

Universidade Estadual Paulista
“Júlio de Mesquita Filho”
Instituto de Artes

Vanessa Pereira do Nascimento

**Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE):
arte/educação pela desmistificação digital**

São Paulo

2018

Vanessa Pereira do Nascimento

**Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE):
arte/educação pela desmistificação digital**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte/educação

Linha de pesquisa: Processos Artísticos, Experiências Educacionais e Mediação Cultural

Orientadora: Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli

São Paulo

2018

Ficha catalográfica preparada pelo Serviço de Biblioteca e Documentação do Instituto de Artes da UNESP

N2441 Nascimento, Vanessa Pereira do, 1986-
Laboratórios interativos nômades para criatividade e
experimentação (LINCE) : arte/educação pela desmistificação digital
/ Vanessa Pereira do Nascimento. - São Paulo, 2018
107 f. : il. color.

Orientadora: Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli.
Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Estadual
Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes.

1. Arte e educação. 2. Cibercultura. 3. Inclusão digital. 4. Arte
e tecnologia. I. Bredariolli, Rita Luciana Berti. II. Universidade
Estadual Paulista, Instituto de Artes. III. Título.

CDD 707

(Laura Mariane de Andrade - CRB 8/8666)

Vanessa Pereira do Nascimento

**Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE):
arte/educação pela desmistificação digital**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Artes.

Área de Concentração: Arte/educação

Linha de pesquisa: Processos Artísticos, Experiências Educacionais e Mediação Cultural

Data de aprovação: 26 de Junho de 2018

Profa. Dra. Rita Luciana Berti Bredariolli

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Instituto de Artes

Profa. Dra. Rosangella Leote

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – Instituto de Artes

Profa. Dra. Fernanda Pereira Cunha

Universidade Federal de Goiás – Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC)

Aos meus pais, Susã e Erasmo, por me incentivarem
aos estudos durante toda a vida e às minhas irmãs,
Lilian e Veronica, pela companhia nessa trajetória.

AGRADECIMENTOS

À professora Rita Luciana Berti Bredariolli, pela dedicada orientação, que com muita empatia me conduziu durante todo o processo do mestrado. Suas cuidadosas avaliações do texto e sempre atenciosas conversas foram essenciais para que eu conseguisse analisar o objeto de estudo, identificando seu pertencimento ao campo da arte/educação.

Às professoras Fernanda Pereira Cunha e Rosangella da Silva Leote, pelas preciosas observações feitas durante a banca de qualificação. Seus apontamentos revelaram o caminho para o desenvolvimento de um texto mais crítico e trouxeram clareza ao tema central desta pesquisa.

Aos professores e colegas da Unesp, incluindo os participantes do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Imagem, História, Memória, Mediação, Arte e Educação (GPIHMAE), pelo compartilhamento de suas pesquisas e trocas de conhecimento que ampliaram minha visão sobre o campo da arte/educação. Sobretudo à Mirella Santos Maria e à Anita Prades, pelas importantes contribuições durante a apresentação do andamento desta pesquisa e à Camila Nunes, pela importante parceria em uma das ações do LINCE e pelas conversas inspiradoras sobre seu trabalho com vídeo nas aulas de artes.

Ao Francisco Arlindo Alves, pela amizade e dedicada parceria no projeto LINCE, proporcionando desde o início dessa trajetória a troca de conhecimentos e experiências para identificação das potencialidades das tecnologias contemporâneas no campo do design, da arte e da educação.

À Nádia Lima, Cláudio Sensato e Willian Marques, por embarcarem no LINCE e se dedicarem as ações com tanto empenho, enriquecendo o projeto inicial. Assim como a todos os colaboradores, que proporcionaram nosso pertencimento a uma rede de compartilhamento de ações culturais nas periferias na cidade.

A todos os amigos e familiares, por entenderem meu afastamento de tantos momentos para me dedicar a este trabalho. Sobretudo à Thaís Bovo, que me incentivou desde sempre a ingressar no mestrado e à Lidiane Matuoca, por dividir momentos de leveza em meio a esse intenso processo de pesquisa.

À minha família mais próxima, pelo afeto e companhia em todos os momentos, representada pela minha mãe Susã, meu pai Erasmo, minhas irmãs Lilian e Veronica e meu cunhado Ricardo.

Por fim ao Markus, meu marido, pelo imenso companheirismo, por todo o incentivo para que eu completasse essa jornada do mestrado e pelo interesse e disponibilidade para conversas pertinentes a este trabalho e a tantos outros temas que surgiam todos os dias.

“[...] eu não sou contra o computador; o fundamental seria nós podermos programar o computador. É a questão do poder: é saber a serviço de quem ele é programado para nos programar.”

Paulo Freire

(FREIRE; GUIMARÃES, 2013, p. 1641)

RESUMO

Nesta pesquisa são apresentadas relações entre arte/educação e tecnologias contemporâneas no contexto da educação não formal. A partir das ações culturais realizadas pelo projeto de cultura digital Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE), sobretudo na zona leste da cidade de São Paulo, o desenvolvimento de um posicionamento crítico frente as tecnologias contemporâneas é relacionado a sua desmistificação e a experiência estética. A necessidade de políticas públicas de inclusão que desenvolvam a postura crítica do indivíduo, não se limitando apenas a oferta de acesso à *internet* é relacionada a exclusão digital e a exclusão cultural. A desmistificação dos dispositivos tecnológicos e a aprendizagem dos meios de produção são relacionadas ao empoderamento digital, processo que inclui o desenvolvimento de uma relação sensível com as tecnologias contemporâneas por meio da experiência estética.

Palavras-chave: Cultura digital. Cultura livre. Desmistificação. Exclusão digital. Experiência estética.

ABSTRACT

In this research, the relation between art education and contemporary technologies is presented in a non-formal education context. Based on the cultural actions carried out by the Nomadic Interactive Laboratories for Creativity and Experimentation (LINCE) digital culture project, especially in the eastern part of the city of São Paulo, the encouragement of critical thinking when exposed to contemporary technologies is related to its demystification and aesthetic experiences. The need for public inclusion policies that develop the individual's critical stance, not limited to the provision of Internet access, is related to digital exclusion and cultural exclusion. The demystification of technological devices and learning about the means of production are related to the digital empowerment, a process that includes the development of a sensitive relationship with contemporary technologies through aesthetic experience.

Keywords: Digital culture. Free culture. Demystifying. Digital exclusion. Aesthetic experience.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Gráfico da proporção de pessoas com acesso à internet no Brasil apresentado na Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios de 2015 (IBGE, 2016, p. 81).....	23
Figura 2 – Montagem da Cidade Colaborativa no Parque Raul Seixas.....	42
Figura 3 – Vista da Cidade Colaborativa na E.E. Deputado Silva Prado.....	43
Figura 4 – Criança joga o Game de frutas musicais durante vivência de gamearte no Parque Raul Seixas.....	62
Figura 5 – Exploração de materiais no Jogando com todas as coisas no Parque Raul Seixas.....	63
Figura 6 – Crianças exploram o lápis Drawdio no Parque Raul Seixas.....	64
Figura 7 – Grupo interage com projeção antes da exibição da Mostra de Animações Livres no Parque Chico Mendes.....	65
Figura 8 – Vivência de realidade virtual no Parque Chico Mendes.....	70
Figura 9 – Vivência de realidade virtual no Largo do Rosário.....	70
Figura 10 – Primeira sessão da Mostra de Animações Livres no Parque Linear Tiquatira.....	78

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

2D	Duas dimensões
3D	Três dimensões
CD	<i>Compact disc</i>
DBAE	Discipline Based Art Education
DVD	<i>Digital video disc</i>
DJ	<i>Disc jockey</i>
E.E.	Escola Estadual
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
FSF	Free Software Foundation
GIF	Graphics Interchange Format
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
LINCE	Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação
NUA	Nova União da Arte
ONG	Organização não governamental
PAC	Projeto Aprendiz Comgás
PUC-SP	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo
SENAC	Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial
SES	Secretaria Municipal de Serviços
Sesc SP	Serviço Social do Comércio de São Paulo
SMC	Secretaria Municipal de Cultura
SMDHC	Secretaria Municipal de Direitos Humanos e Cidadania
VJ	<i>Video jockey</i>

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	13
2	EXCLUSÃO DIGITAL E CULTURAL.....	21
2.1	A criação do LINCE no âmbito do Edital Redes e Ruas.....	27
2.2	A construção de um projeto colaborativo de cidade.....	36
3	EXPERIMENTAÇÕES PROPOSTAS PELO PROJETO LINCE NO CONTEXTO DA ARTE/EDUCAÇÃO.....	45
3.1	Arte/educação e as tecnologias contemporâneas.....	52
3.2	Experiência estética.....	61
4	A DESMISTIFICAÇÃO DAS TECNOLOGIAS PELA CULTURA LIVRE.....	69
4.1	A democratização do acesso e dos meios de produção.....	74
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
	REFERÊNCIAS.....	89
	APÊNDICE – ATIVIDADES REALIZADAS PELO LINCE.....	95

1 INTRODUÇÃO

O projeto de cultura digital Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE)¹ foi criado em 2014 como uma junção da minha experiência em arte/educação com a do Francisco Arlindo Alves, educador atuante na zona leste da cidade de São Paulo. Desde fevereiro de 2015 o LINCE realiza ações culturais em diferentes espaços públicos periféricos da cidade de São Paulo com o objetivo de disseminar as potencialidades criativas da utilização de tecnologias contemporâneas, proporcionando uma relação sensível com os dispositivos tecnológicos.

As ações do coletivo preveem a ocupação de praças, parques, centros culturais, escolas e ONGs com vivências, mostra de filmes e oficinas gratuitas direcionadas a diferentes faixas etárias abrangendo grupos de crianças a partir dos seis anos, de adolescentes, de adultos ou de idosos. Algumas iniciativas apresentam também o caráter intergeracional, pois sendo voltadas às famílias integram seus membros para troca de saberes e exploração das potencialidades do cinema 3D, da realidade virtual e aumentada e até mesmo de tecnologias previamente conhecidas pelo público como por exemplo a *internet*.

Devido ao pouco tempo de duração das ações alguns *softwares* são compartilhados e não experimentados no local, já que o LINCE trabalha com a divulgação do conceito de cultura livre² e de repositórios de conteúdo em domínio público³ para contribuir com a autonomia do participante em suas criações, e, conta com a disseminação do conhecimento facilitada pelas redes (tanto a digital quanto aquela criada pela movimentação geográfica do projeto pela cidade).

Tais ações foram possíveis devido ao apoio do Edital Redes e Ruas⁴ da Prefeitura de São Paulo que além de ter estimulado a criação do LINCE, proporcionou o contato e a aquisição de equipamentos de audiovisual e informática para a

¹ Disponível em: <<http://projetolince.org>>. Acesso em julho de 2018.

² Conceito abordado na seção 4 deste trabalho, refere-se ao termo desenvolvido por Lawrence Lessig (LESSIG, 2005) no livro homônimo e relacionado às liberdades de copiar, remixar e compartilhar obras criativas de maneira alternativa ao direito autoral padrão, o *copyright*.

³ Indica as obras livres para qualquer uso, inclusive comercial, pois não abrange direitos patrimoniais.

⁴ Lançado em 2014 como um projeto intersecretarial entre as Secretarias Municipais de Cultura, de Direitos Humanos e Cidadania e a de Serviços, com o objetivo de fomentar a cultura digital trabalhando formação, produção artístico-cultural, comunicação, desenvolvimento tecnológico e ocupação do espaço público será abordado na seção 2 deste trabalho.

realização das atividades e facilitou o contato com os diferentes espaços públicos que receberam o projeto. Após o período de cumprimento ao Edital o LINCE continua promovendo ações pontuais de maneira voluntária ou com o apoio de instituições culturais públicas.

A importância de políticas públicas para a disseminação da produção cultural no contexto da cultura digital se dá pela exclusão digital e cultural. Mesmo com mais de 100 milhões de internautas no Brasil a população periférica, também a das regiões mais conectadas como é o caso da cidade de São Paulo, não tem acesso a mesma qualidade de conexão de rede das áreas centrais. Tal situação é agravada pelo custo dos serviços e dos dispositivos tecnológicos, que exclui a parcela da população mais pobre.

O acesso a bens culturais também é desigual. A periferia da cidade de São Paulo possui menor proporção de aparelhos culturais por habitante do que a região central, o que provoca que sua população entre em contato sobretudo com a produção dos meios de comunicação de massa. Tal produção, por ser fruto de instituições com interesses próprios, não se compromete em desenvolver um posicionamento crítico no seu público, o que ocasiona uma postura acrítica frente a esses meios, facilitando a associação das informações transmitidas com uma verdade.

Esse desconhecimento das potencialidades das redes por parte da população seja por falta de acesso ou por falta de repertório para lidar com as tecnologias contemporâneas que gera esse encantamento com os dispositivos tecnológicos. Isso é agravado pela característica de tecnologias que já apresentam uma interface tão diluída que não é facilmente reconhecível pelas pessoas.

Em *Educar com a mídia: Novos diálogos sobre educação* (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) Paulo Freire em conversa⁵ com Sérgio Guimarães destaca a importância de uma educação voltada ao desenvolvimento da postura crítica para consumir o que é produzido pelos meios de comunicação, mais especificamente pela televisão. Considerando o aparelho não apenas algo puramente técnico, mas político, Freire aponta a necessidade de compreender seu uso, analisar junto aos alunos o conteúdo assistido em casa ou na sala de aula, identificando os discursos e as estruturas dos programas. Guimarães, por sua vez, destaca a necessidade de

⁵ Conversa transcrita na primeira parte do livro escrito em coautoria e gravada em 1983.

desmistificar seu funcionamento, incluindo a televisão nas atividades práticas de produção de conteúdo, não limitando seu uso na escola apenas à observação passiva, que reproduz a mesma aula dada com as tecnologias que a precederam. O acesso aos meios de produção da televisão pode assim proporcionar aos alunos mais um meio de expressão, antes fechado a poucos grupos sociais.

Apesar dessas observações antecederem a popularização da *internet* e a criação da *web*, Guimarães incluiu na última parte do livro uma entrevista de 2002 com o professor francês Louis Porcher⁶, que observa a potência global das redes para disseminar o acesso à informação, mas também para ampliar as diferenças de repertório cultural preexistentes, apresentando internautas dependentes e independentes, além de ainda não estar ao alcance de todos. Ao final do ano 2016 metade da população mundial⁷ ainda não tinha acesso à *internet*, o que mantém, de certa forma, atualizada a observação de Porcher.

O desenvolvimento de uma postura crítica frente as produções presentes na cultura digital é essencial para uma verdadeira inclusão digital, que Cunha (2008) prefere chamar de educação digital, justamente por abranger mais elementos do que somente o acesso. Nesse processo a arte/educação é fundamental para o desenvolvimento do indivíduo para além de uma formação tecnicista.

Foi através de um projeto sociocultural, o Projeto Aprendiz Comgás⁸ (PAC), que vivenciei a desmistificação dos meios de comunicação e entrei em contato com a *internet* pela primeira vez. Identifico que minha trajetória foi marcada por uma desconstrução das tecnologias que estavam a minha volta e faziam parte de meu repertório cultural e de outras que não tinha acesso no cotidiano. Como público-alvo, integrei a quarta edição de jovens aprendizes do PAC com o projeto ViraAção, grupo criado por amigos que visava oferecer oficinas culturais aos finais de semana na E.E. Martín Egídio Damy, escola onde cursava o ensino médio localizada no bairro da Brasilândia, zona norte da cidade de São Paulo.

⁶ Autor do livro “A escola paralela” de 1974, conceito mencionado durante a entrevista e que se refere à formação cultural que ocorre fora da escola, através dos meios de comunicação de massa.

⁷ Segundo relatório de 2016 da ICT, a Agência do Sistema das Nações Unidas dedicada a temas relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2016).

⁸ Parceria entre a ONG Cidade Escola Aprendiz e a empresa Comgás. Disponível em: <<http://aprendizcomgas.org.br/>>. Acesso em: 18 jul. 2017.

Assim como Freire (1989) descreve a leitura de mundo como aquela que antecede a leitura da palavra, ou seja, a contextualização das informações recebidas frente a seus códigos informacionais, a vivência adquirida com a elaboração de projetos sociais, com diversas ferramentas e linguagens artísticas ampliou minha capacidade crítica de ler o mundo, adicionando a meu repertório não somente as tecnologias contemporâneas, mas a preocupação com o contexto da comunicação. Inclusive tive o primeiro endereço de e-mail criado no laboratório do PAC, por amigos que tentavam me inserir nesse universo de buscar informações e trocar mensagens online. Entender a estrutura de um site e a diferença entre o que era um e-mail era complicado para quem apenas ouvia os colegas de escola falando sobre o *ICQ*⁹, o popular comunicador de mensagens instantâneas da época.

Minha aproximação com o laboratório do PAC como local de acesso à *internet* durante os anos seguintes à conclusão do projeto contribuiu para o desenvolvimento da minha pesquisa de graduação. Para o trabalho de conclusão de curso, o TCC, escolhi o tema “FOCO: o vídeo como meio de expressão das comunidades”, que consistia na criação de um site sobre a criação de oficinas de vídeo comunitário exemplificadas pelo trabalho do Graffiti com Pipoca¹⁰ – grupo que também integrava o PAC – e um projeto de vídeo colaborativo lançado em um blog.

O interesse pela elaboração de oficinas me levou a trabalhar como educadora de tecnologias e artes e iniciei meus estudos em arte/educação dentro da especialização Estéticas Tecnológicas da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) voltada ao estudo da estética nas tecnologias contemporâneas. Na monografia intitulada “Desenvolvimento de games: uma proposta de arte/educação para o ensino não formal”, desenvolvi uma proposta de oficina que foi realizada na Oficina Cultural Maestro Juan Serrano, situada no bairro Cohab Taipas no distrito do Jaraguá, na zona norte da cidade de São Paulo.

A passagem de aluna para educadora em iniciativas socioculturais provocou a organização do projeto LINCE. A experiência adquirida durante as ações do projeto e com outras iniciativas que surgiram a partir dele me motivaram a buscar um melhor entendimento da relação entre os processos educativos e as tecnologias

⁹ Disponível em: <<https://icq.com>>. Acesso em: 18 jul. 2017.

¹⁰ Disponível em: <<http://graffiticompipoca.com.br/>>. Acesso em: 18 jul. 2017.

contemporâneas através do meu ingresso no mestrado, desde as características e potencialidades dos dispositivos digitais até os processos envolvidos para o desenvolvimento de uma leitura crítica das informações presentes na cultura digital.

Para esta pesquisa, portanto, optei por investigar a atuação do LINCE durante o cumprimento ao Edital Redes e Ruas em suas duas edições. A partir desse recorte analiso as proposições do projeto, a realização das ações e as reverberações possíveis de acordo com o objetivo de desmistificar as tecnologias contemporâneas e a estimular a experimentação artística, por meio da atuação em espaços públicos e periféricos não formais de ensino. Com esse escopo pretendo sistematizar tais iniciativas para entender suas características, seus possíveis impactos sociais e os desafios entre o planejamento das ações e sua prática, que ao se relacionar com as tecnologias contemporâneas exige atualizações periódicas, pois essas estão em constante modificação.

O tema deste trabalho pode contribuir para o entendimento da inclusão digital como algo mais abrangente do que o simples acesso as tecnologias contemporâneas. A desmistificação que envolve o domínio dos meios de produção é aqui apresentada como parte do desenvolvimento da “visão crítica” defendida por Cunha (2008) como essencial para uma abordagem pedagógica que relacione arte/educação e cultura digital e não considera a tecnologia como uma ferramenta a ser dominada. Essa “visão crítica”, é necessária por causa da proliferação que as redes de comunicação proporcionam de serviços e dispositivos, que disseminam ideologias e interesses dos grupos economicamente dominantes da sociedade, ainda que haja espaço para a expressão de outros setores da sociedade. Segundo Cunha (2008), uma forma de construção dessa “visão crítica” seria analisar os meios ao invés de rejeitá-los (os tecnofóbicos) ou aceitá-los (os tecnomaniacos) a priori, o que a autora propõe por meio do Sistema Triangular Intermediático, que será apresentado na seção 3.1 desta pesquisa.

Já a desmistificação dos meios de comunicação é necessária para que o indivíduo não aceite como fato verdadeiro tudo que lhe é apresentado, como aponta Freire (FREIRE; GUIMARÃES, 2013. p. 785), pois o desconhecimento de como as imagens chegam com um simples apertar de botão na televisão, por exemplo, se apresenta como uma espécie de “força misteriosa, espiritual”, que faz com que as informações transmitidas sejam percebidas como mais verossímeis.

Essa pesquisa, ao priorizar a análise das características da cultura digital enfatizando os serviços, movimentos e dispositivos que contribuem para a disseminação da cultura livre, pode contribuir para a promoção de recursos educacionais livres, possibilitando que educadores trabalhem com alguma tecnologia ainda desconhecida a partir de materiais disponibilizados por aqueles que já desenvolveram algo na área escolhida. Dessa maneira, a geração de professores que não acompanhou as mudanças tecnológicas pode se beneficiar do conhecimento gerado por estudantes nascidos na era digital que produzem conteúdo livre de direitos autorais nas redes, diminuindo o abismo que há no conhecimento tecnológico de diferentes gerações e promovendo a troca entre diferentes grupos que habitam as redes. (MATTAR, 2010)

A metodologia escolhida para este trabalho foi a pesquisa documental a partir da publicação do Edital Redes e Ruas (SÃO PAULO (Município), 2015), que apresenta o resultado do primeiro Edital homônimo, bem como do material produzido pela equipe do projeto LINCE, como as propostas enviadas as duas edições do Edital da prefeitura e os registros das ações realizadas, sendo fotografias, vídeos e relatórios das atividades. O levantamento bibliográfico realizado abrange os três eixos centrais desta pesquisa: a exclusão digital e cultural; as conexões entre as ações do LINCE e o campo da arte/educação; a cultura livre como potencializadora da desmistificação das tecnologias contemporâneas.

Na seção 2 a exclusão digital é relacionada com a exclusão cultural a partir das colocações de Manuel Castells sobre a relação entre tecnologia e produção cultural nas sociedades. São apresentados os resultados de pesquisas externas a este projeto sobre o acesso à *internet* no Brasil e no mundo, incluindo as desigualdades presentes e a qualidade de tal acesso. A trajetória do projeto LINCE durante o cumprimento ao Edital Redes e Ruas é trazida junto a análise de Rita de Cássia Oliveira e Harika Maia sobre a apropriação das tecnologias pelos jovens e sua ocupação dos espaços públicos periféricos e a importância de políticas públicas implementadas na cidade de São Paulo para abrigar grupos com trabalhos relacionados às artes ou às demais manifestações culturais. O conceito “Você é o Artista” proposto pelo projeto LINCE na segunda edição do Edital será relacionado com o conceito de empoderamento a partir da problematização feita por Livia Marques Carvalho ao tratar do ensino de arte em ONGs, que ainda apresenta termos como protagonismo, pertencimento e cidadania.

Na seção 3 é abordada a estrutura das atividades propostas pelo LINCE. O planejamento que teve como referência a “Abordagem Triangular” de Ana Mae Barbosa é analisado junto ao relato de experiência das ações e problematizado junto a processos educativos que relacionam arte, educação tecnologia e comunicação. O levantamento bibliográfico sobre a educação e sua relação com as tecnologias contemporâneas reúne trabalhos de Seymour Papert, Paulo Freire, Sérgio Guimarães e Fernanda Pereira da Cunha. O intuito dessa análise é de aprofundar a investigação sobre o tipo de arte/educação trabalhada no projeto e inclui os apontamentos de Richard Shusterman sobre a experiência estética.

Na seção 4 a cultura livre é relacionada com a desmistificação das tecnologias contemporâneas. As contribuições do *software* e do *hardware* livre para a democratização do conhecimento são tratadas a partir das colocações de Lawrence Lessig e a desmistificação é abordada a partir dos apontamentos de Vilém Flusser, Paulo Freire e Oliver Grau. A aprendizagem de linguagens de programação de computadores como necessidade para esse processo de desmistificar os dispositivos tecnológicos é problematizada através das colocações de Arlindo Machado.

2 EXCLUSÃO DIGITAL E CULTURAL

Apesar da revolução tecnológica do final do século XX que, segundo Castells (2016, p. 88), representa “[...] no mínimo, um evento histórico da mesma importância da Revolução Industrial do século XVIII, induzindo um padrão de descontinuidade nas bases materiais da economia, sociedade e cultura” existem milhares de excluídos do acesso as tecnologias contemporâneas e de suas potencialidades como “amplificadores e extensões da mente humana” (CASTELLS, 2016, p. 89).

Castells afirma ainda que “O ciclo de realimentação entre a introdução de uma nova tecnologia, seus usos e seus desenvolvimentos em novos domínios torna-se muito mais rápido no novo paradigma tecnológico” (2016, p. 89). Tal velocidade de atualização pode ser mais um agravante para a exclusão digital, aumentando a dificuldade de acompanhar tais mudanças.

Durante sua reflexão o autor utiliza o termo “nova tecnologia” e “novas tecnologias” (CASTELLS, 2016, p. 89), para esta pesquisa, no entanto, utilizarei o termo tecnologias contemporâneas a partir da observação de Barbosa (2006, p. 104) que aponta a problemática em torno do termo novas tecnologias:

[...] prefiro chamar de tecnologias contemporâneas, porque a sobrevivência do novo é incerta e pode ser muito curta, enquanto o contemporâneo tem como garantia de duração pelo menos uma vida, uma geração e pode ser uma terminologia reduzida meramente ao tempo, sem a pecha modernista de vanguarda que carrega o conceito de “novo” (Lúcia Pimentel alertou-me para essa discussão terminológica).

Ao tratar das tecnologias contemporâneas esta pesquisa se baseia na definição de tecnologia que a difere da técnica e que se atenta ao seu potencial ideológico:

No âmbito da pesquisa científica sistematizada, o ato de atribuir significado é que é tecnologia, pois o contexto é que fundamenta – funda, determina – a tecnologia. Há, portanto, distinção entre técnica e tecnologia. Tecnologia é o acoplamento da função social à técnica. Entretanto, estes aspectos técnicos mutáveis – continuamente em desenvolvimento e adaptáveis às necessidades do ser humano, e intimamente ligados a um estudo dirigido, sistematizado, que se denomina tecnologia – podem ser utilizados como armadilha para atender aos interesses econômicos presentes no capitalismo, ao agregar produção tecnológica com vistas ao consumo. (CUNHA, 2012, p. 71).

Tal escolha se deve à relação entre exclusão digital e cultural que se mantém apesar da colaboração e do compartilhamento em rede proporcionarem um crescente acesso à informação e a bens culturais antes restritos a pequenos grupos. Pois somente o acesso à *internet* não necessariamente significa a inclusão, já que as

peças exploram os conteúdos disponíveis de acordo com seu repertório, o que apenas mantém a desigualdade cultural segundo Louis Porcher¹¹, em entrevista concedida a Guimarães em 2002:

O fato é que, na escola atual, há uma diferença enorme – que todos os professores reconhecem – entre os alunos que têm a *internet* tanto na escola quanto em casa, e aqueles que só a têm na escola. Segundo: aquilo por que eu me bato – e não estou sozinho nisso – é que, se ficarmos só na *internet*, continuamos em plena desigualdade, porque o capital cultural vai para o capital cultural.

Ou seja: entre duas pessoas que olham a mesma coisa na *internet*, aquela que tem o capital cultural mais rico e mais diversificado vai tirar muito mais proveito do que a outra. (GUIMARÃES; FREIRE. 2013, p. 2419-2437).

Além da oferta do acesso não resolver sozinha a questão da exclusão digital e cultural, ela ainda não alcança todas as pessoas. Em relatório produzido pela União Internacional de Telecomunicações (ICT)¹², ao final do ano de 2016 metade da população mundial ainda não tinha acesso à *internet*. No Brasil, segundo pesquisa do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) referente ao ano de 2015 “aproximadamente 102,1 milhões de pessoas de 10 anos ou mais de idade acessaram a *Internet* no período de referência da pesquisa” (IBGE, 2016, p. 81). Esse número representa 57,5% da população, um aumento de 6,7 milhões de usuários em relação à pesquisa realizada no ano anterior. Mesmo com o aumento do número de internautas “Em 2015, foi a primeira vez que se observou redução no total de domicílios com microcomputador e com microcomputador com acesso à *Internet*” (IBGE, 2016, p. 80). Essa redução se deve “ao crescimento do acesso por meio de outros equipamentos e em outros locais que não o domicílio” (IBGE, 2016, p. 80).

Apesar do crescente aumento do número de pessoas conectadas à *internet* no país nos últimos anos, esses internautas se distribuem pelo território de maneira desigual (figura 1). Tal desigualdade pode ser observada mesmo dentro da Região Sudeste, a mais conectada do país. Na cidade de São Paulo, por exemplo, a oferta de estações de radiobase, isto é, estruturas compostas por antenas para conexão móvel que conectam os celulares às operadoras de telefonia é bem inferior nas periferias em relação ao centro: enquanto a Sé apresenta a melhor conexão, com uma taxa de

¹¹ A entrevista com Louis Porcher integra a terceira parte do livro escrito em coautoria entre Paulo Freire e Sérgio Guimarães.

¹² Agência do Sistema das Nações Unidas dedicada a temas relacionados às Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) (INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION, 2016).

193 habitantes por estação, a Cidade Tiradentes oferece a pior conexão com uma estação para cada 16.913 habitantes (PORTINARI, 2017).

Além de usufruir de menor infraestrutura a juventude periférica e pobre enfrenta também a dificuldade de arcar com os custos dessa conexão, pois “no lugar de comprar um pacote, eles pagam avulso, seja comprando horas de acesso na *lanhouse* ou utilizando o pré-pago, que é sempre mais caro.” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO, 2016, p. 81)

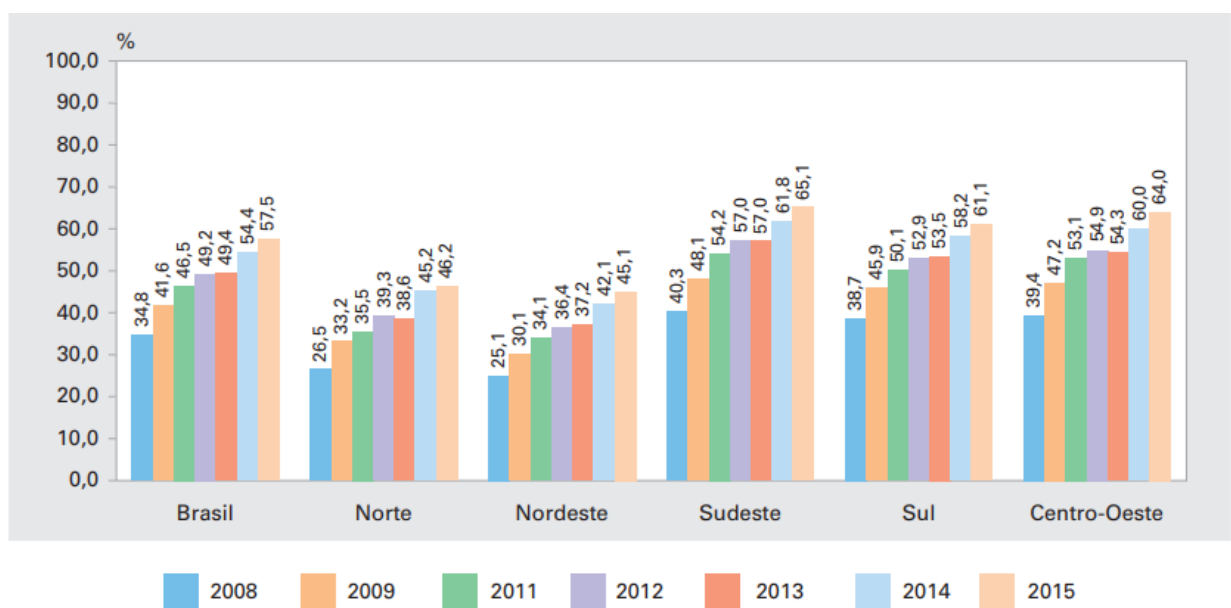


Figura 1: Gráfico da proporção de pessoas com acesso à *internet* no Brasil apresentado na Pesquisa Nacional de Amostra de Domicílios de 2015 (IBGE, 2016, p. 81).

A disparidade entre as classes sociais não se dá apenas no acesso à *internet*, mas também na especificidade de seu uso, já que “as condições financeiras de acesso ao *wi-fi* e aos planos de dados são o elemento decisivo para o grau de autonomia do jovem e, diretamente, do aprofundamento de seu repertório de navegação” (FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO, 2016, p. 81). Dessa maneira jovens das classes mais baixas acabam por utilizar ferramentas e conexão para efetuar atividades pontuais não necessariamente participando da exploração avançada do uso da *internet*, ampliando as diferenças de repertório cultural entre os internautas de diferentes estratos sociais.

Tal exclusão tecnológica impacta conseqüentemente o acesso à cultura devido a relação entre as tecnologias e a produção cultural na sociedade:

Como a cultura é mediada e determinada pela comunicação, as próprias culturas - isto é, nossos sistemas de crenças e códigos historicamente produzidos - são transformados de maneira fundamental pelo novo sistema tecnológico e o serão ainda mais com o passar do tempo. (CASTELLS, 2016, p.414).

É essa relação que apresenta a cultura digital como “a cultura que nasce no interior, e a partir da expansão das redes digitais, que faz uma recombinação muito importante, muito interessante da ciência com as artes e tudo o que permite que exista no meio desse processo” (AMADEU 2009, p. 67). Essa combinação do que não fazia parte das redes digitais com práticas desenvolvidas dentro do universo digital formam a composição da cultura digital para Cunha (2008, p. 201):

As culturas tradicionais são delineadas pelas linguagens de comunicação tradicionais. Sua absorção pelos meios de comunicação digitais – os quais compõem um sistema integrado (intermediático) de comunicação digital que, pela sua natureza interacionista, cria códigos culturais de características intrínsecas ao meio –, viabiliza uma linguagem/expressão peculiar deste universo digital – a metalinguagem.

Devido a facilidade desse sistema integrado de comunicação da cultura digital trabalhar em rede “dinamiza-se em escala macro o imperialismo da indústria e-cultural massiva por meio destes meios de comunicação interligados” (CUNHA, 2008, p. 253). Pois, ainda que as possibilidades de colaboração e compartilhamento presentes nas redes que compõe a *internet* potencializem a capacidade de comunicação entre os indivíduos, acabam por potencializar também o alcance da indústria cultural, que dissemina mais facilmente os produtos culturais criados pelos meios de comunicação de massa, conclui Cunha.

A inclusão digital que possibilita apenas o acesso a tais conteúdos potencializa ainda mais o alcance da indústria cultural nas regiões periféricas, que além de estar excluída digitalmente, também tem menor acesso a bens culturais. Na Subprefeitura de Itaquera a proporção de equipamentos culturais públicos para cada 100 mil habitantes era de 0,94 em 2016, segundo pesquisa da Rede Social Brasileira por Cidades Justas e Sustentáveis. Tal número se manteve o mesmo durante o período da pesquisa, realizada também nos anos de 2014 e 2015. Enquanto isso na Subprefeitura da Sé a taxa é de 15,89, registrando aumento desde 2014 quando era de 15,33, e 2015 com 15,61. Itaquera ainda registra uma proporção superior a outras regiões da zona leste, que registram um número inferior de equipamentos culturais,

com taxas não superiores a zero (Rede Social Brasileira por Cidades Justas e Sustentáveis)¹³.

Os equipamentos não são atualizados com a mesma velocidade das áreas centrais da cidade, já que a verba destinada a manutenção desses espaços também é menor em relação a instituições culturais centrais, provocando uma disparidade entre o que o público da periferia tem acesso em relação a tecnologias contemporâneas e possibilidades de cursos livres e demais programações.

Ainda que nos aparelhos culturais centrais as atividades oferecidas sejam gratuitas e abertas a todas as pessoas, parte do público periférico tem dificuldades de locomoção devido aos altos custos de transporte e/ou ao tempo de trajeto necessário para chegar a esses locais. O desconhecimento da programação cultural também é outro fator, já que a divulgação das atividades não alcança muitas escolas e espaços públicos de bairros periféricos. Outro fator excludente para a participação do público da periferia nas atividades culturais oferecidas nos bairros centrais da cidade é a falta de pertencimento àquela programação divulgada. Peças de teatro, exposições, cursos livres e outras atividades programadas, são muitas vezes apartadas de sua realidade, requerendo um repertório específico e elitista para acompanhar o que é exibido e discutido. A presença de atividades culturais na periferia que dialogue com o público e que disponibilize tecnologias contemporâneas ainda não exploradas amplia as possibilidades de leitura desses conteúdos, além de possibilitar a capacidade de escrita nos meios de comunicação inseridos na cultura digital.

A relação entre as potencialidades da rede em ações na periferia da cidade pode ser observada a partir da mobilização de coletivos culturais formados por jovens que evidenciam a exclusão sociocultural em suas comunidades:

A experiência periférica geralmente é vista como matéria-prima legítima para as práticas artísticas e culturais, com ênfase nos acontecimentos cotidianos, na extensão social da arte e em uma postura combativa em relação à visão da população pobre e trabalhadora, não detentora dos meios de produção, porém, como um objeto passivo, sem qualquer energia criativa própria e sempre determinada pelas estruturas hegemônicas. Através da ação cultural, abre-se uma possibilidade para se questionar os aparatos de dominação e desenvolver espaços de produção de conhecimento e relações diferenciadas e coletivas, apesar de os impactos das intervenções serem viáveis apenas no plano local. (OLIVEIRA; MAIA, 2016, p. 42).

¹³ Disponível em: <<http://www.redesocialdecidades.org.br>>. Acesso em 2018.

Apesar de coletivos atuarem em diferentes equipamentos públicos mesmo que de maneira voluntária, para trabalharem com as tecnologias contemporâneas essa situação é mais complicada. O alto custo dos equipamentos de informática e audiovisual como computadores, *tablets*, projetores, dentre outros, impede a experimentação por parte de educadores e artistas dispostos a atuar em tais espaços. Em alguns casos o público frequentador depende de doações de equipamentos de outras instituições ou de membros da comunidade para entrar em contato com tais tecnologias, normalmente tendo contato com dispositivos desatualizados.

A democratização do acesso ainda se mostra necessária nesses casos, mas a para atender aos interesses do próprio indivíduo e não o utilizar apenas como consumidor de produtos culturais fruto de diferentes interesses políticos, a inclusão digital deve ser entendida como um processo de formação para a interpretação crítica desses conteúdos. Para melhor representar essa abordagem Cunha (2008) aponta a preferência pelo termo educação digital:

Os meios oficiais brasileiros têm focado com muita ênfase a inclusão digital, mas esta, assim como a alfabetização, pode ser meramente tecnicista, sem levar ao pensamento crítico/autônomo. Embora este termo esteja sendo utilizado, preferimos utilizar educação digital, por ser um termo mais amplo, que inclui o pensamento crítico/reflexivo, visto que focamos a educação em prol do desenvolvimento pleno da pessoa, em contraposição ao tecnicismo. (CUNHA, 2008, p. 87).

A educação digital, portanto, não deve formar o indivíduo de maneira tecnicista, gerando apenas uma força de trabalho qualificada a lidar com as tecnologias contemporâneas. É também um processo mais amplo do que o simples acesso à informação presente nas redes da *internet*:

Faz-se necessário eliminar as diferenças educacionais sectárias, de forma a disponibilizar uma educação digital que promova pessoas capazes de gerar, de criar, de elaborar digitalmente, com base na ética e na liberdade, postulando o direito de expressão, sem distinção. Neste sentido, a arte digital, pela sua natureza epistemológica, deve estar presente e ser obrigatória, como tantas outras disciplinas, nos currículos escolares, da educação infantil ao ensino superior, para enaltecer o que há de mais humano no ser humano, além de possibilitar uma educação libertariamente crítico-autônoma. (CUNHA, 2008, p. 264).

A educação digital como recurso ao desenvolvimento do indivíduo, no entanto, não faz parte dos objetivos das empresas que detém as estruturas e serviços que compõem o universo digital, já que “uma empresa está preocupada em lucrar, não em enfrentar problemas sociais, nem mesmo problemas macroeconômicos” (AMADEU 2001, p. 23). A iniciativa de pôr fim à exclusão, portanto deve ser implementada por

meio de políticas públicas, como a criação de editais de incentivo ao fomento da cultura digital como o Edital Redes e Ruas, lançado pela Prefeitura de São Paulo em 2014 e que será abordado mais adiante neste capítulo.

2.1 A criação do LINCE no âmbito do Edital Redes e Ruas

Em agosto de 2014 a Prefeitura de São Paulo lançou a primeira edição do Edital Redes e Ruas, um projeto experimental e intersecretarial entre as Secretarias Municipais de Cultura (SMC), de Direitos Humanos e Cidadania (SMDHC) e a de Serviços (SES). O Edital teve “[...] por objetivo fomentar a Cultura Digital a partir de cinco eixos: formação, produção artístico cultural, comunicação, desenvolvimento tecnológico e ocupação do espaço público.” (SÃO PAULO (Município), 2015, p.18).

Apresentado como uma “seleção e apoio a projetos de inclusão, cidadania e cultura digital” (EDITAL 2014, p. 1) o Edital contemplou “ações já existentes ou novas propostas, tendo em vista o aprimoramento de processos criativos, estéticos, de promoção da cidadania, da inclusão e da cultura digital, por meio da ocupação de espaços públicos e do uso de tecnologia digital e da *internet*” (SÃO PAULO (Município), 2014, p. 1).

Mesmo ao inserir a inclusão como um dos objetivos o Edital Redes e Ruas não considerou apenas a democratização do acesso aos dispositivos digitais e ao conteúdo gerado previamente e disponível nas redes da *internet*. O desenvolvimento do indivíduo também foi considerado:

Democratizar meios continua a ser uma necessidade, porém há mais do que isso em jogo. Vários acessos e recursos em simples toques nos celulares, mais um conhecimento ainda incipiente, embora crescente, de possibilidades que se abrem para iniciativas culturais e profissionais, para novas formas gregárias, novas interpretações sobre o mundo e, principalmente, para o exercício de uma cidadania participativa. (SÃO PAULO (Município), 2015, p. 164).

O Edital oferecia inscrições para projetos propostos por pessoa jurídica e por pessoa física, com a exigência - de acordo com a categoria de apoio financeiro pleiteada - de ocupar os Telecentros¹⁴, os Pontos de Cultura¹⁵ e/ou as Praças do

¹⁴ Espaços públicos destinados ao acesso à internet gratuita.

¹⁵ “[...] são parceiros do Estado na consecução das Políticas Públicas no campo da cultura, e contribuem para a participação social em prol de direitos culturais, sociais, ambientais, econômicos e humanos.” (SÃO PAULO (Município), 2015, p.30).

Programa WiFi Livre SP¹⁶, esse último indicando os locais com pontos de acesso gratuito à *internet* que estavam sendo implementados na cidade desde janeiro de 2014. Outra exigência para os proponentes de projeto era a escolha de macrorregiões da cidade para ocupação. Compostas por bairros limítrofes, cada região abrange determinadas subprefeituras, cobrindo toda a extensão territorial do município.

A divisão em regiões previa a realização de atividades culturais também nas áreas distantes do centro da cidade, ampliando o alcance das políticas de fomento. Segundo texto dos então secretários Eduardo Matarazzo Suplicy¹⁷ e Guilherme Almeida¹⁸ na publicação de resultados do Edital “A decisão política de territorializar a seleção dos projetos reafirma o compromisso com as regiões marcadas pela violação dos direitos humanos.” (SÃO PAULO (Município), 2015, p.14).

A importância de políticas públicas para a inclusão digital direcionadas à periferia como o Edital Redes e Ruas é reconhecida por Oliveira e Maia (2016, p. 54), devido a sua capacidade de “contribuir positivamente para a melhoria da qualidade de vida dos jovens periféricos, garantindo o direito à informação e ao conhecimento, assim como o direito à expressão, à produção cultural e à visibilidade social”. Para garantir ainda que a inclusão desses atores sociais no processo de produção cultural na cultura digital atenda às suas necessidades e a de sua comunidade, é essencial que tal iniciativa seja do poder público:

O acesso e o uso da cultura tecnológica não podem ficar restritos à iniciativa privada; os poderes públicos têm um papel fundamental na democratização dos acessos e na ampliação e melhoria das apropriações das ferramentas digitais. Afinal, tecnologias e conhecimentos implicam poderes e privilégios; a cultura digital pode e deve recriar a esfera pública de cultura e de participação política na vida social. (MAIA; OLIVEIRA, 2016, p. 55).

A realização de ações culturais inclusive acaba trazendo benefícios para as regiões periféricas que vão além da programação de atividades. Segundo o Secretário Municipal de Serviços, na época da primeira edição do Edital Redes e Ruas, Simão Pedro Chiovetti:

Não basta criatividade e conexão para a realização dos projetos. Empenhamo-nos para que as praças tivessem uma melhoria na iluminação pública e as atividades acontecessem com segurança aos participantes. Reforçamos também a coleta de lixo e a varrição, principalmente para

¹⁶ Disponível em: <http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/inovacao/inclusao_digital/index.php?p=152219>. Acesso em: dez. 2017.

¹⁷ Secretário de Direitos Humanos e Cidadania.

¹⁸ Secretário Adjunto de Direitos Humanos e Cidadania.

eventos que reuniram grande quantidade de pessoas. Mais luz e mais limpeza tornam o ambiente mais agradável. (SÃO PAULO (Município), 2015, p. 16).

Na época do lançamento do Edital eu e o educador Francisco Arlindo Alves já partilhávamos do incômodo com a realidade dos aparelhos culturais na periferia. Nossa vivência nas regiões periféricas da cidade de São Paulo, como moradores e educadores, nos levou a observar nos aparelhos culturais destinados à inclusão digital nessas regiões a deficiência estrutural para lidar com as tecnologias contemporâneas.

O Edital Redes e Ruas nos trouxe a oportunidade de trabalhar a educação digital com a possibilidade de organizar um projeto com apoio financeiro para compra de equipamentos inacessíveis nas instituições culturais da periferia, além do apoio para dialogar com as instituições culturais que receberiam as ações. Essa oportunidade somada a nossa experiência em atividades culturais motivou a criação do projeto de cultura digital Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação (LINCE).

A iniciativa de criar o projeto LINCE, as ações planejadas e parte dos conceitos abordados em seu planejamento foram influenciados pela minha experiência e do Francisco Arlindo Alves como educadores na instituição Sesc¹⁹ – Serviço Social do Comércio – na cidade de São Paulo. Desde setembro de 2010 já trabalhávamos juntos no desenvolvimento de propostas que envolviam arte, educação e tecnologia para o programa Internet Livre²⁰, um projeto de inclusão digital criado em 2001 pelo Sesc SP que consistia em salas de acesso gratuito à *internet* que ofereciam oficinas de curta duração. Durante nossa participação no programa²¹ pudemos elaborar e ministrar oficinas e vivências que abordassem a produção multimídia, enquanto produção de conteúdo para mídias híbridas e interativas.

O nome escolhido para o projeto surgiu a partir de uma nuvem de tags, ou conjunto de palavras-chave, criada para auxiliar na identificação de nossa área de atuação e de nossos objetivos. As iniciais das palavras levantadas durante esse exercício formaram diversos acrônimos, incluindo LINCE, que foi escolhido pelo seu

¹⁹ A instituição será aqui tratada pelo acrônimo Sesc SP, conforme apresentado no título do site oficial. Disponível em: <<https://www.sescsp.org.br/>>. Acesso em: dez. 2017.

²⁰ Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/online/artigo/887_TECNOLOGIAINTERNET+LIVRE>. Acesso em: dez. 2017.

²¹ Em 2016 o programa Internet Livre do Sesc SP passou por mudanças conceituais focando no desenvolvimento artístico do público alvo e não mais na sua inclusão digital. Atualmente o programa é apresentado como Tecnologias e Artes.

uso no sentido figurado como na expressão popular “olhos de lince”²². A ideia de possuir uma visão de grande alcance somada a perspicácia e inteligência se relacionava com um dos objetivos iniciais do projeto, que era o de explorar o território do bairro e dos bairros limítrofes, modificando o costumeiro trajeto centro-bairro.

A movimentação do projeto por áreas diferentes foi pensada com o intuito de gerar uma ocupação em rede não somente do espaço digital, mas também do território geográfico da cidade, um preenchimento do espaço que caracteriza o nomadismo, já que convida as pessoas a se deslocarem com ele, não sem antes transformar os locais por onde passam e ser transformados por eles, criando novas bases de pertencimento.

Decidimos inscrever um projeto destinado à Macrorregião Zona Leste 1 (composta pelas subprefeituras Penha, Ermelino Matarazzo, São Miguel Paulista, Itaim Paulista e Itaquera) com o Francisco Arlindo Alves como proponente, devido a seu pertencimento ao bairro de Itaquera, já que ele é morador há décadas na mesma residência. Apesar de sempre ter residido em diferentes bairros da zona norte da cidade tive experiência de trabalho como educadora em Itaquera entre setembro de 2010 e maio de 2012, o que não tornava para mim a região administrativa da zona leste 1 totalmente desconhecida.

Os espaços para a realização das ações foram definidos a partir das possibilidades das Praças do Programa WiFi Livre SP disponíveis na macrorregião escolhida, já que o Edital restringia a maior parte das horas de atividade a esses locais. De acordo com a característica nômade pensada para o projeto escolhemos transitar por diferentes locais e assim promover a circulação dos moradores não somente pelo eixo centro-bairro, mas entre os bairros limítrofes, conectados pelo seu território, mas que muitas vezes não são ocupados pelos moradores das regiões vizinhas.

Foram escolhidos espaços com maior circulação de público em São Miguel Paulista, Penha e Itaquera e que os administradores responsáveis demonstraram

²² As pessoas muito inteligentes e perspicazes, diz-se que possuem **olhos de lince**. Na Mitologia, Linceu, um dos argonautas, possuía visão tão penetrante que lhe permitia ver o que se passava no Céu e no Inferno. Também teria chegado a contar, ao primeiro olhar e a uma distância de mais de 200 quilômetros, o número de barcos de uma frota de guerra saída de Cartago. Poetas como Horácio e Malherbe cantaram as extraordinárias faculdades de Linceu, daí o nome de lince. (COTRIM, 2009:22, grifo do autor)

interesse em receber o projeto por um maior conhecimento da região ou apenas para proporcionar aos frequentadores uma programação de atividades culturais.

A ideia de laboratório foi inserida para representar um espaço destinado à troca, experimentação e criatividade e não necessariamente como um espaço físico caracterizado por equipamentos e profissionais específicos. Nesse espaço, todos são convidados a interagir e experimentar as tecnologias contemporâneas criando animações, *games*, projeções, dentre outras apropriações criativas. Tal experimentação só é possível com a participação das pessoas, que através da experiência estética que será descrita na seção 3 desta pesquisa, se relacionam com as tecnologias contemporâneas de maneira sensível.

Com o intuito de incentivar essa apropriação dos meios por quem entrasse em contato com o projeto optamos por trabalhar com ferramentas, serviços, equipamentos e sites que pudessem ser utilizados para produção multimídia e que serão descritos durante esta pesquisa. Essa escolha também foi influenciada pela minha formação acadêmica e a do Francisco Arlindo Alves, pois cursamos em diferentes épocas a mesma graduação em design de multimídia, no Centro Universitário SENAC em São Paulo.

Para contribuir com a disseminação do conhecimento disponível na *internet* e facilitar o processo de criação estruturamos as atividades de acordo com o conceito de “cultura livre” apresentado por Lawrence Lessig (2005), que trata das obras criativas. Incluímos também o *software* livre e, mais recentemente no projeto, o *hardware* livre. O conceito de cultura livre inclui a ideia de desmistificar a figura do gênio criador, já que parte do princípio que obras criativas são baseadas em outras criações, consideradas inspirações:

Uma cultura livre apoia e protege os criadores e inovadores. Ela faz isso diretamente garantindo direitos sobre a propriedade intelectual. Mas ela o faz também indiretamente limitando o alcance de tais direitos, garantindo que os futuros criadores e inovadores mantenham-se *o mais livre possível* dos controles do passado. (LESSIG, 2005, p. XIV).

Contemplado pelo Edital Redes e Ruas, o projeto realizou ações culturais nos seguintes espaços públicos da Macrorregião Zona Leste 1: Parque Raul Seixas; Parque Chico Mendes; Parque Tiquatira; Largo do Rosário; Subprefeitura de São Miguel Paulista; Casa de Cultura Antônio Marcos; Ocupação Casarão da Vila Mara. Através de parcerias atuamos também nas instituições Centro de Educação Popular

da Comunidade Nossa Senhora Aparecida e Ação Beneficente Santa Luzia. Todas as vivências, oficinas e mostras de filmes realizadas nesses locais foram descritas no quadro 1 anexo a esta pesquisa.

Concentradas em um final de semana por mês, as atividades oferecidas contemplavam a experimentação de tecnologias contemporâneas, a apresentação de termos relacionados a cultura digital, a iniciação à *internet* móvel e uma mostra de filmes livres, isto é, disponíveis para cópia, modificação e divulgação, conforme os ideais de uma cultura livre. A variedade de atividades em um curto espaço de tempo visava a concentração do público do entorno, potencializando as trocas inclusive com aqueles oriundos de outras regiões da cidade. A circulação do projeto pelos diferentes espaços públicos tinha como objetivo promover a circulação também dos moradores das regiões atingidas, modificando o tradicional fluxo centro-bairro.

A proposta apresentada na primeira edição do Edital Redes e Ruas era composta por atividades que já haviam sido ministradas por mim e pelo Francisco Arlindo Alves dentro da estrutura do Sesc SP e algumas derivações como a iniciação aos dispositivos tecnológicos que era realizada e voltada ao público da terceira idade e foi realizada como um primeiro contato com a rede *wi-fi* gratuita dos espaços que eram visitados.

Para realizar as atividades programadas entrou para a equipe do LINCE o Cláudio Sensato, que com sua experiência em informática contribuiu sobretudo com a montagem de equipamentos e infraestrutura necessária para as ações, além de propor e conduzir a oficina Laboratório Criativo de Informática: Explicando o Computador, descrita no quadro 1. A historiadora Nádia Lima também se juntou à equipe colaborando especialmente com o contato inicial com o público dos espaços, apresentando as ações do projeto e conhecendo as particularidades de cada local.

Dentre as funções desempenhadas pela equipe do LINCE - incluindo o Francisco Arlindo Alves e eu - fazem parte o registro em foto, vídeo e texto das atividades realizadas, a divulgação prévia das ações nos espaços e suas proximidades, a montagem e desmontagem das áreas ocupadas, além do contato com seus administradores, funcionários e público frequentador.

Além da equipe do LINCE, desde a primeira ação²³ contamos com o apoio de colaboradores, isto é, artistas e educadores que traziam uma proposta de intervenção artística ou vivência para as ações do projeto. Durante o ano de 2015 trabalhamos com seis colaboradores, que trouxeram ao projeto linguagens e abordagens que não conhecíamos, ampliando o escopo inicial do LINCE. As atividades que envolveram tais profissionais serão abordadas no próximo subcapítulo desta pesquisa, que trata da mudança de abordagem do projeto ao apresentar uma proposta artística.

Mesmo com o envolvimento de diferentes profissionais, envolvendo colaboradores e equipe, a realização das ações em espaços públicos demandou uma série de necessidades que não havíamos considerado, além de problemas que também não foram imaginados pela equipe do LINCE. Nos deparamos por exemplo com problemas técnicos derivados da ausência de componentes elétricos ou eletrônicos nos espaços visitados ou do nosso desconhecimento operacional de um dispositivo. Alguns desses casos poderiam ser solucionados com o auxílio de mais parcerias. Por esse motivo para as ações realizadas pelo projeto após o cumprimento à primeira edição do Edital Redes e Ruas consideramos aumentar a equipe.

No primeiro semestre de 2016 foi lançada a segunda edição do Edital que modificou os eixos a serem trabalhados, sendo quatro categorias. A primeira delas chamada Robótica Livre, Desenvolvimento em *Software* Livre e Internet das Coisas (IoT) foi destinada à proponentes pessoa jurídica sem fins lucrativos. As outras três categorias que contemplavam também coletivos representados por pessoa física – o caso do LINCE – eram: Midialivrisimo²⁴; Intervenção Digital e Formação em Rede. A segunda edição do Edital ainda ampliou as possibilidades de locais de atuação para os projetos selecionados:

1.1.2. Os projetos deverão compreender, dentre o conjunto de atividades, ações a serem desenvolvidas em Casas de Cultura, CEUs, Parques, Ruas Abertas, Unidades do Centro Aberto, Parklets Municipais, Telecentros, Praças do Programa WiFi Livre SP, dos Laboratórios de Fabricação Digital do programa Fab Lab Livre SP ou em parceria com a rede de Pontões e

²³ Realizada no Parque Chico Mendes no dia 23/02/2015.

²⁴ Abrange a criação coletiva de conteúdos em formato híbrido (analógico e digital) e de conteúdos digitais em mídias livres na perspectiva da cultura de rede, como: Aprimoramento e desenvolvimento de sites, blogs, videoblogs; ações de democratização da comunicação; produção de comunicação colaborativa e do jornalismo comunitário; web rádio, rádio poste, foto reportagem; ações de educomunicação; publicações virtuais e, uso de mídias móveis e mídias sociais; entre outros. (SÃO PAULO (Município), 2016, p. 3).

Pontos de Cultura da cidade de São Paulo. (SÃO PAULO (Município), 2016, p. 1).

Para a proposta apresentada na segunda edição do Edital resolvemos modificar alguns dos objetivos do projeto e dinâmicas trabalhadas. Como o engajamento do público durante as ações também se apresentou como um problema em determinados locais ou em uma atividade específica, após uma reflexão sobre nossa atuação algumas vivências e oficinas foram substituídas por outras que dialogavam melhor com o público envolvido. Com o objetivo de continuar o trabalho com vivências para experimentação de tecnologias contemporâneas e oficinas que desenvolvessem a criatividade com a utilização de conteúdo livre incluímos atividades organizadas em conjuntos programáticos. As abordagens trabalhadas durante as ações e suas derivações serão tratadas na seção 3 desta pesquisa, que investiga o LINCE como uma iniciativa do campo da arte/educação.

Para apresentar ao público atividades que mais diretamente proporcionassem a experimentação e a aprendizagem das técnicas envolvidas, enquanto desmistificava as tecnologias contemporâneas optamos por incluir não somente tecnologias livres, mas também acessíveis a crianças e leigos no assunto. Para isso incluímos atividades que utilizam o Scratch²⁵, plataforma e *software* voltado ao ensino de programação criativa para crianças, e o Makey Makey²⁶, placa controladora que transforma qualquer material condutivo em um controle de computador, permitindo um primeiro contato com o universo da programação, do *software* livre e das potencialidades da cultura digital para além dos mais conhecidos aplicativos e redes sociais. A utilização de *software* e *hardware* livre com o objetivo de desmistificar as tecnologias contemporâneas será abordada na seção 4 desta pesquisa.

Fomos contemplados também na segunda edição do Edital Redes e Ruas, novamente na macrorregião Leste 1. A categoria escolhida foi a Intervenção Digital que abrangia melhor as características do projeto:

Abrange produção, compartilhamento e difusão em Arte e Cultura Digital que compreenda formatos híbridos (analogico-digital) e promova interações e inovações artísticas, tecnológicas e estéticas em articulação com o espaço público, tais como: criação de obras de arte e intervenções artísticas multimídia; instalações interativas, vídeoarte, video mapping, projeções públicas; dentre outros. (SÃO PAULO (Município), 2016, p. 4).

²⁵ Disponível em: <<http://www.scratch.mit.edu>>. Acesso em: jan. 2018.

²⁶ Disponível em: <<http://www.makeymakey.com>>. Acesso em: jan. 2018.

Dentro dessa categoria optamos por focar a segunda proposta do LINCE na experimentação das tecnologias contemporâneas por meio da produção de obras criativas dentro dos preceitos da cultura livre. Esse objetivo foi apresentado como o conceito “Você é o artista”, uma provocação para o público que não se sente à vontade de se imaginar um artista experimentando uma tecnologia específica. A criação desse conceito e sua relação com a arte/educação e a tecnologia são apresentados no próximo subcapítulo.

Em cumprimento à segunda edição do Edital o LINCE realizou atividades de novembro de 2016 a maio de 2017 nos seguintes espaços públicos: Telecentro Dom Bosco I e II; Parque e Casa de Cultura Raul Seixas; Casa de Cultura Antonio Marcos; Parque Chico Mendes e na E.E. Deputado Silva Prado. Foram feitas ações também no Instituto Nova União da Arte (NUA). Durante o período de ação na Casa de Cultura Antonio Marcos recebemos um convite dos administradores para levar uma ação voluntária à E.E. Antonieta de Souza Alcântara, durante a Feira Cultural da escola. A ação realizada está descrita junto as anteriores no quadro dois em anexo.

Novamente trabalhamos ao lado de diversos colaboradores, chegando a reunir até dez pessoas em um mesmo dia de ação no Parque Raul Seixas por exemplo. Em 2017 o produtor audiovisual Willian Marques entrou para a equipe do LINCE, agregando a gravação de curtas documentários das ações do projeto, além de atuar como educador, inclusive no planejamento de novas ações.

Durante a realização da segunda edição do Edital foi feita ainda a distribuição gratuita do livreto criado por mim e pelo Francisco Arlindo Alves, intitulado: Manual para uso criativo da *Internet* e das conexões WiFi Livre, com dicas sobre a conexão pública e livre de *internet*, economia de dados e lista de sites e aplicativos para fazer arte, aprender e inovar. A distribuição ocorreu durante as ações no Parque Raul Seixas, Parque Chico Mendes e Casa de Cultura de São Miguel. Uma parte da tiragem de mil exemplares também foi disponibilizada nas redes do programa FabLab Livre SP²⁷, na Casa de Cultura de Itaquera, no Centro Cultural de São Paulo e na Galeria Olido.

²⁷ Espaços públicos da Prefeitura de São Paulo destinados ao acesso gratuito a ferramentas de fabricação digital.

Produzido como oferta de contrapartida à Prefeitura de São Paulo, o material apresenta orientações sobre as conexões do serviço de *wi-fi* público na cidade e uma relação de sites com aplicativos e conteúdos que convidam os visitantes a fazer uso da rede de maneira criativa, para ler livros, editar fotos e vídeos, criar animações ou músicas, aprender, ensinar e compartilhar saberes por meio de diferentes serviços gratuitos. A proposta de contrapartida do projeto contemplado era uma exigência da segunda edição do Edital Redes e Ruas.

Logo após a realização das ações da primeira edição do Edital Redes e Ruas o projeto LINCE foi convidado a atuar em outros espaços culturais da cidade de São Paulo, inclusive fora da zona leste. Desde o ano de 2016 foram realizadas atividades com contratação direta na Oficina Cultural Maestro Juan Serrano, nas Fábricas de Cultura da zona sul e da zona norte e na Casa de Cultura Antônio Marcos. A expansão do projeto se deve à divulgação das atividades realizadas em cumprimento ao Edital, mas também às parcerias firmadas com instituições e outros coletivos culturais durante nossa atuação, que fizeram parte através de seus colaboradores.

2.2 A construção de um projeto colaborativo de cidade

Desde sua criação o LINCE propõe desmistificar as tecnologias contemporâneas a partir de ações que envolvam um contato com produções artísticas de nossos colaboradores e do universo da cultura livre ou que proporcionam um espaço de criação para o próprio público participante.

Como parte da proposta de programação cultural planejamos a atividade Apresentação artística + foto e vídeo na rede, descrita no quadro 1 em anexo, que contou com a parceria de seis artistas colaboradores. Cada dia de atividade trazia o trabalho de um artista, enquanto o público era convidado a utilizar seus dispositivos digitais para gravar e fotografar momentos da apresentação, além de compartilhar nas redes sociais. A equipe do projeto LINCE ficava à disposição do público para tirar dúvidas sobre fotografia, vídeo, manipulação de suas câmeras, acesso a rede *wi-fi* do local e postagem na *internet*.

Essa atividade tinha como objetivo ampliar o escopo da programação cultural trabalhada pela equipe do LINCE, levando música, dança, teatro e circo para as ações. Essas linguagens artísticas foram somadas às experimentações com fotografia

e vídeo que haviam sido pensadas inicialmente no formato de oficina, em uma tentativa de provocar o olhar fotográfico do público envolvido.

O público foi muito receptivo durante as apresentações, seja como espectador ou conversando com o artista. Em todos os dias de ação as pessoas tiravam dúvidas sobre a linguagem artística envolvida, além de participar das dinâmicas propostas pelos artistas, participando das aulas-abertas de dança, brincando com o palhaço malabarista, experimentando o instrumento musical inusitado e interagindo com os personagens do teatro de bonecos.

Apesar de não termos alcançado muitas interações em nosso perfil do Facebook²⁸, foi possível observar as pessoas registrarem as apresentações em foto e vídeo, enquanto postavam em seus perfis do Facebook, Instagram, Snapchat dentre outras redes. As dúvidas mais comuns que surgiam eram sobre a conexão *wi-fi* dos locais. A troca de conhecimento planejada sobre fotografia e gravação de vídeo aconteceu pouco, por esse motivo o meio digital foi utilizado mais para registro e produção individual de imagens do que para uma criação colaborativa.

Durante a preparação do projeto para a segunda edição do Edital Redes e Ruas decidimos focar apenas na área de multimídia e na cultura digital, entendendo a multimídia como um sistema de comunicação que segundo Castells (2016, p. 447) começa a ser formado na década de 1990 “a partir da fusão da mídia de massa personalizada globalizada com a comunicação mediada por computadores”, e é “caracterizado pela integração de diferentes veículos de comunicação e seu potencial interativo”. Pensamos também em manter a experimentação artística a essa produção, já que a ideia era promover a criação nos meios digitais em todas as atividades, não mais focando na divulgação de apresentações artísticas. Os colaboradores continuariam a fazer parte do projeto, mas com propostas que promovessem a criatividade com tecnologias contemporâneas como por exemplo uma vivência de DJ, uma de música e desenho com um dispositivo tecnológico e outra de interações com um robô construído a partir de material reciclado, como descrito no quadro 2 em anexo.

Para incentivar a criação nas atividades que estávamos preparando de *games*, animação, audiovisual e música pensamos no conceito “Você é o artista”, uma

²⁸ Disponível em: <<http://facebook.com/projetolince>>. Acesso em: jan. 2018.

provocação que foi divulgada por meio da *hashtag*²⁹ “#voceartista”, com o intuito de incentivar o compartilhamento nas redes sociais, ampliando o alcance do projeto e conectando a pessoas que não puderam estar presente nos locais das ações:

Enquanto a essência do projeto anterior era de integrar regiões da cidade e diferentes linguagens através de apresentações artísticas de nossos colaboradores, para essa segunda edição do edital apresentamos o conceito “Você é o Artista”. O intuito é despertar o fazer artístico por meio da aprendizagem vivencial de diversas linguagens ligadas a tecnologia, gerando um empoderamento criativo que liberta as potências de cada indivíduo. (ALVES; NASCIMENTO, 2016, p. 02).

O “empoderamento criativo” mencionado na proposta para a segunda edição do Edital foi utilizado para nos referirmos à apropriação dos meios digitais para a experimentação de diferentes tecnologias, visando a criação de animações, *games*, projeções e outras produções. O empoderamento foi inserido para direcionar ao público excluído da intensa atualização das tecnologias contemporâneas, da conexão rápida com a *internet* e dos espaços culturais da cidade, conforme mencionado na seção 2 desta pesquisa.

Segundo Carvalho (2008, p. 92) “empoderamento” é “um termo frequente no universo das ONGs, mas que ainda não consta nos dicionários de uso mais corrente[...]”. Uma busca pelo termo no sistema online do “Vocabulário Ortográfico da Língua Portuguesa”³⁰ da Academia Brasileira de Letras, criado em 2009, retornou “Nenhum resultado encontrado”. Na quinta edição do Dicionário Aurélio lançada em 2010 o verbete é apresentado com definições na sociologia e na educação, inclusive como criação de Paulo Freire:

empoderamento [*De empoderar* (q.v) + *mento*, seja como tradução do ingl. *empowerment*, seja como criação do educador brasileiro Paulo Freire (1921-1997).] S. m. *Neol.* 1. Ação, processo ou efeito de empoderar(-se). 2. *Sociol.* Conquista e distribuição do poder de realizar ações, o adquirir-se consciência social e conhecimento, de forma a produzir mudanças a partir destas aquisições. 3. *Educ.* Processo pelo qual indivíduos e grupos sociais passam a refletir sobre - e a tomar consciência de - sua condição e a de seus pares, e, assim, formulam e objetivam mudanças que levem à transformação da condição individual e coletiva. 4. P. ext. Superação da falta de poder político e social, coletivo ou individual das populações pobres. (FERREIRA, 2010, p. 778).

²⁹ Como a identificação de palavras-chave utilizada nas redes sociais.

³⁰ Disponível em: <<http://www.academia.org.br/nossa-lingua/busca-no-vocabulario?sid=23>>. Acesso em: jan. 2018.

Em 1983 durante conversa³¹ com o educador Ira Shor, Paulo Freire ao tratar da utilização do termo *empowerment*, mantido em inglês, demonstra preocupação com o cenário de individualismo que envolvia o uso do termo: “Meu medo de usar a expressão *empowerment* é que algumas pessoas acham que essa prática ativa a potencialidade criativa dos alunos, e então está tudo terminado, nosso trabalho está arruinado, liquidado!” (FREIRE; SHOR, 2013, p. 2398).

Segundo Freire (FREIRE; SHOR, 2013) o *empowerment* pode ser considerado “absolutamente necessário” como parte do processo de transformação social, mas não é suficiente para realizar a mudança política necessária. Para isso defende o *empowerment* de classe social.

A questão do *empowerment* da classe social envolve a questão de como a classe trabalhadora, através de suas próprias experiências, sua própria construção de cultura, se empenha na obtenção do poder político. Isto faz do *empowerment* muito mais do que um invento individual ou psicológico. Indica um processo político das classes dominadas que buscam a própria liberdade da dominação, um longo processo histórico de que a educação é uma frente de luta. (FREIRE; SHOR, 2013, p. 2468).

O crescimento do uso do termo em português pode ser observado segundo matéria da PublishNews³², que divulgou resultado de um levantamento feito pela Editora Positivo, indicando empoderamento como a palavra mais buscada no ano de 2016 no Dicionário Aurélio “levando em consideração ferramentas direcionadas para mais de dois milhões de estudantes de escolas públicas e particulares de todo o Brasil, que utilizam os produtos educacionais da editora.” (PUBLISHNEWS, 2017).

Em análise do ensino de arte nas ONGs Carvalho (2008, p. 92) aborda ainda a utilização de termos análogos dentro dos ambientes das ONGs e associa com a presença das atividades artísticas:

Os termos protagonismo, pertencimento, empoderamento, cidadania são inter-relacionados, ainda que independentes entre si. São dimensões integradas que compõem o tecido democrático e permeiam a noção de cidadania e exclusão. São dimensões que, quando vivenciada habitualmente, concorrem para agregar os indivíduos ao seio social. E esse é o cerne das propostas das ONGs. As atividades artísticas, quando realizadas de maneira significativa, integrando emoção e cognição, ajudam os educandos a se expressarem bem artística e verbalmente, a desenvolverem o pensamento analítico e podem concorrer para o fortalecimento da identidade social ou grupal [...]. (CARVALHO, 2008, p. 92).

³¹ A transcrição de uma série de conversas gravadas entre Paulo Freire e Ira Shor resultaram no livro “Medo e ousadia: o cotidiano do professor” (FREIRE; SHOR, 2013), escrito em coautoria.

³² Disponível em: <<http://www.publishnews.com.br/materias/2016/12/22/editora-positivo-divulga-lista-das-dez-palavras-mais-procuradas-no-dicionario>>. Acesso em: dez. 2017.

Assim como as ONGs descritas por Carvalho (2008) ao utilizar a palavra empoderamento pensamos em direcionar o projeto LINCE a uma preocupação com a exclusão das populações periféricas. A associação do termo com a criatividade veio do nosso entendimento da arte como um campo elitizado e da figura do artista como algo considerado distante de ser alcançado, destinado a poucos privilegiados. Com isso pretendíamos promover um espaço de experimentação e de experiência estética com a arte, ao invés de descreditar artistas profissionais indicando que não há qualquer especialidade de conhecimento na área.

O uso do termo empoderamento, portanto, teve como objetivo incentivar a produção de obras criativas como parte da cultura livre também pelos grupos afastados dos aparelhos culturais da cidade. Pois além da falta de investimento em cultura nas regiões periféricas o relacionamento do público não especializado com as artes é distanciado.

Esse afastamento do público não especializado das artes acontece devido a visão elitista das artes como produções de uma cultura superior e fruto do trabalho de gênios apartados da sociedade (DEWEY, 2010). Essa separação entre a arte e a vida foi influenciada pelo crescimento do capitalismo que também influenciou o “desenvolvimento do museu como lar adequado para as obras de arte” (DEWEY, 2010, p. 67). Nesse contexto, indivíduos e outros grupos sociais se relacionam com arte com o intuito de exibir o status de cultura superior:

Em linhas gerais o colecionador típico é o capitalista típico. Para comprovar sua boa posição no campo da cultura superior, ele acumula quadros, estátuas e jóias artísticas do mesmo que suas ações e seus títulos atestam sua posição no mundo econômico. (DEWEY, 2010, p. 67).

Com a intenção de legitimar a arte popular, inclusive de algumas produções pertencentes à indústria cultural, e contrário à ideia de popularização, Schusterman (1998) aborda os conceitos sobre a elitização da arte e da arte como experiência tratados por Dewey ao refletir sobre a estética popular:

Minha posição pragmatista em relação à arte popular é, portanto, o que eu chamo de *meliorismo*: reconheço suas falhas estéticas e seus abusos políticos, assim como seu potencial estético e sua grande capacidade de comunicação para uma práxis progressista. Insisto na necessidade constante das artes populares, mas rejeito a resposta tipicamente adorniana de condenação total de suas produções. (SHUSTERMAN, 1998, p. 11, grifo do autor).

A intenção ao colocar em prática o conceito “Você é o artista” foi de incentivar uma produção artística do público não especializado em artes, não afim de tratar isso como suficiente para ser classificado como artista profissional, mas para valorizar uma expressão que não é incentivada.

Para isso criamos uma proposta de obra colaborativa, que fosse construída junto a movimentação nômade do projeto, agregando contribuições de pessoas de diferentes bairros. Como parte do objetivo inicial do LINCE era promover a circulação pelo entorno do bairro e não somente no eixo centro-bairro, pensamos na ocupação das periferias. Ao invés de incentivar a visita e aproximação dos bairros limítrofes, optamos dessa vez por incentivar a leitura do próprio bairro, construindo colaborativamente e coletivamente uma cidade ideal:

Como atividade complementar ao objetivo geral desse projeto, de propiciar ao público envolvido a ideia de que "Você é o artista", todas as Intervenções artísticas vivenciais nos parques receberão a instalação "Cidade Colaborativa", que desafia os frequentadores a construir uma obra coletiva. Com o intuito de colocar em prática as experiências vivenciadas durante as atividades, o público será convidado a repensar seu bairro e a cidade colaborando com a construção de uma cidade modular. Uma cidade construída com pequenos cubos de papel que podem ser trocados de lugar, colocados lado a lado para representar um novo parque na região ou empilhados para representar a construção de um centro cultural ou de novas moradias. Cada participante poderá construir seus próprios cubos de origami para adicionar a obra e ainda participar de uma troca de ideias junto ao grupo para definir qual a melhor contribuição daquela peça para o projeto. Um cinema? Uma praça? Uma escola? (ALVES; NASCIMENTO, 2016, p. 05).

A Cidade Colaborativa foi construída durante cinco ações no Parque Raul Seixas, Parque Chico Mendes e E.E. Deputado Silva Prado nos distritos de Itaquera, Vila Curuçá e Ponte Rasa respectivamente. A cada encontro os participantes podiam inserir na cidade construída de cubos de papel algo que acharia interessante existir em uma cidade ideal para se viver.

Optamos pela construção com cubos de papel para representar no mundo físico as cidades de pixel em 3D construídas em *games* como o popular Minecraft³³. Assim como no *game*, relação que era identificada pelo público, é possível construir qualquer tipo de cidade ou lugar já que os blocos podem ser coloridos e desenhados. Os cubos de papel foram feitos de origami e podiam ser montados pelos participantes. Utilizando canetinhas coloridas as pessoas podiam pintar, desenhar e escrever nos

³³ Jogo no qual o jogador é livre para remodelar e construir em um mundo 3D feito de blocos. Disponível em: <<https://minecraft.net/pt-br/>>. Acesso em: jan. 2018.

cubos, transformando-os em peças personalizadas para a cidade ideal. Com três tamanhos diferentes os cubos permitiram a montagem de prédios, casas, ônibus, carros, árvores, pessoas, animais e até mesmo elementos do imaginário como fantasmas e monstros.

A cada ação as ruas podiam ser reconfiguradas e eram acrescentados mais elementos. Os participantes eram convidados a observar o que já havia sido criado e fazer sua contribuição para a cidade ideal, podendo combinar um ou mais cubos. Era comum ouvirmos frases como: “- Já tem hospital aí?”; “- tem escola?”; “- cadê os animais?”.



Figura 2: Montagem da Cidade Colaborativa no Parque Raul Seixas.

Para conduzir essa atividade o LINCE contou com a participação de mais colaboradores, que apesar de estarem focados nessa atividade participavam de toda a ação do dia, revezando a condução dessa atividade, que o restante da equipe do LINCE acompanhava em alguns momentos. Com duas horas de duração a atividade atraía muito o público, que rapidamente apresentava ideias para melhorar a cidade ou especificamente seu bairro. Os adultos também participavam, seja acompanhando as crianças da família ou contribuindo com a montagem da cidade.

Durante a programação da atividade havíamos pensado em abrir um espaço de reflexão sobre os aparelhos culturais do bairro e da cidade, as opções de lazer,

cultura e educação, focados nas áreas que trabalhamos. Ao propor tal espaço para criação nos deparamos com situações além daquela esperada, o que transformou a obra de fato em algo colaborativo. Como os idealizadores da Cidade Colaborativa foram o Francisco Arlindo Alves e eu, a atividade se modificou logo ao entrar em contato com a equipe do LINCE e depois com o público, pois cada um teve abertura para contribuir com a cidade ideal.



Figura 3: Vista da Cidade Colaborativa na E.E. Deputado Silva Prado.

A Cidade Colaborativa apresentou ideias de diversos criadores, que construíram um local com espaços de cultura, lazer, moradia, transporte e até mesmo com reivindicações sociais, como pedidos de mais segurança e mais diversidade. Essas intervenções espontâneas que ocorreram contribuíram para o desenvolvimento da proposta do LINCE, de promover a apropriação das tecnologias contemporâneas para o empoderamento do indivíduo, pois ainda que a cidade tivesse sido construída de papel e não interagisse com um ambiente digital ela representava a estrutura do *game* conhecido pelo público, inclusive a possibilidade de criar uma cidade.

Em depoimentos dos participantes, gravados em vídeo após a montagem da Cidade Colaborativa, identificamos reflexões sobre os equipamentos públicos de cultura e lazer no bairro. As pessoas consideraram a ação do LINCE, incluindo todas as atividades realizadas durante um dia, como uma programação cultural importante

para o bairro, que inclusive poderia ocorrer com maior frequência, ampliando a oferta de atividades para as crianças e jovens.

3 EXPERIMENTAÇÕES PROPOSTAS PELO PROJETO LINCE NO CONTEXTO DA ARTE/EDUCAÇÃO

No Sesc Belenzinho, uma das unidades do Sesc SP localizadas na zona leste, eu e o Francisco Arlindo Alves desenvolvemos um projeto e duas atividades que influenciaram diretamente o formato de atividades oferecidas pelo LINCE e serão aqui descritas para um melhor entendimento de nossas escolhas sobre o formato das atividades, sua duração e conteúdos abordados.

O projeto foi desenvolvido durante o ano de 2012 junto a equipe de programação cultural da Internet Livre e chamado de Kombi.Lab, referência a outros projetos da unidade que eram também associados com a ideia de laboratório. Consistia em uma Kombi itinerante que tinha como objetivo levar parte da programação de oficinas que oferecíamos na unidade para instituições culturais localizadas em bairros da zona leste distantes do Sesc Belenzinho, proporcionando contato com tecnologias ainda não exploradas e aproximando o público desses locais à programação do Sesc Belenzinho.

As atividades eram realizadas dentro e fora da Kombi, provocando curiosidade entre os transeuntes dos espaços escolhidos para nos receber. Para aqueles que acompanhavam as vivências propostas era entregue um DVD contendo materiais utilizados em algumas das atividades como por exemplo, livros digitais e vídeos estereoscópicos.

Para realizar os seis dias de duração do evento nos dividimos em duas equipes compostas por dois educadores cada e por profissionais de atendimento ao público, infraestrutura, informática, produção cultural e da área de audiovisual do Sesc. Como uma das duplas de educadores, o Francisco Arlindo Alves e eu elaboramos três atividades para serem realizadas dentro do projeto: Realidade Aumentada, Livros Digitais e Vídeos 3D livres. Todas foram realizadas no bairro de Guaianazes: nos dias 07 e 08/09/2012 no Céu Lajeado e no dia 22/09/2012 na Biblioteca Cora Coralina.

A vivência Realidade Aumentada consistia em uma apresentação da tecnologia homônima. Através da captação de uma *tag*, ou marca específica, pela *webcam* o participante conseguia se ver em uma televisão junto a objetos e personagens virtuais animados. Realizada dentro da Kombi no Céu Lajeado e fora da Kombi na Biblioteca

Cora Coralina a atividade despertou a curiosidade das crianças e jovens frequentadores dos espaços.

Durante a vivência Livros Digitais montamos um espaço com *notebooks* onde o público podia conhecer os *e-books* e ter acesso a livros que estão em domínio público. A atividade foi realizada somente do lado de fora da Kombi.

A mostra Vídeos 3D livres apresentava animações e vídeos estereoscópicos que estavam disponíveis na *internet* para distribuição, cópia e reutilização. Os vídeos da mostra foram distribuídos no mesmo DVD que os livros e o público podia levar também os óculos anaglíficos³⁴, utilizados para assistir ao conteúdo estereoscópico exibido. A atividade foi realizada fora da Kombi no Céu Lajeado e dentro da Kombi na Biblioteca Cora Coralina. Em ambas as ocasiões tivemos dificuldades durante a exibição dos vídeos, pois dentro da Kombi era possível atender a apenas 6 pessoas por sessão, o que acabou gerando uma grande fila de espera. Já no Céu Lajeado conseguimos montar um espaço do lado de fora da Kombi que atendesse a mais de 30 pessoas, mas mesmo em uma área coberta a projeção era prejudicada pela luz do sol, já que as atividades eram realizadas no período da tarde. Como parte de um projeto criado por várias pessoas essa atividade também foi realizada no dia 15/09/2012, sem minha participação ou do Francisco Arlindo Alves, durante a presença do Kombi.Lab no Ponto de Cultura WEBTV, localizado na Cidade Tiradentes. Nessa ocasião a equipe do Sesc SP responsável conseguiu uma sala escura para exibição da mostra, tornando a experiência para o público envolvido mais próxima da sala tradicional de cinema.

A experiência com o Kombi.Lab foi o que motivou a criação do LINCE como um laboratório nômade, já que proporcionou um contato com as ações culturais em espaços públicos abertos e a circulação de uma mesma proposta por diferentes comunidades. Na ocasião da criação do projeto LINCE o nomadismo foi pensado no lugar da itinerância para provocar a movimentação das pessoas junto com o projeto, provocando uma exploração dos bairros próximos e modificando o costume de transitar apenas entre a área central da cidade e sua moradia. Apesar de não ter a

³⁴ Necessários para a visualização das imagens anáglifas, resultado de um processo para geração de imagens estereoscópicas através da separação das imagens por filtro de cor

estrutura física de um laboratório, como um espaço específico para a experimentação, o projeto procura levar a ideia desse espaço aos locais visitados.

Outro aspecto derivado para o LINCE foi o de realizar atividades no formato de vivência como é presente em atividades do Sesc SP, isto é, proporcionar um contato com uma tecnologia sem estruturar como em oficina, composta por momentos de teoria e outros de prática com duração predefinida. Durante uma vivência o participante pode experimentar uma tecnologia buscando entender seu funcionamento por conta própria ou interagindo com o educador presente. Essa abertura para a maneira de interagir atrai pessoas que não necessariamente se inscreveriam em uma oficina com o mesmo tema, já que na vivência o tempo de dedicação é variável e é possível observar a reação de outro participante antes de escolher interagir ou não.

Como o foco das atividades criadas por mim e pelo Francisco para o Kombi.Lab era de apresentar tecnologias contemporâneas aliadas as potencialidades da cultura livre, não proporcionamos espaço para o público experimentar a produção, mas os participantes puderam entrar em contato, conhecer o funcionamento e descobrir onde buscar mais informações sobre realidade aumentada, estereoscopia, *e-books* e cultura livre.

Conforme descrito anteriormente além do projeto Kombi.Lab o Francisco e eu desenvolvemos mais duas atividades dentro do programa Internet Livre do Sesc SP que influenciaram a criação do LINCE. A primeira delas nos motivou a desenvolver vivências que proporcionem um espaço de criação, que mesmo em um curto espaço de tempo apresente possibilidades criativas para o uso de uma tecnologia. Essa oficina foi realizada em maio de 2013 e intitulada Desenhe e Anime Games 2D com Scratch, com duração de oito horas divididas em quatro encontros de duas horas cada e destinada a pessoas acima de catorze anos.

Durante a atividade o participante entrava em contato com o *software* Scratch, voltado ao ensino de programação criativa, isto é, ambiente no qual o usuário aprende a programar enquanto desenvolve um projeto de animação, *game* ou narrativa interativa. Nossa experiência com a utilização do *software* em atividades que desenvolvemos individualmente permitiu que elaborássemos a atividade nesse formato de minicurso, exigindo então a habilidade de conduzirmos as aulas em dupla,

algo que só tínhamos feito no formato de palestra e vivência. A utilização do *software* Scratch no projeto LINCE repercutiu em 2016, ocasião em que elaboramos vivências que faziam uso do *software* e podiam ser realizadas com apenas um computador, equipamento que tínhamos disponível na maioria das ações do projeto. Ainda em cumprimento a segunda edição do Edital Redes e Ruas, o Francisco Arlindo Alves conduziu a oficina Programando e animando com Scratch: Primeiros passos, no Telecentro Dom Bosco II, um espaço mantido pela Prefeitura de São Paulo na Obra Social Dom Bosco³⁵ com catorze computadores de mesa destinados ao acesso gratuito à *internet* e a cursos de inclusão digital. Entendo que a experiência adquirida com a oficina Desenhe e Anime Games 2D com Scratch realizada no Sesc Belenzinho em 2013 foi essencial para percebermos as possibilidades de apresentar um *software* livre e gratuito, além de ter uma interface lúdica, para interessados em experimentações com as tecnologias contemporâneas.

A segunda atividade realizada por nós no Sesc SP e que impactou a criação do LINCE foi o Bate-papo: Dicionário das Mídias Sociais, realizada em agosto de 2013. Com a palavra bate-papo como parte do título pretendíamos apresentar verbetes relacionados ao universo das mídias digitais enquanto discutíamos seu uso e significado com o público presente. Com duração de oito horas divididas em quatro encontros de duas horas cada e apresentando ao todo quarenta verbetes, a atividade teve uma grande procura do público frequentador da unidade em relação a outras propostas semelhantes de bate-papo. Como foi realizada no espaço de convivência, localizado ao lado da biblioteca da unidade, as pessoas que não estavam participando inicialmente se aproximavam ao ouvirem algo que se interessavam e passavam a contribuir com os demais temas, inclusive retornando nos outros encontros.

Tal experiência em mediar um bate-papo em dupla, com temas pesquisados por nós e com bastante participação do público presente, nos motivou a inserir essa atividade na programação inicial do LINCE. Como podíamos realizar a atividade fora da instituição Sesc SP não modificamos sua estrutura ou conteúdo consideravelmente, apenas atualizamos os verbetes referentes a tecnologias contemporâneas, com novos exemplos ou sugestões. O título foi alterado para Enciclopédia das Mídias Sociais, uma tentativa de demonstrar a pesquisa envolvida

³⁵ Disponível em: <<http://www.domboscoitaquera.org.br>>. Acesso em: dez. 2017.

além do significado dos verbetes, já que apresentávamos seu histórico, projetos relacionados, ferramentas para sua aplicação, vídeos e livros sobre o tema.

A atividade foi realizada já como parte da primeira edição do Edital Redes e Ruas em duas ocasiões no mês de março de 2015. Tanto na primeira ação do projeto que ocorreu no Parque Chico Mendes quanto na segunda que ocorreu no Parque Linear Tiquatira não recebemos público interessado no bate-papo. Mesmo tendo que lidar com o fato de não haver grande circulação de pessoas em ambos os parques naqueles dias, notamos que a atividade específica não parecia dialogar com o público presente. Considero a oficina Bate-papo: Dicionário das Mídias Sociais que foi realizada no Sesc Belenzinho em 2013 como importante para o desenvolvimento do projeto não por ter sido inserida como parte da programação do LINCE, mas sim por ter provocado o entendimento de que não bastava realizar uma mesma atividade que havia sido bem sucedida em outro local e esperar a mesma recepção ou resultados. Era necessário considerar o local e as pessoas envolvidas em um determinado processo educativo afinal aquele conhecimento pode não ser interessante àquele grupo específico.

A partir dessa análise os encontros da Enciclopédia das Mídias Sociais que haviam sido planejados – seriam mais quatro – foram trocados por outras vivências, que entendemos serem mais interessantes no contexto dos locais que seriam visitados, a partir do que observamos nas duas primeiras ações.

As experiências que o Francisco e eu tivemos com nosso trabalho no Sesc SP refletiram sobretudo na proposta nômade, na utilização de *softwares* livres voltados a experimentação com as tecnologias contemporâneas e no entendimento da realização de atividades em diferentes espaços.

Mesmo com a intenção de levar conteúdos prontos para serem compartilhados com o grupo não pretendíamos nos colocar como detentores do conhecimento. Já compartilhávamos do incômodo com a escola tradicional tanto pela própria experiência de ser aluno nesse modelo como de ministrar oficinas para estudantes que cobravam o passo a passo da tarefa proposta, solicitando exatamente o que era para fazer, para criar, indagando o que nós, como professores, gostaríamos de receber.

O cuidado necessário para a inserção das novas tecnologias na educação foi debatido por Papert e Freire (1995) durante o programa da TV PUC-SP intitulado “O futuro da escola”. Tratando das tecnologias contemporâneas na prática educativa, ambos trouxeram sua visão das possibilidades de tais recursos e de seu impacto nas instituições. Com o argumento de que a escola como é conhecida seria substituída pelas tecnologias, Papert afirma que esse é o principal impacto causado pelo fácil acesso a tantas informações, o espaço da escola como local de “depósitos de conhecimento” nos alunos já não estaria garantido, já que esses ganharam a liberdade de adquiri-lo por conta própria.

Entendendo a escola como uma instituição que está ruim e não é ruim por natureza, Freire aponta a necessidade de se manter o papel da escola, ainda que as mudanças trazidas pelas tecnologias a modifiquem, sua estrutura é necessária pois se apresenta como um espaço onde o aluno entra em contato com o conhecimento que já foi produzido e pode produzir novos conhecimentos. Para que o indivíduo entenda as potencialidades do computador e suas aplicações não basta apenas operá-lo, é preciso entender o contexto político e histórico desse equipamento.

Durante o debate tanto Papert quanto Freire apontam que é necessário modificar a escola como espaço de manutenção de interesses conservadores por meio da replicação de conteúdos, e que a aplicação das tecnologias pode gerar um espaço outro que, ainda que não seja chamado de escola, sirva para a sistematização do conhecimento produzido e a geração de novos questionamentos.

Durante pesquisa realizada para a especialização Estéticas Tecnológicas que cursei na PUC-SP, entrei em contato com a arte/educação e a Abordagem Triangular, o que me motivou a desenvolver uma proposta de oficina tendo como base tal abordagem pedagógica.

Sistematizada entre os anos de 1987 e 1993 no Museu de Arte Contemporânea da Universidade de São Paulo, a Abordagem Triangular³⁶ de Barbosa (2007) também é derivada, no caso, de três outras abordagens: as Escuelas al Aire Libre³⁷, o Critical

³⁶ Criada com o nome de Metodologia Triangular, corrigida para Proposta Triangular (BARBOSA, 2007:33) é chamada Abordagem Triangular pois “metodologia quem faz é o professor e proposta é uma palavra desgastada pelas mil e uma que são despejadas, à guisa de guias curriculares, pelos poderes hierárquicos em cima da cabeça dos professores” (BARBOSA, 2010:11)

³⁷ “Surgidas depois da Revolução Mexicana de 1910, estas escolas se constituíram num frutífero movimento educacional, cuja ideia era a recuperação dos padrões de arte e artesanaria mexicana, a

Studies³⁸ e o Movimento de Apreciação Estética aliado ao DBAE (Discipline Based Art Education)³⁹. Com o intuito de desenvolver uma abordagem arte/educativa pós-colonialista, na medida em que apresentava um processo consciente de diferenciação cultural no cenário pós-moderno no qual estava inserida, Barbosa (2007) apresentou a tríade formadora da Abordagem Triangular:

A Proposta Triangular deriva de uma dupla triangulação. A primeira é de natureza epistemológica, ao designar os componentes do ensino/aprendizagem por três ações mentalmente e sensorialmente básicas, quais sejam: criação (fazer artístico), leitura da obra de arte e contextualização. A segunda triangulação está na gênese da própria sistematização, originada em uma tríplice influência, na deglutição de três outras abordagens epistemológicas: as Escuelas al Aire Libre mexicanas, o Critical Studies inglês e o Movimento de Apreciação Estética aliado ao DBAE (Discipline Based Art Education) americano. (BARBOSA, 2007, p. 33-34).

Opondo-se ao DBAE, que separa em disciplinas os componentes necessários para a aprendizagem da arte, Barbosa (2007) destaca o fato da Abordagem Triangular abrir a possibilidade de se estabelecer relações com outras áreas do conhecimento:

Mas com o passar do tempo nos tornamos mais radicais em relação à desdisciplinarização e, em vez de designar como história da arte um dos componentes da aprendizagem da arte, ampliamos o espectro da experiência nomeando-a contextualização, a qual pode ser histórica, social, psicológica, antropológica, geográfica, ecológica, biológica etc., associando-se o pensamento não apenas a uma disciplina, mas a um vasto conjunto de saberes disciplinares ou não. (BARBOSA, 2007, p. 37-38).

A leitura presente na triangulação tem como objetivo uma “leitura de palavras, gestos, ações, imagens, necessidades, desejos, expectativas, enfim, leitura de nós mesmos e do mundo em que vivemos” (BARBOSA, 2007, p. 35). Esse componente foi influenciado pelo movimento de ensino e crítica literária americano chamado Reader Response:

O movimento Reader Response não despreza os elementos formais, mas não os prioriza como os estruturalistas o fizeram; valoriza o objeto, mas não o cultua, como os desconstrutivistas; exalta a cognição, mas na mesma medida considera a importância do emocional na compreensão da obra de arte. (BARBOSA, 2007, p. 35).

Barbosa (2007, p. 39) aponta ainda que “o erro mais grave é o de restringir o fazer artístico, parte integrante da triangulação, à releitura de obras”. Outro erro citado (BARBOSA, 2007) é o de trabalhar as ações de maneira hierárquica, os componentes

constituição de uma gramática visual mexicana, o aprimoramento da produção artística do país, o estímulo à apreciação da arte local e o incentivo à expressão individual.” (BARBOSA, 2007:34)

³⁸ Movimento inglês da década de 1980 que defendia a apreciação da arte como análise crítica (CUNHA, 2008)

³⁹ Sistematização norte-americana do ensino da arte surgido na década de 1980. (CUNHA, 2008)

da Abordagem Triangular devem ser utilizados de acordo com a metodologia de cada educador, na ordem que for necessário para o processo planejado.

3.1 Arte/educação e as tecnologias contemporâneas

Ao analisar a arte/educação no contexto das tecnologias contemporâneas Barbosa (2006) aponta a alteração das preocupações com os processos mentais envolvidos na criação ao longo dos anos. Enquanto na educação modernista era valorizada a originalidade, na educação pós-moderna são a flexibilidade e capacidade de elaboração que são buscadas:

Hoje, a aspiração dos arte/educadores é influir positivamente no desenvolvimento cultural dos estudantes por meio do conhecimento de arte que inclui a potencialização da recepção crítica e a produção. (BARBOSA, 2006, p. 95).

Apesar dessa alteração, as aplicações da tecnologia na arte/educação limitam-se a dar acesso a conteúdo, o que de fato é potencializado pelas características do digital, mas acaba por não explorar todas as suas possibilidades, como os efeitos educacionais da interatividade e as mudanças na criatividade, na percepção e na cognição (BARBOSA, 2006). Para não ser feito apenas um uso limitado das máquinas é necessário pensar as relações entre tecnologia e processo criador, já que segundo Barbosa (2006, p. 111): “Percepção, memória, mimesis, história, política, identidade, experiência, cognição são hoje mediadas pela tecnologia”. Essa relação, portanto, deve ser feita de maneira crítica, para que o indivíduo não seja manipulado por quem detém aquele meio, mas sim utilize a seu favor.

A criticidade apontada por Freire e Guimarães (2013) como necessária para a interpretação dos códigos apresentados pelos meios de comunicação, também é apontada por Cunha (2008) como essencial para a exploração dos ambientes digitais com autonomia. Já que as redes de comunicação aliadas as tecnologias contemporâneas propagam mais facilmente os valores culturais das classes dominantes da sociedade.

Ao aplicar recursos digitais nos ambientes educativos muitas instituições apresentam uma sofisticada infraestrutura, atraindo pais e alunos encantados com os equipamentos de última geração. A utilização das tecnologias contemporâneas apenas para a produção reduz o conhecimento de uma técnica a um fim e não a um

procedimento, como é necessário para o devido entendimento dos códigos envolvidos (CUNHA, 2008).

Cunha (2008, p. 224) aponta que tal aplicação da tecnologia na educação corresponde ainda a uma educação modernista, na qual a ênfase estava na produção, e normalmente é replicada pelos educadores apenas com a adição de recursos computacionais. O professor de artes “transfere o modernismo convencional para o computacional ou porque quem ministra aula de artes é o professor de informática, que não conhecimento da matéria e de seu ensino” (CUNHA, 2008, p. 224).

Buscando a construção de uma “educação intermediática crítica” Cunha (2012) apresenta o Sistema Triangular Intermediático, como parte da “e-arte/educação”:

Parafrazeando o conceito de arte/educação da professora Ana Mae Barbosa e inserindo-o no universo da sociedade em rede, *arte/educação intermediática* ou *e-arte/educação* é a mediação entre arte intermediática (e/ou arte *mista*) e público e ensino da arte *intermediático*, que integra seus *inputs* e *outputs*, constituindo uma interface entre o universo tradicional e o universo em rede, quer seja no ensino formal ou informal. (CUNHA, 2012, p. 163).

Ao trabalhar a Abordagem Triangular de maneira interligada e não-linear aplicada aos meios de comunicação no contexto da sociedade em rede, Cunha (2012) retira o foco da aprendizagem técnica presente em algumas propostas educativas que relacionam arte/educação e tecnologias contemporâneas, mas a mantém relacionada ao fazer com uma abordagem crítica.

Ao derivar os componentes da Abordagem Triangular para a e-arte/educação, Cunha (2012) os apresenta como: e-contextualizar, e-ler e e-fazer. Tais ações mentais são influenciadas pelas características da linguagem digital como a interação, necessária para ter a experiência de um jogo por exemplo, o caráter intermediático, que relaciona diferentes formas de apresentação de uma imagem, e, a manipulação dos *inputs* e *outputs* computacionais:

A interseção entre as ações mentais (e-fazer, e-ler, e-contextualizar) por meio da linguagem digital é o conhecimento da arte digital. Isoladamente, qualquer um dos elementos da tríade não corresponde à epistemologia da arte digital. (CUNHA, 2012, p. 246).

Com o intuito de trabalhar o conceito “Você é o artista” considerando as abordagens arte/educativas que tratam das tecnologias contemporâneas, o projeto LINCE planejou dois novos conjuntos de atividades para a proposta submetida à segunda edição do Edital Redes e Ruas: os Encontros de Criação Coletiva e as

Intervenções Artísticas Vivenciais. Ambos destinados a público espontâneo, isto é, que escolheu participar sem a necessidade de cumprir determinações institucionais. O primeiro conjunto abrange cursos de curta duração e oficinas de um dia, voltado a grupos que buscaram saber mais sobre assunto dentro de espaços culturais destinados a programação cultural. O segundo conjunto contempla as ações realizadas nos parques e espaços abertos, que obteve a maioria de seu público durante a realização das atividades, sendo transeuntes que escolhiam interagir com nossa equipe.

Com o intuito de trabalhar no formato de oficina, misturando conteúdo prático e teórico programamos quatro ações dos Encontros de Criação Coletiva. Cada ação era composta por diferentes atividades dentro de um conjunto temático. Foram planejadas quatro ações:

Os Encontros de Criação Coletiva (4 ações) ocorrem duas vezes na Casa de Cultura de São Miguel - Antônio Marcos, uma vez no CEU Quinta do Sol (Ermelino Matarazzo) e no Telecentro Dom Bosco (Itaquera). Na Casa de Cultura de São Miguel - Antônio Marcos serão ações de duração de duas semanas em duas oportunidades que reunirão participantes para criação artística colaborativa no espaço abordando temas ligados a cultura livre e cultura remix. No CEU Quinta do Sol a ação é concentrada em um único dia com tema Conexão Juventudes: Norte X Leste que permitirá o intercâmbio entre coletivos de jovens da COHAB Brasilândia (Zona Norte) e Ermelino Matarazzo (Zona Leste) para trocas de experiências sobre a possibilidade de intervenções artísticas usando a tecnologia. A iniciativa propõe um intercâmbio interterritorial por meio do diálogo do jovem para o jovem. No Telecentro Dom Bosco (Itaquera) a ação planejada para o público idoso irá convidar os participantes a se expressar artisticamente com auxílio do computador e ferramentas gratuitas online para comunicar, criar, modificar e inventar. (ALVES; NASCIMENTO, 2016, p. 05).

Organizamos a primeira ação com o tema Conexões Juventudes que seria realizada a princípio no CEU Quinta do Sol, mas devido a agenda do espaço foi realizada na E.E. Deputado Silva Prado, junto a ação do programa Escola da Família, na zona leste e uniu adolescentes da própria escola, do coletivo cultural TV Quebrada, representando a Oficina Cultural Maestro Juan Serrano e jovens da EMEF Professora Marina Melander Coutinho em parceria com a professora de artes da escola Camila Nunes. Foram realizadas diversas atividades dentro dessa ação, que estão descritas no quadro 2 em anexo.

A segunda ação teve como tema a cultura livre e a cultura remix. Com esse recorte pretendíamos disseminar as possibilidades de conhecer e se apropriar de conteúdos livres disponíveis na *internet*. Composta por 10 atividades essa ação foi

realizada na Casa de Cultura Antonio Marcos. Uma outra ação programada com a temática Experiências Animadas para ser realizada também na Casa de Cultura foi transformada em atividades que envolviam animação e cultura livre e remix, devido a característica do espaço: com pouca circulação de pessoas as oficinas previstas foram realizadas no formato de vivências, sem apresentar necessariamente um conteúdo processual.

A próxima ação com a temática Terceira idade criativa foi programada para ser realizada no Telecentro Dom Bosco nas unidades I e II, porém, com a informação de que a unidade II do Telecentro Dom Bosco não possuía um público da terceira idade, mas sim muitos jovens a ação Experiências Animadas foi planejada para esse local. Com a divisão em dois temas contendo quatro atividades cada a instituição recebeu o projeto LINCE durante três meses. As datas, locais de realização e descrição das atividades estão listadas no quadro 2 em anexo.

Cada uma das ações dos Encontros de criação coletiva proporcionou diferentes experiências para o LINCE, desde o reduzido número de interessados nas atividades da Casa de Cultura Antonio Marcos à logística de promover uma ação com grande público dentro de um evento consolidado no espaço, como é o Escola da Família na E.E. Deputado Silva Prado. No Telecentro Dom Bosco as experimentações propostas provocaram maior reflexão para mim, já que provocou um choque entre o formato proposto pelo projeto e a figura do professor detentor do conhecimento.

A temática Terceira Idade Criativa, composta por quatro atividades, teve maior participação do Francisco Arlindo Alves, junto ao Willian Marques. Dentro do tema ministrei somente a oficina Uso Criativo do Celular, que focou mais na introdução ao universo dos dispositivos móveis, com foco nos aplicativos e serviços que podem ser utilizados para fotografar, gravar vídeos, editar e compartilhar esses arquivos digitais nas redes sociais.

Já o tema Experiências Animadas, também composto por quatro atividades, foi mais apropriado por mim, pois já era um tema que trabalhava no espaço do Sesc SP e, por esse motivo, programei três das atividades: Stop Motion; Mostra de Animações Livres; Gif Animado e a Cinemagrafia.

Essa temática consiste em atividades independentes (não processuais) que abordam diferentes técnicas de animação, desde o desenho clássico em 2D até

experiências com movimentos gerados automaticamente por software, como o *morphing*. A cada encontro o participante assiste a animações produzidas com uma técnica específica, discutindo as potencialidades de seu uso e relacionando a animações previamente conhecidas, que integram seu repertório cultural. Em um segundo momento é convidado a experimentar a técnica abordada para produzir um curta animado utilizando *softwares* livres e gratuitos, além de imagens, músicas e sons disponíveis em repositórios da *internet* ou criados especificamente para a oficina.

No Telecentro Dom Bosco II as crianças a princípio entravam na sala interessadas em acessar a *internet*, mas logo se interessavam pela oficina e faziam uma inscrição. Enquanto isso algumas delas chegavam especificamente para a atividade. No início se surpreendiam de o *notebook* do LINCE ser um equipamento disponibilizado para suas experimentações, assim como a câmera e o *pendrive*.

A oficina de *stop motion* previa a utilização de diferentes materiais em cada um dos quatro encontros da atividade. No primeiro dia trabalhamos com outra técnica muito semelhante, o *pixelation*, com o intuito de trabalhar com o corpo junto a outros objetos em cena. No segundo dia criamos animações a partir da customização e montagem de bonecos de papel. Para o terceiro encontro criamos personagens de origami a partir de pesquisa feita na *internet*. No quarto dia o *stop motion* foi realizado com massa de modelar.

Durante a Mostra de Animações Livres foram levados os óculos de realidade virtual, que haviam sido solicitados pelos próprios participantes. O público participou de um bate-papo sobre o funcionamento e as possibilidades do 3D antes da exibição. Acostumados ao ambiente do Telecentro, a turma de crianças e jovens ajudaram a montar o projetor e a escolher o melhor lugar para sua montagem. Ao longo da sessão os participantes eram convidados a experienciar o cinema 360° por meio dos óculos de realidade virtual.

Durante a atividade Gif Animado e a Cinemagrafia cada participante pôde construir um curta animado a partir de um personagem escolhido na *internet*. Foram feitas interferências nas imagens com a utilização do software livre Gimp. Em outro encontro os participantes puderam construir imagens estereoscópicas a partir de duas imagens captadas de ângulos diferentes de um mesmo objeto ou personagem.

Durante essa oficina os participantes eram convidados a se levantar e conhecer as criações dos colegas, como nas atividades anteriores, o que ocasionou atrito entre a dinâmica proposta pelo LINCE e a administração da Obra Social Dom Bosco que estava presente no local. Na ocasião fomos informados de que no espaço daquele Telecentro não é permitido que as crianças interajam entre elas ou circulem pela sala durante uma oficina. Tal limitação para a dinâmica das oficinas impedia que o projeto cumprisse as atividades relacionadas ao Edital em curso, visto que para as experimentações propostas a interação entre os participantes e a movimentação pelos espaços são fundamentais para seu desenvolvimento. Nos próximos encontros seriam criadas imagens estereoscópicas para serem visualizados com óculos anaglíficos, como utilizados na sessão de animações livres, e por último, imagens com apenas um elemento em movimento, ou parte da imagem, entrando em contato com a seleção no software de edição.

Em conversa com a equipe técnica da prefeitura o LINCE foi orientado a cumprir as horas restantes em outro espaço, desde que dentro do prazo de cumprimento ao Edital. O local escolhido foi o Parque Raul Seixas, durante a programação da Virada Cultural da cidade, no dia 20/05/17. Para o público do Telecentro continuar tendo acesso as atividades que havíamos proposto os convidamos para as outras ações do LINCE. Alguns participantes conheciam o Parque Raul Seixas e conseguiram participar da ação durante a Virada Cultural com suas famílias.

Essa situação pode ser relacionada com a crítica à utilização de tecnologias contemporâneas dentro de ambientes de aprendizagem ultrapassados. Segundo Mattar (2010) uma das funções da tecnologia atualmente na educação é a de ferramenta para engajar crianças e jovens nas atividades propostas, que são muitas vezes a aplicação de uma metodologia de ensino tradicional adaptada à contemporaneidade apenas com a inserção de equipamentos e recursos do universo digital. Em alguns casos as atividades das aulas de artes que se apropriam de tecnologias contemporâneas são mediadas por profissionais de informática que acabam valorizando os *softwares* e suas capacidades de produção, não trabalhando a análise e contextualização de referências e do que é desenvolvido pelos estudantes (CUNHA, 2008). A aplicação de um novo serviço ou dispositivo no ensino de arte por meio de métodos conservadores e ultrapassados também foi criticada por Barbosa (2008), que aponta a necessidade de conhecimento histórico para o devido

questionamento do meio e de suas potencialidades, sem se sujeitar ao seu uso apenas pelo caráter de novidade.

Na transcrição feita da entrevista com Porcher (FREIRE; GUIMARÃES, 2013), realizada em 2002, ele relata como os especialistas no assunto da presença dos meios de comunicação na educação não conseguiram prever as rápidas transformações tecnológicas que ocorreram após 1974, o ano de sua publicação sobre o conceito de Escola Paralela, uma definição para a formação cultural promovida pelos meios de comunicação de massa, de maneira paralela à escola, pois nunca se encontram. Devido a tal rapidez não foi possível preparar as pessoas submetidas a essa tecnologia de maneira que a dominem criticamente. Porcher aponta ainda o fato dos educadores não terem acompanhado as possibilidades das mídias na educação, mantendo, portanto, o conceito de Escola Paralela válido após tantos anos. Acompanhar tais mudanças significa reconhecer que o papel do professor hoje já não é mais o de passar informações, pois isso o aluno recebe pela mídia, mas provocar reflexões e gerar conhecimento (FREIRE; GUIMARÃES, 2013).

A inserção das mídias como parte do conhecimento trazido à escola pelos alunos como levantado por Freire e Guimarães (2013), faz parte da atualização dos processos educativos, acompanhando as mudanças ocorridas ao longo dos anos e preparando os estudantes para a construção de um posicionamento crítico frente aos meios.

As relações que são criadas durante a atividade entre a técnica de animação trabalhada e aquela utilizada nas animações que fazer parte do repertório cultural do participante, tem como objetivo buscar um melhor entendimento daquilo que é consumido na televisão e *internet*.

Ainda nos anos 1980 Paulo Freire já apontava a necessidade de uma educação que preparasse os indivíduos para a devida leitura dos meios de comunicação de massa. No livro *Educar com a mídia: Novos diálogos sobre educação* (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) escrito em coautoria com Sérgio Guimarães, é apresentada a conversa entre eles ocorrida em 1983 e registrada em áudio na ocasião.

Com foco na popularização da televisão como aparelho aparentemente unilateral na disseminação de ideologias e notícias, Freire (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) destaca a problemática do aspecto de dispositivo mágico que seduz o

espectador enquanto esconde seus códigos de funcionamento técnico e o posicionamento político daqueles que produzem o conteúdo transmitido. Sem o conhecimento básico sobre o aparelho, os estudantes, ávidos consumidores da programação televisiva na época, ficam sujeitos a recepção passiva de conteúdos que já não são mais mediados pelas instituições de ensino. Apesar de poucos serem aqueles que podem se expressar por meio dos programas televisivos Guimarães (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) observa que os estudantes não se posicionam apenas de maneira passiva diante do que é exibido, eles comentam criticamente, ainda que sem mediação de um educador.

Apesar da conversa descrita acima ter ocorrido em 1983, antes da popularização do computador pessoal e do surgimento da *web*, Guimarães (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) relaciona as questões levantadas nessa época com o contexto da cultura digital e aponta a relevância da análise da televisão para o entendimento das tecnologias contemporâneas.

A importância dessa leitura crítica do mundo como defendida por Freire (1989) é trabalhada pelo processo educativo chamado “educação para as mídias”, que utiliza os meios de comunicação como fonte de informação e/ou meio de expressão. Como uma das traduções do inglês *Media Literacy*, a educação para as mídias ou meios ainda é chamada de “mídia-educação”, “educação midiática”, dentre outras terminologias (SILVA, 2016):

Enquanto um leitor ingênuo vê as mensagens midiáticas como uma analogia da realidade – e, portanto, a mensagem como um veículo para a verdade dos fatos –, um leitor crítico, por sua vez, compreende o que vê como resultado de processo de produção; e a mensagem, por sua vez, como produto de relações de força que geram significado. Nesse contexto, a tarefa da educação para a mídia é criar oportunidades para que o público conheça os meandros da produção profissional de mensagens em larga escala, bem como o modo pelo qual ela mobiliza sua própria formação de valores. Alcançado esse objetivo, sua interação com as mídias (e vice-versa) ganha em qualidade, assim como a percepção dos cidadãos quanto à centralidade da liberdade de expressão e ao direito à informação para a consolidação das democracias. Qualquer que seja a iniciativa ligada à educação para as mídias, é preciso uma definição do que seja um leitor crítico e autônomo para o planejamento de estratégias afinadas a esse perfil. (SIQUEIRA; CANELA, 2012, p. 15).

Criada a partir do movimento britânico de *Media Education*, a *Media Literacy* surgiu nos EUA com o intuito de ampliar o campo de atuação europeu originalmente voltado ao ensino formal, abordando as experiências que ocorrem fora da escola, visto que na Europa a educação para as mídias é entendida como papel do ensino formal

(SILVA, 2016). Apesar de ser centrada nas mídias, a Media Literacy não busca apenas oferecer meios de aprender e reproduzir o que os meios de comunicação sugerem, mas foca na leitura e produção crítica das informações presentes na sociedade. Relacionada à capacidade de ler e escrever, a educação para as mídias transporta tais habilidades para as produções audiovisuais e aquelas realizadas nas mídias digitais, mas sua abordagem compreende o desenvolvimento da visão crítica do educando, não apenas a aprendizagem técnica, mas os aspectos envolvidos na expressão através desses meios.

Segundo Silva (2016), o diálogo entre comunicação e cultura presente na obra de Paulo Freire influenciou ainda o surgimento da Educomunicação, campo de atuação criado no contexto da América Latina, com a missão de incluir a gestão da comunicação nos espaços educativos nesse ambiente de leitura crítica e produção midiática, além de focar os estudos na comunicação entre indivíduos e grupos, não na produção dos meios de comunicação de massa. É justamente sobre o poder de dominação das tecnologias que Freire (2013) aborda ao se referir a televisão como um instrumento político, já que representa a visão de mundo de um determinado grupo que detém esse meio de produção de conteúdo.

Criada com a preocupação de trabalhar todo o processo comunicacional nas atividades educativas, incluindo as questões sociais trazidas por cada indivíduo, a Educomunicação, portanto, abrange mais aspectos do que a Media Literacy, focada nos meios de comunicação, na sua decodificação e na aprendizagem de seus códigos.

Ao relacionar a educomunicação com a arte/educação Silva (2016, p. 97) afirma que quando a Educomunicação “considera o olhar do indivíduo e do grupo e valoriza o processo-produto, dando importância tanto ao processo de trabalho quanto ao produto que também é esteticamente importante”, considera a triangulação da Abordagem Triangular.

A importância dada ao processo e a expressão gerada pelo público não deve ser confundida com apenas uma valorização da técnica envolvida, pois a criação artística pode partir da experimentação com as tecnologias contemporâneas, de acordo com o que é descrito por Dewey, em seu texto intitulado *Imaginação e expressão* (DEWEY, 2014). Segundo Dewey (DEWEY, 2014, p. 387), “Quando

alguém está realmente interessado numa ideia como algo a ser expresso, esse alguém também deve ter interesse no seu modo de expressão”. Ao tratar a ideia como fruto também da experiência e não somente da imaginação, Dewey aponta a importância da técnica:

Ao dizer que o lado da técnica é ele mesmo uma questão de imagem, refiro-me ao que os psicólogos chamam de imagens motoras, e também ao fato familiar de que todos os tipos de imagens tendem a extravasar-se pelos canais motores e que, por isso, há uma tendência constante de reproduzir por meio da ação e da experiência, ou dar expressão a qualquer coisa que tenha sido ganha em impressão e depois incorporá-la a uma ideia. (In Barbosa 2015, p. 389).

Para Freire e Guimarães (2013) o contato com um dispositivo ainda desconhecido proporciona a ampliação da atuação do indivíduo, que desenvolve a capacidade de se expressar e ter uma visão crítica sobre uma produção mistificada. Ao trabalhar novos atores no processo criativo, isto é, pessoas alternativas a figura do artista profissional, a própria linguagem artística abordada, como é o caso da animação, ainda pode ser enriquecida, já que passa a ser explorada, muitas vezes, por visões de mundo não pertencentes ao *establishment*, o que provoca novas relações com sua forma e possibilidades, enquanto o público envolvido é convidado a experimentar modos de produção artística contemporâneos.

Seguindo o conceito de leitura de Freire (1989), a escrita teria o poder transformador daquela realidade observada criticamente. A aprendizagem de seus códigos é dada durante o processo de leitura e pode ser aplicada em um processo criativo do educando, ainda que em um ambiente audiovisual (FREIRE; GUIMARÃES, 2013).

3.2 Experiência estética

Outra iniciativa do projeto LINCE que utilizou o conceito “Você é o artista” foi o conjunto de ações temáticas chamado Intervenções Artísticas Vivenciais. A ideia por trás desse nome era continuar com as apresentações e intervenções artísticas da proposta do LINCE à primeira edição do Edital Redes e Ruas, mas focando na experiência do participante em contato com aquela proposta:

As Intervenções artísticas vivenciais (4 ações) ocorrerão duas vezes no Parque Raul Seixas (Itaquera) e duas vezes no Parque Chico Mendes (Itaim Paulista). Planejadas para acontecer em parques, reúnem uma série de atividades mais curtas ligadas por um tema a cada ação que podem acontecer ao mesmo tempo durante um final de semana. As ações realizadas em 2015 nas praças WiFi destes espaços, possibilitaram um conhecimento

sobre o público frequentador e estrutura local. Neste sentido foram pensadas atividades que provoquem o envolvimento das pessoas possibilitando um vivenciar lúdico de linguagens, *softwares*, possibilidades e técnicas para criação artística. Cada parque receberá duas edições distintas.

Com várias atividades ocorrendo simultaneamente em um mesmo final de semana o projeto intenciona produzir gradualmente um ponto de atração entre indivíduos no local em que acontece, e fortalece a ideia da praça como o lugar do encontro, no qual se pode compartilhar ideias, pensamentos, imaginação. (ALVES; NASCIMENTO, 2014, p. 08).



Figura 4: Criança joga o Game de frutas musicais durante vivência de gamearte no Parque Raul Seixas.

As intervenções iniciavam com a chegada do coletivo no parque. O público perguntava que atividade aconteceria ali, pegava o folheto da programação do dia e também o guia do *wi-fi*. As crianças começavam a se aproximar assim que fazíamos a divulgação pelo microfone. Era comum o público participar de diversas atividades no mesmo dia. Grupos de adolescentes também se aproximavam quando viam algo de seu interesse. Os pais fotografavam as crianças o tempo todo, mas eram incentivados a interagir, brincar e experimentar também.

As ações temáticas que centralizavam diferentes atividades em um mesmo dia e local foram: Experiências Animadas; Experiências Fantásticas; Experiências Sonoras; Gamearte. Tais intervenções foram realizadas no Parque Raul Seixas, no Telecentro Dom Bosco II, na Escola Antonieta e no Parque Chico Mendes, conforme descrição do quadro 2 em anexo.

Para o tema gamearte apresentamos maneiras não convencionais de jogar e possibilidades criativas de modificar um *game*. Uma das atividades era a Jogando com todas as coisas, que incentivou os participantes a descobrirem materiais que conduziam energia suficiente para servir como controles para os jogos da plataforma Scratch. A ideia era experimentar diferentes controles para um *game*, o que na prática era uma busca por maneiras de conduzir eletricidade: segurando a mão de outro participante, criando objetos com massa de modelar, conectando folhas, frutos e outros materiais condutivos. Por ser algo inédito também para os adultos presentes, eles participavam com as crianças e jovens, sugerindo materiais, testando e experimentando os jogos da plataforma.

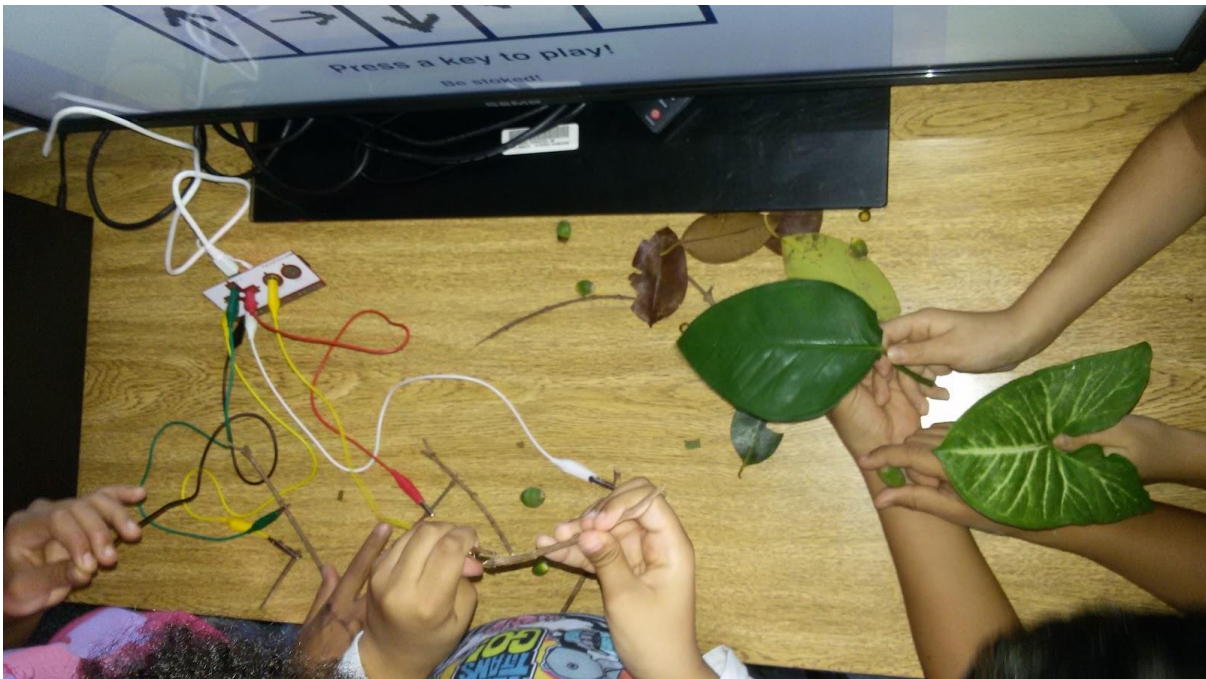


Figura 5: Exploração de materiais no Jogando com todas as coisas no Parque Raul Seixas.

As Experiências Animadas que proporcionaram o contato com diferentes técnicas de animação, foram baseadas nas oficinas dos Encontros de Criação Coletiva, mas durante a vivência, o participante podia ser inserido como personagem em uma animação digital, dar movimento a personagens a partir da criação de brinquedos ópticos, dentre outras interações que duravam poucos minutos.

As Experiências Fantásticas apresentaram a realidade virtual e aumentada, adicionando ainda uma atividade de robótica com o colaborador Renato Farias. O

público pôde ficar imerso em diferentes ambientes virtuais com a utilização de óculos especiais, visualizar objetos e personagens digitais como se estivessem presentes no ambiente físico e ainda gravar as falas para o robô de papelão, que respondia enquanto se movimentava.

As Experiências Sonoras apresentaram DJs, um piano feito de frutas e o Drawdio, lápis que produz som ao conduzir eletricidade pelo grafite e pelo corpo do participante. O Drawdio foi uma proposta do colaborador Luiz Ricas, que havia adaptado o projeto original do *hardware* livre para a utilização em caixas de som, ao invés de apenas um alto falante embutido, ampliando o alcance sonoro do dispositivo.



Figura 6: Crianças exploram o lápis Drawdio no Parque Raul Seixas.

O termo experiências, que aparece no título de três dos quatro temas das Intervenções Artísticas Vivenciais pode ser relacionado a experiência estética como “a essência da arte” abordada por Shusterman (1998, p. 51). Ao defender a cultura popular o autor parte do conceito criado por Dewey (2010) mas o difere ao optar por “estender os limites da arte a formas de cultura popular e à arte ética de estilizar a vida” (SHUSTERMAN, 1998, p. 53):

Enquanto a arte, como coleção de objetos sagrados, pode ser trancada em museus, segregada do resto da vida, o mesmo não acontece com a experiência estética, cujos efeitos se dirigem a nossas outras ocupações, enriquecendo-as. Finalmente, Dewey enfatiza que a experiência estética é um prazer totalmente corporal, envolvendo “a criatura inteira na sua vitalidade unificada” e rica em satisfações sensoriais e emocionais, desafiando a redução espiritual que faz do prazer estético um mero deleite intelectual. (SHUSTERMAN, 1998, p. 46).

A exploração de possibilidades através do corpo pôde ser observada enquanto as crianças buscavam entender o funcionamento do lápis Drawdio de maneira empírica. Desenhando no corpo, conectando a outra pessoa, procurando notas musicais conhecidas em um traço feito no papel. A apropriação do dispositivo foi feita de diferentes maneiras que haviam sido planejadas.

O relacionamento observado entre o público e as tecnologias apresentadas pode ser entendido com o desenvolvimento de uma relação voltada a experiência estética. Ao fazerem uma caça a materiais condutivos pelo parque durante a atividade Jogando com todas as coisas e voltarem para jogar no computador as crianças relacionavam o ambiente digital ao ambiente físico, entrando em contato com *games* como sempre o fazem, mas tendo uma experiência diferente naquela ocasião.



Figura 7: Grupo interage com projeção antes da exibição da Mostra de Animações Livres no Parque Chico Mendes.

Durante a atividade Mostra de Animações Livres, descrita também na seção 4.1, também foram observadas apropriações pelo público que não haviam sido planejadas. Era comum crianças, jovens e adultos experimentarem ver as animações estereoscópicas com e sem os óculos anaglíficos a todo momento. Claro que esse movimento havia sido provocado no início da sessão, quando apresentávamos a mostra e fazíamos uma breve fala sobre o 3D e a visualização estereoscópica. Combinávamos com o público que daríamos um sinal para o momento de colocar os óculos anaglíficos e retirá-los, já que a mostra era composta também por animações modeladas em 3D, mas com visualização em 2D, não estereoscópica.

Mesmo tendo combinado o momento de colocar os óculos, em todas as sessões algumas pessoas testavam seu funcionamento, inclinando a cabeça, invertendo as cores das lentes, colocando e retirando os óculos ou ainda fechando um dos olhos. Essa exploração não prevista contribui para os objetivos do projeto, de desmistificar as tecnologias, procurando entender seus códigos de funcionamento.

Com certa frequência ainda, principalmente nos espaços onde a mostra foi realizada sem a presença dos adultos responsáveis pelas crianças, elas brincavam com a luz do projetor assim que esse era ligado. Sentadas, elas esticavam os braços, tapavam a lente com as mãos - pois o projetor era instalado sobre uma mesa no centro da sala de projeção – e também inclinavam a cabeça para identificar sua sombra na parede. As crianças permaneciam experimentando as possibilidades da projeção enquanto a equipe do LINCE preparava a sessão.

Durante uma das sessões realizadas no Parque Chico Mendes (figura 7) ocorreu uma situação diferente da descrita acima: ao ligarmos o projetor algumas crianças levantaram para brincar de teatro de sombras. Mesmo que os adultos pedissem que elas se sentassem outra criança levantava para também experimentar a brincadeira, provocando um movimento que incluiu até o educador Renato Farias, responsável pela vivência Robô bom de papo, que havia ocorrido anteriormente e está descrita no quadro dois em anexo.

Fotografei a cena com o equipamento que tinha em mãos no momento, meu celular, pois estávamos concentrados em organizar a sala para a sessão de cinema, mas ao mesmo tempo não queria deixar de registrar o acontecimento. A sessão

acabou atrasando um pouco, pois não queríamos impedir as experimentações voluntárias do público.

Essa apropriação não planejada da atividade pelas pessoas contribuiu para o diálogo do LINCE com o público, impedindo que nossa proposta fosse apresentada como algo distante do seu repertório. Quando as crianças demonstraram interesse pelo projetor que em nosso planejamento serviria apenas para exibir as animações em 3D, a desmistificação passou a ser também da projeção de imagens e do cinema em uma sala escura, ampliando o que visualizávamos como apropriação dos meios de produção e comunicação.

4 A DESMISTIFICAÇÃO DAS TECNOLOGIAS PELA CULTURA LIVRE

A falta de acesso a bens culturais produzidos por meio de uma determinada tecnologia faz com que as pessoas que estão excluídas dessas mídias, por não acessarem tal conteúdo, também não acompanhem o aumento do capital cultural da outra parcela da população. Somente a democratização do acesso, no entanto não é capaz de incluir socialmente essas pessoas, pois segundo Freire:

Fazer a crítica da concepção elitista, paralisante, estabilizadora de uma cultura é fundamental. Mas a prática que, em lugar de paralisar, veicula mais eficientemente a cultura elitista é muito mais perigosa do que a concepção anterior da paralisação da cultura. Uma vez mais, volta a questão do poder dos meios de comunicação. (FREIRE; GUIMARÃES, 2013, p. 3017).

O poder nos meios de comunicação é tratado por Freire e Guimarães (2013) ao considerarem a televisão como um aparelho político, quando destacam a problemática do aspecto de dispositivo mágico que seduz o espectador enquanto esconde seus códigos de funcionamento técnico e o posicionamento político daqueles que produzem o conteúdo transmitido. Essa magia atribuída ao aparelho acaba por mascarar os objetivos por trás das informações, se apresentando com uma verdade inquestionável ou uma inexistente neutralidade:

Sérgio: [...]. Eu via, por exemplo, alunos meus do primário que não entendiam como é que podem estar aquelas pessoas, naquele tamanho reduzido, dentro da televisão. Elas não conseguiam imaginar que, num outro local, às vezes não perto do aparelho, pudesse haver um prédio onde as pessoas atuam diante das câmeras e de onde essas imagens são enviadas e chegam até a casa da gente. Enquanto as não têm conhecimento disso, a captação que elas fazem, muitas vezes, é mágica. Nessa magia é que pode haver uma ação enganadora, domesticadora, embaladora do indivíduo, não? (FREIRE; GUIMARÃES, 2013, p. 703).

Se a televisão se apresentava com esse aspecto mágico na década de 1980, quando ocorreu a conversa entre Sérgio Guimarães e Paulo Freire, tecnologias como a realidade virtual potencializam essa característica atualmente, já que substitui parte dos sentidos de quem está interagindo:

Quanto mais “naturais” se tornam as interfaces, maior o perigo – não somente de a maior parte do “iceberg tecnológico” ficar inacessível ao usuário não ciente dele – de ocorrer um desaparecimento ilusório dos limites ao espaço de dados. Computadores cada vez mais potentes aumentam a capacidade sugestiva da virtualidade, a qual, particularmente pela ideologia de uma “interface natural”, começa a revelar sua total influência manipuladora e psicológica. Contra o pano de fundo do ilusionismo da realidade virtual, que visa iludir todos os sentidos, a dissolução da interface é uma questão política. (GRAU, 2005, p. 233).



Figura 8: Vivência de realidade virtual no Parque Chico Mendes.



Figura 9: Vivência de realidade virtual no Largo do Rosário.

Durante as ações do LINCE a atividade de Realidade Virtual, conforme descrição nos quadros 1 e 2 em anexo, trouxe essa dimensão mágica das tecnologias contemporâneas ao público. Apesar da experiência proposta incluir a imersão em um

ambiente virtual através da utilização de óculos de realidade virtual, a vivência apresentou elementos para desmistificar essa tecnologia.

Foram utilizados óculos do modelo Google Cardboard⁴⁰, que é feito de papel, com duas lentes biconvexas afim de garantir a simulação da visualização do ambiente como se estivesse realmente ao redor da pessoa. A escolha desses óculos foi feita para desassociar a realidade virtual da aquisição de equipamentos caros que são apresentados nas mídias que divulgam a tecnologia. Como sua montagem pode ser feita a partir da reciclagem de caixas de sapato por exemplo, em uma das ações conseguimos demonstrar essa montagem, enquanto eram entregues ao público interessado um kit para montarem em casa seus próprios óculos. Como seu funcionamento depende de um celular com o sensor giroscópio – que faz a leitura da rotação do aparelho - para melhor aproveitamento, parte do público pôde ainda instalar aplicativos utilizando a rede *wi-fi* gratuita dos espaços e compreender melhor essa tecnologia.

Todas as pessoas que participaram da vivência entraram em contato com o funcionamento do aparelho, o que suscitou perguntas sobre onde encontrar mais informações sobre realidade virtual, discussões sobre as possíveis aplicações e associações com atrações de shoppings centers e parques de diversão que já utilizam essa tecnologia.

Acrescentando que “a televisão é uma coisa fantástica, mas é preciso que a gente se ponha diante dela, como diante de tudo, muito criticamente” (FREIRE; GUIMARÃES, 2013, p. 807), Freire aponta a necessidade do posicionamento crítico frente aos meios, assim como defendido por Cunha (2008) já em relação à cultura digital. Por isso que mesmo em uma vivência rápida com a de realidade virtual proposta pelo LINCE, nos preocupamos em não apenas apresentar a tecnologia como uma inovação fruto da genialidade de algumas pessoas, mas reconhecendo sua estrutura e os objetivos daquilo que é posto como informação.

Freire (FREIRE; GUIMARÃES, 2013) lembra, no entanto, que a criticidade não deve ser desenvolvida devido ao aparelho em si, pois assim como qualquer tecnologia, não é opressor por natureza, já que segue a agenda estipulada pelos seus

⁴⁰ Disponível em: <<https://vr.google.com/cardboard/>>. Acesso em: dez. 2017.

produtores ou mantenedores, ou seja, diferentes grupos podem fazer uso delas para determinados objetivos políticos:

Feita a programação, e difundida através das suas maquininhas, de seus computadores, pelo subsistema educacional brasileiro, o poder no poder pode mais ou menos dormir em paz. Por isso, eu insisto em dizer: a crítica nossa tem que ser política, e não tecnológica. A posição em que eu me situo, portanto, é esta: eu não sou contra o computador; o fundamental seria nós podermos programar o computador. É a questão do poder: é saber a serviço de quem ele é programado para nos programar. (FREIRE; GUIMARÃES, 2013, p. 1641).

Tal trecho pode sugerir a necessidade da aprendizagem de linguagens de programação computacional, afim de não apenas conhecer a estrutura e saber manipular *softwares* e ferramentas a seu serviço, mas também ter a capacidade de desenvolver tais *softwares* e ferramentas, dominando todos os códigos envolvidos nesse processo. Essa abordagem é apresentada por Rushkoff (2010) como a devida alfabetização para as mídias no contexto da cultura digital. O autor discorre sobre a importância de se aprender programação na contemporaneidade, ressaltando que aprender a utilizar os *softwares* e serviços já não seria suficiente, mas aprender a construí-los seria essencial, não se limitando as atividades planejadas pela empresa responsável pela criação de um determinado programa.

Seguindo o pensamento de “programar para não ser programado”, do título do livro *Program or be programmed*, Rushkoff (2010) aponta a possibilidade de não aprender a programar necessariamente, mas saber que há programação por trás dos sites e serviços utilizados, reconhecendo as estruturas das tecnologias contemporâneas:

Você precisa, no entanto, aprender que a programação existe. Esses ambientes em que todos nós estamos gastando tanto do nosso tempo nos dias de hoje - os sites e redes sociais onde trabalhamos e nos divertimos - eles não são naturais. Eles foram construídos por pessoas (ou pelo menos para pessoas) com objetivos específicos.⁴¹ (RUSHKOFF, 2010, p. 8, tradução nossa).

A necessidade de desvendar o funcionamento dos aparelhos tecnológicos também foi apresentada por Flusser (2011) como o caminho para a não limitação do

41 You do, however, have to learn that programming exists. These environments in wich we're all spending so much of our time these days – the websites and social networks where we do our work and play – they are not nature. They have been constructed by people (or at least for people) with real agendas.

homem pela máquina, tornando-o um funcionário a serviço de suas limitadas possibilidades:

Por conseguinte, não mais vale a pena possuir objetos. O poder passou do proprietário para o programador de sistemas. Quem possui o aparelho não exerce o poder, mas quem o programa e quem realiza o programa. O jogo com símbolos passa a ser jogo do poder. Trata-se, porém, de jogo hierarquicamente estruturado. O fotógrafo exerce poder sobre quem vê suas fotografias, programando os receptores. O aparelho fotográfico exerce poder sobre o fotógrafo. A indústria fotográfica exerce poder sobre o aparelho. E assim ad infinitum. No jogo simbólico do poder, este se dilui e se desumaniza. Eis o que sejam “sociedade informática” e “imperialismo pós-industrial”. Tais considerações permitem ensaiar definição do termo aparelho. Trata-se de brinquedo complexo; tão complexo que não poderá jamais ser inteiramente. (FLUSSER, 2011 , p. 27).

Machado (1997) questiona a visão de Flusser de que para produzir imagens não programadas previamente pelos aparelhos necessariamente é preciso aprender seus códigos de funcionamento. Associando o pensamento que Flusser desenvolveu para falar da fotografia com as imagens digitais, Machado (1997) observa que o artista pode sim aprender os códigos, reescrever programas que permitem tal exploração, mas pode também trabalhar em parceria com engenheiros e programadores já que “Artistas, em geral, não dominam problemas científicos e tecnológicos; cientistas e engenheiros, em contrapartida, não estão a par do complexo intrincado de motivações da arte contemporânea” (MACHADO, 1997, p. 10).

Se para os artistas o domínio dos códigos das tecnologias contemporâneas não é algo comum a ser dominado para a população em geral não seria diferente. Se o acesso aquilo que é produzido ainda encontra desigualdades entre as classes sociais a aprendizagem de seus códigos, parte de um conhecimento avançado entre jovens internautas, fica ainda mais distante.

Para diminuir esse abismo da exclusão digital e cultural o acesso a programas livres para interferência no código podem ampliar as possibilidades de escrita no mundo daqueles que não desenvolvem programas de computador, já que apresentam a possibilidade de modificação de sua estrutura inicial, ampliando as possibilidades limitadas apontadas por Flusser (2011).

Softwares como o Scratch, que é um programa e plataforma de aprendizagem de programação que mantém em seu repositório projetos compartilhados pelos seus criadores, contribuem para a disseminação do conhecimento em programação já que fazem uso das tecnologias livres, nascidas com o surgimento do *software* livre e das

primeiras linguagens de programação. Tais tecnologias foram criadas sem as barreiras protecionistas dos direitos autorais padrão e se estendem ao *hardware* e a obras criativas, como será apresentado no próximo subcapítulo.

4.1 A democratização do acesso e dos meios de produção

Dentre as atividades do conjunto de intervenções artísticas vivenciais criado pelo LINCE está a Mostra de Animações Livres. Como parte da programação da Virada Cultural de 2011 da cidade de São Paulo programei a primeira sessão da Mostra de Animações Livres⁴², inspirada no projeto de Mostra de Filmes Livres criado pelo Francisco Arlindo Alves. A palavra livre do título das mostras remete a liberdade que as licenças de tais vídeos proporcionam. Criadas como alternativa ao *copyright*, ou direito autoral padrão, as licenças Creative Commons possibilitam ao autor pré-aprovar alguns usos de sua obra, ampliando sua divulgação enquanto diminui as etapas necessárias para sua reutilização.

Lawrence Lessig (2005) desenvolveu o conceito de “cultura livre” em seu livro homônimo. Descrita como um estado entre o controle e a anarquia, a proposta da cultura livre não é excluir os direitos de propriedade sobre uma obra criativa, impedindo que autores sejam remunerados, mas é oposta a “cultura da permissão”, na qual as restrições impostas pelo direito autoral impedem a apropriação, a distribuição e até mesmo a exibição de obras independentemente da linguagem:

Culturas livres são culturas que deixam uma grande parcela de si aberta para outros poderem trabalhar em cima; conteúdo controlado, ou que exige permissão, representa muito menos da cultura. A nossa cultura era uma cultura livre, mas está ficando cada vez menos livre. (LESSIG, 2005, p. 28).

Com o objetivo de promover a circulação da cultura, descentralizando os meios culturais e incentivando criadores e inovadores, Lessig (2005) descreve a Creative Commons, organização sem fins lucrativos que fundou em 2001 com modelos de licenças alternativas ao direito autoral padrão. Através de uma combinação de permissões e restrições o autor pode esclarecer ao público como sua obra pode ser reutilizada, divulgada e quais modificações ela pode sofrer.

⁴² Parte da programação do Sesc Itaquera e divulgada como Sessão de Cinema 3D. Disponível em: <<http://www.prefeitura.sp.gov.br/cidade/secretarias/cultura/noticias/?p=8924>>. Acesso em: dez. 2017.

Lessig (2005) aponta que grande parte da produção cultural protegida atualmente pelo direito autoral foi criada a partir de trabalhos pré-existentes, ou seja, seus autores puderam se inspirar em uma obra, modificar e compartilhar algo novo, mas a partir do momento que esse resultado foi registrado ele tornou-se propriedade intelectual e já não pode inspirar outros criadores. O conjunto de licenças Creative Commons pode ser combinado de diferentes maneiras, afim de flexibilizar as restrições ao uso da obra enquanto incentiva os futuros criadores a realizarem obras derivadas.

Apesar de defender a propriedade de uma obra pelo seu autor Lessig (2005) chama a atenção para os diferentes usos que se faz de um produto criativo. Segundo Lessig (2005), o comportamento considerado pirataria é aquele no qual a pessoa teria condições financeiras para adquirir um CD de música por exemplo, mas escolhe baixar da *internet* para não o comprar. O costume de baixar um CD para conhecê-lo antes de comprá-lo ou de copiar músicas fora de catálogo e difíceis de encontrar já não seriam considerados pirataria, pois ainda que estejam violando as leis de direitos autorais padrão, tais situações não causariam prejuízo econômico a alguém, ou seja, “O prejuízo real da extensão dos períodos do *copyright* não vem dessas obras famosas, mas sim daquelas que não são famosas, não são mais comercialmente exploráveis e que, graças a tudo isso, não estão mais disponíveis de forma alguma.” (LESSIG 2005, p. 198).

Licenciadas sob Creative Commons, ou ainda em domínio público, os vídeos da Mostra de Animações Livres alternam a visualização tradicional e a chamada visualização 3D (estereoscópica), que proporciona a ilusão de tridimensionalidade na tela de projeção a partir da utilização de óculos especiais. Apesar dos óculos anaglíficos, que foram distribuídos, serem mais simplificados em relação aqueles entregues nos cinemas, que utiliza outra tecnologia de projeção, e apresenta óculos polarizados⁴³ e por esse motivo não precisam ser coloridos como os anteriores, foi possível apresentar o funcionamento do 3D durante a atividade junto as possibilidades proporcionadas pela reutilização de tais obras, visto que suas licenças o permitem.

⁴³ Lentes especiais que separam imagens por meio da condução das ondas transversais de luz em direções distintas, outro processo para a produção de imagens estereoscópicas

Em 2012 a mostra foi realizada na unidade do Sesc Belenzinho e integrou a programação do projeto Kombi.Lab⁴⁴ como uma das oficinas itinerantes, passando por quatro bairros da zona leste. Durante as sessões foram entregues os óculos especiais, DVDs contendo os filmes assistidos e o modelo dos óculos para imprimir junto a um passo-a-passo de como fazer para outros integrantes da família. Nessa ocasião a atividade já havia sido repensada junto ao Francisco Arlindo Alves e dois anos depois foi incorporada a programação do projeto LINCE.

Para as atividades realizadas em cumprimento a primeira edição do Edital Redes e Ruas programamos a Mostra de Filmes Recicláveis, abrangendo diversas produções livres para remixagem. Como parte integrante dessa mostra, escolhemos animações modeladas em 3D produzidas pela Fundação Blender, organização holandesa sem fins lucrativos que mantém o Blender, *software* livre de modelagem 3D, animação e *games*. A Fundação também promove a disseminação do conhecimento sobre 3D e produz diversos curtas animados. Antes da exibição da mostra organizamos uma fala sobre o 3D, compartilhando o *software* livre e gratuito Blender e diferenciando da visualização 3D⁴⁵. Essa atividade é apresentada como o encerramento das ações do dia, um momento para entrar em contato com as possibilidades de uma cultura livre.

Tal disseminação do programa Blender e de outras ferramentas que auxiliam na desmistificação das tecnologias contemporâneas é possível devido aos valores promovidos pelo movimento do *software* livre iniciado por Richard Stallman em 1984 (CASTELLS, 2003). Em reação à proteção de *software* que impedia a aprendizagem, criação e melhoria dos sistemas utilizados no Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Stallman criou a Free Software Foundation⁴⁶ (FSF), com o objetivo de desenvolver um sistema livre da proteção de direitos autorais. O sistema operacional GNU foi o trabalho resultante que iniciou o movimento do *software* livre e a licença *copyleft*, uma referência ao direito autoral padrão chamado de *copyright*. Para um programa ser licenciado como *copyleft* é necessário que este respeite quatro liberdades fundamentais: utilização sem restrições; abertura de seu código fonte para

⁴⁴ Projeto criado pela equipe de programação da unidade e realizado em setembro de 2012. Descrito na seção 3 desta pesquisa.

⁴⁵ A visualização 3D (estereoscopia) se diferencia da modelagem 3D já que esta última diz respeito a sua construção em um ambiente digital tridimensional, enquanto a primeira se refere a ilusão de óptica de visualizar um ambiente tridimensional a partir de um plano.

⁴⁶ Disponível em: < <https://www.fsf.org>>. Acesso em: 11 jul. 2017.

estudo e adaptações a necessidades particulares; abertura para redistribuição; abertura para melhorias e suas publicações (BARAHONA, 2012).

Essa abertura do código fonte dos sistemas operacionais proporcionou por exemplo, a criação do Linux, um núcleo para desenvolvimento de sistemas operacionais livres, considerado um dos mais robustos do mundo (CASTELLS, 2003). *Softwares* com finalidades diferentes são criados dentro dos ideais da FSF e proporcionam a disseminação de ferramentas não apenas de maneira gratuita, como os chamados *freewares*, mas de maneira livre, no sentido de dar liberdade aos usuários como na cultura livre (LESSIG, 2005).

Por se tratar de uma atividade livre para todos os públicos, atingindo o caráter intergeracional dos locais visitados, a sessão de animações acabou aproximando os adultos dos demais filmes da mostra, pois parte do público permanecia para assistir aos documentários exibidos nas sessões seguintes. A grande procura pela exibição das animações em comparação às demais sessões do projeto influenciou a repetição da atividade nas ações realizadas em cumprimento a segunda edição do Edital Redes e Ruas.

De acordo com a troca e a experiência de cada ação do LINCE foram acrescentados novos vídeos à proposta da sessão de animações da Fundação Blender, subtraídos outros, modificada a quantidade de participantes, a duração da fala de apresentação e dos curtas exibidos. No texto submetido ao Edital em 2014 a descrição da Mostra é apresentada de maneira geral, sem especificar cada sessão:

Mostra de Filmes Recicláveis (Festival de Filmes e Animações Livres)
Exibição da crescente produção de filmes de vários países que surgem fora dos meios convencionais, que se distinguem principalmente por possibilitar uma maior liberdade de acessar, compartilhar, modificar e exibir obras criativas. O festival irá apresentar ao público um panorama internacional de filmes, vídeos e animações em 2D e 3D produzidos no Brasil e em vários outros países disponibilizados com licenças de direitos autorais livres como as Creative Commons, *copyleft* e Domínio Público. Os filmes serão precedidos de breve bate-papo em que serão discutidas as possibilidades de criação, apropriação e distribuição no contexto das chamadas “cultura livre” e “cultura remix”.

Duração: 2 horas. 30 vagas. Indicação etária de acordo com a lista de filmes do dia. (ALVES; NASCIMENTO, 2014, p. 06).

A flexibilidade proporcionada pela apresentação do texto e a compreensão dos responsáveis pela fiscalização do cumprimento do Edital permitiu que as adaptações acontecessem durante o planejamento das ações ou até mesmo durante a atividade.

A primeira sessão da Mostra de Animações Livres realizada pelo projeto LINCE ocorreu no Parque Linear Tiquatira, localizado na Penha, no dia 28 de março de 2015 a partir das 19:00. Apesar dos diversos problemas enfrentados pela equipe nessa ação durante o dia (falta de ponto de energia, ausência de sinal do *wi-fi*, pouca circulação de pessoas) a sessão atraiu cerca de quarenta participantes, um número maior do que a quantidade de cadeiras que tínhamos disponíveis e de óculos especiais para distribuir.



Figura 10: Primeira sessão da Mostra de Animações Livres no Parque Linear Tiquatira.

Registramos a reação do público a cada animação visualizada e observamos a preferência por aquelas mais divertidas em relação a outras com um tema mais reflexivo. Nessa ocasião foi possível apresentar o 3D a partir do funcionamento dos óculos anaglíficos em comparação aos polarizados do cinema, divulgar as possibilidades da cultura livre a partir dos sites indicados em nossas páginas na *internet*, presentes no folheto distribuído. Os óculos coloridos chamavam atenção no momento da entrega, apesar de algumas pessoas relacionarem com óculos promocionais de bancas de jornal presentes em anúncios ou revistas infantis questionavam o porquê dos óculos dos cinemas serem diferentes. Devido a agitação do público para início da sessão o funcionamento da estereoscopia e as diferenças

entre visualização e modelagem 3D foram compartilhadas apenas com aqueles interessados que ficaram ao final da sessão.

As sessões seguintes foram realizadas no Parque Raul Seixas em Itaquera no mês de abril e no Parque Chico Mendes na Vila Curuçá no mês de maio e também atraíram muitas famílias interessadas em atividades culturais para as crianças. Em ambas foi possível compartilhar as possibilidades da cultura livre a partir da indicação das páginas do projeto na *internet* e informações sobre a visualização 3D. A principal diferença entre as duas exposições foi a variação do ambiente.

No Parque Raul Seixas a sessão aconteceu em uma sala fechada preparada para simular o cinema tradicional e com capacidade limitada de atendimento ao público, também de acordo com a quantidade de óculos disponíveis. Já no Parque Chico Mendes a sessão foi realizada em uma área coberta, porém de livre acesso a qualquer frequentador do parque, o que possibilitou um maior alcance para a atividade ao mesmo tempo que criou situações não previstas. Apesar de termos aumentado o número de óculos a serem distribuídos, ainda não foram suficientes para a demanda que surgiu, e algumas crianças assistiram à sessão sem os óculos especiais. Nessa ocasião foi possível observar que algumas pessoas se interessavam pelos óculos especiais por já conhecer suas possíveis aplicações, e não necessariamente queriam acompanhar a atividade, permanecendo pouco tempo no local aberto, o que impediu que aqueles que estavam interessados em acompanhar pudessem ter uma experiência mais próxima da planejada.

Durante o ano foram exibidos outros filmes da Mostra de Filmes Recicláveis que não faziam parte da sessão da Fundação Blender, em uma dessas ocasiões, em setembro, ao contrário das ações planejadas descritas acima a exibição ocorreu de maneira improvisada. Havíamos programado para a Ocupação no Casarão da Vila Mara a exibição do documentário “Os *Yes Men* Consertam o Mundo”⁴⁷, com o intuito de promover uma reflexão acerca do ativismo na *internet*, já que de acordo com os responsáveis pelo local a Praça do Casarão havia abrigado festivais de cinema independente e era frequentada por jovens adultos no período noturno.

⁴⁷ Ficha técnica: The Yes Men Fix the World. Documentário. Legendado. Direção: Andy Bichlbaum, Mike Bonanno, Kurt Engfehr. EUA. 90 min. 2009. Sinopse: As ações de ativistas que se infiltram na mídia e eventos corporativos ridicularizando empresas e governos responsáveis por problemas econômicos e socioambientais. Público Livre. (ALVES; NASCIMENTO, 2014)

Após alguns problemas com a liberação do espaço para a realização da atividade verificamos que a ocupação da Praça se dava sobretudo por crianças que nos receberam com curiosidade e adolescentes que não se interessaram em participar da atividade proposta. Buscando atender as 6 crianças entre 6 e 12 anos que perguntavam sobre a equipe e os equipamentos que estavam sendo montados convidamos que ficassem para uma sessão improvisada da mostra de animações livres, já que estávamos com os arquivos no computador e com poucos óculos, mas suficientes, que costumávamos usar durante as ações. Como as crianças não estavam acompanhadas dos responsáveis legais – estavam sozinhas ou foram a praça junto a irmãos mais velhos – abrimos as janelas da sala de exibição e estendemos o convite aos adolescentes que apenas ficaram assistindo a distância. Alguns deles ainda nos questionaram se as crianças nos atrapalhavam lá dentro, mas entenderam que modificamos a proposta para eles participarem.

Como de costume iniciei a fala sobre os óculos 3D, indagando o grupo se conheciam ou imaginavam o porquê de ter que colocá-los para assistir aos vídeos. Fomos surpreendidos pelas crianças afirmarem que nunca tinham ido ao cinema e que não sabiam como funciona uma sessão, se sempre tem os óculos e até mesmo qual seria a diferença de um filme e um filme de animação. Até então não havíamos levado a atividade a um grupo que não conhecia uma sala de cinema, no máximo uma criança mais nova de uma família que ainda não havia tido a oportunidade. Compartilhamos com as crianças algumas experiências em salas de projeção e elas questionaram se poderiam então após aquela sessão considerar que já tinham ido ao cinema. Junto a eles concluímos que estávamos fora de casa, assistindo a filmes em uma tela grande, no escuro, com um som potente e em grupo, portanto, poderíamos sim considerar aquela uma experiência de ida ao cinema.

Apesar do cinema não ser um lugar comum para esse grupo eles tinham acesso a outros canais para assistirem a filmes, na própria casa ou na casa de amigos e parentes, por meio da televisão, celular e computador, acessando ao site Youtube. A democratização do acesso, portanto se mostra ainda necessária em relação aos aparelhos culturais, visto que há experiências que o computador não necessariamente simula, como a ida ao cinema.

Durante a sessão demonstramos as diferenças entre as animações estereoscópicas que necessitavam dos óculos e as demais, que eles identificaram

como semelhantes às aquelas transmitidas pela televisão. Enquanto as crianças assistiam as animações colocavam e retiravam os óculos para experimentar a diferença, ainda que avisássemos o momento no qual seu uso não era necessário.

Na época da primeira exibição que programei a atividade Mostra de Animações Livres pude perceber que algumas pessoas ainda não conheciam o 3D do cinema e outras apenas não conheciam o seu funcionamento. Após quase 6 anos de criação da atividade ainda entro em contato com grupos que ainda não tiveram a experiência de visualização 3D, seja por falta de interesse ou por falta de acesso. Algumas pessoas apresentam dificuldades em notar a diferença para a visualização 2D e só percebem ao entrar em contato com uma perspectiva mais forçada na tela. O entendimento do processo já é apontado por alguns participantes das sessões, mas a cultura livre e suas possibilidades ainda permanece uma novidade nos espaços visitados.

Enquanto a atividade previa a disseminação dos modos de produção de animações estereoscópicas facilitada pelos princípios da cultura livre, principalmente pelo aumento da produção nos cinemas nos últimos anos, em muitas ocasiões apenas a experiência de assistir em 3D provocava uma série de questionamentos sobre como a ilusão ocorria e a fala sobre a visão estereoscópica, o funcionamento da visão humana, tornava o elemento de interesse e não necessariamente o como produzir. Na atividade na Vila Mara nem mesmo o funcionamento do 3D foi compartilhado da maneira programada, pois as crianças não tinham referência de outro tipo de visualização em uma sala de projeção.

Ao comparar as atividades realizadas percebemos algumas camadas de aprofundamento na experiência proposta: a projeção; a ilusão estereoscópica e nossa visão; as diferenças entre os equipamentos disponíveis; os modos de produção e a técnica envolvida; as possibilidades criativas a partir dos ideais da cultura livre; as discussões sobre o 3D como linguagem ou efeito e o impacto das diferentes tecnologias na produção audiovisual.

Durante a segunda edição do Edital foram distribuídos CDs com todas as animações exibidas pelo LINCE, assim como durante o projeto Kombi.Lab para incentivar a apropriação das obras pelo público. Para incentivar ainda a criação de

obras derivadas a Creative Commons mantém em sua plataforma⁴⁸ uma seleção de repositórios que contém obras licenciadas de diferentes linguagens, podendo ser baixadas, modificadas e distribuídas de acordo com as especificações de seus autores.

Essa prática de recriações se relaciona com a chamada cultura *remix*, apresentada por Lemos (2005). O termo *remix* é utilizado primeiro na música dos DJ's no hip hop para identificar a apropriação de obras para a criação de novas peças, enquanto a cultura *remix* é consolidada no contexto das possibilidades trazidas pelas tecnologias contemporâneas a partir das últimas décadas do século XX (LEMOS, 2005). As características dessa cultura estão também presentes na cultura digital:

Ela é ligada às redes que usam a metalinguagem digital, que retiram toda a produção simbólica dos seus suportes, e por isso ela permite tanta recombinação. Então é uma característica básica das redes, que também é avessa a essa lógica pós-Renascentista, que é a característica de você poder juntar, trazer de volta a recombinação, tal como a originalidade do campo legítimo da produção de arte, da produção de cultura, que tinha sido banido. A prática recombinante, para a indústria cultural, foi banida. Ela é banida a partir do momento que você precisa construir uma lógica mercantil da cultura. (AMADEU, 2009, p. 68).

Para incentivar a remixagem das animações exibidas na mostra programamos oficinas dentro do conjunto de atividades Encontros de Criação Coletiva que se apropriavam desse conteúdo. Os participantes puderam criar apresentações de VJ, com projeções mapeadas e edição de vídeo em tempo real a partir da manipulação das animações que integravam a programação da Mostra de Animações Livres. Dessa maneira trabalhamos dentro da proposta de mostra de filmes também o espaço de experimentação das tecnologias contemporâneas.

A sessão Fundação Blender reverberou em outras iniciativas, como um convite fora do cumprimento do Edital para exibição na Oficina Cultural Maestro Juan Serrano na zona norte, onde eu já ministrava oficinas na área de multimeios. Nesta sessão os jovens se interessaram mais sobre a questão legal envolvendo a remixagem de outras obras audiovisuais, apesar de alguns terem entrado em contato com a visualização 3D pela primeira vez.

Outra iniciativa provocada pela mostra foi o Laboratório de Dublagem de Animações Livres, projeto que contou com o apoio do Edital das Casas de Cultura

⁴⁸ Disponível em: <<https://br.creativecommons.org>>. Acesso em: dez. 2017.

para duas edições em 2016 e que realizei na Casa de Cultura Antonio Marcos, em São Miguel. A ideia de criar essa oficina partiu de uma observação feita durante as sessões da Fundação Blender. A presença da legenda se apresentava como um problema para as crianças em fase de alfabetização e para as que já sabiam ler, mas como ainda em um ritmo vagaroso, tinham dificuldades de acompanhar alguns dos curtas exibidos, reclamando ou perguntando o que estava acontecendo para conseguir acompanhar a trama. O laboratório gerou a dublagem de uma animação antes não disponível em português e de outra que contava apenas com uma versão encontrada na *internet* com a gravação de baixa qualidade, prejudicando a exibição do filme. A experiência com dublagem ainda provocou uma vivência no Parque Raul Seixas durante a segunda edição do Edital Redes e Ruas e duas oficinas no Sesc Belenzinho fora do âmbito do projeto LINCE, que resultaram em diversas versões de uma mesma animação na qual o texto podia ser improvisado na hora da gravação e atraiu crianças, jovens e adultos.

Após ser realizada em diferentes locais percebemos que a Mostra de Animações Livres se apresenta como uma atividade atrativa tanto para o público frequentador dos espaços públicos que receberam as ações quanto para os administradores desses espaços. Para o LINCE, a Mostra já reúne os conceitos de desmistificação, experiência estética e cultura livre trabalhados pelo projeto e com a ampliação para a remixagem de seus vídeos por meio das vivências de VJ, vídeo mapping e edição de vídeo, ela agrega também o conceito #voceartista, o que possibilita a ampliação do público espectador para produtor de conteúdo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Minha jornada como educadora do projeto LINCE provocou inquietações com o trabalho do coletivo, principalmente com o que se refere ao entendimento dos processos educativos que se formavam durante as ações. A busca por abordagens pedagógicas de arte/educação que dialogassem com as tecnologias contemporâneas no contexto periférico me levou a considerar o LINCE como o objeto desta pesquisa, diferente da minha proposta inicial que o considerava apenas como um dos espaços possíveis de realização de atividades relacionadas a cultura digital.

Esse processo de descrever ações culturais que haviam sido planejadas, e na maioria dos casos já haviam sido realizadas, trouxe a dificuldade de descrever os processos contando com um certo distanciamento. Adicionar informações suficientes para o entendimento daqueles que não estiveram inseridos na realização das ações do projeto foi uma das necessidades desta pesquisa.

O caminho de investigação a partir do trabalho do LINCE foi escolhido com a finalidade de identificar suas características e relações com o campo da arte/educação, visto que a criação do projeto se deu a partir de experiências pessoais que relacionavam arte, educação e tecnologias. A relação entre diferentes áreas do conhecimento como a comunicação, a arte e a educação me levaram a pesquisar sobre abordagens pedagógicas que dialogam com as tecnologias contemporâneas, ainda que fora da especificidade da arte/educação, como é o caso da Educomunicação, da Media Literacy e das metodologias abordadas no livro Educar com a Mídia (FREIRE; GUIMARÃES, 2013).

A partir do estudo das diferentes abordagens e do contato com os estudos de arte/educação pude compreender a relação entre as propostas do LINCE e o conceito de experiência estética associado a produção artística popular, como tratado por Shusterman (1998). A valorização dessa produção aliada a possibilidade de experimentar tecnologias contemporâneas para a produção de animações, *games*, projeções, músicas, dentre outras criações, provocou um espaço para apresentar a arte como experiência, aproximando do público não especializado e não acostumado com os espaços tradicionais de arte. Através da experiência estética as pessoas puderam se relacionar com as tecnologias contemporâneas de uma maneira sensível, explorando possibilidades que vão além do simples acesso.

A identificação do problema em democratizar o acesso às tecnologias contemporâneas sem uma preocupação com o desenvolvimento de uma postura crítica do indivíduo se deu a partir das análises de Freire e Guimarães (2013) e Cunha (2012). Sem desconsiderar a importância da inclusão digital, visto que a exclusão permanece e é agravada pela desigualdade social, a “educação digital” como proposta por Cunha (2012) inclui o “desenvolvimento pleno dos indivíduos”. Para ser uma experiência educacional a inclusão deve considerar as particularidades da linguagem digital, incluindo o desenvolvimento da postura crítica e a apreensão de seus modos de produção, proporcionando ao indivíduo o aumento de sua capacidade de ler o mundo enquanto adquire novos canais de expressão. A oferta de acesso somente não é suficiente para esse processo de educação digital, inclusive por disseminar ainda mais facilmente os valores dominantes na sociedade, através dos meios de comunicação de massa presentes também no meio digital.

Com as tecnologias como parte fundamental do desenvolvimento cultural das sociedades, a exclusão digital passa a ser também cultural, visto que pode ampliar a desigualdade entre quem tem acesso às informações presentes nas redes e aqueles que não tem. A postura crítica torna-se mais uma vez necessária para o indivíduo identificar os objetivos dos responsáveis pelas produções disseminadas pelas redes, não relacionando toda informação que é divulgada com uma verdade.

No entanto, essa exclusão cultural não é provocada somente pela falta de acesso as tecnologias contemporâneas, mas também pela falta de equipamentos culturais nas periferias da cidade, o que agrava a desigualdade entre o repertório cultural das diferentes classes sociais. Aqueles que estão excluídos digitalmente, portanto, acabam entrando em contato principalmente com as mídias massivas, ainda que fora do ambiente digital.

Os coletivos culturais que atuam nas regiões periféricas enfrentam essa falta de estrutura para a realização de ações junto ao público do entorno e contam sobretudo com iniciativas de promoção à cultura para manterem suas atividades. Durante uma dessas iniciativas, o Edital Redes e Ruas da Prefeitura de São Paulo abordado durante esta pesquisa, o projeto LINCE programou vivências, oficinas e mostra de filmes livres entre os anos de 2015 e 2017. A ocupação do espaço público periférico da zona leste com a finalidade da realização de intervenções culturais se mostrou um espaço a ser explorado, pois entramos em contato com muitas pessoas

interessadas em participar das atividades, mas ainda sem acesso a uma programação cultural constante em seu bairro. Para garantir o incentivo ao desenvolvimento de uma postura crítica durante um processo de educação digital essa ocupação deve ser algo trabalhado por políticas públicas, visto que iniciativas privadas tem seu interesse voltado sobretudo ao acúmulo do capital e não ao desenvolvimento social dos indivíduos.

Como parte do processo de educação digital tanto o acesso quanto a aprendizagem dos códigos informacionais específicos da cultura digital são facilitados pelos preceitos da cultura livre. Apresentada nesta pesquisa a partir da análise de Lessig (2004), a cultura livre democratiza o acesso aos bens culturais uma vez que diminui as barreiras legais para sua cópia, modificação e distribuição. Baseada na filosofia do *software* livre, que dissemina os meios de produção presentes na cultura digital, a cultura livre possibilita a disseminação também da criação de bens culturais em diferentes linguagens, já que disponibiliza obras criativas para serem apreciadas, remixadas e trabalhadas como base de um novo projeto.

Essa abertura para o acesso e a criação de bens culturais promovida pela cultura livre é aproveitada pelo LINCE para desmistificar as tecnologias contemporâneas. Compreender o funcionamento de interfaces diluídas, como a realidade virtual se apresenta, pode contribuir para o desenvolvimento de uma postura crítica do indivíduo perante os dispositivos tecnológicos. Tal desmistificação faz parte do processo de identificar a informação transmitida por uma tecnologia, sem recebê-la como sinônimo da verdade, como um conteúdo neutro que não pertence a objetivos políticos de grupos específicos. Pois ainda que a tecnologia deva ser considerada a partir de uma visão integrada como aponta Cunha (2008), nem “tecnofóbica”, nem “tecnomaníaca”, não significa que seja neutra. Utilizada como instrumento de diferentes grupos da sociedade, a tecnologia sempre apresenta os ideais desses grupos. Compreender sua estrutura então permite ao indivíduo identificar quais são esses objetivos e se posicionar criticamente diante deles.

O uso de tecnologias livres e aproveitamento das comunidades abertas nas redes da *internet* abrem possibilidades para uma produção que critique as estruturas que formam a cultura digital, ampliando as possibilidades de escrita no mundo daqueles que não tem acesso a aparelhos culturais diversos e aos meios de produção de determinados bens culturais. A aplicação dos conceitos de cultura livre para a

educação digital apresenta-se, portanto, como um caminho que facilita o desenvolvimento de uma postura crítica no indivíduo, pois sem tal acesso a produção ficaria limitada ao que as empresas oferecem em seus *softwares* e serviços, e as produções de bens culturais de pequenos grupos que detém os meios de produção.

A possibilidade de criação no ambiente digital permite ao indivíduo não apenas uma instrumentalização, pois provoca questionamentos e amplia as possibilidades de forma das ideias a serem expressas. Esse processo de empoderamento não modifica apenas o indivíduo, pois como aponta Freire (FREIRE; SHOR, 2013), não seria suficiente para uma mudança social, mas também adiciona diferentes atores sociais na produção de bens culturais, impactando a relação público consumidor e produtores de conteúdo.

Em uma tentativa de apresentar uma visão integrada, ao invés da polarização entre entusiastas com o surgimento de tecnologias e aqueles com visões apocalípticas a respeito delas, o LINCE trabalha as tecnologias contemporâneas como parte da cultura, a cultura digital. A aprendizagem de seus códigos e técnicas envolvidas são tratadas como parte do processo de escrita no mundo, um empoderamento digital que não se refere apenas ao indivíduo, mas que dialoga com seu entorno.

REFERÊNCIAS

ALVES, Arlindo; NASCIMENTO, Vanessa. **Projeto LINCE**: Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação. São Paulo, 2014. No prelo.

ALVES, Arlindo; NASCIMENTO, Vanessa. **Projeto LINCE**: Laboratórios Interativos Nômades para Criatividade e Experimentação. São Paulo, 2016. No prelo.

AMADEU, Sérgio. Sérgio Amadeu. In: COHN, S.; SAVAZONI, R. (Org.). **Culturadigital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azogue, 2009. p. 66-77. Disponível em: <<http://culturadigital.br/wp-content/blogs.dir/1/files/2013/06/cultura-digital-br.pdf>>. Acesso em: 2017.

BARAHONA, J. M. G. Guia do *software* livre. Tradução de F. Burd. In: BARAHONA, J. M. G. et al. **Copyleft**. Manual de uso. [S.l]: [s.n], 2012. Disponível em: <<http://copyleftmanual.wordpress.com>>. Acesso em: 2017.

BARBOSA, Ana Mae; CUNHA, Fernanda (Org.). **Abordagem Triangular no ensino das artes e culturas visuais**. São Paulo: Cortez, 2010.

BARBOSA, Ana Mae (Org.). **Arte/Educação Contemporânea**: consonâncias internacionais. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. **Ensino da arte**: Memória e História. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. **John Dewey e o Ensino de Arte no Brasil**. São Paulo: Cortez, 2008.

_____. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte, 2007.

CARVALHO, Livia. **O ensino de artes em ONGs**. São Paulo: Cortez, 2008.

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

_____. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

COTRIM, Márcio. **O pulo do gato 3: O berço de palavras e expressões populares.** São Paulo: Geração Editorial, 2009.

CUNHA, Fernanda Pereira. **Cultura digital na e-arte/educação: cultura digital crítica.** Tese de doutorado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-31082015-150049/publico/FernandaPereiradaCunha.pdf>>. Acesso em: 2017.

_____. **Técnica e Tecnologia.** A indústria ideológica de massa. São Paulo: Annablume, 2012

_____. **E-arte/educação.** Educação digital crítica. São Paulo: Annablume, 2012.

DEWEY, John. **Arte como experiência.** São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DEWEY, John. Imaginação e expressão. In: John Dewey: Sobre ideia e técnica. In: BARBOSA, A. M. **Redesenhando o Desenho: educadores, política e história.** São Paulo: Cortez, 2014. p. 23-36.

FERREIRA, Aurélio. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa.** Editora Positivo, 2010.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta.** Ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo; GUIMARÃES, Sérgio. **Educar com a Mídia** [recurso eletrônico]: novos diálogos sobre educação. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

FREIRE, Paulo; SHOR, Ira. **Medo e ousadia** [recurso eletrônico]: o cotidiano do professor. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GRAU, Oliver. **Arte virtual.** São Paulo: Editora Unesp; Editora Senac São Paulo, 2005

HATCH, Mark. **The Maker Movement Manifesto**: rules for innovation in the new world of crafters, hacjers, and thinkerers. [S.l.]: McGraw-Hill Education, 2014.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e estatística. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios**: síntese de indicadores 2015 / IBGE, Coordenação de Trabalho e Rendimento. - Rio de Janeiro: IBGE, 2016. 108p Disponível em: <<https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv98887.pdf>>. Acesso em 2017.

INTERNATIONAL TELECOMMUNICATION UNION. **Facts and figures ICT2016**. Disponível em: <<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2016.pdf>>. Acesso em: 2017.

FUNDAÇÃO TELEFÔNICA VIVO. **Juventude Conectada 2**. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2016. p. 247.

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In: SEMINÁRIO SENTIDOS E PROCESSOS, 2005, São Paulo. **Mostra Cinético Digital**. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 2017

LEMOS, Manoel. De volta aos átomos: Movimento Maker, *Hardware Livre* e o surgimento de uma nova revolução industrial. **Revista Observatório Itaú Cultural**, São Paulo, n. 16, p. 20-35, jan./jun. 2014. Disponível em: <http://blog.fazedores.com/wp-content/uploads/2014/07/OBSERVATORIO16_0.pdf>. Acesso em: 2017

LESSIG, Lawrence. **Cultura livre**: Como a Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade. São Paulo: Trama, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MACHADO, Arlindo. **Repensando Flusser e as imagens técnicas**. Ensaio apresentado no evento Arte en la Era Electrónica - Perspectivas de una nueva estética, realizado em Barcelona, no Centre de Cultura Contemporània de Barcelona, de 29.01 a 01.02.97. Disponível em: <https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/85564/mod_resource/content/1/repensando%20flusser%20e%20as%20imagens%20t%C3%A9cnicas%20completo.pdf> Acesso em 2017.

MAIA, Harika; OLIVEIRA, Rita. A periferia é o centro: juventudes, políticas públicas e cultura digital em São Paulo. In: CORÁ; Maria (Org.). Políticas e práticas culturais para a cidade de São Paulo. São Paulo: TikiBooks, 2016. p. 38-58

MATTAR, João. **Games Em Educação**: Como os Nativos Digitais Aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

Rede Social Brasileira por Cidades Justas e Sustentáveis. Disponível em: <<http://www.redesocialdecidades.org.br>>. Acesso em 2018.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artmed, 2008

PAPERT, Seymour; FREIRE, Paulo. **Seymour Papert e Paulo Freire: uma conversa sobre informática, ensino e aprendizagem**. Gravado por: Gabriel Priolli e Eduardo Ramos. São Paulo: TV PUC-SP, novembro de 1995. Disponível em: <<http://www.acervo.paulofreire.org:8080/jspui/handle/7891/395>> Acesso em 2017.

PORTINARI, Natália. **Sem antenas, conexão de telefonia é pior na periferia de São Paulo**. Folha de São Paulo, 07/12/2017 02h00. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2017/12/1941340-conexao-de-internet-e-pior-na-periferia-de-sao-paulo.shtml>> Acesso em 2018.

PUBLISHNEWS. **'Empoderamento' é a palavra do ano**. Disponível em: <<http://www.publishnews.com.br/materias/2016/12/22/editora-positivo-divulga-lista-das-dez-palavras-mais-procuradas-no-dicionario>> Acesso em 2018.

RUSHKOFF, Douglas. **Program Or Be Programmed**: Ten Commands for a Digital Age. New York: OR Books, 2010.

SÃO PAULO (Município). **EDITAL PARA SELEÇÃO E APOIO A PROJETOS DE INCLUSÃO, CIDADANIA E CULTURA DIGITAL PARA A CIDADE DE SÃO PAULO**. EDIÇÃO 2014. Edital nº 01/2014/SMC/SMDHC/SES

SÃO PAULO (Município). **EDITAL PARA SELEÇÃO E APOIO A PROJETOS DE CULTURA DIGITAL, INCLUSÃO E CIDADANIA PARA A CIDADE DE SÃO PAULO**. EDIÇÃO 2016. Edital nº __/2016/SMC/SMDHC/SES

SÃO PAULO (Município). **Redes e Ruas**: Inclusão, Cidadania e Cultura Digital. São Paulo: [s.n], 2015. 177 p.

SHUSTERMAN, Richard. **Vivendo a arte**: o pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: Editora 34, 1998.

SILVA, Maurício da. **A contribuição da Abordagem Triangular do Ensino das Artes e Culturas Visuais para o desenvolvimento da Epistemologia da Educomunicação**. Dissertação de mestrado. São Paulo: Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em:

<<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27160/tde-03022017-163215/publico/MauriciodaSilvaVC.pdf>>. Acesso em: 2017.

SIQUEIRA, Alexandra; CANELA, Guilherme. Os porquês de uma política nacional de mídia-educação. **Comunicação & Educação**: Realmente precisamos de educação para os meios? Revista do curso Gestão da Comunicação – Ano XXII – n. 2. jul/dez 2012 v. 17. p. 13-21. Disponível em:

<<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/download/73533/77232>>. Acesso em: 15 de maio de 2017.

SUPLICY, Eduardo; ALMEIDA, Guilherme. Humanizando a Cidade. In: SÃO PAULO (Município). **Redes e Ruas**: Inclusão, Cidadania e Cultura Digital. São Paulo: [s.n], 2015. 177 p. p. 14.

APÊNDICE – ATIVIDADES REALIZADAS PELO LINCE

Quadro 1 – Atividades realizadas em cumprimento ao 1º Edital Redes e Ruas

(continua)

NOME	DESCRIÇÃO	LOCAL
Terceira idade acessando as Praças WiFi	“Introdução à navegação e pesquisa na rede <i>wi-fi</i> por meio de celulares, <i>tablets</i> ou <i>notebooks</i> . O participante será orientado a conectar-se com seu dispositivo e compartilhar fotos e vídeos, além de conhecer aplicativos úteis para se localizar na cidade, enviar mensagens pela internet, jogar, dentre outros.”	Parque Chico Mendes 28/02/15 às 13h e 23/05/15 às 11h; Parque Linear Tiquatira 28/03/15 às 11h; Parque Raul Seixas 25/04/15 às 13h e 18/07/15 às 13h30;
Mostra de Filmes Recicláveis	“Exibição da crescente produção de filmes de vários países que surgem fora dos meios convencionais, que se distinguem principalmente por possibilitar uma maior liberdade de acessar, compartilhar, modificar e exibir obras criativas. O festival irá apresentar ao público um panorama internacional de filmes, vídeos e animações em 2D e 3D produzidos no Brasil e em vários outros países disponibilizados com licenças de direitos autorais livres como as <i>Creative Commons</i> , <i>copyleft</i> e Domínio Público. Os filmes serão precedidos de breve bate-papo em que serão discutidas as possibilidades de criação, apropriação e distribuição no	Parque Chico Mendes 28/02/15 às 15h30 e 24/05/15 às 15h30; Parque Linear Tiquatira 28/03/15 às 19h; Parque Raul Seixas 26/04/15 às 15h e 19/07/15 às 15h30; Casa de Cultura Antônio Marcos 08/09/15 às 10h; Centro de Educação Popular da Comunidade Nossa Senhora Aparecida 09/09/15 às 10h; Subprefeitura de São Miguel 09/09/15 às 15h e 10/09/15 às 15h; Ocupação Casarão da

	contexto das chamadas 'cultura livre' e 'cultura remix'."	Vila Mara 12/09/15 às 18h; Ação Beneficente Santa Luzia 16/09/15 às 15h;
Enciclopédia das Mídias Sociais	"Bate-papo sobre temas relacionados ao universo das mídias digitais. A cada encontro o público entrará em contato com diferentes verbetes e será convidado a discutir tendências e expressões. Serão apresentados projetos, ferramentas online, bibliografia e conteúdo multimídia. Cada assunto é apresentado como um verbete visando introduzir o tema e provocar uma breve discussão."	Parque Chico Mendes 01/03/15 às 13h; Parque Linear Tiquatira 28/03/15 às 14h;
Apresentação artística + foto e vídeo na rede	"Com enfoque criativo/artístico, acontecem workshops/oficinas junto a performances artísticas com duração de 2 horas que incentivarão os participantes, a cada encontro durante o semestre, a interagirem entre si ao se apropriarem de diferentes tecnologias contemporâneas como forma de potencializar a comunicação, a expressão artística e a cidadania. Fotografia na rede e Vídeo na rede Introdução à fotografia digital e aos princípios do vídeo digital com o objetivo de captar apresentações artísticas e compartilhar nas redes sociais. O público será convidado a	Parque Chico Mendes 01/03/15 às 15h30 e 23/05/15 às 14h; Parque Linear Tiquatira 28/03/15 às 16h30; Parque Raul Seixas 25/04/15 às 15h30 e 18/07/15 às 15h30; Largo do Rosário, junto ao evento "Seu Abrigo, Nosso Abraço 2" 10/10/15 às 11h e as 13h;

	registrar a apresentação do dia em seus próprios dispositivos e a compartilhar o material nas redes sociais.”	
Realidade Aumentada	“Objetos e personagens virtuais serão exibidos em um telão interagindo com o público. Através da captação de uma <i>webcam</i> será possível integrar o mundo real com o virtual.”	Parque Raul Seixas 26/04/15 às 13h; Casa de Cultura Antônio Marcos 12/09/15 às 15h;
Você é o VJ	“Oficina de audiovisual destinada ao primeiro contato com edição de vídeo em tempo real por meio do <i>software</i> livre LIVES. O participante poderá vivenciar o trabalho do vídeo <i>jockey</i> (VJ ou <i>Veejay</i>), artista que sincroniza áudio e vídeo ao vivo.”	Parque Chico Mendes 24/05/15 às 13h; Parque Raul Seixas 19/07/15 às 13h; Casa de Cultura Antônio Marcos 29/08/15 às 17h e 10/09/15 às 10h;
Laboratório Criativo de Informática: Explicando o Computador	“De uma forma descontraída serão apresentadas partes e algumas configurações com experimentos simples e divertidos. A partir de 10 anos.”	Casa de Cultura Antônio Marcos 29/08/15 às 13h e 12/09/15 às 13h;
Stop Motion 3D	“Exibição de curtas animados e criação de uma animação 3D com personagens de papel.”	Casa de Cultura Antônio Marcos 29/08/15 às 15h;
Vídeo Mapping Remix	“Novamente com um público reduzido na Casa de Cultura devido às chuvas, a equipe do Projeto LINCE aproveitou o tempo da atividade para fazer experimentações com a linguagem audiovisual, chamando a atenção	Casa de Cultura Antônio Marcos 11/09/15 às 10h;

	das poucas pessoas que circulavam pelo andar.”	
Realidade Virtual e Aumentada	<p>“Durante quatro horas de evento ocorreu a vivência de Realidade Virtual e Aumentada, possibilitando que o público experimentasse os óculos virtuais Google Cardboard e assistisse a vídeos de diferentes possibilidades dessa tecnologia. Ainda foram distribuídos dez kits (molde, imãs e lentes) para construção de seus próprios óculos àqueles que acompanharam o tutorial de montagem a partir de uma caixa de papelão reciclado.”</p>	<p>Largo do Rosário, junto ao evento “Seu Abrigo, Nosso Abraço 2” 10/10/15 às 11h;</p>

Quadro 2 – Atividades realizadas em cumprimento ao 2º Edital Redes e Ruas

(continua)

NOME	DESCRIÇÃO	LOCAL
Mostra de Filmes e Animações 3D	“A atividade que já foi realizada em diferentes espaços públicos da cidade demonstrou uma grande capacidade de incluir crianças e jovens na Cultura Livre, já que é composta por animações criadas por meio de modelos alternativos ao direito autoral padrão, que distinguem principalmente por possibilitar uma maior liberdade de acesso, modificação e distribuição por meio das licenças Creative Commons, <i>copyleft</i> e Domínio Público.”	07/11/16 às 10h e 23/11/16 às 10h Casa de Cultura de São Miguel Antônio Marcos; 25/11/16 às 10h e 30/11/16 às 15h30 Instituto NUA; 18/12/16 às 16h. Parque Raul Seixas;; 12/02 às 16h Parque Chico Mendes; 25, 26, 27 e 28 de abril às 15h30 Telecentro Dom Bosco I ; 09/04 às 16h Parque Chico Mendes; 07/05 às 16h00 Casa de Cultura Raul Seixas
Seleção de animações: dos pioneiros até os vídeos Minecraft	Encontros de Criação Coletiva: Cultura Livre e Cultura Remix “Seleção de divertidas animações de várias épocas. Das produções pioneiras do início do século XX, até as produzidas no estilo faça você mesmo.”	08/11/16 às 10h. Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos
Vídeo Mapping	Encontros de Criação Coletiva: Cultura Livre e Cultura Remix	09/11/16 às 10h e 24/11/16 às 16h Casa de Cultura de São

	<p>“Conheça alguns princípios básicos da técnica audiovisual de projetar imagens em objetos experimentando o <i>software</i> VPT e trechos de filmes da Mostra de Filmes Recicláveis.”</p>	Miguel – Antônio Marcos
Realidade Virtual	<p>Encontros de Criação Coletiva: Cultura Livre e Cultura Remix; Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Fantásticas; “O participante poderá interagir com personagens e objetos virtuais inseridos no mundo real, além de experimentar ficar imerso em um ambiente 3D construído digitalmente.”</p>	09/11/16 às 16h. e 21/11/16 às 10h Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos; 12/02 às 14h Parque Chico Mendes; 20 de maio de 2017 às 14h Parque Raul Seixas
Você é o VJ	<p>Encontros de Criação Coletiva: Cultura Livre e Cultura Remix “Oficina de audiovisual destinada ao primeiro contato com edição de vídeo em tempo real por meio do <i>software</i> livre LIVES. O participante poderá vivenciar o trabalho do vídeo jockey (VJ ou Veejay), artista que sincroniza áudio e vídeo ao vivo.”</p>	10/11/16 às 10h e 23/11/16 às 16h Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos
Realidade Aumentada	<p>Encontros de Criação Coletiva “Objetos e personagens virtuais serão exibidos em um telão interagindo com o público. Através da captação de uma <i>webcam</i> será possível integrar o mundo real com</p>	10/11/16 às 16h. Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos

	o virtual. A experiência ainda será potencializada com o uso de aplicativos instalados em dispositivos móveis (celulares e <i>tablets</i>), que facilitarão a mistura dos elementos virtuais com o ambiente.”	
Reinventando Filmes	Encontros de Criação Coletiva “Os participantes vão criar novas situações, e contexto dramáticos em um filme ou animação recriando o som, diálogos de uma obra disponibilizada por uma licença livre”	11/11/16 às 10h Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos
Pré-cinema: Brinquedos ópticos	Encontros de Criação Coletiva “Experimentação de brinquedos que permitem a visualização de animações impressas e que são de domínio público. Crie personagens que ganham vida através dos brinquedos e conheça repositórios online de obras clássicas.”	11/11/16 às 16h. Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos
Realidade Aumentada e Realidade Virtual	Encontros de Criação Coletiva Realização das atividades Realidade aumentada e Realidade virtual simultaneamente.	19/11/16 às 10h. E.E. Antonieta de Souza Alcântara – Jardim das Laranjeiras - São Paulo
Você é a animação: Fotografando, programando e animando	Encontros de Criação Coletiva “Criação de animações simples e divertidas a partir de suas próprias poses fotográficas. Misturando som e movimento usando códigos muito	22/11/16 às 10h. Casa de Cultura de São Miguel – Antônio Marcos

	simples de programação no <i>software</i> Scratch.”	
Conexão Juventudes: Bate-papo	Encontros de Criação Coletiva: Conexão Juventudes “Encontro que promove a interação	03/12/16 às 13h. E.E. Deputado Silva Prado
Conexão Juventudes: Apresentações de grupos de jovens	interterritorial norte/leste, para compartilhamento e reflexão a respeito das práticas de intervenção artística digital feita por jovens e para jovens.”	03/12/16 às 16h. E.E. Deputado Silva Prado
Conexão Juventudes: Grafitti		03/12/16 às 15h. E.E. Deputado Silva Prado
Cidade Colaborativa	“Com o intuito de colocar em prática as experiências vivenciadas durante as atividades, o público será convidado a repensar seu bairro e a cidade colaborando com a construção de uma cidade modular.”	03/12/16 às 15h. E.E. Deputado Silva Prado; 18/12/16 às 12h. Parque Raul Seixas; 12/02 às 12h Parque Chico Mendes; 09/04 às 12h Parque Chico Mendes; 07/05 às 12h00 Casa de Cultura Raul Seixas;
Sonorização de Animação	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Sonoras “Sonorização de curtas animados utilizando softwares, músicas, sons e animações livres para uso. O participante entrará em contato com edição e gravação de áudio, inserindo trilhas, efeitos sonoros e experimentando o processo de Lip	18/12/16 às 12h. Parque Raul Seixas

	Sync, a sincronia labial na dublagem.”	
Piano de Chuchus	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Sonoras “Por meio de um Makey Makey, dispositivo que transforma qualquer coisa em um teclado simplificado, os participantes irão criar um piano para tocar melodia simples e fáceis usando como teclas objetos inusitados.”	18/12/16 às 14h. Parque Raul Seixas
Robô bom de papo	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Sonoras “Vivência com robô falante que combina material reciclado e componentes eletrônicos como LEDs, motorzinhos e pilhas, e tecnologia Arduino. Cada participante poderá entender como funciona a escultura robótica e seus diferentes tipos de movimentos e materiais. Com Renato Farias.”	18/12/16 às 14h. Parque Raul Seixas; 12/02 às 14h Parque Chico Mendes;
Você é o DJ	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Sonoras “Oficina de audiovisual destinada ao primeiro contato com edição de vídeo em tempo real por meio do <i>software</i> livre LIVES. O participante poderá vivenciar o trabalho do vídeo jockey (VJ ou Veejay), artista que sincroniza áudio e vídeo ao vivo.”	18/12/16 às 15h. Parque Raul Seixas; 12/02 às 15h Parque Chico Mendes;

Introdução ao uso criativo do celular	Encontros de Criação Coletiva: Terceira Idade Criativa “Expressão artística com auxílio do computador e ferramentas gratuitas	14, 15, 16 e 17 de março às 15h30 Telecentro Dom Bosco II;
Uso criativo do Computador	online para explorar a escrita, o som, a imagem, e o vídeo.”	21, 22, 23 e 24 de março as 09h30 Telecentro Dom Bosco II;
Aprendendo fotografia no Computador. Memória do papel e do digital		21, 26, 27 e 28 de abril às 09h30 Telecentro Dom Bosco;
Aprendendo sobre vídeo e áudio. História e Lembranças		02, 03, 04 e 05 de maio às 9h30 Telecentro Dom Bosco II;
Programando e animando com Scratch: Primeiros passos.	Encontros de Criação Coletiva: Experiências Animadas “Atividade introdutória que apresenta aos participantes os recursos para criação de personagens e animações simples 2D de modo fácil e lúdico por meio da ferramenta Scratch (criada com fins educativos pelo MIT). São apresentados conceitos básicos sobre animação, programação e funcionamento da plataforma online Scratch.”	14, 15, 16 e 17 de março as 09h30 Telecentro Dom Bosco II;
Gif animado, cinemagrafia e Realidade Virtual	Encontros de Criação Coletiva: Experiências Animadas	02, 03, 04 e 05 de maio às 15h30

	<p>“O participante entrará em contato com diferentes possibilidades de criar animações que se repetem, desde a origem dos GIFs animados até as experiências recentes chamadas de cinemagrafia.”</p>	Telecentro Dom Bosco I
Stop Motion	<p>Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Animadas</p> <p>“Animação com recortes retirados de revistas, gibis e de desenhos feitos pelos participantes. Os personagens escolhidos serão animados por meio da técnica <i>stop motion</i>, na qual uma sequência de fotos gera o vídeo final.”</p>	09/ 04 às 13h Parque Chico Mendes
Desafio do Manequim	<p>Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Animadas</p> <p>“Criação de vídeo coletivo no estilo “Mannequin Challenge”, o desafio do manequim. Participantes “congelam” como estátuas ou manequins enquanto uma câmera em movimento registra tudo.”</p>	09/04 às 13h30 Parque Chico Mendes
Pixilation	<p>Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Animadas</p> <p>“Criação de animações com pessoas utilizando a técnica <i>pixelation</i>, que permite a realização de ações fantásticas impossíveis de serem reproduzidas no mundo real. Os participantes poderão representar os personagens das</p>	09/04 às 14h Parque Chico Mendes

	histórias criadas e escolher as ações que serão animadas.”	
Seu corpo é a Animação	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências Animadas “Criação de animações simples e divertidas a partir de suas próprias poses fotográficas. Misturando som e movimento usando códigos muito simples de programação no <i>software</i> Scratch.”	09/04 às 14h30 Parque Chico Mendes
Drawdio Lápis Musical	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências em Gamearte “Oficina que ensinará a construir o Drawdio um lápis que toca ao desenhar. Com o músico Luiz Ricas.”	07/05 às 13h Casa de Cultura Raul Seixas
Jogando com todas as coisas	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências em Gamearte “Através do dispositivo Makey Makey que transforma qualquer coisa em um controle para jogos, os participantes poderão experimentar formas inusitadas de jogar”	07/05 às 14h Casa de Cultura Raul Seixas e 20 de maio de 2017 às 14h Parque Raul Seixas
Game de Frutas Musicais	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências em Gamearte “Jogue e faça música num <i>game</i> musical que usa frutas reais. Bananas, laranjas e limões acionam notas musicais num piano simplificado através dispositivo Makey Makey que transforma qualquer coisa em teclado.”	07/05 às 15h Casa de Cultura Raul Seixas

Selfie Game	Intervenções Artísticas Vivenciais: Experiências em Gamearte “Os participantes poderão literalmente ser parte de um jogo 2D. Serão fotografados, animados e inseridos em jogos da plataforma educativa de <i>games</i> Scratch, podendo acompanhar e entender todo o processo e ao final comandar a si mesmo no jogo.”	07/05 às 15h30 Casa de Cultura Raul Seixas
--------------------	--	---