e em geral, mas também a divulgação do conteúdo literário contido em tais obras. A Arte digital não substituiria o livro, mas criaria interesse ao contemplador da arte de ter maior conhecimento da obra. A linha orientadora desse projeto vincula necessariamente o uso das TICs como elemento de criação.

A presente proposta compõe-se basicamente de duas etapas:

- Etapa 1: Desenvolvimento teórico das obras de arte digital baseadas em literatura clássica.
- Etapa 2: Desenvolvimento técnico, desenho digital, programação, modelagem e *level design*.

O uso das TICs torna possível a contemplação de uma arte, que está contida em uma mídia, e na forma de uma transferência de uma mídia para outra, está *transmídia* permite a extensão da cultura presente que estava isolada somente em uma forma de propagação permitindo não somente outra maneira de contemplar a obra, mas uma maneira de incentivar a leitura que a cada dia

se vê com menos praticantes, ainda mais a literatura clássica. A cultura presente em livros nunca será transcrita totalmente para outra mídia, mas com fidelidade é possível que se consiga que o apreciador de uma mídia específica que nunca teria interesse em uma obra literária venha a conhecer a mesma em sua forma original devido ao interesse gerado pela reprodução da obra em outra mídia. Como filmes que são lançados baseados em livros e depois aumentam suas vendas. As TICs quando utilizadas para essa transcrição de uma mídia para outra permite que a identidade cultural contida nos livros seja perpetuada e expandida, incentivando a leitura.

7. DEMOCRATIZANDO: MOSTRA CINEMA E DIREITOS HUMANOS NO HEMISFÉRIO SUL

O Projeto Democratizando é uma iniciativa integrante da 9ª Mostra Cinema e Direitos Humanos no Hemisfério Sul. Por meio do projeto, pontos de exibição de todo o país se inscreveram para receber os kits elaborados pela produção da Mostra; os kits contêm obras que buscam suscitar o debate sobre os Direitos Humanos em âmbito nacional. Além disso, os espaços inscritos poderão organizar palestras, workshops e outros tipos de encontro para discutir Direitos Humanos e outros temas relacionados.

As atividades deste projeto fazem parte das atividades do Laboratório de Mídia e Conhecimento do Campus Araranguá e do Observatório de Tecnologias Inclusivas. As exposições acontecerão no auditório do Campus Araranguá/UFSC, com acesso gratuito para toda a comunidade universitária e da região e também em escolas, associações e instituições que se interessarem pelo projeto.

O kit de filmes. Democratizando é em formato digital, os filmes possuem temáticas relacionadas aos direitos humanos, inclusão social e multiculturalismo, com tecnologias visando a acessibilidade, com a opção de utilização de *closed caption* e audiodescrição, além de legendas para cinco idiomas: árabe, espanhol, inglês, francês e mandarim.

Na mesma perspectiva, destacamos outros projetos desenvolvidos pelo Laboratório e pelo Grupo de pesquisa do CNPq da UFSC de Mídia e Conhecimento envolvendo a relação pesquisa, extensão e cultura:

7.1 VÍDEO DOCUMENTÁRIO: BOI-DE-MAMÃO DIGITAL.

O Boi-de-mamão é uma manifestação folclórica encenada principalmente nas regiões litorâneas de Santa Catarina, com origem nas brincadeiras com

o boi feitas nos arquipélagos de Açores. A encenação usa voluntários para protagonizarem o festejo, sendo que estes são postos sob as fantasias feitas por uma armação de metal ou madeira e pano. Entre as figuras que aparecem estão: o boi, o proprietário do boi, a bernunça e seu filhote, a Maricota, o doutor, a viúva, o cavalinho, os macacos, os outros bois e os corvos. A bernunça ou bernuncia é uma espécie de bicho-papão que engole tudo o que encontra pela frente. A manifestação teatralizada é sempre acompanhada por música e muita risada.

Em Araranguá, no litoral sul de Santa Catarina, a comunidade do bairro Morro dos Conventos cultiva a tradição que advém dos primeiros moradores do local, com influência portuguesa e açoriana como boa parte do litoral catarinense.

A encenação é incentivada pela escola de ensino básico E.E.B Padre Antônio Luiz Dias, mantida pela Prefeitura do Município envolve aproximadamente, 30 moradores do bairro entre estudantes, professores e pais de estudantes da escola.

O objetivo do projeto foi a produção de um vídeo-documentário que retrate a manifestação folclórica do Boi-de-mamão em Araranguá integrando a comunidade e incentivando o resgate de suas raízes culturais.

Ao documentar as manifestações artísticas da comunidade estabelecida no bairro Morro dos Conventos, ao passo que se valoriza a integração comunitária, se fortalece também a identidade cultural do local.

A produção do vídeo-documentário digital sobre a manifestação artístico-cultural de Boi-de-mamão no bairro Morro dos Conventos baseada no trabalho já desenvolvido pela Escola Padre Luiz Dias, sendo que para isso foram realizadas pesquisas participativas junto à comunidade e a escola.

Posteriormente foi definido um roteiro de produção do trabalho para captação da imagens e entrevistas. Foi realizada essa captação de imagens e entrevistas (gravação) e ouvido a comunidade envolvida sobre seus anseios em relação ao vídeo. Em seguida, foram realizadas as atividades de pós-produção (edição do vídeo). Quando finalizado foi feita a veiculação através da internet e, até mesmo, exibições públicas. Todo o trabalho foi realizado por alunos do curso de TIC de Araranguá da UFSC, voluntários e bolsistas do LabMídia sob orientação dos professores pesquisadores do Laboratório. O resgate do trabalho do Boi de mamão foi feito com participação dos alunos e professores da Escola Municipal citada. Quando da finalização da produção do vídeo ocorreu uma devolução do trabalho com apresentação na Escola para a comunidade e os participantes do boi de mamão e entrega de cópia do vídeo para a direção da escola.

7.2 TOTEM DIGITAL

Nos últimos anos, terminais de apoio ou totens como são conhecidos, estão ganhando espaço e visibilidade entre os novos dispositivos de interação e auxílio a usuários. Estes totens estão sendo utilizados para os mais diversos fins. Mas o objetivo principal é atender as pessoas de uma maneira rápida, prática e mais intuitiva possível.

Atualmente encontramos estes dispositivos atuando nos setores bancários, turísticos, governamentais entre outros. Devido sua utilização, muitos destes dispositivos utilizam tecnologia de última geração, como a entrada de dados através do toque da tela ou mesmo a utilização de redes WI-FI com total acesso à internet.

No entanto os totens com tecnologias mais antigas também são bastante utilizados e apresentam um ótimo desempenho para os fins que foram desenvolvidos. O objetivo do projeto é a criação, desenvolvimento e aplicação de um totem digital para o museu histórico de Araranguá. Trata-se de um dispositivo computacional fixado em uma parte estratégica do museu, de fácil acesso, que irá conter as seguintes informações:

- Dados do Web site criado pelos alunos da Universidade Federal de Santa Catarina, do curso de Tecnologias da Informação e Comunicação contendo informações sobre arte e cultura no vale do Araranguá.

- Registros (fotos e documentos) e materiais próprios do museu digitalizados.

- Mapa virtual do museu com apontamento da localização das várias seções do mesmo.

- A construção, via reciclagem, com equipamentos e materiais usados, de um totem para o museu municipal de Araranguá.

Este projeto está em fase final de realização com os equipamentos em teste no LabMídia.

7.3 DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO DO ARQUIVO HISTÓRICO DO MUNICÍPIO DE ARARANGUÁ

Em 1997 a Prefeitura do Município de Araranguá deu importante passo no processo de recuperar e manter o material relativo à memória da cidade. Com a aquisição do prédio para a montagem do Centro Cultural a municipalidade pôs em prática a proposta de conservar a história documental do município, para onde foram transferidos todos os documentos antigos oriundos do arquivo central da prefeitura.

A partir de 2005, a organização e tratamento desse acervo passou a receber

prioridade nas ações da Prefeitura que, por meio de parcerias com instituições de ensino da região, propiciaram a organização desse material. Os documentos soltos foram organizados, assim como as fotos, jornais, e livros que compõem o arquivo.

Atualmente o acervo, basicamente, formado por documentos antigos da municipalidade, coleções de jornais, e de fotos diversas do município, está disponível para consultas e pesquisa pela comunidade. Entretanto, apenas o acervo fotográfico encontra-se totalmente digitalizado e, dessa forma, acessível a um clique no computador.

Complementar o processo de digitalização do Acervo do Arquivo Histórico do Município de Araranguá, constituído por livros, jornais e outros documentos que ilustram a memória da cidade visando propiciar uma melhor condição de acesso e pesquisa a todos os interessados na preservação e difusão da memória histórica do município.

Objetivos:

- Avaliar as condições de classificação do acervo existente tendo como base as Normas da ABNT;
- Digitalizar e tratar graficamente o acervo existente;
- Disponibilizar o material digitalizado em um site para permitir consulta e acesso; projetos, os documentos soltos foram organizados, assim como as fotos, jornais, e livros que compõem o arquivo.

Atualmente o acervo, basicamente, formado por documentos antigos da municipalidade, coleções de jornais, e de fotos diversas do município, está disponível para consultas e pesquisa pela comunidade. Entretanto, apenas o acervo fotográfico encontra-se totalmente digitalizado e, dessa forma, acessível a um clique no computador. Este projeto foi coordenado pelo professor Paulo Cesar Leite Esteves com apoio do LabMídia. A intenção é que boa parte do material digitalizado que já está disponível para a direção do Museu, esteja integrado no Totem Digital que será instalado no Museu. Esse Projeto tem um capítulo específico neste livro falando mais detalhadamente desta experiência.

7.4 PROGRAMA DE WEB RÁDIO: “PAPO CULTURAL”

A “AraPontoUfsc” é uma web rádio criada pelo Laboratório de Mídia e Conhecimento do campus de Araranguá da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC) implantada em 2010. A emissora veicula em sua programação, músicas que valorizam a cultura popular brasileira, além de produções jornalísticas de rádios educativas – como a Rádio Ponto UFSC

do curso de jornalismo da UFSC e a Rádio Senado. Produzida por alunos, de forma laboratorial, desde a sua implantação, a Webrádio “AraPontoUfsc” tem possibilitado a integração da comunidade acadêmica, incentivando o intercâmbio cultural com a comunidade. Sobre a experiência da Webrádio outros capítulos deste livro refletem detalhadamente a experiência.

O objetivo do presente projeto foi propor a produção do “Papo Cultural”. Trata-se da produção de um programa com temática jornalístico-cultural pautando:

- Debates e entrevistas com artistas, produtores culturais, professores, pesquisadores e cientistas.
- Divulgação de eventos culturais e artísticos regionais.
- Transmissão de músicas que valorizam a cultura popular brasileira e catarinense com entrevistas com autores e intérpretes.

Através da internet, a web rádio tem como vantagem o longo alcance, podendo ser acessada em qualquer parte do mundo - diferentemente do que ocorre no sistema tradicional de radiofrequência (AM, FM) que necessita ainda de uma estrutura maior (equipamentos, equipes de produção, autorização governamental etc.).

Com a aprovação do presente projeto, foram produzidos e veiculados na grade da emissora, programas que valorizam a cultura do litoral sul de Santa Catarina. Inicialmente foram gravadas entrevistas que em forma de áudio foram divulgadas na web rádio, mas posteriormente foram produzidos programas que incorporaram vídeo e divulgados após editados no site do laboratório e da rádio.

8. ANÁLISE DOS PROJETOS

Dos projetos aqui analisados, podemos afirmar de que temos hoje uma evolução contínua e revolucionária das TICs aliada a rápida inclusão digital das massas, transformando o antigo consumidor e contribuindo para o surgimento de uma nova figura: o prosumidor. A junção de produtor e consumidor de informação e comunicação, de produtor e consumidor também de arte e cultura digital. Esta nova figura não é mais um agente passivo que senta na frente da TV ou apenas lê seu jornal pela manhã, mas é alguém que participa repassando ou construindo informações das mais diversas maneiras, seja por meio de blogs, redes sociais ou mesmo vídeos e músicas postados na internet. Não são espectadores imóveis; elas estão no palco, interagindo. Com o surgimento das mais variadas ferramentas para a construção de conteúdo próprio, surgem também redes de colaboração onde todos podem partilhar suas experiências,

dúvidas e trabalhar em conjunto para desenvolvimento de projetos. A mídia convencional aos poucos inicia um período de decadência vítima desta nova realidade; a nova geração - os nativos digitais - pouco faz uso destas mídias convencionais, pois ao estarem conectados todo o tempo tem acesso a todo tipo de informação na rede não sentindo necessidade de fazer uso destas. Neste mundo onde as tecnologias aumentaram nosso potencial criativo deixamos de ser passivos e nos tornamos ativos, tão influentes quanto as mídias comuns e de certa forma em alguns casos até mais. Ou seja, podemos através das TIC, conforme os projetos apresentados a seguir, verificar que pessoas hoje podem se tornar produtoras e consumidoras de arte e cultura, atuando de forma colaborativa e interativa, sem barreiras de tempo, espaço e custos, permitindo assim sua inclusão cultural.

A reestruturação do capitalismo devido a globalização e crises econômicas mundiais aliadas as exponenciais e desconcertantes transformações das Tecnologias de Comunicação e Informação (TIC) produziram uma sociedade diferente das últimas décadas. Esta nova sociedade se caracteriza pela economia baseada no tratamento e na transmissão de informação, pela interco-nexão entre pessoas e organizações, potencializada pelas novas tecnologias. Manuel Castells denominou esta nova organização social de “sociedade em rede” (2003). A emergência do ciberespaço e da cibercultura banalizou uma nova forma de contato social em que a presença física deixou de ser necessária. Pierre Levy, importante estudioso das implicações da internet, define o ciberespaço como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores”. O termo especifica não apenas a infraestrutura material de comunicação digital, mas também o conjunto das informações que ele abriga, bem como os indivíduos e as organizações que navegam neste universo e o alimentam: redes de empresas, associações, universidades, canais de televisão, bibliotecas, anônimos, entre outros. A cibercultura, por sua vez, é “um conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem paralelamente ao crescimento do ciberespaço” (LEVY, 2000, p. 17). Os princípios da cibercultura são a interconexão, a criação de comunidades virtuais e o desenvolvimento da inteligência coletiva. Não podemos estabelecer desde já em que direção rumo a cibercultura, isto é, a que resultados se chegará através dos seus princípios. Podemos apenas identificar, como um dos seus objetivos, que as pessoas possam desenvolver mais autonomia e abertura para a alteridade explorando as potencialidades do ciberespaço. Assim, o “verdadeiro” uso do ciberespaço é dado pelos sujeitos individuais e coletivos que o utilizam. Estas transformações atingem também a economia e produção midiática.

REFERÊNCIAS

- CAREY, James w. **Communication as culture**. NY: Unwnin Hyman, 1989.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. (A era da informação: eco-nomia, sociedade e cultura, vol. 1), São Paulo, Paz e Terra, 2003.
- HABERMAS, J. **O futuro da Natureza Humana**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.
- Innis, H. A., **The bias of Communication**. Toronto: University of Toronto, 1951.
- Jenkins, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo, Aleph, 2008.
- LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 2000.
- SILVEIRINHA, Maria João. **Novas media, velhas questões**. Disponível em: <bocc.ubi.pt>. Acesso em: 24.08.2015.