



Projeto de Pesquisa

Título do Projeto:

Residência Artística de Educação Popular Conectiva

Curso de Produção de Conteúdos multimídias em arte-link, baseados em mapa da comunidade KM 32 em Campo Grande/RJ.

Coordenador(es) do Projeto: Marcelo Maciel

Colaboradores: Felipe Fiorenza Nunes e Igor (Bola)

Histórico do Proponente:

Em 2006 criei o jogo de produção literária RPG Comunitário para trabalhar no programa Escola Aberta pela UFRGS em periferias de Porto Alegre e São Leopoldo. No jogo uma maquete é construída com materiais reciclados que será usada como tabuleiro-cenário-objeto de pesquisa para as histórias que serão produzidas coletivamente na trama de vida em comunidade. Esse trabalho foi desenvolvido de 2006 a 2009 em 5 escolas públicas, 2 galpões de reciclagem, uma ocupação urbana e um Ponto de Cultura com crianças jovens e adultos num período de no mínimo 2 fins de semanas e no máximo 8 meses. No desenvolvimento desse trabalho aplicativos e softwares livres vão sendo utilizados conforme a necessidade e possibilidades do lugar onde o jogo é oferecido. No último trabalho em 2009 no Pontinho de Cultura Curiosa Idade do Ponto de Cultura Odomode em Porto Alegre na maquete foi construída uma rádio livre e para funcionar de verdade construímos uma mimosa que ganhou um prêmio no festival de robótica livre do fisl 10. Além disso trabalhei durante toda a primeira fase do Pontão de Cultura Digital Minuano na ASL como educadora popular conectiva desenvolvendo projetos de arte com software livre e metareciclagem.

Caracterização do Problema:

Este projeto de pesquisa tem como propósito documentar e disponibilizar experiências e didáticas, desenvolvidas para a produção de conteúdos críticos, artísticos, históricos assim como experimentais. E está voltada à implementação do Projeto FIC – Fronteiras Imaginárias Culturais, do Coletivo I-Motirô, no curso de Mapas Cognitivos, realizado em conjunto com o Núcleo de Cultura na Escola Estadual Yonne de Freitas na comunidade Km 32 / periferia de Campo Grande.

Para esse trabalho serão criadas algumas didáticas propostas como arte social, que promovam autonomia, em diálogo com a comunidade local e com o coletivo I-Motirô. Justificaria esta pesquisa na injustiça social mantida pela desvantagem energética da maior parte da população que o modelo capitalista vem gerando. Comunidades pobres, criminalizadas, estimadas apenas como mão de obra operária e marginalizadas, mantêm-se com sua resistência enfrentando da maneira que conseguem, [sempre em desvantagem] a guerra ideológica, bélica e metabólica da Plutocracia Global. Com isso, valores humanos são trocados por valores numéricos e egóicos que mantêm a humanidade refém da desumanidade.

Como imagem de fundo nesse quadro um fenômeno de confusão é promovido na nossa identidade coletiva, assim como consequência, na individual. Isso pode ser considerado a falsificação do homo sapiens que passa a ser em ato uma outra espécie, nem humana e muito menos sábia. Por isso volto e revolto minha energia para o lado mais fraco, no qual acredito e respeito, como um investimento de energia criativa na transformação e enriquecimento de uma comunidade em situação de “extraviamento urbano e cultural (realidade diminuída)”.

Objetivos e Metas

Os objetivos deste projeto são: a redução de danos capitalistas com repercussão caleidoscópica na comunidade envolvida, assim como no meio digital através da difusão das produções poéticas, artísticas e reflexivas geradas e reunidas com o mapa no fic.imotiro.org.

O fortalecimento da cidadania e auto-estima na comunidade.

Contribuir para a rede de educadores, pesquisadores e artistas, com objetivos afins aos apresentados nesta pesquisa.

Metodologia e Estratégia de Ação

Alguns ideais serão buscados como meta-metodologia durante todo o trabalho, tais como: o estímulo a reflexão crítica da situação social local/global, a forma colaborativa de pensar e agir, a utilização e promoção do software livre, a democratização da comunicação, a pró-apreciação tecnológica e a organização cidadã.

Esta pesquisa faz parte de um processo criativo e estará ligada ao projeto editorial da Editora Libertária Ecoaeco:

“Pedagogia Hacker: Metodologias libertárias para o enriquecimento social das bases.”

Por que o estímulo a produção cultural e vivências de envolvimento com educação popular utilizando software livre se tornam uma maneira de resistir contra a manipulação e exploração das classes pobres, assim como, uma maneira de gerar renda e consciência crítica coletiva. Por isso a metodologia escolhida é a da colaboração, da pró-apreciação da tecnologia e da comunicação comunitária em busca da liberdade de expressão popular.

Resultados e Impactos Esperados

O Curso de Mapas Cognitivos terá duração de 6 meses e essa pesquisa será realizada durante 3 meses ficando assim comprometida com a entrega de 2 relatórios: um no fim de junho e o outro no fim de agosto, um acervo de documentação do processo do curso e um mapa do Km 32 rico em conteúdos postado no fic.imotiro.org.

Com a publicação e difusão das produções culturais de jovens da comunidade através do site fic.imotiro.org os alunos terão uma experiência de uso de tecnologia voltada a valorização da sua cultura e da sua criatividade além da técnica de utilização de software livre e ferramentas para web.

Para possibilitar a avaliação coletiva espera-se um feed-back da comunidade e uma consideração por escrito feita pelo coletivo no final da pesquisa sobre a mesma.

Cronograma de Execução

Neste curso será necessário em média uma saída de campo por mês e um tempo reservado no fim do curso para as pós-produções (divulgação do site na escola e na comunidade).

Mas os processos de desenvolvimento das aulas em si não serão pré-determinados, apenas sabe-se que aulas técnicas de aplicativos livres, tais como: GIMP, Inkscape, BrOffice, Navegador Mozilla, reprodutores e gravadores de áudio e vídeo serão oferecidas no ritmo e demanda dos educandos. As produções culturais e motivações serão pensadas junto com a turma durante o curso todo.