Cyber-Étnica: memórias videografadas.

Judivan J. Lopes[1], Noberto M. M. Filho[2], Camila Emily S. Silva[3],

[1]Docente de Arte do INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS/IFAL, Campus Arapiraca. Mestre em Artes Visuais/ UNESP- E-mail: judivanlopes@gmail.com, judivan.lopes@ifal.edu.com;

[2]Dicente do INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS/IFAL, Campus Arapiraca, cursando ensino médio técnico integrado do curso eletroeletrônica, E-mail: noberto_21@hotmail.com;

[3]Dicente do INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS/IFAL, Campus Arapiraca, cursando ensino médio técnico integrado em informática. E-mail: miih_isy@hotmail.com,

Resumo: Este trabalho apresenta reflexões referentes aos resultados parciais do projeto *Cyber-Étnica: vídeo identidade*, ainda em desenvolvimento (com início em abril/2012 e termino previsto para novembro/2012), que tem a intensão de introduzir à práticas da computação para o desenvolvimento de processos de produção e edição de mídias digitais: fotografias e vídeo, estimulando manuseios equipamentos e softwares que introduzam no desenvolvimento de produto de poéticas visuais. Pretendem-se, dessa forma, com o uso de ferramentas tecnológicas o desenvolvimento de produção de vídeos em comunidades tradicionais remanescentes quilombolas (Pau D´arco e Carrasco) e indígenas (Tinguí-Botó e Karapotó Plak-ô), situadas em Alagoas, de modo que retratem os processos de registros da memória e da expressão criativa de afrodescendentes e índios. Vídeos estes desenvolvidos pelos protagonistas da comunidade. O que doravante iremos denominar *vídeo identidade*. Atualmente o projeto tem atendido nas aldeias indígenas Tingui Botó no Município de Feira Grande/AL e Karapotó Plaki-ô em São Sebastião/AL.

Palavras–chave: vídeo identidade, cyber identidade, vídeo, fotografia, memória, vídeografia

1. INTRODUÇÃO

Vídeo Identidade. Quando pensamos em vídeo logo nos vem à cabeça que é algo que se apresenta em telas, que tem um significado a partir de uma narrativa, ou seja, imagens sequenciais que apresenta uma linha temporal narrando uma história. Qualquer tipo de história? O termo *vídeo*, segundo SCHMIEG(2008), o termo vem do latim, que pode ser interpretado como *eu vejo*. Do ponto de vista da técnica videográfica, podemos dizer que vídeo é o processamento de sinais eletrônicos, analógicos ou digitais para capturar, armazenar e transmitir ideias pela apresentação de imagens em sequencias, o que nos dar a sensação de movimento. A aplicação principal da tecnologia de vídeo resultou na televisão, com todas as suas inúmeras utilizações na comunicação, sejam para entretenimento, educação, engenharia, ciência, indústria, segurança, propaganda e artes visuais entre outras. O termo vídeo ganhou com o tempo uma grande abrangência, apresentando-se na telinha da TV, do computador ou nas projeções de cinema, sejam nas formas de animação, documentários, videoclipe, produções cinematográficas, telenovelas. Estas formas de gravação e armazenamento de imagens se corporificam através de diferentes formatos e mídias com características de codificação próprias.

Desses formatos de vídeo podemos destacar com proximidade de nosso estudo dois gêneros: (a) documentário, caracterizado por desenvolver retratos de pessoas ilustres, comunidades diferenciadas e de situações /ou fatos históricos relevantes, sempre produzidos por terceiros, e (b) vídeo arte que nos

ISBN 978-85-62830-10-5
VII CONNEPI©2012

traz aspectos de retratos cotidianos da vida contemporânea sem perspectiva comercial. Consideramos que a combinação dessas formas de narrativas midiáticas possa apontar para uma possibilidade da criação do formato de vídeo que tragam um conjunto de ideias para elaboração do que chamamos de vídeo identidade, por retratar aspectos identitários, sejam individuais e/ou de grupos étnicos definidamente constituídos .

Corroborando com as concepções de ROSA (2012), compreendemos que identidade se constitui a partir de um conjunto de elementos que permitem saber como pode ser uma pessoa ou um grupo, mesmo que sejam parecidos, cada individuo ou grupo é diferente do outro. É o caso de irmãos gêmeos, mesmo com a face igual, as impressões digitais são diferentes, mas, não só as impressões digitais, com também o modo como pensam, se expressam e interagem socialmente, como também, duas aldeias indígenas em Alagoas, com estrutura social hierárquica, hábitos alimentares e práticas ritualísticas semelhantes, uma aldeia é diferente da outra. E segundo Ricoeur (1991), a identidade é constituída pelas narrativas e pela presença do outro, pelas relações que se estabelecem entre as pessoas, entre afirmações e contradições, e quando se trata de um sujeito inserido no grupo, pelas relações de pertencimento, então aspectos estruturais, matérias e psíquico se entrelaçam na concepção de identidade.

Quando nos vem à ideia de vídeo identidade nós pensamos que pode se tratar de um gênero de vídeo com a estética caracterizada pela possibilidade de expressão auto-narrativa, tanto de uma pessoa, como de um grupo culturalmente constituído. O projeto Cyber-Étnica: vídeo identidade, em desenvolvimento nas aldeias indígenas de Alagoas (Tinguí-Botó e Karapotó Plaki-ô) onde proporcionamos as primeiras experiências na busca da elaboração de vídeos com essa forma e conceito. A experiência se caracteriza pela proposição de produção de vídeos em que os indígenas relatem a rotina da aldeia, em aspectos diversos de sua cultura através do vídeo, assim os índios tiguibotanos e karapotanos, começaram manusear ferramentas de captura de vídeo, com possibilidade de edição, nessas produções as comunidades tradicionais são relatadas pelos seus componentes, ora são “vídeos maker” (criadores de vídeo), ora também protagonistas, o que nos remete a ideia de que o vídeo faz parte do sujeito, que fala de si e do mundo por ele, então o vídeo funciona como linguagem de compreensão de si e do outro, coadunando com o conceito *ipseidade*, de constituição identitária elaborado por Paul Ricoeur, citado no paragrafo anterior.

O vídeo, segundo SCHMIEG, 2008, o vídeo é um meio de comunicação e nele uma mensagem é transmitida de um produtor ou emissor para o consumidor ou receptor. O vídeo tende a se espalhar de forma processual e não-hierárquica no tecido social e confunde os papéis de produtores e consumidores onde acaba em um processo de troca e de diálogo pouco comum em outros meios. Algo se transmite pelo vídeo, e esse algo só se transmite porque o vídeo deve operar com certas formas e de certos modos de articulação que são comuns a todos os implicados no processo de comunicação. Isso que é transmitido, é suficientemente sistemático para garantir a eficácia da comunicação e a introdução do meio como um canal de expressão dentro de uma sociedade.

Porem neste trabalho pretendemos proporcionar praticas de desenvolvimento de poéticas visuais e narrativas em vídeo documentais onde os protagonistas da comunidade são produtores, operadores e técnicos da relação.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Para execução do projeto utilizamos o sistema operacional (Linux educacional 3.0) previamente instalados nos computadores fornecidos pelo Ministério da Educação e Cultura- MEC,

para outras finalidades, o trabalho se desenvolve na escola da aldeia, sem estrutura física adequada ao uso de computadores, estes estão alocados em uma sala improvisada, junto das carteiras escolares de uma sala de alfabetização. Os índios por sua vez, quando tiveram o primeiro encontro com o computador ficaram com certo receio de não saber lidar com a máquina, mas com as explicações dadas, com o tempo perderam o receio e se envolveram de forma persistente, havia envolvimento, com isso, evidenciava o deleite, certo prazer em aprender a manusear o computador, deixando de lado a inercia para com o conhecimento tecnológico.

No projeto Cyber-Étnica em desenvolvimento nas aldeias Tinguí-Botó e Karapotó Plaki-ô, em que utilizamos 10 (dez) microcomputadores para execução do projeto, adotamos um plano de trabalho que se adequaram no decorrer das aulas. Inicialmente com atividades de edição de texto, onde os indígenas produzem textos relacionados com a rotina da aldeia, com planilhas eletrônicas onde eles elaboram tabelas com os dados relacionados da própria comunidade. Em seguida utilizamos os mesmos recursos didáticos pedagógicos para o desenvolvimento de apresentação de slide e consequentemente com as ferramentas de edição de fotos e vídeos, com isso foi possível proporcionar a realização de registros videográficos, onde os "vídeos maker" que são os próprios aldeões. Com esses resultados parciais chegamos próximos da concepção que procuramos para a elaboração de vídeo identidade. Acreditamos que é uma experiência nascente, e terá amadurecimento em outras experiências providas para esta e outras comunidades tradicionais sejam indígenas ou quilombolas. O que pode proporcionar com que os agentes sociais possam contar suas histórias minimizando as intervenções de agentes externos.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o desenvolvimento do projeto Cyber-Étnica: vídeo identidade na aldeia Tinguí-Botó, os quinze alunos envolvidos estavam integrados e realizados com o processo de aprendizagem tecnológica. Inicialmente tivemos problemas com algumas dificuldades de aprendizagem devido a falta de familiaridades com as ferramentas computacionais, pois a tecnologia não era muito divulgada entre os indígenas, mas todas as dificuldades foram resolvidas a medida que surgem, portanto, com isso, todavia, eles aprenderam mais rápido os assuntos, temos como exemplo a produção de textos, planilhas eletrônicas e apresentação de slide, onde elaboraram breves relatos relacionados a rotina de convivência, o que facilitou a coleta de dados para produção do gênero *vídeo identidade*. Segue abaixo alguns textos que os índios desenvolveram em aulas laboratoriais de informática abordando temas relacionados a caracterização de seu mundo:

Eventos culturais

-[4]Em minha comunidade adoramos dançar, cantar, fazer uma fogueira, é a tradição. Os mais velhos são muito respeitados por serem sábios e muito experientes. Mudando um pouco de assunto, acho inclusive que os mais velhos só são, de verdade, bem vindo no nosso universo. Desculpe-me. No dia 19 de abril em muitas comunidades é feito diversos eventos como: corrida de umbu, corrida de tora tóre, dança da lança, dança da chuva etc... o dia é muito bonito, nós índios do nordeste gostamos também de irmos para as aldeias dos nossos parentes, para dança toré. Beijo é isso. ***Eliana Campos Nascimento.(2012).***

---

[4] Todos os erros ortográficos e gramaticais dos textos dos participantes do trabalho foram conservados, Eliana Campos Nascimento filha do Cacique Eliziano Campos da aldeia Tinguí-Botó.

Ferramentas de caça

-[5]As principais ferramentas de caça que nós utilizamos são muitas como a borduna que serve para pesca, o arco e flecha serve para caça e muitos outros nós mesmo que fazemos, primeiro nos vamos tirar a madeira depois vamos a serra e depois ferramenta mais complicadas zarabatana da e o taca e muitos ou afina-lo e depois fazer os desenhos e coloca as penas mas a outras o que nos mais usamos e o arco e flecha e a borduna os outros são usados mas os mais usados são os que eu falei e a madeira que mais utilizamos e a braúna e o angico. ***Marcelo Campos.(2012).***

Observemos o contexto da aldeia Tinguí-Botó: localizada n o povoado de Olho d´agua do meio no município de Feira-Grande-AL mais ou menos há 20 (vinte) quilômetros de cidade Arapiraca, aproximadamente 150 km de Maceió. A comunidade é liderada pelo Cacique Eliziano Campos, o Pajé Adalberto Ferreira e outras lideranças José Batista, Manuel Roberto e Valter Campos (todos índios), a tribo é composta por cerca de 500 índios, em 150 famílias que sobrevivem da agricultura e da agropecuária. A agricultura é baseada na plantação de mandioca, milho, feijão, amendoim e principalmente batata-doce. Na aldeia a divisão do trabalho é grupal, portanto, todos participam do trabalho de todos. Muitos índios também praticam a pecuária, criando bovinos numa pequena área reservada para criação de animais.

Na área da aldeia só é permitida a moradia de índios, portanto o casamento de um índio com não índio implica que tenham que residir fora dela. As pessoas são simples, um povo pacato e calmo, veem na sua religião e outros aspectos da cultura nativa o principal motivo da vida, independente das influências externas: todas as semanas praticam um ritual chamado de *Ouricuri*, um ritual secreto (para os não índio) com musica e dança, e sempre que podem dançam o toré, como disse Eliana Campus, na citação acima.

Dentre os atores sociais típicos de uma sociedade indígena, também, encontrados por lá, um pagé, que é ao mesmo tempo curandeiro e diretor da escola de Ensino Fundamental, um figura carismática e acolhedora. Tem um posto de saúde recém-construído sem atividade por falde funcionários especializados e equipamentos necessários para o desenvolvimento do trabalho, a escola de Ensino Fundamental atende as crianças da comunidade do 1° ao 5° ano, quando precisam cursar o Ensino Médio se deslocam da aldeia para a cidade de Feira Grande ou Arapiraca, curso superior só em Arapiraca e Maceió, essas distancias dificulta o crescimento acadêmico. A aldeia é um lugar aparentemente sem violência, alcoolismo e tráfico, pois, teem leis próprias e são punidos com muito rigor.

A aldeia é assistidos por órgãos públicos como o SUS, que desenvolve trabalhos de saúde preventiva, a prefeitura municipal com a coleta de lixo e a FUNAI. Alguns programas sociais já foram instalados, entre eles podemos citar, um de culinária, o que resultou numa organização de um grupo de mulheres que confeccionam bolos de macaxeira, de massa puba entre outros e um de criação de peixe para povoar os lagos e a barragem.

6. CONCLUSÕES

Algumas considerações: o projeto Cyber-Étnica: vídeo identidade tem contribuído com o

---

5 Todos os erros gramaticais foram conservados, Marcelo Campos filho do Cacique Eliziano Campos da aldeia Tinguí-Botó.

processo de inclusão à tecnologia nas aldeias indígenas oportunizando acesso a informação de uso de ferramentas tecnológica, com softwares de edição de textos, imagens e vídeos, proporcionando com que alguns jovens da aldeia possam re-ler sua realidade transformando-a em produtos videográficos.

Nosso principal objetivo com esse projeto na aldeia citada é a edificação do conceito vídeo identidade a partir de práticas, ou seja, a produção de vídeos dos indígenas utilizando temas relacionados as histórias vividas. Ao gravar os vídeos encontraram algumas dificuldades pela falta de hábito de utilização das ferramentas, mas nada que pudesse impedir a execução do vídeo, podemos observar que em um dos vídeos do tema eventos culturais (O Toré), uma dança coreografada em que predomina um movimento circular, com uma batida forte com um dos pés, como se fosse um sapateado de uma batida forte no pé direito, o que pode ter causado um movimento na câmera, isso fez com que a maquina dançasse junto com o cinegrafista, este movimento por sua vez no termo técnico se torna um defeito, mas, nesse caso, funcionou como uma invenção, ou intervenção, criando um tipo de enquadramento que colaborou com a produção do vídeo, evidenciado o movimento coreográfico, quando assistimos nos proporciona uma sensação rítmica semelhante a quem dança, ou seja, uma sincronia da câmera com os passos dos dançarinos.

Não podemos esperar muito de um projeto nascente, com apenas cinco meses de trabalho, mas que tem a promessa de entrecruzar dados e informações na produção de vídeos que retratem a realidade de grupos tradicionais, nativos. Vídeo produzidos pelos protagonistas da ação em que os mesmo sejam ao mesmo tempo atores e agentes, vídeo maker, atores e editores. Um vídeo em que a verdade seja exposta com fidedignidade de pensamento e emoção.

AGRADECIMENTOS

Somos gratos ao nosso orientador Judivan José Lopes que nos ajudou na seleção dos caminhos a serem percorridos no desenvolvimento desse projeto, a toda direção do IFAL campus Arapiraca que cedeu os espaços para nossas reuniões e alguns equipamentos para facilitar a produção das práticas didáticas e dos registros, ao Cacique Eliziano da aldeia Tinguí-Botó que nos deu permissão para atuarmos na aldeia, como também o Sr. Eronildes Roberto dos Silva (diretor da escola local) que esteve sempre presente facilitando os nossos contatos e as relações humanas com os indígenas.

REFERÊNCIAS

JAIRÃ D. **Indios tingui botó**. disponível em: www.jairantinguiboto.wordpress.com; acesso em 29/06/2012;

RICOEUR, Paul. O si-mesmo como um outro. Trad. Luci Moreira Cesar. Campinas: Papirus, 1991.

ROSA D. definição de identidade, disponível em: <www.recantodasletras.com.br/poesias/520 57>. acesso em: 26/06/2012;

SANTOS, Jose Luiz. **O que é cultura. São Paulo**: Brasiliense, S/D.

SCHMIEG S. **definição de vídeo**. disponível em: www.vejavideo.wordpress.com/2008/06/05/o-que-e-video/; acessado em: 04/07/2012.

_____. Linguagem de vídeo, disponível em: < vejavideo.wordpress.com/2008/06/05/a-linguagem-do-

video/>; acesso em: 04/07/2012

SZYMANSKI, H. et al. (2004). A entrevista na pesquisa em educação: a prática reflexiva.

VOLPATO, G. Redação cientifica disponível em: <www.gilsonvolpato.com.br>; acesso em: 26/06/2012;