

Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores – Salvador/BA

Jovens de Comunidades Populares como produtores e autores

Por Jean Cardoso

Resumo

O surgimento das novas tecnologias ou mídias eletrônicas contribuiu para a democratização da comunicação e, conseqüentemente, da produção audiovisual. O terceiro setor se apropriou dessas novas tecnologias como ferramenta de formação pessoal, social, política ou cultural. Uma dessas experiências é o **Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores**, projeto que busca dar oportunidades de trabalho aos jovens de comunidades populares de Salvador/BA, visando não só o mundo do trabalho, como seus projetos autorais com conseqüente disseminação e veiculação na mídia. O objetivo é abrir um espaço qualificado para esses produtos. Esse projeto de formação consolidou processos produtivos no enfrentamento de desafios.

Palavras-chave

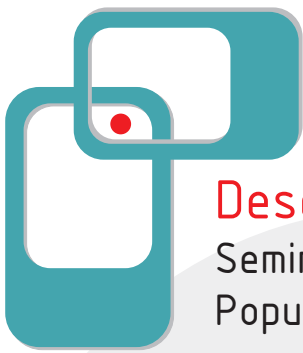
Mídia Eletrônica, Arte, Projeto Social, Jovens, Comunidades

As novas tecnologias estão integradas ao cotidiano das pessoas na sociedade contemporânea. Hoje, é muito difícil se imaginar sem computador, sem internet, sem celular. Além de introduzir novos modos de comunicação e informação, as novas tecnologias também impactam a formação de novas subjetividades; coletividades; necessidades sociais, econômicas e institucionais, ideologias, utopias e distopias; fluxo de pessoas, mercadorias e informação⁰.

Para jovens que nasceram a partir do final dos anos 80, as novas tecnologias são instrumentos indispensáveis às suas comunicações pessoais, de trabalho e de lazer. Essa realidade tem que ser levada em conta quando se busca uma comunicação mais eficiente e mais próxima desses jovens, seja ela social, política, cultural ou econômica.

No Brasil, houve um aumento do acesso às novas tecnologias, principalmente a *internet* e o celular, mas existem regiões onde essa realidade ainda é distante, mesmo com o governo buscando a inclusão digital – como telecentros e Pontos de Cultura –, e o aumento de projetos sociais voltados para a democratização da comunicação. Principal sujeito de transformação social e política do país, o jovem é o foco de vários projetos e programas do governo e do terceiro setor.

A Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia, criado em 2001 pelo Instituto Oi Futuro, é um desses programas que usam as mídias eletrônicas para o desenvolvimento pessoal, social e



Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

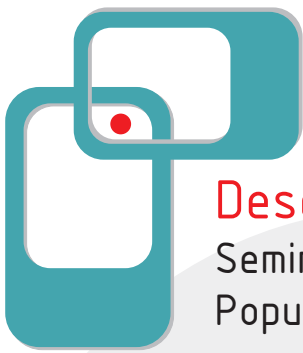
artístico do jovem. A instituição forma, nas linguagens multimídia de vídeo, fotografia, design gráfico e computação gráfica, jovens de comunidades populares das grandes cidades do Brasil. Oi Futuro convida uma instituição da cidade selecionada para entrar em parceria na sua execução; existem escolas em Salvador e Recife, com abertura de unidades prevista, até agosto de 2009, para Belo Horizonte e Rio de Janeiro.

Em Salvador, desde 2004, o programa é realizado em parceria com a **CIPÓ – Comunicação Interativa**, que há 10 anos promove a formação de crianças, adolescentes e jovens através do uso qualificado e criativo das tecnologias da informação e da comunicação. A cada 18 meses são formados 80 jovens, 20 em cada linguagem, tendo aulas técnicas (vídeo, fotografia, design e computação gráfica), Oficina da Palavra, Oficina de Ser e Conviver, História da Arte e Comunicação Digital. O Oi Futuro entra com toda infra-estrutura de equipamentos (ilha de edição G5, câmeras PD-170; câmeras fotográficas digitais semiprofissionais, computadores Macintosh e PCs), despesas com a equipe de profissionais e bolsas mensais para os jovens que participam do programa. A instituição parceira seleciona e contrata os profissionais, coordena a escola e administra o espaço físico; este é geralmente cedido em parceria com o governo local, que no caso de Salvador é o estado da Bahia. Para participar, os jovens têm que estudar em escola pública, ter de 16 a 18 anos incompletos e, no caso de Salvador, morar em duas regiões específicas: Nordeste de Amaralina e Subúrbio Ferroviário. O processo de seleção acontece em duas etapas, bastante criteriosas, em que cerca de 700 jovens se candidatam às vagas.

Dentro da metodologia Educação pela Comunicação, os jovens aprendem fazendo, e trabalham questões voltadas à identidade, valorização da cultura local, mobilização social, postura crítica diante dos meios de comunicação durante a produção de conteúdos. Ao final da formação, os jovens fazem estágios em empresas parceiras e seus produtos de comunicação integram uma mostra de trabalhos, exibida num espaço cultural da cidade e nas comunidades dos alunos.

Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores Salvador/BA

O Núcleo de Produção formado por jovens era um projeto antigo da **CIPÓ**, que desde o Estúdio Multimeios – projeto realizado entre 2000 e 2003 –, planejava desenvolver ações para buscar oportunidades de experiências qualificadas no mundo do trabalho para os jovens; promover a produção de seus projetos autorais e criar espaços de veiculação desses produtos na mídia. Em julho de 2006, o núcleo concretizou suas ideias e entrou com força total no mercado. Muitos fatores contribuíram para a concretização do projeto como: jovens qualificados na produção de linguagens, equipamentos e profissionais disponíveis, infra-estrutura, financiamento da equipe de profissionais (um coordenador de produção, um produtor, um



Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

educador, dois jovens estagiários de produção, um supervisor de equipamentos e edição e um assistente de supervisão de equipamentos e edição) e projetos já engatilhados, com a possibilidade real de contratação.

O aparecimento das novas mídias eletrônicas no mercado de audiovisual também contribuiu fortemente para a realização de projetos como **Kabum! Novos Produtores**. O surgimento das câmeras de vídeo portáteis tornou a produção mais acessível, tanto em termos de preço quanto de manuseio dos equipamentos. A produção em vídeo foi particularmente privilegiada em decorrência do seu baixo custo de produção, de sua absoluta independência em relação a laboratórios de revelação ou de sonorização e, sobretudo, pelas características lábeis (transitórias) e anamórficas (sem formas) da imagem eletrônica⁰.

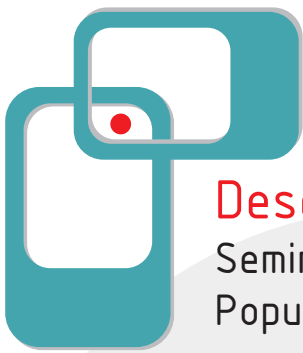
Atualmente, esse conceito de popularização das novas mídias eletrônicas ou novas tecnologias se consolida com o surgimento da câmera fotográfica digital, do celular e da *internet*. A grande coqueluche a partir do século XXI tem sido a câmera digital de fotografia e o aparelho celular que também dispõe de câmera fotográfica⁰. O celular é considerado a grande revolução das mídias eletrônicas. Segundo André Lemos:

O telefone celular é a ferramenta mais importante de convergência midiática hoje. Para ilustrar, podemos citar o celular como instrumento para produzir, tocar, armazenar e circular música; como plataforma para jogos *on-line* no espaço urbano (os *wireless street games*); como dispositivo de “*location based services*”, para “anotar” eletronicamente a localização de um espaço ou para ver “realidades aumentadas”; para monitorar meio-ambiente; para mapeamento ou geolocalização por GPS; ou para escrever mensagens rápidas (SMS), tirar fotos, fazer vídeos, acessar a internet.⁰

A Arte Contemporânea usa as novas mídias eletrônicas não só com proposta estética, mas, também, como meio para criar projetos de mobilização social e política. Entre os movimentos artísticos que usam as mídias com esse objetivo temos a **Videoarte**, a **TV Guerilha**, **Ciberarte**, **Ciberativismo**, **Intervenções Urbanas** e **Mídias Locativas**. Segundo Lucia Santaella:

Os projetos em mídias locativas mais instigantes têm sido aqueles que se realizam no território da arte, apresentando propostas estéticas que despertam nossas reflexões. No campo das artes, o fundamento dos projetos de mídias locativas é crítico, social e memorialista, concentrando-se na interação pessoal e social com lugares.⁰

Mesmo inseridos no mundo contemporâneo com seus celulares, *orkuts*, *blogs*, os jovens oriundos de comunidades populares e de escolas públicas precisam de uma formação



Deseducando o olhar

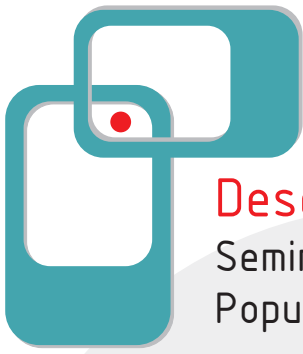
Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

mais profunda sobre o uso das novas mídias eletrônicas. O **Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores** busca formá-los para o uso dessas tecnologias pela arte contemporânea, através de oficinas de curta, média e longa duração. Em relação aos produtos de comunicação feitos pelos jovens, o Núcleo preza pela qualidade estética e de conteúdo, exigida pelo perfil dos clientes atendidos: ONGs, produtores culturais e órgãos do governo. Os jovens provenientes da **Oi Kabum!** são instigados a refletir sobre questões sociais, políticas e artísticas, que trazem para seus projetos autorais. Acredita-se, com isso, levar ao mundo do trabalho um profissional mais preparado tecnicamente e humanamente, com valores éticos, e preocupados com a transformação social. Segundo Castells⁰ (2006), é da comunicação que vêm as imagens, as informações e as opiniões, e é por meio desses mecanismos de comunicação que a experiência é divulgada e transmitida ao coletivo/na coletividade.

Como um projeto piloto, o Núcleo de Produção vem desenvolvendo sua metodologia com a prática, mas já consolidou alguns procedimentos como: os jovens só trabalham com remuneração; a equipe dos projetos é composta por profissionais com experiência no mercado e jovens atendidos; os jovens participam de todo o processo produtivo, e cada projeto é avaliado. O núcleo desenvolve projetos nas seguintes áreas:

Projetos Temáticos - Desenvolvidos ou propostos pelo próprio núcleo nas áreas culturais, sociais e artísticas mediante captação de recursos e criação de parcerias com instituições, e participação em editais. Esses produtos disseminam valores de cidadania, cultura e arte e as bandeiras da instituição. A equipe é composta por profissionais de comprovada competência nas áreas técnicas e artísticas e pelos jovens produtores, supervisionados pela equipe do Núcleo de Produção. Os produtos e experiências resultantes são distribuídos para veiculação nos meios de comunicação e integram uma coletânea educativa multimídia que será destinada, principalmente, a professores do ensino público e comunitário. O primeiro projeto do núcleo foi a Coletânea Traços e Laços, com duração de cinco meses e participação de 13 jovens das quatro linguagens (vídeo, fotografia, design e computação gráfica).

Projetos de Terceiros – A instituição funciona como produtora e é contratada para prestar serviços a terceiros. O desafio foi vencer determinados preconceitos do mercado, firmando a credibilidade do trabalho desses jovens, e, ao mesmo tempo, perceber qual era o perfil dos clientes e que tipos de trabalhos eram pertinentes, sem prejudicar o processo produtivo. O primeiro trabalho apareceu em dois meses, após o início das atividades do núcleo, em setembro de 2006. Em função da repercussão positiva, surgiram novas demandas de trabalho. Até o momento, os jovens já produziram dez vídeos institucionais, quatro VTs e uma revista em quadrinhos, entre outros produtos de comunicação. O Núcleo de Produção se estabeleceu no



Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

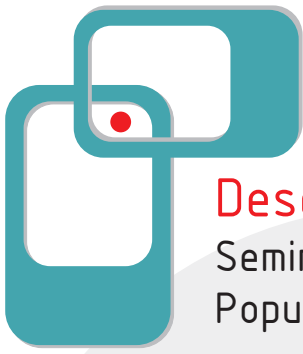
mercado local e tem demanda constante durante todo o ano.

Incubadora de projetos jovens - O Núcleo de Produção surgiu também para apoiar os jovens no desenvolvimento de projetos autorais, desejo manifestado por muitos deles durante a formação na escola Oi Kabum! A princípio, o núcleo viabilizava a infra-estrutura para as produções, mas se percebeu que pequenas e grandes despesas eram um obstáculo e os jovens ainda não tinham autonomia suficiente para realizar seus projetos. Uma vez que a incubadora deve promover o empreendedorismo, foram criados editais internos com caráter formativo, qualificando os jovens na elaboração de projetos e orçamentos, visando inscrição de projetos nas leis de incentivo, e editais lançados pelo governo e empresas.

O **1º Edital Kabum! Novos Produtores** selecionou cinco projetos (três vídeos, uma animação e uma revista digital), em que cada equipe recebeu R\$ 2 mil (Dois mil reais) para a produção. Uma vez finalizados esses produtos, os trabalhos dos jovens foram disseminados por meio de festivais e mostras de vídeo nacionais e internacionais. A produção tomou um novo fôlego, pois alguns vídeos foram premiados e muitos jovens participaram dos eventos, propiciando novas experiências profissionais e pessoais. O valor dos prêmios é revertido na produção de outro vídeo da mesma equipe, pois os vídeos premiados foram produzidos dentro do processo formativo e com financiamento do núcleo. É obrigatório que os orçamentos incluam o cachê dos jovens da equipe.

Novos desafios e novas propostas de produção de linguagens surgiram no núcleo. Mais uma vez o momento propiciou mudanças: a entrega pelo Oi Futuro, no início de 2008, de cinco celulares N95-2 (Aparelho com 8GB, conexão *bluetooth*, *wireless*, GPS, câmeras de vídeo e câmera fotográfica, alta resolução - acima de 5 *megapixels* -, editor de imagens e rádio), possibilitou a experimentação de novas linguagens e, a partir do sucesso do primeiro edital, a criação do **1º Festival de Vídeo em Celular Kabum! Novos Produtores**. Ainda que o celular fosse um equipamento familiar aos jovens, a proposta era usá-los como meio para produção de vídeos. Em oficina com duração de um dia, uma especialista em mídia eletrônica explicou os conceitos relacionados às imagens produzidas com celular e peculiaridades na captação de imagem, assim como apresentou um panorama de trabalhos selecionados em festivais de vídeo em celular. Os vídeos finais não exploraram as novas possibilidades de enquadramentos e edição que os celulares propiciam. Segundo André Lemos:

Muitas experiências são apenas transposições (como jornalismo *on-line*, nos *blogs*, nos *podcasts*) do cinema. Isso é normal e compreensível dados a novidade e o pouco tempo de maturação da tecnologia. Mas temos que pensar no artefato. Qual é a diferença entre um filme feito no celular (com história, argumento e edição) de outro feito com qualquer câmera portátil (como super-8 ou mini-DV)?



Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

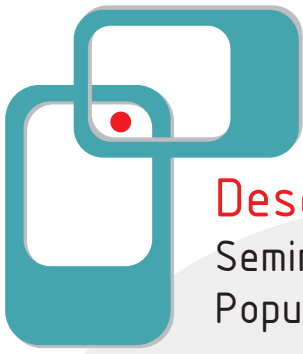
Talvez possamos dizer que a prática de fazer e difundir filmes por meio de telefones celulares é bem diferente de ficar em uma sala escura e fruir uma narrativa fílmica do cinema (LEMOS, 2007, p. 2).

O núcleo recebeu uma proposta da **Kabum! Recife** para participar do seu edital interno sobre arte digital, o **Edital Kabum-Pixel de Arte Digital**, que selecionará um projeto de cada estado para participar do Festival de Artes Digitais de La Paz, Bolívia, em agosto de 2009. A partir da experiência do edital de celular, buscou-se dar uma formação mais consistente para os jovens participantes. Foi realizada uma oficina de um dia com uma profissional de Arte Digital sobre esse tema tão abrangente quanto novo, trabalhando conceitos, repertório e possibilidades de desenvolvimento de projetos. As equipes são formadas por um jovem de cada linguagem, com o intuito de misturá-las. Os projetos abordaram temas relacionados ao meio-ambiente, opção espontânea de cada grupo, mas que criou uma unidade de tema interessante. Cada um dos dois projetos selecionados recebe R\$ 3 mil (Três mil reais) para a produção.

Articulação com a Mídia - A democratização do acesso aos meios de comunicação pelos jovens através da produção e veiculação de seus produtos na mídia é um dos objetivos do Núcleo de Produção, alcançado por meio de articulações com veículos locais para produção de programas de televisão e rádios. Foram produzidos cinco programas veiculados na Rádio Educadora (dentro da revista eletrônica cultural Multicultura). O Canal Futura, com o qual temos uma parceria que já dura dois anos, contratou o núcleo para produzir duas matérias mensais para o Jornal Futura, e que, para o qual, foram produzidas 32 matérias. Essa experiência trouxe grande oportunidade de aprimoramento técnico e de postura profissional aos jovens, pois a equipe de produção é fixa durante um ano, formada por quatro profissionais (editor, operador de câmera, *designer* gráfico e produtor) e um diretor, substituído a cada dois meses para que todos exerçam a função. Os contratos variam de seis meses a um ano.

Durante seus três anos de existência, o **Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores** consolidou processos produtivos, onde jovens aprendem a produção de linguagens e atitudes autônomas no desenvolvimento de funções e tarefas no trabalho em equipe; conquistou mercado de comunicação local e conquistou clientes fiéis; inseriu jovens no mercado de trabalho, criou um caminho para incentivar o desenvolvimento de projetos autorais e disseminá-los; abriu uma porta para veiculação dos trabalhos dos jovens atendidos na mídia.

Ele pode ser considerado um projeto modelo em processo de construção de metodologia, de ocupação de espaços no mercado e fora dele, e de propostas estéticas e artísticas experimentais. O grande desafio do núcleo é aprofundar a proposta de desenvolvimento profissional dos jovens atendidos para mundo do trabalho, incluindo a



Deseducando o olhar

Seminário Nacional de Educação Popular em Audiovisual

formação para a construção de um mundo melhor, e destacar a importância da sua atuação como ser social e político. Dessa maneira, será possível concretizar o maior objetivo, o de torná-los gestores do Núcleo de Produção.

Minicurrículo:

Jean Marcio Cardoso da Silva, 42 anos, é coordenador do **Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores** de Salvador/BA, graduado em Comunicação Social com ênfase em Marketing pela Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM). Tem experiência em produção de vídeo, assessoria de comunicação, mobilização política e Lei de Aprendizagem. Contatos: jean@cipo.org.br, (71) 3503-4477 e (71) 8803-2894.

O Núcleo de Produção Kabum! Novos Produtores faz parte da Oi Kabum Salvador, junto à Escola Oi Kabum! de Arte e Tecnologia de Salvador. É um projeto do Instituto Oi Futuro com a CIPÓ – Comunicação Interativa, instituição em atividade desde 1999.

www.cipo.org.br