



# III EBE | III ENCONTRO BAIANO DE CULTURAS E ESTUDOS EM CULTURA



## IDENTIDADE E PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

As transformações nas práticas sociopolíticas em comunidades tradicionais

**1Fabricio Araujo de Santana**

Universidade Federal da Bahia - UFBA

e-mail: fabricio.santanapt@gmail.com

### RESUMO

Este artigo analisa o estudo atual de pesquisa deste autor, o qual vem investigando as transformações sociais, culturais e políticas surgidas a partir da apropriação de tecnologias digitais para a produção audiovisual por diversos segmentos da sociedade, como comunidades rurais, ribeirinhas, quilombolas, indígenas, dentre outras. Na busca pela convergência teoria-prática, a discussão sobre

identidade cultural e a troca compartilhada de conteúdo

audiovisual pela internet é parte fundamental deste estudo. Para tal, traz resultados parciais das investigações com base nas ações desenvolvidas por um núcleo de comunicação digital, no hábito das comunidades rurais, num determinado território do Sertão do Estado da Bahia que busca o registro de suas tradições, festejos cívicos e hábitos culturais

cotidianos. As entrevistas realizadas e alguns dados coletados apontam para o fortalecimento do caráter transformador das ações colaborativas e a formação de especialistas de produtos multimídias que valorizam as suas riquezas regionais.

### ABSTRACT

**Palavras-Chaves:** audiovisual, produção colaborativa, identidade cultural

---

1 **Mestrando no** Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas - POSCOM/UFBA

## INTRODUÇÃO

Observando o crescente uso de tecnologias para a produção audiovisual voltado para as transformações culturais e sociopolíticas, é visível algum tipo de mudança alcançada por processos de produção audiovisual em determinadas comunidades. São diversas iniciativas de órgãos federais, estaduais e municipais, da esfera privada e de organizações não-governamentais, ou em parcerias, buscando promover a produção de sons e imagens que reflita e discuta as questões locais das mais diferentes comunidades. Visualizando um possível fortalecimento da cidadania e uma maior participação na elaboração de produtos multimidiáticos que expressem verdadeiramente a realidade vivenciada por seus moradores, através do diálogo constante entre produtores e consumidores de conteúdo, a troca compartilhada de informação também fundamenta a concretização deste projeto.

Este importante setor da economia da cultura (RAMOS e BUENO, 2001), a produção audiovisual, vem se descentralizando devido à amplitude da diversidade cultural no atual contexto contemporâneo e às possibilidades surgidas diante das tecnologias da informação e comunicação. A identidade mesmo sendo uma questão tão complexa e compreendida, como diz Hall (2011), vem a ser um elemento condicionante para a formação das características de uma comunidade. Neste sentido, identidade, cultural e comunitária, no campo das tecnologias da informação e da comunicação, é uma dimensão a ser aprofundada, afinal a identidade é produto das práticas sociais.

Este artigo irá se dedicar nos estudos que este autor está realizando no Território de Identidade Bacia do Jacuípe, sertão da Bahia, a partir das ações desenvolvidas pelo Núcleo de Comunicação Digital, sediado no município de Pintadas, denominado Pensar Filmes<sup>2</sup>, um projeto que busca a cultura local e regional através das Linguagens Artísticas, das manifestações e produção cultural.

É um núcleo de comunicação digital formada por organizações sociais de setores diferentes, que vem se empenhando em discutir e promover ações coletivas em prol do desenvolvimento local sustentável. Este projeto ainda busca em parceria com outras entidades e principalmente com o Poder Público uma série de ações fomentadoras e revitalizadoras do potencial artístico, cultural e social, explorando tanto as linguagens elaboradas, quanto às manifestações e expressões da cultura popular (Pensar Filmes).

Portanto, a discussão será também em torno da relação comunicacional (e identitária) entre agentes de uma mesma comunidade, mediadas por tecnologias digitais, que busquem

---

2 <http://www.pensarfilmes.com>

transformações sociais, culturais e políticas, através de produções audiovisuais.

## **O AUDIOVISUAL**

A produção de imagens, sons e vídeos de forma independente está intrinsecamente ligada ao direito de se expressar. A pluralidade de conteúdos audiovisuais, advindo das mais diversas fontes, é essencial

numa democracia para o exercício da cidadania. Uma comunidade que busca expressar-se utilizando recursos audiovisuais

amplia suas perspectivas de práticas sociais e culturais mais próximas de suas tradições históricas e oportuniza uma auto-valorização. O audiovisual comunitário

cria condições para que algumas pessoas, que não teriam outros modos para se fazerem ouvidas, ocupem a cena pública e enunciem suas perspectivas (MENDONÇA, p. 31).

Por muito anos no Brasil, durante a década de 1980, imaginou-se que o vídeo

fosse isoladamente o responsável pelas mudanças sociais tão desejadas no processo de

Redemocratização. Bastariam os grupos sociais, ausentes dos meios de comunicação tradicionais fazerem

o seu uso, de acordo às suas demandas, que a revolução estaria se iniciando. Havia uma crença na revolução social por meio da comunicação (SANTORO, p. 47).

Com o vídeo, tais grupos tiveram aumentadas as possibilidades de registrar e difundir ações,

lutas e ideais (id, op. cit). No entanto, altos custos de produção e equipamentos, principalmente de câmeras, e uma limitação nas ilhas de edição, com precários recursos de tratamento e mixagem das imagens, impossibilitavam tais objetivos. Com dificuldades de ordem econômica, de linguagem e

de veiculação, as produções eram bastante simples (id, p. 53).

Uma outra problemática enfrentada eram os espaços de exibição limitados a encontros, festivais, seminários ou a fitas VHS que eram distribuídas para entidades e pessoas que se propunham a exibir tais produções em escolas, associações, igrejas, comunidades, etc (op. cit).

Não havia uma amplitude, nem um espaço amplo de possível visibilidade. Poucos eram os vídeos documentários que eram veiculados nos principais meios de comunicação de massa. Com a convergência tecnológica, barateamento dos equipamentos e evolução na qualidade da

produção de vídeos, as mudanças foram muitas. As expectativas dos movimentos sociais para a veiculação de seus produtos audiovisuais ampliaram-se. Buscando tratar temas de suas realidades e cotidianos, diversos segmentos da sociedade passaram a realizar parcerias com órgãos públicos e privados, para captação de todos os equipamentos necessários e a posterior elaboração dos material audiovisual.

Com simples celulares e máquinas fotográficas é possível registrar fatos e eventos.

Filmadoras de baixos custos e boas qualidades cada vez mais próximas das profissionais favorecem a produção, e são bem aceitos por diversos públicos. Computadores em casa com softwares de edição veio a tornar o antigo consumidor, um produtor de vídeos. O público jovem aceita sem problemas gravações domésticas feitas com telefones móveis ou máquinas fotográficas (op. cit, p. 50). Exemplo disto são os festivais de vídeos de 1, 2 ou 5 minutos, feitos, inclusive, por celulares. Estas produções não deixam muito a desejar em relação à produção da mídia tradicional.

A superação desses problemas aliada ao crescimento de banco de dados na internet, capazes de armazenar dados de elevados tamanhos, permitiram a ampla postagem de vídeos e documentários. Essa possibilidades globais foram fundamentais para a manifestação de anseios, desejos e reivindicações das mais diversas classes populares, quando não encontravam *ecos* nos sistemas de comunicação tradicionais.

## **O PENSAR FILMES**

O Núcleo de Comunicação Digital Pensar Filmes é uma iniciativa da **Companhia de Artes Cênicas Rheluz** e atua na produção de filmes, documentários e reportagens para TV e Internet, visa a uma criação de uma Rede de Comunicação Audiovisual no Território Bacia do Jacuípe, com vistas a promover a auto-estima da população (PENSAR FILMES).

A sua sede está localizada no município de Pintadas, há 272 km de Salvador, capital da Bahia, possuindo uma população de 10.341 habitantes (IBGE, 2010) e situado no bioma conhecido como Caatinga. Pintadas faz parte do Território de Identidade Bacia do Jacuípe, o qual ainda inclui outros 13 municípios: Baixa Grande, Capela do Alto Alegre, Gavião, Ipirá, Mairi, Nova Fátima, Pé de Serra, Quixabeira, Riachão do Jacuípe, São José do Jacuípe, Serra Preta, Várzea da Roça e Várzea do Poço.

O Núcleo de Comunicação Digital Pensar Filmes propõe a criação de uma

Rede no Território da Bacia do Jacuípe, com vistas a desenvolver iniciativas de comunicação que promovam a mobilização social, a auto-estima da população, à afirmação da identidade regional e contribua para a disseminação de uma cultura que favoreça o desenvolvimento local sustentável do Território. (Pensar Filmes)

Devido à possibilidade de *download* e *upload* de vídeos em seu portal, muitos eventos de municípios de fora do território estão presentes, a exemplo dos São João dos municípios de Macajuba, o qual faz parte do Território Piemonte da Diamantina, e Irecê, localizado no Território do Irecê. São as trocas compartilhadas de manifestações artísticas e culturais estendendo-se aos demais territórios, aproveitando-se das possibilidades de colaboração na internet. Os diversos audiovisuais que se interagem mostrando suas respectivas realidades formam uma vasta rede. É a rede ampliando-se. Uma rede que se interliga e cada vez mais aumenta com o ingresso de novas iniciativas, inclusive colaborativas. Sempre há espaço na rede.

Para Franco (2004, p. 231), “a grande novidade da *network society* é que, pela primeira vez na história, o mundial pode virar local. A volta ao local significa que, em certo sentido, tudo está virando local”. Os documentários retratando costumes, hábitos cotidianos, festejos cívicos e populares são registrados pela comunidade com o seu próprio olhar, sua própria perspectiva. Estas produções são percebidas em todos os locais do país articulando realidades semelhantes: comunidades rurais trocam experiências com outras comunidades rurais, assim como os indígenas compartilham suas culturas com outros povos<sup>3</sup>. E tudo isso possibilitado (e potencializado) através da internet. Quanto mais conexões forem feitas mais colaborativa é a rede.

As colaborações podem ser feitas tanto pela disponibilização de conteúdos e ideias em espaços públicos, sem a interferência da figura de um editor, como a partir de projetos em que o mais importante não é a autoria, mas a corresponsabilidade no desenvolvimento de conhecimentos, de conteúdos e de possibilidades em favor de questões coletivas. (Filé, 2010, p. 295).

Importante ressaltar que todo o conteúdo audiovisual do Pensar Filmes está licenciado sob as licenças *Creative Commons*<sup>4</sup>, permitindo que os usuários possam efetuar o seu *download*, adaptar a sua realidade, *remixar* e, logo após, realizar o *upload*. Ao enviar o vídeo produzido, o autor deve “valorizar o regional, ser útil para a região, discutir temas que informem ou ajude na formação das pessoas” (MARCOS, 2011), por isto há uma moderação realizada pelos responsáveis do projeto.

Os sites audiovisuais que produzem conteúdos exclusivos para o meio digital ainda experimentam os primeiros passos em direção a uma gramática própria, que carecem da experimentação de novas formas de narrativa com aproveitamento de recursos multimídia e de interatividade, capazes de proporcionar ao usuário a oportunidade de navegar e percorrer um relato

---

3 O projeto Vídeos nas Aldeias é um bom exemplo. Ver em: <http://www.videonasaldeias.org.br>

4 Projeto sem fins lucrativos que disponibiliza licenças flexíveis para obras intelectuais. Vide: <http://creativecommons.org.br/>

noticioso mais do que simplesmente acompanhá-lo de modo linear.  
(BECKER; TEIXEIRA, 2009, p. 45)

No *Pensar Filmes*, primeiro a atividade é identificada, logo após a equipe é mobilizada para o ambiente em que ela (a atividade) irá ser realizada. Toda a filmagem e demais documentações são feitas e, posteriormente, editadas, tendo por fim, os produtos finais baseados na plataforma no qual vai ser inserida. No caso da plataforma internet, devido à dificuldades de acesso em pequenas comunidades, o produto final publicado geralmente contém poucos minutos ou é dividido em partes.

Este projeto ainda busca articular todos os municípios do território na produção audiovisual no referente às práticas culturais dos membros deste território e aos seus hábitos de vivência, muitas vezes omitidos pelas grandes emissoras de rádio e televisão ou até mesmo desconhecidos pela própria população ao seu redor. Para a dinamização de uma produção colaborativa, a **Rheluz** também coordena o Ponto de Cultura Pensar Filmes, o qual desenvolve um curso de Cinema buscando capacitar jovens para produção cinematográfica e a criação de núcleos locais de conteúdo a ser disponibilizado no portal.

Portanto, estamos diante um portal que explicita as tradições e costumes do território Bacia do Jacuípe, e de outros, valorizando e mostrando a vida social de seus habitantes, buscando uma mudança de suas comunidades que fortaleça os laços sociais, reconhecendo, no entanto, que na atual sociedade contemporânea, como afirma Hall (2011), a identidade do indivíduo não é única, nem coesa, há uma “erosão identitária” e uma “emergência de novas identidades”, questões que serão agora discutidas.

## **A QUESTÃO DA IDENTIDADE**

Para Bauman (2005, p.13), a política de identidade fala a linguagem dos que foram marginalizados pela globalização. A tentativa de homogeneizar uma única identidade cultural nas mais diversas nações, através da globalização, trouxeram consequências danosas aos mais diferentes povos que habitam o mundo ocidental. No entanto, para Bauman (op. cit), o fenômeno da globalização não somente trouxe malefícios à sociedade Moderna. É neste sentido que o *supra* autor vai discutir a ambivalência da identidade: a nostalgia do passado conjugada à total concordância com a modernidade líquida. Isso permite afirmar que há o lado positivo da globalização, este lado positivo deve ser usado de maneira a sustentar a memória e fortalecer os laços sociais das diversas identidades que estão imergidas em cada lugar do mundo.

Stuart Hall (2011) traz três concepções diferentes de identidade: a concepção do sujeito do

Iluminismo, do sujeito sociológico e do sujeito pós-moderno. O autor analisa que o indivíduo no iluminismo era centrado, unificado, a partir seu nascimento e durante todo o desenvolvimento de sua vida este sujeito era essencialmente o mesmo. Nascia artesão, morria artesão. Já o sujeito sociológico construiu a sua identidade na relação com outras pessoas importantes para ele. O eu é relacionado ao outro forma a sua identidade. Esta concepção é conhecida como interativa e tem como principal defensor o americano Goffman. A identidade do indivíduo é formada na 'interação' entre o eu e a sociedade. (op. cit, p. 11). Valores e cultura do mundo que ele habitava eram mediados contribuindo para a construção de sua própria identidade. Portanto, a identidade que o indivíduo se auto definia era formada ao longo dos anos. Por fim, o sujeito pós-moderno possui diferentes identidades em diferentes momentos, sua identidade é temporária e, muitas vezes, contraditória. A identidade “plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia” (op. cit., p. 13).

É justamente o intenso processo de globalização que vai contribuir para o fortalecimento deste último tipo de concepção de identidade do sujeito trazida por Stuart Hall. Mudanças rápidas afetaram a identidade cultural dos indivíduos. Haveria uma erosão da identidade e a emergência de novas identidades. Se o indivíduo nasce numa comunidade indígena brasileira, é possível que futuramente venha a ser um homem urbano, morador dos grandes centros urbanos, que ouve estilos musicais de origem inglesa e é adepto de movimentos ambientais. Qual a sua real identidade?

Até mesmo dentro de uma mesma comunidade, as possibilidades para as múltiplas identidades é possível e acontece de forma constante. Um trabalhador rural, pai, atuante no seu ambiente de plantação durante os dias da semana, canta em sua igreja aos sábados e torna-se um repentista aos domingos. A dona-de-casa participa dos samba-de-roda nos festejos culturais de sua comunidade. Um jovem estudante, sambador, admirador da cultura tradicional dos seus familiares frequenta também *shows* de *axé music* e participa da pastoral de juventude da Igreja Católica. Qual a sua identidade? Jovem, estudante, sambador, religioso ou *axezeiro*?

Portanto, as diversas identidades em um único indivíduo é constante e atual na sociedade contemporânea. Expressar cada lado do indivíduo depende de qual ambiente esta-se falando. Como no exemplo acima, pode-se dizer que a principal característica de tal jovem é estudante quando o ambiente for escolar, e será sambador quando estiver num festejo tradicional de sua comunidade. Trabalhar a questão da diversidade identitária é fundamental em qualquer produção audiovisual que, de fato, valorize a realidade local em questão.

## **RESULTADOS PARCIAIS**

É neste atual contexto que se encontra os mais diversos núcleos de produção audiovisual que buscam valorizar as tradições locais e ao mesmo tempo se utiliza de várias tecnologias digitais disponíveis e acessíveis para o registro de sua comunidade. O Projeto Pensar Filmes consegue compreender esta dinâmica contemporânea e em suas realizações audiovisuais demonstra as diversas características emergidas das comunidades.

Os seus documentários na internet demonstram que a manutenção e memória dos hábitos de seus moradores, festejos cívicos, religiosos e populares são capazes de conviver ao lado de novos hábitos culturais que se ampliam em suas próprias comunidades.

Os produtos audiovisuais são formatados, editados e finalizados pelos próprios moradores do território. Muitos dos quais tornaram-se especialistas a partir do surgimento deste projeto. As oficinas de capacitação duram de 6 (seis) meses a 1 (um) ano. Um contraponto a apresentar, e está sendo pesquisado, é que talvez seja necessário uma ampliação do número de participantes na edição do material para que futuramente outros possíveis mini-núcleos possam se estabelecer em cada município do território. O estudo sobre apropriação social das tecnologias ainda está na fase teórica, mas é possível observar, através de entrevistas com os participantes, que há uma real noção dos diversos usos de tais tecnologias. Isso é fundamental para o processo de inclusão digital de todos os sujeitos envolvidos.

O site do projeto foi estudado, e verificou-se que há um grande número de produções audiovisuais, próprias, retratando a realidade do território em questão. Festejos cívicos e religiosos, hábitos tradicionais, personagens e personalidades historicamente reconhecidas pela comunidade, demais manifestações culturais e folclóricas, são bem representados nas produções que fortaleçam o sentido comunitário, no qual a identidade é um ponto fundamental.

A circulação do conteúdo audiovisual está sendo bem vista, pois é possível efetuar o *download*, *mixagem* e *upload* de qualquer vídeo, pois as licenças são mais abertas e flexíveis, como o *Creative Commons*. Os vídeos, em sua grande maioria, são curtos, o que permite que baixas conexões possam ter acesso a eles. Isso é fundamental para o alcance de ações articuladas visando o objetivo deste Núcleo de Comunicação Digital.

## **DISCUSSÃO**

No Brasil, a indústria audiovisual (cinema e produção televisiva) concentra-se fortemente no Sudeste. São Paulo e Rio de Janeiro são os principais polos responsáveis por mais de 70% da receita audiovisual (ABRANTES, 2004). Atualmente, as emissoras televisivas regionais

(conhecidas como afiliadas) possuem em sua programação apenas os comerciais e os telejornais, pouco produzem ou difundem conteúdo cultural regionalizado. Na televisão aberta o contexto tem sido pouco favorável à produção independente.

É crucial uma reflexão acerca da importância das produções audiovisuais que expressem verdadeiramente as diversas realidades do país em que vivemos. É mais compreensível que uma localidade cercada de comunidades rurais tenha em sua grade de programação forte presença de produtos que expressem as identidades culturais de sua região. Por isso, todos os núcleos de produção digitais devem cada vez mais executar os seus trabalhos de forma que os próprios membros da comunidade decidam como querem ser visto e sob qual olhar.

Mostrar que os núcleos são capazes de produzir vídeos de qualidade ainda é um desafio a ser superado, no entanto, os *sites* com estes vídeos demonstram o potencial criativo, cultural e transformador, que são as populações tradicionais. No entanto, é possível observar nos diversos vídeos-documentários do Pensar Filmes que a qualidade é satisfeita, e os municípios que fazem parte do território, cada qual com a sua especificidade, conseguem demonstrar as riquezas culturais que os pertencem.

Por outro lado, em se falando dos produtores do audiovisual, é interessante observar que há em curso um processo de inclusão digital a partir, principalmente, das oficinas de produção, roteiro, edição, dentre outros. São estudantes do ensino médio e de escola pública, militantes da área cultural, pequenos produtores, todos envolvendo-se num ambiente de produção, onde todos compartilham dos seus conhecimentos prévios e buscam uma maior compreensão e entendimento de todo o projeto.

Concluindo esta discussão, há de se afirmar que é necessário uma infra-estrutura de rede internet que forneça maiores possibilidades de acessos ao conjunto da população do território, para que as ações desenvolvidas pelo Pensar Filmes possam se ampliar ainda mais. Eliminando este gargalo, a dimensão da apropriação social irá desenvolver-se de tal forma que as produções próprias e independentes irão se estender e consolidar em diversas outras comunidades do território. O fundamental nesta discussão é que o Pensar Filmes, assim como outros núcleos de outras comunidades (ribeirinhas, indígenas, etc) nos traz boas perspectivas para uma convivência colaborativa, onde constantemente se possa compartilhar as riquezas culturais e costumes tradicionais de forma outros possam utilizar-se destas experiências e realizar algo semelhante em outros cantos do país.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

BAUMAN, Zigmunt. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BECKER, Beatriz; TEIXEIRA, Juliana. **Um panorama da produção jornalística audiovisual no ciberespaço**: as experiências das redes colaborativas. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 40, p. 44-50, quadrimestral 2009.

CREATIVE COMMONS. Disponível em: <<http://creativecommons.org.br>>. Acesso em: 10 ago. 2011.

FILEÉ, Valter. Sobre Produção Colaborativa. **Audiovisual comunitário e educação**: histórias, processos e produtos, Belo Horizonte: Autentica Editora, 2010. p. 293-312.

FRANCO, Augusto. **A Revolução do Local**: globalização, glocalização e localização. Belo Horizonte: Cultura, 2004. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/16820953/Augusto-Franco-A-revolucao-do-local>>. Acesso em: 10 ago. 2011.

HALL, Stuart. **Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Ed. 11. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. Censo Demográfico 2010. Disponível em: <[http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/resultados\\_dou/BA2010.pdf](http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/resultados_dou/BA2010.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2011.

MARCOS, P. **Publicação eletrônica** [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <[fabricao.santanapt@gmail.com](mailto:fabricao.santanapt@gmail.com)> em 02 ago. 2011.

MENDONÇA, Ricardo Fabrino. **Alguns argumentos em prol do audiovisual comunitário**. In: LEONEL, Juliana de Melo; MENDONÇA, Ricardo Fabrino (Org). **Audiovisual comunitário e educação**: histórias, processos e produtos. Belo Horizonte: Autêntica Editora,

2010, cap. I, p. 15-45.

PROJETO PENSAR FILMES. Disponível em: <<http://www.pensarfilmes.com.br>>. Acesso em: 10 jan. 2012

RAMOS, José Mario Ortiz e BUENO, Maria Lucia. **Cultura Audiovisual e Arte Contemporânea**. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S0102-88392001000300003>. Acesso em 29 mar. 2012.

SANTORO, Luiz Fernando. **Vídeo e movimentos sociais – 25 anos depois**. In: LEONEL, Juliana de Melo; MENDONÇA, Ricardo Fabrino (Org). *Audiosivual comunitário e educação: histórias, processos e produtos*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010, cap. II, p. 47-63.

TRIVINHO, E. **Erosões do identitário**: transparência do efêmero na cibercultura. In: PERUZZO, Cícilia M. Krohling e BRITTES, Juçara. *Sociedade da informação e novas mídias: participação ou exclusão?* São Paulo: Intercom, 2002. p. 79-101.