

# **Cultura e Comunicação com Software Livre: A Experiência das Produtoras Culturais Colaborativas para o Desenvolvimento Local**

**Jader Ribeiro Gama<sup>1</sup>**

**Larissa Carreira da Cunha<sup>2</sup>**

**Pedro Jatobá<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido - Núcleo de Altos Estudos Amazônicos – Universidade Federal do Pará (UFPA)  
Av. Perimetral, nº1 – Bairro Guamá – Belém – PA – Brazil  
[jadergama@ufpa.br](mailto:jadergama@ufpa.br)

<sup>2</sup> Mestranda do Programa de Pós-graduação em Desenvolvimento Sustentável do Trópico Úmido - Núcleo de Altos Estudos Amazônicos – Universidade Federal do Pará (UFPA)  
Av. Perimetral, nº1 – Bairro Guamá – Belém – PA – Brazil  
[larissacarreira@ufpa.br](mailto:larissacarreira@ufpa.br)

<sup>3</sup> Mestrando em Gestão Social e Desenvolvimento de Territórios do Centro Interdisciplinar de Gestão Social (CIAG - Escola de Administração da Universidade Federal da Bahia (UFBA))  
Avenida Reitor Miguel Calmom, S/N Vale do Canela - Salvador - BA - Brasil  
[jatoba@iteia.org.br](mailto:jatoba@iteia.org.br)

**Resumo.** *O presente artigo propõe relatar a experiência das produtoras culturais colaborativas (PC) enquanto tecnologias sociais de desenvolvimento local. Buscaremos fazer uma reflexão dos conceitos que norteiam o trabalho colaborativo que fomenta a comunicação comunitária e o software livre. O trabalho tem o objetivo analisar as ações das Produtoras Colaborativas no âmbito da cultura digital, aliadas ao trabalho de comunicação comunitária e da utilização do Software Livre como filosofia e ferramenta de promoção do desenvolvimento local. Foram analisadas as formações como oficinas, cursos e eventos, além da metodologia de produção e prestação de serviços comunicacionais, buscando entender analisar a metodologia de trabalho das Pcs.*

## **Abstract.**

*This article reports "Producers collaborative cultural (PC)" (escolha o termo) as social technologies for local development, with observations about concepts that guide collaborative work such as community communication and free software. The work purposes to analyse communicative and cultural actions of the "Produtoras Colaborativas" within digital culture, allied to popular culture works and Free Software use as a philosophy and tool to promote local development and free culture.*

## 1. Introdução

Os novos meios de comunicação digitais e as redes de interconexão, que tiveram o seu surgimento e expansão desde a revolução tecnológica, em especial a internet, permitem hoje novas possibilidades de produção, circulação, transmissão e recepção de conteúdos midiáticos que corroboram para a articulação de movimentos sociais contra hegemônicos políticos, econômicos e culturais, que utilizam o ciberespaço<sup>1</sup> para estabelecer uma comunicação entre diversas pessoas e grupos de pessoas que compartilham a mesma causa, estando distantes (ou não) geograficamente, ampliando formas de sociabilidade e interatividade, e principalmente, promovendo o debate a cerca de assuntos pertinentes aos indivíduos e ainda, articulando ações conjuntas através de práticas comunicativas que decorrem da vontade de inserção de novos discursos nas esferas públicas no âmbito da cultura contemporânea e redes telemáticas. Chamaremos este fenômeno aqui de *Cultura Digital*<sup>2</sup>.

Dessa forma, o presente artigo buscar fazer uma descrição dos processos comunicacionais e culturais desenvolvidos através das ações realizadas pelas Produtoras Colaborativas no âmbito da cultura digital, em diversas regiões do país, analisando suas metodologias de produção de conteúdos comunitários, trocas solidárias, prestação serviços culturais, considerando suas práticas discursivas e ideológicas, suas articulações com outras redes de comunicação, observando os conteúdos midiáticos produzidos nesses processos, com o intuito de verificar quais as conexões destas atividades com o surgimento e fortalecimento de movimentos sociais não hegemônicos que buscam a emancipação social dos indivíduos e o fortalecimento da cultura livre.

Buscou-se fazer uma análise da ação comunicativa, isto é, dos usos dos processos comunicacionais como formas não hegemônicas de ação social, trazendo os coletivos para o âmbito da mediação social através da apropriação das novas tecnologias de comunicação digitais livres.

O objeto de análise desse paper é descrever e analisar a experiência das Produtoras Culturais Colaborativas que são tecnologias sociais que organizam espaços de inclusão digital em empreendimentos solidários, para o desenvolvimento do trabalho de comunicação

---

1 Consideremos o ciberespaço como “prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como horizonte de mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir.”(LEVY, Pierre. 1999)

2 Tomemos este termo como sinônimo de “cibercultura”, que segundo Levy (1999), possui três princípios norteadores: a interconexão, as comunidades virtuais e a inteligência coletiva.

comunitária e serviços de tecnologias livres à grupos culturais, artistas e instituições públicas, fazendo a reflexão sobre a cultura livre e desenvolvimento local.

## **2. Liberdade, Cultura Livre e Comunicação Comunitária**

Há muito se discute as consequências sociais, políticas, econômicas e culturais do fenômeno da globalização, que acentuou diferenças, desigualdades entre os povos do mundo, e suprimiu o exercício pleno da democracia gerando sistemas de dominação que exercem poder e hegemonia a subsistemas de oprimidos e dominados, como fala Santos (2008),

"Hoje, o que é federativo no nível mundial não é uma vontade de liberdade, mas de dominação, não é o desejo de cooperação, mas de competição, tudo isso exigindo um rígido esquema de organização que atravessa todos os rincões da vida humana. Com tais desígnios, o que globaliza falsifica, corrompe, desequilibra, destrói." (SANTOS, Milton, 2008)

Hoje, podemos perceber o surgimento de diversas formas de resistências que contrariam a dominação dos sistemas hegemônicos, com a mobilização da sociedade em movimentos que, além de lutar a favor dos direitos à liberdade e igualdade, organizam novas dinâmicas sociais, que negam a legitimação dos sistemas dominantes e buscam a emancipação social. Surgem movimentos não hegemônicos, que visam a libertação do homem de relações de poder e dominação. E com o avanço tecnológico, o surgimento de mídias de comunicação digitais e a internet, configuram-se novas formas de debate e embate público, que se utilizam do ciberespaço para a promoção de práticas culturais que favorecem a mobilização social de pessoas espalhadas pelo mundo.

Nesse sentido, diversos grupos formais (associações, ONGs) ou informais (coletivos) lutam contra a dominação de sistemas hegemônicos locais e globais, e a favor da emancipação social, mediante práticas e usos das novas ferramentas de comunicação digitais livres, ou seja, criadas a partir de softwares livres, utilizadas de forma radical ou alternativa às tradicionais mídias de massa, também hegemônicas.

Há algum tempo, a audiência/leitores deixaram o papel de meros receptores da informação da mídia, e passaram também a ser produtores de conteúdo e fomentadores de discussões pela rede mundial de computadores. Por conta do aparecimento dessas novas possibilidades de utilização das mídias, alguns autores usam o termo Mídia Radical, como é o

caso do Downing, que considera então que, "*A mídia radical alternativa constitui a forma mais atuante da audiência ativa<sup>3</sup> e expressa as tendências de oposição, abertas e veladas, nas culturas populares*" (Downing, 2002).

Ainda para colaborar com o nosso entendimento dos conceitos e ações das produtoras culturais colaborativas, consideramos as discussões da teoria da ação comunicativa de Jurgen Habermas. O teórico ressalta a razão como sendo instrumental, estabelecidas nas sociedades capitalistas modernas, que estabelecem normas, regras e critérios de decisão racionais, onde meios são estabelecidos, calculados e planejados para o atingimento de determinados fins, sendo normatizados socialmente enquanto razão de pensar e agir.

Em contraponto, Habermas fala da teoria da ação comunicativa, guiada por uma racionalidade comunicativa, cujas premissas são do uso do diálogo e da argumentação como promotores de discussões nas esferas públicas pelo social, (re)definindo o modus operandi da sociedade, baseado no comum acordo entre os falantes, como vemos na definição do autor,

“Este concepto de racionalidad comunicativa posee connotaciones que em última instancia se remontan a la experiencia central de la capacidad de aunar sin coacciones y de generar consenso que tiene un habla argumentativa em que diversos participantes superan la subjetividad inicial de sus respectivos puntos de vista y merced a una comunidad de convicciones racionalmente motivada se aseguran a la vez de la unidad del mundo objetivo y la intersubjetividad del contexto em que desarrollan sua vindas.” (HABERMAS, Jurgen. Teoria de La Accion Comunicativa. Ediciones Beazley: Buenos Aieres, 1989. )

A racionalidade comunicativa permeia o trabalho de produção de comunicação comunitária, ou da criação de mídia radical (Downing, 2002), criada pela parte da população que não detêm os meios de comunicação massiva, cuja produção é coletiva com enfoque nos conteúdos comunitários. Para Peruzzo (2006), a comunicação comunitária ou popular, possui um enfoque político vinculado à temas que não interessam às grandes conglomerados de mídias corporativas, e refere-se a uma estratégia de mobilização entre grupos populares, “*trata-se de uma forma de expressão de segmentos excluídos da população, mas em processo de mobilização visando atingir seus interesses e suprir necessidades de sobrevivência e de participação política.*” (Peruzzo, 2006, p. 2).

Todo o trabalho de realização das ações e desenvolvimento das metodologias de fomento à cultura popular das produtoras colaborativas, tem como base a utilização de

---

3 Segundo Downing, o termo “Audiência Ativa”, refere-se é “a audiência que elabora e molda os produtos da mídia, e não apenas absorve passivamente as suas mensagens.” DOWNING, John, 2002.

softwares livres para a produção da comunicação comunitária. Esse conceito de cultura popular diversas vezes é colocado como sinônimo de popular, alternativa, participativa ou radical. Dessa forma, iremos considerar a comunicação comunitária, sendo aquela produzida e fomentada pelas comunidades comunitárias, grupos de movimento sociais e culturais, artistas, entre outros, ou seja, difere-se da comunicação corporativa gerenciada por empresas de mídia.

A comunicação comunitária produzida pelas produtoras culturais colaborativas é subsidiada pela utilização de softwares livres de comunicação para a criação de textos, blogs e sites, áudio de entrevista, vídeo e tvs web, rádios online, fotografias, entre outras, que também são publicadas com licenças livres.

A opção pela utilização de softwares livres para a produção de conteúdos comunitários se dá não apenas por uma escolha técnica, mas principalmente por um posicionamento político. “O software livre engloba diversas características não apenas tecnológicas, mas também social, cultural e ética que apontam para uma alternativa aos modelos econômicos vigentes, que são neoliberalistas, os quais pregam a livre concorrência através da competição e da busca do lucro lucro individual a todo custo.” (CUNHA e FILHO, 2013, p.10).

Ainda segundo os autores, o trabalho com software livre é pautado pela ética hacker cujas premissas são o compartilhamento do conhecimento, o trabalho colaborativo e a liberdade.

“Os hackers do SL possuem uma ética que é compartilhada pelo movimento como modo de vida e trabalho, a chamada ética hacker, que como já foi dito, permite nortear a postura dos membros em torno do uso e desenvolvimento dos programas. Neste sentido, a ética hacker se torna mediadora do processo de compartilhamento do conhecimento tecnológico” (CUNHA; FILHO, 2013. p. 11)

Outro conceito fundamental que norteia o trabalho das PCs, é o de Cultura Livre ou Cultura do Remix que é a liberdade de criar ao beber de diferentes fontes de inspiração. Esta liberdade não se dá entretanto sem deveres, como por exemplo fornecer as devidas referências de quem a obra foi derivada e manter esta liberdade de derivação na nova obra. Apesar da tecnologia ter se inspirado muitas vezes na natureza ou em outras áreas do conhecimento humano para organizar suas topologias e estruturas de funcionamento, a criação das licenças livres tem uma inspiração direta da Gnu Public Licence (GPL) originária do projeto GNU/LINUX referente ao sistema operacional em software livre mais utilizado atualmente.

Conforme informado nos documentos descritivos das Produtoras Colaborativas de Pernambuco, Belém, Bahia e outras, o projeto se trata de uma tecnologia social de fomento a cultura e a comunicação comunitária desenvolvida pela necessidade de espaços de inclusão digital que buscam oferecer de forma social produtos, serviços e saberes de forma sustentável e solidária. Foram base desta construção, diferentes iniciativas de mídia livre como o Portal Som do Mangue e a Revista impressa O Dilúvio no Rio Grande do Sul, bem como as vivências autogestionárias do Laboratório de Conhecimentos Livres do Fórum Social Mundial de 2005 e do programa cultura viva do Ministério da Cultura. Esse processo possibilitou a utilização da internet como meio para a divulgação das ações e serviços das PCs, como destaca Eduardo Lima<sup>1</sup>,

As experiências com o portal som do mangue de 2002 a 2004 evidenciou o potencial da internet como canal de divulgação de produtos, serviços e saberes, assim como espaço de comunicação. Um exemplo claro era o espaço de divulgação de fotógrafos, artesãos e músicos incluindo registro de sua produção e canais de comunicação. A experiência com a revista O dilúvio entre 2005 a 2007 evidenciou a importância da comunicação local com a produção de eventos e circulação de produtos de artistas (como livros, dvds e cds) em livrarias, bancas de revista e demais pontos de venda. A revista O Dilúvio possuía todo seu conteúdo licenciado em creative commons e encartava conteúdos livres que apesar de vendidos na banca também estavam livres para download na internet. Um exemplo é a banda Eddie de Olinda/PE que circulou na região sul encartado na revista mas possui toda sua discografia para download em seu site oficial (<http://www.bandaeddie.com.br/>). A revista circulava 4.000 exemplares gratuitos pela região metropolitana de Porto Alegre e região dos vales dos sinos (Canoas, São Leopoldo e Novo Hamburgo) e conseguia com este modelo evitar o comum encalhe dos periódicos em pontos de venda. Quando funcionava como canal de distribuição para artistas a revista era vendida em bancas, livrarias, pontos de cultura, centros acadêmicos e tinha 40% da sua receita revertida para o artista, e os demais valores auferidos eram divididos entre o vendedor e os custos de empacotamento e transporte do kit revista e produto cultural).

O programa Cultura Viva contribuiu bastante para o debate sobre cultura livre no Brasil ao incluir uma diretriz específica sobre software livre e cultura digital entre seus pilares estruturantes. Ao investir em equipamentos multimídia e equipar centros culturais, o ministério da cultura indicava a não compra de licenças proprietárias de software com dinheiro público e sim o fomento ao uso e capacitação de jovens, artistas e produtores locais no uso e apropriação de softwares livres para produção cultural. Para tentar viabilizar isso foram organizadas equipes regionais que derivaram em pontões de cultura digitais e que tentaram atuar localmente no desenvolvimento, formação e articulação em rede dos atores ligados a cultura livre em seus respectivos territórios.

---

1 Entrevista realizada em 20 de novembro de 2013. Entrevistado: Eduardo Lima.

### **3. A Experiência das Produtoras Culturais Colaborativas no Brasil**

Após análise dos relatos dos documentos das PCs e entrevistas com os integrantes das equipes dos projetos de Pernambuco, Bahia (Salvador), Pará, Porto Alegre e Vale do Capão, podemos observar o processo de desenvolvimento das ações, podemos constatar alguns êxitos quanto ao envolvimento dos projetos com o fomento da cultura livre e comunicação comunitária.

A primeira experiência de Produtora Cultural Colaborativa aconteceu no Fórum Social Mundial de Belém na Aldeia da Paz dentro do Acampamento Intercontinental da Juventude realizado entre janeiro e fevereiro de 2009 na Universidade Federal Rural da Amazônia. Neste momento cinco diferentes pontos de cultura do Brasil incluindo o Pontão de Cultura Digital iTEIA, o Centro de Desenvolvimento de Tecnologias Livres e o Pontão itinerante Caravana Arco iris por La Paz participaram da organização da Aldeia e organizaram a gestão colaborativa da primeira produtora cultural colaborativa que funcionou em um espaço de 3 x 3 metros dentro do espaço da aldeia oferecendo diariamente serviços de produção cultural aos artesãos, músicos e produtores participantes do FSM 2009. Entre as atividades foi realizado um vídeo de registro das ações da Aldeia da Paz, gravações em áudio de artistas, registro fotográfico de artesanatos e criação de páginas na internet para artistas locais. Na parte de comunicação comunitária, foi montada por um dos coletivos participantes uma rádio comunitária FM, que possibilitou a apresentação de artistas locais e também o debate sobre temas pertinentes ao acampamento da juventude e sobre o Fórum Social Mundial 2009.

A vivência prática em rede dos pontos de cultura e coletivos participantes da Aldeia da Paz de 2009 inspirou a sistematização de metodologias para organização e gestão de espaços colaborativos de produção cultural comunitária utilizando software livre e garantindo sua sustentabilidade através da oferta de produtos, serviços e saberes através dos preceitos da economia solidária e do comércio justo.

Em 2010 motivada pela organização da EXPOIDEA - Feira do Futuro foi organizada através de um arranjo produtivo de 8 pontos de cultura a Produtora Colabor@tiva.PE que começou a oferecer na região metropolitana do Recife serviços e capacitação em áudio, vídeo, fotografia, jornalismo digital e produção de eventos. Com quatro anos de funcionamento a produtora Colabor@tiva.PE já prestou serviços para entidades da sociedade civil, empresas e produtoras comerciais, entidades públicas e privadas de ensino, fundações e

órgãos municipais, estaduais e federais. Sendo através destes recursos possível pagar os profissionais envolvidos e estruturar os equipamentos e espaços físicos para o aprimoramento dos serviços prestados. Neste tempo também a Produtora Colabor@tiva.PE realizou diversas trocas solidárias com artistas locais onde os mesmos realizaram apresentações artísticas em ações culturais da Colabor@tiva.PE em troca de serviços de registro audiovisual, comunicação e divulgação na internet.

Em 2011 foi organizada em Alagoinhas através da Fundação do Caminho a Produtora Colaborativa de Alagoinhas que realizou um trabalho de produção cultural de artistas de cultura popular da cidade como a banda de Rap Sangue Real e o grupo de samba de roda Violão Teimoso. Ambos artistas tiveram seus discos gravados no estúdio da produtora e em troca realizaram apresentações culturais e deram oficinas na escola comunitária do bairro de Santa Terezinha onde funciona a Fundação do Caminho.

Também em 2012, a 512 produções começou a organizar seus editais de ocupação do espaço cultural 512 na cidade baixa em Porto Alegre. Os editais de ocupação democratizavam o espaço para artistas interessados em se apresentar na capital gaúcha bem como propiciavam um canal de troca entre o 512 e os artistas interessados. Através desta proposta, foram realizados editais para mostras audiovisuais, gastronômicas e musicais. Com esta iniciativa todos os dias ociosos do espaço foram ocupados por artistas interessados e demandas como técnico de som e apoio na organização acústica do espaço foram realizadas em trocas solidárias com os artistas locais.

Em 2012 foi realizado o projeto R.E.D.E.S.~C.D.2 (Redes para o Ensino e Desenvolvimento da Economia Solidária e da Cultura Digital na Chapada Diamantina) com financiamento do fundo de cultura da Bahia. A iniciativa realizada pelo Ponto de Cultura Circo do Capão com o Pontão de Cultura Digital iTEIA organizou um ciclo de formação em cultura digital e envolveu os participantes em vivências de produção cultural como a organização mensal de palcos livres locais e a oferta de serviços de produção audiovisual para eventos e projetos realizados na Chapada Diamantina como por exemplo o Festival de Jazz do Capão.

Ainda em 2012 foi criada a Produtora Colaborativa Livre em Belém, reunindo pessoas ligadas as redes de cultura digital e software livre com o intuito de difundir oficinas de apropriação tecnológica junto a escolas públicas e grupos culturais da periferia de Belém.

Através de uma parceria entre a PC e a Universidade Federal do Pará, um grupo de acadêmicos da universidade juntamente com ativistas de software livre começaram a fazer uma série de formações dentro da instituição de ensino para alunos dos mais variados cursos, dentre as atividades realizadas pode-se destacar: oficinas de metareciclagem, oficina de áudio, oficina de vídeo, oficina de edição gráfica, oficina de editoração eletrônica, oficina de gerenciadores de conteúdos para web, oficina de mapas colaborativos e palestras sobre cultura digital e desenvolvimento local. Foi criada uma lista de e-mails para articular os participantes das oficinas onde são publicados informes, articulado encontros e compartilhados conhecimentos técnicos da área de software livre. Através de uma parceria com o Projeto UFPA 2.0, coordenado pela Pró-reitoria de Relações Internacionais, essas oficinas tem tido continuidade, inclusive sendo organizadas para públicos específicos como é o caso dos acadêmicos africanos que estudam em Belém e a partir dessas vivências já estão fazendo um planejamento para a criação de uma nova Produtora Colaborativa Brasil-África.

Um dos principais objetivos da PC de Belém é formar multiplicadores para que através dos projetos de extensão da universidade, os conhecimentos tecnológicos e metodologias colaborativas possam ser capilarizados através da realização dessas atividades nas associações de moradores e escolas públicas de Belém, fazendo com que pessoas, como jovens, artistas, artesãos, músicos que hoje encontram-se excluídos digitais, possam por meio da apropriação dessas tecnologias sociais, melhorar sua condição de produção cultural e sua qualidade de vida.

Ao completar 49 anos de existência em 2013 o Teatro Vila Velha iniciou o processo de organizar ações de formação continuada em artes cênicas envolvendo todos os setores do Teatro. Através desta visão de que o profissional atual de artes cênicas não pode se limitar aos conhecimentos como ator no palco, o diretor e gestor cultural Márcio Meirelles iniciou em fevereiro a organização da Universidade Livre de Teatro Vila Velha contando com o interesse de um grupo de atores e tendo com base a estrutura física e profissional do Teatro Vila Velha. A tecnologia social da Produtora Cultural Colaborativa possibilitou o Teatro Vila Velha calcular o preço aberto da mensalidade da Universidade LIVRE e estabelecer um processo de gestão colaborativa utilizando a plataforma CORAIS. Foi criada uma moeda social batizada de Tempo em que a mensalidade é cobrada e também que atividades realizadas pelos participantes da universidade em setores do teatro como apoio a eventos e produção de eventos.

Em outubro de 2013 foi realizado o I encontro nordestino de produtoras culturais colaborativas com apoio da Faculdade de Educação da UFBA. A atividade contou com a participação de 4 produtoras de Recife/PE, Salvador, Alagoinhas e Palmeiras na Bahia e onde cada coletivo apresentou seu histórico de principais atividades, desafios e potencialidades de trocas. Em novembro de 2013 como conclusão do projeto R.E.D.E.S.-C.D.2 foi realizado dentro o II Encontro de Conhecimentos Livres da Chapada Diamantina o I Encontro Nacional de Produtoras Culturais Colaborativas que contou com a participação de 6 produtoras colaborativas das regiões norte, nordeste e sul do país. Durante os 3 dias de encontro foram apresentadas ferramentas livres de gestão colaborativa e economia solidária como a plataforma CORAIS e o Espaço ESCAMBO bem como debatido possibilidades ações em rede, trocas de conhecimentos e circulação de artistas dentro da programação cultural das produtoras em seus territórios.

#### **4. Alternativas para o desenvolvimento local com Software Livre**

Existem diversas interpretações a cerca do conceito de desenvolvimento, derivando vários outros termos como o *Desenvolvimento Sustentável, de Bem Estar Social, Endógeno/Exógeno, Planejado, Aleatório, Local*, entre outros, (CUNHA e FILHO, 2013). Assim, para a presente discussão iremos considerar o conceito de desenvolvimento proposto por Cornelius Castoriadis, que entende o desenvolvimento como uma mudança social positiva, “pautada nos desejos e expectativas dos grupos sociais concretos, considerando seus valores culturais próprios e suas particularidades histórico-geográficas.”, conforme ressalta Marcelo Lopes (2001). Para o autor, o parâmetro principal para definir e avaliar tal mudança social é o princípio da autonomia,

“A sociedade autônoma visada pelo projeto castoriariano não é, todavia, uma sociedade 'perfeita', no estilo da 'sociedade comunista' preconizada pelo marxismo ou das comunidades harmônicas e sem poder e conflitos idealizadas por muitos anarquistas. Uma sociedade basicamente autônoma significa, 'apenas', uma sociedade na qual a separação institucionalizada entre dirigentes e dirigidos foi abolida, com isso dando-se a oportunidade de surgimento de uma esfera pública dotada de vitalidade e animada por cidadãos conscientes, responsáveis e participantes”. (SOUZA, 2001, p. 175)

Assim, podemos analisar a criação das Produtoras Culturais Colaborativas e o

desenvolvimento dos seus projetos e ações como uma tecnologia social voltada para o desenvolvimento local de determinadas comunidades e grupos culturais, cujos objetivos são promover o compartilhamento de conhecimentos tecnológicos livres, a autogestão dos projetos e empreendimentos coletivos, a sustentabilidade dos grupos envolvidos e a produção da comunicação comunitária através das mídias populares e digitais.

A utilização de mecanismo não mercadológicos para as trocas de produtos e serviços das PC's representa um posicionamento que se contrapõe a lógica do modelo de desenvolvimento capitalista pautado prioritariamente no crescimento econômico, impostos pelo processo de globalização. O que se observa são processos legítimos de colaboração em que a moeda é possui um sentido apenas de instrumento de troca, e não financeiro como no sistema monetário oficial.

Quanto ao trabalho de produção da comunicação comunitária, em que os produtores tanto prestam serviço de criação de conteúdos de comunicação e mídias populares/alternativas, quanto realizam formações tecnológicas para estudantes, professores, artistas e grupos culturais, podemos considerar que essa ação é de fundamental importância para o fomento da autonomia comunicacional, no sentido de que os moradores das comunidades dos bairros produzem os seus próprios conteúdos de comunicação em diversos formatos, para serem distribuído e comunicados às outras comunidades. Rádios, blogs e sites, TVs Web, filmes, jornais, documentários, animações digitais (stop motion), tem sido produzidas e distribuídas com conteúdos criados pelas comunidades locais de cada Produtora Colaborativa, invertendo o papel de consumidor de informação para o papel de produtor de comunicação e cultura.

Além do enfoque comunicativo, também devemos destacar o enfoque tecnológico, já que os participantes das formações de cultura digital e metareciclagem, que se baseia na reciclagem do lixo eletrônico para a reconstrução de equipamentos tecnológicos com softwares livres, possibilitando a apropriação de conhecimentos ligados ao hardware e software que gerando maior autonomia tecnológica para a recuperação, instalação e utilização de computadores novos e obsoletos com softwares livres.

Considerando que o planejamento do desenvolvimento local deve obrigatoriamente envolver as pessoas que serão atingidas pelas ações do planejamento, a utilização das Produtoras Colaborativas como espaço que possibilita o diálogo das comunidades para a

resolução de problemas comuns, representa um vetor de mudança social positiva.

A exemplo de bairros e comunidades da Amazônia, cujo contexto é caracterizado pelos menores índices de acesso à internet e novas tecnologias, onde a infraestrutura de comunicação é precária e em diversos casos inexistente em se tratando de internet, devemos considerar ainda mais a discussão do planejamento de ações locais para o desenvolvimento local. No entanto a opção pelo uso de software livre em programas de envergadura federal como PROINFO, tem conseguido levar aos mais longínquos rincões brasileiros, kits tecnológicos compostos de computadores novos, com sistema operativo livre. Como essa iniciativa aparenta ter foco no uso de software livre por conta da diminuição dos custos de aquisição dos equipamentos, acaba por esquecer do principal investimento que deveria ser feito que é a formação de professores que são os principais operadores dessas novas tecnologias, surgiu uma oportunidade para as produtoras colaborativas, que tem como um dos seus princípios norteadores o uso de softwares livres.

Assim, a escola representa um local de convergência de equipamentos tecnológicos e agentes sociais como alunos, professores, grupos culturais, artistas, que podem dialogar sobre os problemas comuns enfrentados no bairro em busca de soluções e de participação política através da criação dos seus conteúdos comunitários, e do fomento de uma cultura política de participação para a utilização de ferramentas públicas de participação a exemplo do *participa.br*<sup>4</sup>.

Como tudo que é novo gera medo, e comunidade escolar teve que começar a utilizar o softwares livres, mesmo com pouca ou nenhuma formação específica para utilizá-los. Esse processo tem provocado estranhamento, incômodo por parte principalmente dos professores, que em alguns casos, até substituem ilegalmente os softwares livres por softwares piratas. Porém, mesmo com esse contexto, as Produtoras Colaborativas enxergam a oportunidade para que a comunidade escolar e grupos culturais dos bairros se apropriem do espaço dos laboratórios de informática, que muitas vezes estão sendo sub-utilizados ou mesmo sucateados pela falta de uso e manutenção, transformando-os em espaço de produção colaborativa de conhecimento, através das ações de comunicação comunitária e cultura, com a participação dos alunos e professores, envolvendo os conteúdos curriculares e o saber popular.

Dentre as alternativas de fomento do desenvolvimento local já citadas, podemos

---

4 Disponível em <http://http://www.participa.br/>

vislumbrar a possibilidade da utilização dos laboratórios de informática das escolas como espaços de criação e produção de tecnologias livres e comunicação comunitária. O laboratório de informática pode ser utilizado para diversos fins que vão desde o acesso à internet e digitalização de textos, até ao desenvolvimento de novas tecnologias, após a formação de cultura digital realizada com alunos e professores. A criação de produtoras colaborativas comunitárias se torna viável, pois os recursos iniciais para o começo do trabalho é baixo, ou seja, deve-se investir inicialmente em formação, transferência da tecnologia social das produtoras colaborativas aos grupos culturais e a comunidade escolar, pois os recursos materiais necessários para o espaço, como sala, mesas e cadeiras, computadores e internet, já existem dentro dos laboratórios de informática da rede pública de ensino

Para que essa metodologia da criação de PC's nas escolas ganhe escala, para que os alunos, professores e agentes culturais comecem a trabalhar na criação de comunicação e no desenvolvimento de tecnologias livres, capazes de possibilitar um re-arranjo na forma como se produz conteúdo nas escolas, além de possibilitar a criação de negócios colaborativos que fomentem a cultura através do software livre, será necessário um maior investimento voltado à formação dos professores, artistas e agentes culturais dos bairros, para que além de se apropriarem do trabalho da cultura digital, também possam fazer o planejamento participativo dos bairro para a criação de projetos que solucionem os problemas comuns.

## **5. Conclusão**

Em face do que foi exposto, é possível visualizar uma oportunidade para o desenvolvimento de tecnologias sociais que busquem o desenvolvimento local, com base na apropriação de tecnologias digitais livres e formação continuada dos atores locais a partir dos princípios filosóficos da ética hacker a saber: conhecimento, colaboração e liberdade.

Mas para que esses casos relatados possam ser reproduzidos, verifica-se o papel fundamental da universidade que através da extensão universitária pode contribuir co-substancialmente para que a tecnologia social das Produtoras Colaborativas Livres cheguem as comunidades interessadas em organizar uma inteligência coletiva focada na melhoria da qualidade de vida das pessoas.

## 6. Referências Bibliográficas

- CUNHA, L. C.; FILHO, O. A. **Comunicação e Software Livre para o Desenvolvimento Sustentável: Reflexão teórica e ética sobre a Amazônia**. Workshop de Software Livre. Porto Alegre, 2013.
- DOWNING, J. **Mídia Radical**. São Paulo. Senac. 2002.
- SANTOS, M. **Técnica, Espaço, Tempo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo. 2008.
- PERUZZO, C.M.K. **Conceitos de comunicação popular, alternativa e comunitária revisitados e suas reelaborações no setor**. Eco (UFRJ), v. 12, p. 46-61, 2009.
- SOUZA, M. L. **Mudar a cidade**. Uma introdução crítica ao planejamento e à gestão urbanos. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.
- VILAR, G., VILAR, D.S., OLIVEIRA, E.A., & JATOBÁ, P.H. (2010). **Processos Colaborativos e Tecnologias da Informação Aplicados ao Ensino de Medicina**. *Colabor@-A Revista Digital da CVA-RICESU*, 2(7).
- JATOBÁ, P.H., VILUTIS L., **Produtora Cultural Colaborativa**. Revista EXPOIDEA 2010, v.1 n.1 2010. Disponível em: <[http://issuu.com/expoideafeiradofuturo/docs/revista\\_expoidea\\_2010](http://issuu.com/expoideafeiradofuturo/docs/revista_expoidea_2010) >. Acesso em: março de 2014.
- AÇÃO CULTURA DIGITAL. **Compêndio da Ação Cultura Digital** . Disponível em: <[http://www.estudiolivres.org/el-gallery\\_view.php?arquivoId=7521](http://www.estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivoId=7521) >. Acesso em: março de 2014