

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PRODUÇÃO EDITORIAL**

**COLABORAÇÃO, CULTURA LIVRE E EDUCAÇÃO
ABERTA NA PRODUÇÃO DE VÍDEO E CINEMA**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

Mauricio de Souza Fanfa

**Santa Maria, RS, Brasil
2014**

COLABORAÇÃO, CULTURA LIVRE E EDUCAÇÃO ABERTA NA PRODUÇÃO DE VÍDEO E CINEMA

Mauricio de Souza Fanfa

Relatório de Projeto Experimental apresentado à Comissão de Trabalho de Conclusão de Curso, do Departamento de Ciências da Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria como requisito para obtenção do Grau de **Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial**.

Orientador: Prof. Fernando Barbosa

**Santa Maria, RS, Brasil
2014**

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Ciências Sociais e Humanas
Departamento de Ciências da Comunicação
Curso de Comunicação Social – Produção Editorial**

A Comissão Examinadora abaixo assinada aprova o Projeto Experimental

**COLABORAÇÃO, CULTURA LIVRE E EDUCAÇÃO ABERTA NA
PRODUÇÃO DE VÍDEO E CINEMA**

elaborado por
Mauricio de Souza Fanfa

como requisito parcial para obtenção do grau de
Bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial

Comissão examinadora:

Prof. Fernando Barbosa
Orientador (UFSM)

Profª. Neli Fabiane Mombelli (UNIFRA)

Andressa Quadro

Santa Maria, 09 de Dezembro de 2014.

“Então avançou, lá dos fundos da *guagua* 68, uma mulher que parecia uma bala de canhão e tinha cara de mandona. Sem dizer uma palavra, sentou-se no assento do chofer e ligou o motor. A *guagua* 68 continuou sua rota, parando nos pontos habituais, até que a mulher chegou no seu próprio ponto e desceu. Outro passageiro ocupou seu lugar, durante um bom trecho, de ponto em ponto, e depois outro, e outro, e assim a *guagua* 68 continuou até o fim. Nelson Valdés foi o último a descer, tinha esquecido a biblioteca.”

Trecho de “Crônica da cidade de Havana”

Eduardo Galeano

AGRADECIMENTOS

Agradeço num primeiro momento a todos os envolvidos e todas as envolvidas, em maior ou menor grau, na experimentação deste trabalho: quem deixou sua opinião no grupo, ou quem participou das reuniões, das oficinas, das gravações. Num segundo momento, aos envolvidos e envolvidas com o trabalho em sí, especialmente meu professor orientador e todos os amigos e as amigas que demonstraram interesse, tempo e paciência para falar sobre o assunto. Foi na convivência com todos vocês que o fantasma da desistência manteve-se longe e foi expurgado de vez, especialmente os que se dedicaram mais de uma vez a me fazer companhia, a me acalmar, ou só a trocar oito minutos de conversa nos banquinhos do 21 ou numa esquina da Tuiuti.

Agradeço também a todas as equipes com quem trabalhei, principalmente em projetos de extensão, verdadeiros espaços de trabalho coletivo e educação: a TV OVO, o Educom UFSM e a TV Campus. Sem esquecer das equipes com quem fui pra rua gravar mais de uma vez ao longo da graduação, mais de um projeto, mais de um vídeo. Parceiros muito importantes e que me trouxeram muitas coisas boas.

São também parceiros e parceiras muito importantes meus e minhas familiares, alguns longe e outros perto, que nunca titubearam sobre nenhuma decisão minha e sempre me apoiaram incondicionalmente: isto é algo de valor incalculável. Sem contar as vezes em que eu estava indeciso e me ajudaram a esclarecer.

E guardo um agradecimento muito especial à menina que me fez companhia quase integralmente ao longo deste ano, dos momentos bons aos momentos ruins, que me incentiva e faz com que eu desenvolva todo meu potencial, que me convida a descansar quando é necessário e a trabalhar quando é agradável, sem a qual este trabalho dificilmente sairia do campo das ideias e que me ajudou do início ao fim.

Muito, muito obrigado!

RESUMO

Este relatório de projeto experimental trata da criação e coordenação de um grupo que funcione como um laboratório de vídeo e gerencie seu excedente cognitivo (SHIRKY, 2011) para a produção de vídeo e cinema, também gerando conteúdo licenciado livremente (LESSIG, 2005) e disponível para reutilização. Este espaço de colaboração também pode ser visto como um espaço de educação aberta (ILLICH, 1985), devido ao seu caráter experimental e coletivo. A necessidade deste trabalho se dá devido à tendência crescente da colaboração e da cultura livre como alternativas aos métodos industriais e comerciais de produção de televisão e filmes. Com práticas colaborativas, através de reuniões abertas, encontros, oficinas e outras atividades, o grupo dividiu a experiência de se fazer vídeo e cinema com outros produtores, amadores ou profissionais, com experiência ou não. Trabalhando com estes princípios, o grupo decidiu produzir um documentário sobre o uso dos espaços públicos da cidade de Santa Maria, assim pautando questões coletivas e relacionadas ao nosso meio, além de provocar reflexão.

Palavras chave: colaboração; cultura livre; educação aberta; produção audiovisual; documentário.

ABSTRACT

This experimental project report is about the creation and coordination of a group that act as a video production laboratory and manage its cognitive surplus (SHIRKY, 2011) to video and film production, also creating free licensed content (LESSIG, 2005) and available to reuse. This space of collaboration may also be seen as an space of open education (ILLICH, 1985), due to its experimental and collective character. The need of this work is due to the growing trend of collaboration and free culture as alternatives to the industrial and commercial methods of television and filmmaking. With collaborative practices, through open meetings, workshops and other activities, the group shared the experience of making video and cinema with other producers, amateurs or professionals, with or without experience. Working with these principles, the group decided to produce a documentary about the use of public spaces in the city of Santa Maria, thus, putting collective and associated to our environment questions in vogue, in addition to cause reflection.

Keywords: colaboration; free culture; open education; video production; documentary.

LISTA DE IMAGENS

Figura 1 – Logotipo da Bora Vídeos Colaborativos	23
Figura 2 – Enquete para definição da data do primeiro encontro	25
Figura 3 – Enquete para definir a data do segundo encontro	28
Figura 4 – Galeria de capturas de tela das imagens na Batalha dos Bombeiros	32
Figura 5 – Galeria de capturas de tela da entrevista com Érico Junqueira	34
Figura 6 – Galeria de capturas de tela da entrevista com Guilherme Elwanger	35
Figura 7 - Galeria de capturas de tela da entrevista com o DAQUIPALM	36
Figura 8 - Galeria de capturas de tela da entrevista com Felipe Martinez	37
Figura 9 – Convite para o encontro divulgado na fanpage	38
Figura 10 – O documentário sendo editado no Kdenlive	39
Figura 11 – Tela de título do documentário	41
Figura 12 – Arquivos brutos disponíveis no Google Drive	42

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 COLABORAÇÃO, CULTURA LIVRE E EDUCAÇÃO ABERTA.....	11
2.1 Produção Colaborativa.....	11
2.2 Cultura Livre.....	14
2.3 Educação Aberta.....	15
3 VÍDEOS COLABORATIVOS, LIVRES E ABERTOS.....	18
3.1 Análise de Vídeos, Filmes e Ferramentas Colaborativas.....	18
3.2 Objetivos da Produção.....	20
3.3 Métodos da Produção.....	21
4 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO EXPERIMENTAL.....	24
4.1 Elaborando a estrutura e formando redes de colaboradores.....	24
4.2 Documentário.....	25
4.3 Pré-produção.....	26
4.3.1. Primeiro encontro presencial aberto e a decisão sobre o formato.....	26
4.3.2. Segundo encontro presencial aberto e a escolha da temática.....	27
4.3.3. Último encontro presencial de pré-produção e agenda de gravação.....	30
4.4. Produção e gravação.....	31
4.4.1. Primeiras gravações, Batalha dos Bombeiros.....	31
4.4.2. Valentin.....	32
4.4.3. Guilherme Elwanger, Marcha da Maconha.....	32
4.4.4. DAQUIPALM, Balada do Cangaço.....	33
4.4.5. Teatro Por Que Não?.....	33
4.5 Edição.....	34
4.5.1 Projeto Sabiá e Roda de Conversa.....	34
4.5.2 Kdenlive e Ubuntu Studio.....	34
4.5.3 Montagem e Edição.....	35
4.6 Preparação e publicação de arquivos.....	36
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

A forma atual de produção tradicional de vídeo e cinema é altamente hierarquizada: apesar de ser um produto criativo e considerado uma forma de arte, a maior parte das vezes, são mídias produzidas de uma forma industrializada. Tomemos como exemplo *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo*, lançado em 2007, que, segundo o site *IMDb*¹, custou em torno de trezentos milhões de dólares para ser produzido, um número considerado muito alto para os padrões da indústria (*Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* figura os primeiros lugares de listas de filmes mais caros da história do cinema²).

Piratas do Caribe: No Fim do Mundo é uma produção de grandes corporações do entretenimento como a Walt Disney e a Buena Vista, com acordos firmados entre diversas outras empresas do ramo, e com uma lista enorme de profissionais creditados nas mais diversas e específicas funções, todas correspondendo a uma hierarquia de produção. Com tanto dinheiro em jogo e vendo o cinema como um ramo de uma indústria, faz todo o sentido para os executivos hierarquizarem o processo e terem a quem repassar ordens e funções.

Coloquemos este filme em contraste com *Atividade Paranormal*, lançado no mesmo ano. Apesar de se tratarem de gêneros e propostas completamente diferentes, é inegável notar a diferença entre os orçamentos: *Atividade Paranormal* custou apenas quinze mil dólares para ser produzido quase que inteiramente por Oren Peli, que até então trabalhava profissionalmente como um programador de jogos. O filme fez sucesso em alguns festivais, conquistou fãs e críticos que espalharam sua popularidade e, mais tarde, adquirido pela Paramount Pictures que o distribuiu internacionalmente, rendendo quase duzentos milhões de dólares. Essa quantia é um número tímido se comparado com o quase bilhão de dólares que *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* rendeu para a Walt Disney e para a Buena Vista, mas se pensarmos como a indústria e calcularmos o retorno de investimento destes filmes, proporcionalmente, o amador superou e muito a gigante corporação: é um exemplo claro de que a forma industrializada de fazer cinema pode estar deixando de ser a mais bem sucedida.

Se *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* é um filme industrial elaborado por corporações e *Atividade Paranormal* é um filme criativo e criado quase individualmente, *A Vida em um Dia*, lançado em 2011, é o exemplo perfeito do método de produção de vídeo e

1 As informações técnicas dos filmes citados estão disponíveis no site Internet Movie Database. Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt0449088/>>, <<https://www.imdb.com/title/tt1179904/>> e <<https://www.imdb.com/title/tt1687247/>>. Acesso em 8 de Julho de 2014.

2 "Movie Budget and Financial Performance Records" no site The Numbers. Disponível em <<http://www.the-numbers.com/movie/budgets/>>. Acesso em 8 de Julho de 2014.

cinema que busco: colaboração.

A Vida em um Dia foi um projeto idealizado por Kevin Macdonald, diretor de cinema escocês, e pela equipe do YouTube, com apoio de Ridley Scott, que consistia em construir coletivamente um documentário retratando a vida humana ao redor do mundo no dia 24 de Julho de 2010. Para isso, os produtores convidaram todos os usuários do YouTube a gravarem um vídeo sobre suas vidas em um único dia e enviar as imagens para serem editadas em um único documentário. Em apenas um dia, Macdonald e a equipe do documentário levantaram quatro mil e quinhentas horas de material bruto de oitenta mil colaboradores diferentes em cento e noventa e dois países. O resultado foi um documentário dramático de incrível qualidade, distribuído pela *National Geographic Films*, que rendeu em torno de duzentos e cinquenta mil dólares, um tímido rendimento se comparado com os exemplos anteriores, mas que cujo custo foi próximo de zero.

A produção de *A Vida em um Dia* não é apenas diferente de *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* por seu custo. É uma produção de um cineasta escocês em parceria com mais de vinte cineastas amadores e profissionais ao redor do mundo, creditados com ele lado a lado como co-diretores, ou seja, é um produto colaborativo, em que seu público participou ativamente de sua produção, não apenas enviando material como protagonizando-o.

Este filme é apenas um exemplo de como a produção colaborativa pode superar, em alguns aspectos, o método tradicional da indústria. Se aliada a conceitos como o da cultura livre, podemos criar conteúdos de alto valor para serem utilizados de forma comunitária, e ao da educação aberta, podemos utilizar o espaço da produção audiovisual para criar valor e capacitar pessoas.

O objetivo deste trabalho é explorar este espaço para a criação, através da colaboração, de um produto em vídeo que acrescente valor cultural e social para a comunidade através de ferramentas livres e que crie espaços de experimentação e aprendizado. Através de reuniões abertas, encontros, oficinas e outras atividades, dividir a experiência de se fazer vídeo e cinema com outros produtores, amadores ou profissionais, com experiência ou não.

Reunir pessoas e pensar coletivamente em projetos como esse é o tipo de atividade que permite experiências, trocas de vivências e diálogos. Imagino que ao final deste projeto experimental, teremos não apenas uma produção de qualidade, como também transformações, mesmo que em pequena escala, nos indivíduos que dele participarem ou nos projetos que das nossas experiências possam se beneficiar.

2 COLABORAÇÃO, CULTURA LIVRE E EDUCAÇÃO ABERTA

2.1 Produção Colaborativa

Clay Shirky, em seu livro *Cultura da Participação* (2011), explica três diferentes maneiras de grupos se responsabilizarem por atividades complexas. A primeira, segundo o autor, é o setor privado: os participantes são remunerados por menos que o valor do produto que geram (vemos isso num filme que custa 300 milhões de dólares para ser feito e retorna um bilhão para os estúdios). A segunda é o setor público: o emprego se dá em tarefas de alto valor, mesmo que sem compensação no mercado. A terceira maneira é explicada da seguinte forma:

Há, entretanto, um terceiro mecanismo para a produção em grupo, fora do eixo de organizações gerenciadas e do mercado. A produção social é a criação de valor por um grupo e para seus membros, sem usar o estabelecimento de preços nem a supervisão gerencial para coordenar os esforços dos participantes. (2011, p. 108)

A Vida em um Dia recebeu críticas por utilizar trabalho gratuito para a realização de um produto comercial³, inclusive financiado pela empresa de eletrônicos LG, mas essas críticas partem de uma atribuição fundamental vinculada ao método privado, que ignoram a motivação intrínseca na produção colaborativa e voluntária.

As novas tecnologias de comunicação e a redução dos custos na produção de mídia se alinham com o conceito de economia pós-Gutenberg do autor: o preço é tão reduzido que permite experimentações que criarão as formas que a sociedade aceitará e apreciará onde a mídia “não é apenas algo que consumimos; é algo que usamos. Como consequência, muitos dos nossos conceitos preestabelecidos sobre os meios de comunicação começam a não fazer mais sentido” (SHIRKY, 2011, p. 50).

Para o autor (p. 14), o excedente cognitivo é a coletividade do tempo livre e potencial dos cidadãos escolarizados do mundo, é a força coletiva que torna capaz projetos colaborativos e participativos.

A remuneração de quem cede sua força de trabalho é importante, mas as críticas direcionadas ao filme *A Vida em um Dia* são como as críticas direcionadas à Wikipédia ou aos modelos de produção de softwares livres e de código aberto, ou seja, geralmente não compreendem as motivações dos colaboradores e os objetivos de seus esforços.

3 “Undercompensated Labor in Life in a Day”, artigo de William J. Moner publicado em 9 de Julho de 2011 na revista digital FLOW. Disponível em <<http://flowtv.org/2011/06/crowdsourced-labor-in-life-in-a-day/>>. Acesso em 1º de Outubro de 2014.

Shirky utiliza os resultados de uma pesquisa realizada por Edward Deci em 1970⁴ para explicar como as motivações para produzir de forma participativa são intrínsecas, ou seja, não provêm a remuneração e às vezes nem mesmo do reconhecimento e sim da vontade de ser autônomo e competente. Ele usa também do artigo de Yochai Benkler e Helen Nissenbaum “Commons-Based Peer Production and Virtue”⁵ (2006) para explicar a relação entre colaboração com as motivações sociais dos sentimentos de participação e de generosidade.

As motivações intrínsecas se baseiam no senso de autonomia, de criar algo pessoal e por si mesmo, associado ao senso de competência, de ter sucesso naquilo que é feito e proposto. As motivações sociais se baseiam no sentimento de participação, por meio de contribuições compartilhadas entre iguais (de forma autônoma) e pela intenção da generosidade na ação.

Um exemplo muito importante de produção participativa são os softwares de código aberto desenvolvidos por equipes de colaboradores, como é o caso do Projeto GNU, mantido pela *Free Software Foundation*⁶. A *Free Culture Foundation*, fundada quase vinte anos depois da *Free Software Foundation*, é a entidade que representa uma expansão dos ideais do *software* livre para outros tipos de mídias e responsável pela elaboração da Definição de Trabalhos Culturais Livres, um documento disponível para livre consulta na internet pelo *site* FreedomDefined.org, que é utilizada para definir conteúdos livres e abertos de diferentes projetos. Essa Definição de Trabalhos Culturais Livres sustenta-se, não por coincidência, em quatro liberdades essenciais:

A liberdade de usar o trabalho e aproveitar os benefícios do seu uso. A liberdade de estudar o trabalho e de aplicar o conhecimento dele adquirido. A liberdade de fazer cópias e distribuí-las, em todo ou em parte, da informação ou expressão. A liberdade de fazer mudanças e melhoramentos, e de distribuir trabalhos derivados. (FREEDOM DEFINED, Definition of Free Cultural Works)

A definição de trabalhos culturais livres amplamente utilizada da *Free Culture Foundation* é fortemente baseada na definição de *softwares* livres da *Free Software Foundation*, portanto, estender a cultura de colaboração e participação do *software* livre para

4 A pesquisa “Intrinsic Motivation, Extrinsic Reinforcement, and Inequity” por Edward L. Deci foi publicada no *Journal of Personality and Social Psychology*, em 1972, Vol. 22, N. 1, e é citada por Clay Shirky na página 66 de *A Cultura da Participação*. Disponível em <http://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/1972_Deci_JPSP.pdf>. Acesso em 19 de Novembro de 2014.

5 O artigo “Commons-Based Peer Production and Virtue” por Benkler e Nissenbaum no *Journal of Political Philosophy*, e é citado por Clay Shirky na página 73. O artigo está disponível em <https://www.nyu.edu/projects/nissenbaum/papers/jopp_235.pdf>, acesso em 19 de Novembro de 2014.

6 A Free Software Foundation (FSF) é uma entidade sem fins lucrativos que luta pela liberdade e direitos dos usuários de computador. Mais sobre a FSF em <<https://www.fsf.org/>>. Acesso em 1º de Outubro de 2014.

o âmbito da cultura livre é natural.

Shirky explica a importância de tratar as novas mídias e a colaboratividade de forma experimental comparando-a com a prensa de Gutemberg, que ao invés de fortalecer o sistema vigente, contestou-o:

A imprensa parecia oferecer (ou ameaçar, dependendo do seu ponto de vista) um incremento da monocultura, já que um pequeno grupo de livros se tornaria o patrimônio literário compartilhado de um continente inteiro. Tal como aconteceu, a imprensa acabou enfraquecendo, em vez de fortalecer, a cultura intelectual mais antiga. Cada leitor tinha acesso a mais livros, o resultado foi a diversidade intelectual, e não a uniformidade. (2011, p. 167)

A prensa de Gutemberg pode ser comparada aos recursos cada vez mais baratos de produção de vídeo (e produção e publicação de cultura em geral) encontrados hoje, abrindo espaço para a experimentação. No caso da comunicação social, contamos com a facilidade de divulgar publicamente o que produzimos e combinar facilmente nossas aptidões quando em rede, situações tornadas possíveis pelos últimos desenvolvimentos tecnológicos. Este cenário é capaz de causar uma revolução na forma como compreendemos os meios de comunicação e produção.

Previendo a proliferação de projetos colaborativos, certas recomendações valem a pena serem ressaltadas pelo autor de *A Cultura da Participação*: em primeiro lugar, é melhor trabalhar um sistema pequeno e bom para que ele se torne um sistema grande e bom do que trabalhar um sistema grande e medíocre para que ele se torne um sistema grande e bom. Boas comunidade participativas surgem de pequenos grupos bem organizados (2011, p. 170-171). A dificuldade está em operar sistemas (comunidades de colaboração) entre a escala íntima e a escala pública. Quanto menor o sistema, com mais intimidade interagem seus participantes.

Todo serviço que queira direcionar o excedente cognitivo em grande escala enfrenta esses problemas de escolha. Você pode ter um grupo grande de usuários. Você pode ter um grupo ativo de usuários. Você pode ter um grupo de usuários com todos prestando atenção à mesma coisa. Escolha dois, porque você não pode ter os três ao mesmo tempo. (2011, p. 178)

Em segundo lugar, o comportamento dos usuários de um projeto colaborativo é ditado pelas oportunidades que esse projeto traz.

O comportamento é a motivação filtrada pela oportunidade. [...] Considerando esse mar de oportunidades, você precisa dar a seus usuários algo específico, que recompense as motivações intrínsecas deles, tanto as pessoais (como autonomia e competência) quanto as sociais (como sociedade e generosidade). (2011, p. 172)

Shirky assinala a possibilidade e o valor do fracasso como experimento, possibilitando aprendizado e adaptação, preparando os projetos para as dificuldades a longo prazo (2011, p. 180).

Não apenas na comunidade universitária como em toda a sociedade, é visível um desejo pela experimentação, pelo aprendizado e pelo envolvimento. O potencial público vê no barateamento dos custos de produção um espaço onde ele pode também experimentar, colocar de forma ativa suas capacidades e seu excedente cognitivo, legítimas motivações intrínsecas pela colaboração. Diferentes projetos que surgem tanto em esferas regionais quanto em espaços virtuais trazem consigo propostas de participação e colaboração, evidenciando um alinhamento de diferentes fatos em direção aos espaços mais participativos de produção e formas mais abertas e colaborativas de se fazer mídia.

2.2 Cultura Livre

O projeto de software livre Apache é um exemplo de como o uso de uma licença aberta e permissiva é essencial para manter a comunidade. O projeto avançou graças ao acesso público dos recursos produzidos pelo grupo, as ferramentas de comunicação e interação entre os integrantes e a licença aberta e permissiva.

Lawrence Lessig apresenta em seu livro *Cultura Livre* (2005), junto de uma crítica ao sistema de *copyright* norte-americano, uma comparação do método e produção do software livre com as produções culturais de livre acesso, que fazem uso das licenças Creative Commons, mantidas pela fundação iniciada pelo autor. Clay Shirky comenta o projeto Apache e a comunidade de *software* livre no último capítulo de seu livro:

Os primeiros usos do excedente cognitivo mais visivelmente bem-sucedidos foram em comunidades técnicas de programadores de computador, nas quais os comportamentos colaborativos são bem-entendidos e as barreiras culturais à participação são poucas. Programadores que trabalham em projetos abertos como o Apache ou o Linux são, por definição, pessoas que veem a participação como algo positivo. (SHIRKY, 2011, p. 162-163)

Ambos os autores dão atenção especial aos projetos de software livre, partindo disto, a ideia de adaptar os fundamentos da produção de software livre para produtos culturais parece ser interessante. Tal ideia foi difundida pela *Free Culture Foundation* com base nos ideais do software livre sustentados pela *Free Software Foundation*. O *software livre*, segundo a *Free Software Foundation*, entidade responsável pelo projeto GNU e pela GNU-GPL⁷, principal

7 O Projeto GNU é considerado o primeiro projeto de software livre e de código aberto, sustentado pela licença GNU-GPL, que mais tarde daria origem aos sistemas operacionais GNU/Linux.

licença de softwares de código aberto, é sustentado por quatro liberdades essenciais:

A liberdade de executar o programa, para qualquer propósito (liberdade 0). A liberdade de estudar como o programa funciona, e adaptá-lo às suas necessidades (liberdade 1). Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. A liberdade de redistribuir cópias de modo que você possa ajudar ao próximo (liberdade 2). A liberdade de distribuir cópias de suas versões modificadas a outros (liberdade 3). Desta forma, você pode dar a toda comunidade a chance de beneficiar de suas mudanças. Para tanto, acesso ao código-fonte é um pré-requisito. (FREE SOFTWARE FOUNDATION, O que é o software livre?)

E estas quatro liberdades essenciais são as normas que permitem a sustentabilidade da comunidade e sua perpetuação enquanto espaço colaborativo. Combinar os conceitos de cultura livre com os conceitos de cultura da participação e aplicá-los a um projeto prático não é nada além da experimentação que Shirky propôs.

Nota-se que produzir de forma colaborativa é um processo de abertura dos métodos e desierarquização de equipe: projetos colaborativos surgem entre iguais, com motivações intrínsecas e oportunidade. Além do valor experimental da produção colaborativa, ela associa-se ao valor público criando um bem comum pelo viés da cultura livre. Produzir colaborativamente em rede é, portanto, utilizar de forma comum do excedente cognitivo de uma comunidade para experimentar as oportunidades sociais.

2.3 Educação Aberta

Rafael Reinehr destaca em seu artigo “Recursos Educacionais Abertos na Aprendizagem Informal e no Autodidatismo” o valor de exercer autonomia através na educação:

E é fora da lógica do ensino pré-formatado que acontecem as verdadeiras possibilidades de evolução. É no exercício da autonomia que se aprende a ser humano e não uma peça de uma maquinaria construída para servir a alguns. É na consciência da liberdade que podemos exercer a singularidade, e não sermos normalizados pelos processos massificadores da educação, que vêm de cima para baixo, que servem para produzir “catálogos” de seres humanos para serem escolhidos por empresas e corporações, com a finalidade de auferir lucro em vez de produzir felicidade, bem-estar e qualidade de vida. (REINEHR, 2012)

Partindo da ideia de autodidatismo na educação, chegamos a Ivan Illich. Em “Sociedade Sem Escolas”, ele propõe a organização de teias de aprendizagem, sistemas que capacitem indivíduos interessados em estudar uma temática em comum a organização e

promoção de encontros para discutir esta temática.

Devemos pensar em novas estruturas relacionais, intencionalmente montadas, para facilitar o acesso a esses recursos de todos os que queiram procurá-los para melhorar sua formação. (ILLICH, 1985, pag. 89)

O autor propõe a desescolarização da sociedade através da descentralização da aprendizagem e do conhecimento, mesmo antes de adventos como a internet, que facilitariam os encontros propostos por Illich. Tel Amiel comenta o uso de grupos de estudo que dialogam com as propostas de Illich no texto “Educação Aberta: Configurando Ambientes, Práticas e Recursos Educacionais”:

Grupos de estudo, comunidades virtuais de aprendizagem, entre outros, apontam inúmeras configurações de ensino e aprendizagem que coexistem, influenciam, e complementam as tradicionais instituições de ensino básico e superior. (AMIEL, 2012)

Tel Amiel (2012) também comenta o compartilhamento de recursos como importante ferramenta para que a educação aberta se coloque como formato possível. Grupos de estudo abertos, com fundamentos nas teias de aprendizagem de Ivan Illich, podem trabalhar com o excedente cognitivo e com a cultura livre para não apenas produzir conteúdo, como para promover atividades educacionais.

Também segundo Illich:

A indústria cercou as pessoas com artefatos cujo segredo íntimo apenas os especialistas podem conhecer. O não-especialista é desencorajado a descobrir porque o relógio faz tic-tac, porque o telefone toca, porque a máquina de escrever elétrica trabalha, pois sempre há um aviso dizendo que o aparelho pode estragar-se. (1985)

Trazendo esta visão para a aprendizagem de produção de vídeo e cinema, o produto final da mídia audiovisual é tão fechado quanto uma tecnologia que desencoraja seu estudo, cujos segredos, como Illich menciona, são reservados a especialistas. Uma boa proposta para promover a abertura do processo de produção e do estudo dos processos de pós-produção seria através da cultura livre e da colaboratividade, diminuindo os segredos entre o consumo do produto final e a produção.

Dentro e fora da universidade, experiências que unem educação aberta às práticas de produção de vídeo surgem como possibilidades de capacitação. Projetos com propostas não apenas produtivas como educacionais, que saibam aliar a prática de uma determinada habilidade a aplicações inseridas na realidade são possibilidades de capacitação, ainda mais quando geridas de forma participativa.

3 VÍDEOS COLABORATIVOS, LIVRES E ABERTOS

3.1 Análise de Vídeos, Filmes e Ferramentas Colaborativas

Crowdsourcing é o termo utilizado para definir formas de produção com base em um grupo variado de pessoas ao invés de fornecedores tradicionais como funcionários contratados. Segundo Howe⁸, existem duas definições para *crowdsourcing*: a primeira é a terceirização das funções geralmente realizadas por uma pessoa (normalmente um empregado) para um grande grupo de pessoas através de uma chamada pública, a segunda é a aplicação dos princípios do *open source* à campos fora do *software*.

O filme citado na introdução, *A Vida em um Dia*, de Kevin Macdonald, lançado em 2011, é um exemplo de *crowdsourcing* no processo de captação. O cineasta, com apoio da equipe do *YouTube*, convidou usuários a enviarem vídeos sobre suas rotinas diárias no dia 24 de julho de 2010 para serem utilizados num documentário sobre a vida na Terra. Foram enviados à equipe de produção algo em torno de 80 mil vídeos que somavam 4,5 mil horas de 140 países diferentes que foram avaliados pela própria base de usuários do *YouTube* e separados por qualidade e temática pela equipe do filme. Este material foi então editado pela equipe e montados no filme de 95 minutos.

Um exemplo mais cotidiano de *crowdsourcing* em mídia audiovisual são as compilações de vídeos de câmeras em painéis de carros que surgem na internet. Estas câmeras são particularmente populares na Rússia, utilizadas principalmente para servirem como evidência no caso de um eventual acidente, para complementar as leis sobre o seguro do automóvel⁹. Em geral, os vídeos destas câmeras rendem uma quantidade impressionante de compilações de acidentes automobilísticos, mas existem alguns casos excepcionais, como aconteceu quando a região de Chelyabinsk, na Rússia, foi atingida por um meteoro em 15 de fevereiro de 2013. O evento foi videografado por inúmeras câmeras em automóveis de diversos ângulos diferentes, resultando em uma compilação incrível montada em apenas três dias que explora ao máximo a queda do meteoro¹⁰.

Outro exemplo de *crowdsourcing* em produção de vídeo é o filme *RIP! Um Manifesto do Remix* de Brett Gaylor, cuja primeira versão foi lançada em 2009. O filme é um manifesto

8 Jeff Howe é o autor de “Crowdsourcing: why the power of the crowd is driving the future of business” e mantém o website <<http://www.crowdsourcing.com/>>. Acesso em 19 de Novembro de 2014.

9 Matéria no site da revista Wired por Damon Lavrinc, “Why Almost Everyone in Russia Has a Dash Cam”, disponível em <<http://www.wired.com/2013/02/russian-dash-cams/>>, acesso em 28 de Setembro de 2014.

10 O vídeo “Meteor Hits Russia 2013 - Best Footage Collection” foi enviado para o YouTube pelo usuário Tuvix72 no dia 18 de Fevereiro de 2013. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=dpmXyJrs7iU>>. Acesso em 28 de Setembro de 2014.

audiovisual pela libertação da cultura, que, segundo o cineasta, sofre com a uso que as indústrias de produtos criativos fazem das leis norte-americanas de direitos autorais. Brett Gaylor realizou entrevistas com músicos que trabalham com *mash-ups*, como Girl Talk, assim como com entidades que representam a defesa dos direitos de cópia e teóricos da cultura livre como Lawrence Lessig. Utilizou este material para montar uma primeira versão do filme que convidava os espectadores a colaborarem de forma *online* numa reedição destes materiais no site *Open Source Cinema*. O convite funcionou e a reedição foi feita, mas apesar disto o cineasta deixou o projeto de lado e a segunda versão do filme ainda não foi lançada.

São também exemplos interessantes as ferramentas relacionadas a vídeo que utilizam modelos de produção coletiva e políticas de código aberto, como é o caso do software Magic Lantern¹¹ e dos produtos da Apertus Open Source Cinema¹². O Magic Lantern é um software desenvolvido por uma comunidade de colaboradores com a proposta de aprimorar as funções originais das câmeras Canon, de código aberto e licenciado pela GNU Public License (GPL). A Apertus Open Source Cinema é uma comunidade de desenvolvedores que trabalha com tecnologias abertas, principalmente patentes de tecnologias com licenças livres, e desenvolve produtos como a câmera AXIOM Beta, cujo design, tecnologia e software são licenciados também com a GPL. As equipes dos dois projetos recentemente se uniram para projetar o software que rodará nas câmeras da Apertus Open Source Cinema¹³.

Outro exemplo de colaboração e coletividade em produtos audiovisuais é o financiamento coletivo, ou *crowdfunding*, onde diferentes projetos tem a chance de encontrar em um grande grupo de pessoas a colaboração financeira que precisam para serem executados.

Como explicam Belleflame, Lambert e Schwienbacher (2010), o conceito de *crowdfunding* tem origem no conceito de *crowdsourcing*, no caso do financiamento coletivo, o objeto que se busca coletar são recursos de investimento para a realização de um determinado projeto, normalmente através de redes sociais e plataformas específicas, baseadas na *Internet*.

No Brasil, dois recentes projetos se destacam neste tipo de financiamento: Quando

11 O software Magic Lantern e sua comunidade de desenvolvedores podem ser encontradas no site do projeto, <<https://www.magiclantern.fm/>>, acesso em 30 de Setembro de 2014.

12 Mais informações sobre o projeto Apertus Open Source Cinema podem ser encontradas no seu site, <<https://www.apertus.org/>>, acesso em 30 de Setembro de 2014.

13 Segundo anúncio na campanha da AXIOM Beta no IndieGoGo, <<https://www.indiegogo.com/projects/axiom-beta-the-first-open-digital-cinema-camera#activity>>, e artigo de Patrick Jong Taylor no site RedShark <<http://www.redsharknews.com/business/item/2060-breaking-news-the-axiom-camera-team-has-joined-up-with-magic-lantern>>.

Sinto Que Já Sei e Projeto Domínio Público. O filme Quando Sinto Que Já Sei¹⁴ conseguiu reunir 487 pessoas em torno de sua causa: descrever práticas educacionais consideradas inovadoras e aplicadas no Brasil, além de incentivar mudanças nos modelos tradicionais de educação. A equipe do filme levantou quase 40 mil reais, viabilizando para sua produção. O Projeto Domínio Público¹⁵ teve 2042 apoiadores que levantaram mais de 106 mil reais para a produção do documentário sobre como os megaeventos afetaram a cidade do Rio de Janeiro.

Em seu texto de apresentação na plataforma Catarse, o Projeto Domínio Público ressalta como foi importante para a concretização do projeto o financiamento coletivo, já que os principais meios de financiamento tradicional para cinema no Brasil são as leis de incentivo à cultura, editais públicos ou grandes empresas, fontes de investimentos que os produtores consideram que jamais apoiariam um projeto como o deles.

3.2 Objetivos da Produção

Produzir vídeo ou cinema de uma forma colaborativa é uma realidade desde que as primeiras equipes se formaram. Num contexto atual, dois amigos que decidem elaborar uma gravação e unem forças para tornar possível algum tipo de produção audiovisual, estão colaborando, e isto é extremamente comum em plataformas como o YouTube. O objetivo deste projeto é experimentar e analisar a possibilidade de utilizar formas colaborativas de produção mais complexas, buscando resultados mais avançados, como a produção de um curta-metragem, e analisar esta forma de produção e como ela pode ir adiante. Outro objetivo de igual importância é a criação de um grupo em que a troca livre de ideias sobre produção de vídeo pode fluir, com teor educacional e laboratorial, além da geração de conteúdo para livre uso e consulta.

A teoria das teias de aprendizagem de Ivan Illich surge como um embasamento para a elaboração deste grupo. Indivíduos com interesse em comum, neste caso produção audiovisual, se encontram e elaboram em conjunto atividades laboratoriais com o objetivo de aprender através da prática, em reuniões abertas. Enquanto indivíduos, estes colocam a disposição da produção colaborativa seu excedente cognitivo. Diferentes especialidades, capacidades e pontos de vista de pessoas com disposição de envolverem-se na realização de

-
- 14 Sobre o filme Quando Sinto Que Já Sei, o site oficial traz informações <<http://www.quandosintoquejasei.com.br/>>, acesso em 1º de Outubro de 2014, e os dados sobre a campanha de financiamento coletivo podem ser encontrados em <<http://www.catarse.me/pt/quandosintoquejasei>>, acesso em acesso em 1º de Outubro de 2014.
- 15 O site oficial do Projeto Domínio Público pode ser acessado em <<http://www.paebiru.com/dominiopublico/>>, acesso em 1º de Outubro de 2014, e informações sobre a campanha podem ser encontradas em <<http://www.catarse.me/pt/dominiopublico>>, acesso em 1º de Outubro de 2014.

um produto audiovisual.

É justo que o material captado seja disponibilizado através de licenças livres, que permitam sua reutilização e livre consulta, sendo um produto criado de forma colaborativa por múltiplos autores e parte de um processo de produção sem encerramento previsto. Organizar um produto para que seu conteúdo seja disponível livremente e que seu processo, mesmo que encerrado, possa ser consultado de forma aberta, caracteriza-o como um produto cultural livre.

De uma forma geral, pode ser considerado o objetivo deste projeto, organizar um grupo experimental que funcione como um laboratório de vídeo e gerencie seu excedente cognitivo para a produção de um curta-metragem e gere conteúdo licenciado livremente e disponível para reutilização.

3.3 Métodos da Produção

Com os exemplos já citados de filmes e outras ferramentas que utilizam processos abertos e colaborativos, a principal ferramenta para o primeiro contato com possíveis colaboradores é a *internet*. Ivan Illich (1985) prevê, em *Sociedade Sem Escolas*, que o contato entre interessados em uma mesma temática de estudo poderia se dar através do correio, de revistas, ou de sistemas de computadores, a *internet* é uma ferramenta capaz de potencializar os contatos previstos pelo autor. A próxima etapa depois da divulgação e da formação de uma rede inicial de colaboradores seria elaborar um encontro presencial.

Os primeiros encontros podem ser considerados encontros de pré-produção onde, principalmente, os colaboradores acertam as formas que o trabalho se organizará. Levando em conta o objetivo da produção de um único vídeo simples e curto, o primeiro encontro pode tratar de discutir o tipo de vídeo que será produzido, se ficcional ou documental, se carregará algum tipo específico de linguagem, e entre outras questões.

Os encontros seguintes, ainda dentro do contexto de pré-produção, podem ser encontros que afinam as ideias iniciais, com a definição de uma temática central, abordagem, com levantamento de possíveis entrevistados ou de locações. Nestas etapas, é interessante que extensas discussões entre os colaboradores ajudem a definir com clareza as intenções do vídeo, e que ampla participação possa legitimar as decisões tomadas em grupo.

Como o grupo não precisa ser necessariamente fixo e as reuniões devem ser abertas, não apenas nestes primeiros encontros presenciais, como ao longo de toda a produção, é interessante que sejam feitos relatórios e atas destes encontros, para que o grupo, mesmo que agregando novos colaboradores, possa dar continuidade as decisões e projetos das reuniões

anteriores, além de que sejam capazes de guiar claramente a etapa de gravação.

Ao final dos encontros de pré-produção, o conceito do vídeo estará bem definido e a equipe terá desenvolvido de forma satisfatória os pontos principais para que a produção siga e a etapa de captação inicie. De uma forma aberta, principalmente na internet, as datas para as gravações podem ser decididas de acordo com a disponibilidade dos colaboradores e demanda da produção do vídeo.

As gravações podem ser anunciadas ao grupo através da internet e todos os colaboradores podem ser convidados a delas participarem. No caso da produção de um documentário, os entrevistados podem ser anunciados com antecedência e as pautas podem ser discutidas pelo grupo até que se chegue a uma conclusão que guiará a entrevista. No caso de um filme ficcional, o roteiro literário e o roteiro técnico podem ser discutidos e cada tomada pode ser elaborada em conjunto pelo grupo.

No momento da gravação, os colaboradores que tem maior afinidade com determinada função podem assumi-la, mas é imprescindível que cada um possa ter a liberdade para consultar o responsável por outra função, para melhor compreendê-la e aprendê-la, integrando as funções e conhecimentos da equipe. Pelo mesmo motivo, é interessante que em diferentes gravações diferentes colaboradores assumam outras funções de forma alternada.

O material captado, mesmo antes da etapa de pós-produção e finalização, deve estar disponível de forma integral em arquivos brutos aos colaboradores, tanto para consulta, quanto para que cada um possa trabalhá-los individualmente, além de conferir seu trabalho. Se o material captado estiver disponível na *internet*, mesmo colaboradores espontâneos poderão dar suas opiniões e ajudar o projeto a fluir de uma maneira mais interessante.

Quando as gravações forem consideradas encerradas, todos os colaboradores podem se reunir para assisti-las, comentá-las, e começar a elaboração de um rascunho da edição. Este material deve estar disponível para comentários ao longo do tempo determinado pela equipe e as decisões para um primeiro corte podem ser tomadas em conjunto.

O momento da edição pode ser realizado de diferentes formas, com atenção para duas: cada colaborador interessado na edição pode responsabilizar-se por cena ou uma sequência e entregá-la a um colaborador que fará a finalização do produto, ou o projeto como um todo pode ser discutido e editado em sessões abertas. Todo o material captado, os documentos e os arquivos da produção, e a versão final do produto audiovisual elaborado devem ser públicos para livre acesso de qualquer possível colaborador.

É importante destacar certas ferramentas que podem facilitar os processos de produção colaborativa. Documentos como relatórios e roteiros podem ser disponibilizados *online* para

consulta e comentários através de ferramentas como o *BitTorrent Sync* ou o *Google Drive*¹⁶ aliadas a softwares como o *LibreOffice*¹⁷ ou o *Trelby*¹⁸. O material captado pode ser disponibilizado para os colaboradores através de *softwares* de compartilhamento de arquivos como o *BitTorrent* e o *Trasmission*, ou mesmo o *YouTube*.

Softwares de edição de vídeo não-linear, como o *Kdenlive*¹⁹, geram arquivos de seus projetos que, por serem pequenos, podem ser facilmente enviados mesmo por *email* para qualquer outro colaborador que poderá rodá-lo e alterá-lo se tiver os arquivos brutos em seu computador.

O licenciamento livre da produção do grupo pode utilizar as licenças fornecidas pela *Creative Commons*, organização responsável pelo desenvolvimento de licenças que incluem formatos livres e abertos de produtos culturais, principalmente as licenças conhecidas como CC-BY e CC-BY-SA²⁰.

16 O *Google Drive* é o *software* online disponibilizado pela Google para armazenamento e sincronização de arquivos, <<http://www.google.com/intl/pt-BR/drive/>>. O *BitTorrent Sync* funciona de forma similar, mas utiliza a tecnologia *torrent*, <<http://www.bittorrent.com/intl/pt/sync>>. Acesso em 13 de Outubro de 2014.

17 O *LibreOffice* é um pacote de *softwares* de processamento de texto. <<https://pt-br.libreoffice.org/ descubra/libreoffice/>>, acesso em 13 de Outubro de 2014.

18 O *Trelby* é um *software* de código aberto para de formatação de roteiros de audiovisual. <<http://www.trelby.org/>>, acesso em 13 de Outubro de 2014.

19 Mais sobre o *Kdenlive* em <<https://kdenlive.org/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

20 A CC-BY é uma licença fornecida pela *Creative Commons* que permite que o material seja reutilizado, desde que seja citado o autor e a CC-BY-SA também exige que o trabalho derivado seja licenciado de uma forma similar. <<http://creativecommons.org/licenses/>>, acesso em 13 de Outubro de 2014.

4 RELATÓRIO DE PRODUÇÃO EXPERIMENTAL

4.1 Elaborando a estrutura e formando redes de colaboradores

Após a concepção da ideia do projeto, a próxima etapa na elaboração de uma estrutura capaz de tornar possível um produto audiovisual colaborativo foi a formação de redes de contatos e possíveis interessados. A primeira instância nessa formação de contatos e interessados se deu através do diálogo, expondo verbalmente para amigos e colegas próximos, e através destes pequenos encontros surgiam novas ideias, sugestões e apontamentos. Nesta etapa o projeto passava a contar com seus primeiros colaboradores e, antes de tornar público, era necessário batizá-lo: jogando com as palavras “colaboração” e a expressão “vamos embora?” como convite, passamos a utilizar o nome Bora Vídeos Colaborativos, ou apenas Bora.

Com a ajuda de amigos e colegas, agora colaboradores, elaboramos um *site* para concentrar as informações sobre o projeto e uma *fanpage* no Facebook para representá-lo na rede social²¹. O primeiro exemplo de produção colaborativa acontece já nesta etapa, o logotipo do projeto surge após um encontro de *brainstorming* entre os colaboradores: um peão, que representa a unidade que faz parte de uma formação estratégica maior num jogo de xadrez. A peça gráfica do logotipo foi desenvolvida sob consultoria dos colaboradores, desenhada no software livre de edição gráfica Inkscape, reutilizando uma imagem sob uma licença Creative Commons e uma fonte tipográfica licenciada sob a *SIL Open Font License*²². A versão final deste logotipo, assim como todos os arquivos necessários para alterá-lo ou reutilizá-lo, estão disponíveis para *download* no blog da Bora Vídeos Colaborativos, licenciados sob Creative Commons BY-SA 4.0. É uma peça de design gráfico livre e o primeiro sucesso em colaboração e cultura livre do grupo.



Figura 1 – Logotipo da Bora Vídeos Colaborativos

Fonte: Elaboração coletiva, Bora Vídeos Colaborativos

21 A fanpage está disponível em <<https://www.facebook.com/boravideoscolaborativos>> e o blog em <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/>>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

22 A SIL Open Font License é uma licença aberta, gratuita e livre para fontes; é uma versão do software livre para o design tipográfico. Mais sobre em <http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL>, acesso em 30 de Outubro de 2014.

Durante as primeiras semanas, o *blog* foi alimentado com conteúdos dissertativos sobre temáticas como colaboração, cultura livre, educação aberta, produção audiovisual, direitos autorais, entre outros, além de textos explicando a intenção e as características do projeto. As postagens na *fanpage* eram convidativas para produção audiovisual e colaboração, sempre *linkando* postagens no blog. A primeira publicação na *fanpage*, apenas uma imagem onde se lê “e se fizéssemos um filme juntos?” e um link para a postagem do *blog* que explica as intenções da Bora Vídeos Colaborativos, gerou um engajamento notável para uma página recém criada.

Com estes pontos de referência do projeto na *internet*, o diálogo com outros grupos de temática relacionada tornou-se simples de acontecer. O Diretório Acadêmico de Comunicação Social da UFSM mostrou-se receptivo a discutir a temática do *software* livre na comunicação, pauta agora abordada por parte do corpo discente do curso. Espaços como o Laboratório de Ensino, Pesquisa e Extensão em Produção Editorial foram levantados como uma infraestrutura disponível ao projeto. O Projeto Sabiá, um grupo autônomo de discussão sobre *software* livre na UFSM, aproximou-se para dialogar sobre o assunto e demonstrou interesse em colaborar. Pouco a pouco formava-se uma rede de contatos e colaboradores.

O Doodle, ferramenta para agendamento de encontros, foi utilizado no começo de setembro para marcar o primeiro encontro presencial dos colaboradores²³, a enquete, livre para ser preenchida por qualquer um que tivesse acesso a ela (Figura 2), foi divulgada na *fanpage* e no *blog* da Bora Vídeos Colaborativos e teve dez participantes, a data escolhida foi uma quarta-feira, dia 3 de Setembro de 2014.

23 A ferramenta está disponível em <<http://doodle.com/>> e a enquete em questão está disponível em <<http://doodle.com/wbu76e42r4zpm3mw>>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

	Setembro 2014 Ter 2	Setembro 2014 Qua 3	Setembro 2014 Sex 5
10 participantes	Finalzinho da manhã	Comecinho da noite	Comecinho da noite
 Bruno Ruchiga			✓
 Maurício Fanfa	✓	✓	✓
 Francielle Fanaya		✓	✓
 Gustavo Martinez			
 Leandra Cohen		✓	✓
 Raul José Chaves		✓	✓
 Nicoli Stürmer Saft		✓	
 Moro de Oliveira		✓	
 Emanuelly Vargas		✓	✓
 Vinícius Rodrigues		✓	✓
	Finalzinho da manhã	Comecinho da noite	Comecinho da noite
	Ter 2 Setembro 2014	Qua 3 Setembro 2014	Sex 5 Setembro 2014
	1	8	7

Figura 2 – Enquete para definição da data do primeiro encontro.

Fonte: Reprodução da ferramenta online Doodle.

4.2 Documentário

A decisão prévia de trabalhar com o formato de documentário se deu por diferentes razões. Em primeiro lugar, por ser um estilo de produção de métodos mais flexíveis do que a ficção, ou seja, criando um espaço mais interessante para o trabalho em grupo e experimental. Além disso, o ponto mais importante para escolher trabalhar com este formato é a aproximação com a realidade e, conseqüentemente, a possibilidade de ficar mais próximo de temáticas sociais.

Para Nichols (2010, p. 107), "o documentário, como sequência organizada de sons e imagens, constrói metáforas que atribuem, inferem, confirmam ou contestam valores que cercam as práticas sociais e sobre as quais nós, como sociedade, continuamos divididos." Também segundo o autor, uma forma típica da organização deste tipo de filme é a solução de problemas:

Essa estrutura pode se parecer com uma história, particularmente com uma

história de detetive: o filme começa propondo um problema ou tópico; em seguida, transmite alguma informação sobre o histórico desse tópico e prossegue com um exame da gravidade ou complexidade atual do assunto. Essa apresentação, então, leva a uma recomendação ou solução conclusiva, que o espectador é estimulado a endossar ou adotar como sua. (NICHOLS, 2010, p. 54)

Estimular o espectador a endossar uma solução para um problema é uma prática que, em maior ou menor grau, pode promover impactos sociais. O relatório de Patricia Finneran (2014) “Documentary Impact: Social Change Through Storytelling”²⁴ trata de filmes que obtiveram sucesso em causar mudanças sociais.

Finneran utiliza cinco exemplos para demonstrar como, com estratégia de impacto social bem executada, documentários podem causar mudanças sociais. Segundo a autora, *The Invisible War*²⁵, filme sobre o estupro de mulheres soldados nas organizações militares estadunidenses, é um exemplo: o documentário é agora utilizado como parte do treinamento das forças armadas, incentivou as pessoas e a mídia a discutirem o assunto e pautou o congresso do país.

Se estamos utilizando nosso excedente cognitivo para realizar uma atividade colaborativa, sem valor financeiro, seria ainda mais interessante se pudessemos colocar este potencial em função de contestação social e, trabalhando com o formato do documentário, poder pautar questões coletivas e relacionadas ao meio que estamos inseridos. Colocar um problema em pauta e, quem sabe, provocar algum tipo de reflexão ao apresentar uma temática para o espectador seria um bom objetivo para um filme, principalmente um feito coletivamente.

4.3 Pré-produção

4.3.1. Primeiro encontro presencial aberto e a decisão sobre o formato

Anunciado via redes sociais e utilizando uma ferramenta democrática, o Doodle, para a decisão do horário da reunião, cinco colaboradores compareceram ao primeiro encontro presencial e aberto da Bora Vídeos Colaborativos. Num primeiro momento, discutimos nossos hábitos de consumo na *Internet*, principalmente sobre vídeos que costumamos assistir e sobre

24 O relatório é promovido pelo Hot Docs, festival de cinema de documentário canadense, e está disponível em <http://www.hotdocs.ca/resources/documents/Hot_Docs_2014_Documentary_Impact_Report.PDF>. Acesso em 11 de Novembro de 2014.

25 *The Invisible War* é um filme de Kirby Dick lançado em 2012. Mais sobre em <<http://www.imdb.com/title/tt2120152/>>. Acesso em 11 de Novembro de 2014.

como utilizamos computadores para gastar nosso tempo livre. Outra temática que foi discutida neste primeiro encontro foi a importância de “devolver para a *Internet*” o que se é consumido dela, a participação como um sentimento de gratidão.

O assunto entra em realização de vídeo e cinema, uma temática que todos tínhamos em comum, e passa primeiramente por comentários sobre o barateamento dos recursos e ferramentas utilizados para produção audiovisual e sobre como isso criou um campo para experimentação na área.

Discutimos então a função social do documentário e sobre como este tipo de filme pode causar impactos e mudanças sociais, apesar de termos comentado sobre como elaborar uma ficção ou outro tipo de produto audiovisual seria interessante não apenas em termos técnicos, mas também sociais e culturais, foi consensual entre os presentes que trabalhar com o formato do documentário, com objetivos sociais, daria ao produto valores e objetivos mais claros e interessantes.

Ficou definido, então, que o primeiro produto audiovisual desenvolvido pela Bora Vídeos Colaborativos seria um documentário de curta-metragem. Também comentamos sobre o *blog* e a *fanpage* do grupo pautarem assuntos relacionados a esta decisão, como a postagem no *blog* sobre filmes como uma forma de causar impacto social²⁶. Outra decisão da reunião é a de que o grupo realizaria reuniões presenciais quinzenais, marcadas através do Doodle, e que entre as reuniões discutiríamos as questões relacionadas à pré-produção do curta-metragem em grupo aberto no Facebook²⁷.

Ao longo das semanas que se seguiram, discutimos virtualmente as questões importantes na abordagem de diferentes temáticas que foram levantadas para nosso documentário, trocamos referências de documentários, e a enquete no Doodle²⁸ sugeriu que o segundo encontro fosse realizado no sábado, dia 20 de Setembro de 2014 (Figura 3).

26 A postagem “Documentários e impactos sociais” do blog da Bora Vídeos Colaborativos está disponível em <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/2014/09/14/documentarios-e-impactos-sociais/>>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

27 O grupo aberto da Bora Vídeos Colaborativos pode ser acessado em <<https://www.facebook.com/groups/800099293368202/>>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

28 A enquete no Doodle que definiu a data do segundo encontro pode ser visualizada em <<http://doodle.com/9yfzrdyapnmawtw>>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

		Setembro 2014 Qua 17	Setembro 2014 Sáb 20	Setembro 2014 Ter 23
12 participantes		Finalzinho da manhã	Finalzinho da manhã	Comecinho da noite
	Bruno Ruchiga	✓	✓	✓
	Leandra Cohen		✓	
	Raul José		✓	✓
	Mauricio Fanfa	✓	✓	✓
	Morinho		✓	
	Nicoli Saft		✓	✓
	Emanuelly		✓	✓
	Alana Anillo		✓	
	Henrique Lucas	✓	✓	
	Israel Orlandi		✓	
	Vinicius Rodrigues		✓	✓
	Felippe Richardt		✓	✓
		Finalzinho da manhã	Finalzinho da manhã	Comecinho da noite
		Qua 17	Sáb 20	Ter 23
		Setembro 2014	Setembro 2014	Setembro 2014
		3	12	7

Figura 3 – Enquete para definir a data do segundo encontro.

Fonte: Reprodução da ferramenta online Doodle.

4.3.2. Segundo encontro presencial aberto e a escolha da temática

A ideia do segundo encontro foi criar um espaço de imersão e livre discussão sobre o assunto, para que pudéssemos avançar o máximo possível na questão da temática do documentário. O encontro começou pela manhã e estendeu-se até meados da tarde, com discussões que passaram sobre o uso do software livre no exercício da comunicação social e sua importância para o acesso aos meios de produção. Estavam presentes sete colaboradores, quatro deles que não estavam no primeiro encontro, e todos tínhamos diferentes opiniões sobre diferentes possíveis temáticas a serem abordadas pelo vídeo e três delas se destacaram. Desenvolvemos as ideias, os objetivos de documentá-las e os possíveis produtos que cada uma destas temáticas resultariam.

O uso de animais para testes e experimentos no campus da UFSM foi uma das temáticas propostas. Neste caso, o documentário abordaria principalmente os malefícios deste tipo de experimento e as alternativas a eles, tendo como objetivo influenciar a regulamentação deste tipo de prática. Como um ponto positivo, teríamos o fato de que esta é uma temática bem delimitada e teríamos formas concretas de avaliar os resultados do curta-metragem na comunidade acadêmica. Como um ponto negativo, este é um assunto sensível na academia, e dificilmente conseguiríamos acesso a possíveis entrevistados e aos laboratórios onde acontecem os experimentos para realizarmos imagens.

Outra temática proposta foi a questão da violência contra a mulher. Pensamos em abordar a realidade da cidade de Santa Maria, esclarecer certos serviços, como a Delegacia da Mulher e a legislação sobre violência doméstica e identificar se o público destes serviços e leis está sendo atingido efetivamente. O ponto positivo desta temática seria a alta importância dela para o momento em que vivemos e o valor informacional deste tipo de conteúdo. O ponto negativo seria a dificuldade de encontrar mulheres vítimas para entrevistas, devido a também sensibilidade do assunto, limitando o vídeo a fontes oficiais, o que faria ele perder bastante seu valor.

A principal temática discutida foi como os espaços públicos de Santa Maria tem sido cada vez mais utilizados para atividades sociais, culturais, políticas e de lazer e como certos setores da sociedade aparentam resistir a novas configurações do espaço urbano. Como fatos comentados, tivemos a situação da Praça Saturnino de Brito, que há anos é utilizada como espaço de lazer, principalmente no início do semestre letivo das universidades da cidade. Este uso do espaço é criticado por parte da população, segundo matéria intitulada “Em busca de uma solução” publicada no dia 3 de Março de 2014 pelo Diário de Santa Maria²⁹ mostra que quem é considerado responsável pela solução deste “problema” é a Brigada Militar, entidade cuja função é o policiamento ostensivo e preservação da ordem, não elaboração de políticas públicas para o lazer da juventude, o que explica a forma como o espaço é tratado. Outro ponto onde os jovens que buscam por lazer e cultura sofreram recentemente foi a proibição de menores de idade de circularem sem a presença de um responsável pelo Royal Plaza Shopping, segundo matéria também publicada no Diário de Santa Maria³⁰, esta foi uma política adotada para prevenção de um suposto “rolezinho”, mas de eficácia e intenção um

29 A matéria “Em busca de uma solução” está disponível no site do jornal em <http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2014/03/em-busca-de-uma-solucao-4446989.html>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

30 A matéria “Royal Plaza Shopping implanta medida para prevenir rolezinhos” está disponível em <http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2014/05/royal-plaza-shopping-implanta-medida-para-prevenir-rolezinhos-4496568.html>. Acesso em 30 de Outubro de 2014.

tanto quanto duvidosa e questionada pela juventude. Estas questões, somadas a relatos de pessoas presentes na reunião sobre a dificuldade para promover cultura envolvendo espaços públicos na cidade e até mesmo de repressão policial em espaços dedicados ao esporte e lazer, foram o principal motivo para optarmos por esta temática.

Por outro lado, a cidade tem tido uma onda crescente de iniciativas de realização cultural em espaços públicos, com ou sem o apoio de entidades públicas. É o caso de *shows* de organização independente no espaço da concha acústica no Parque Itaimbé, da ocupação das ruas da cidade para reivindicações políticas e difusão de ideais, das paredes da cidade que servem como exposição para artistas e das praças que fazem as vezes de palcos de teatro. Esta é uma perspectiva que mostra um contra-ponto a todos os fatos negativos que a cidade tem vivenciado neste assunto.

Os únicos pontos negativos desta temática seria a dificuldade de medir os impactos causados pelo documentário, já que este é um assunto abordado por diversos veículos de comunicação, com diversas opiniões e com diferentes impactos e, talvez, a dificuldade de realizar entrevistas com os órgãos públicos responsáveis por práticas opressivas. Os pontos positivos desta temática seriam a facilidade de entrar em contato e conseguir entrevistas com os agitadores culturais da cidade, artistas, músicos e produtores, que utilizam dos espaços públicos para realização, apresentação e difusão de suas obras, além da propriedade que os colaboradores do projeto tem sobre o assunto, por serem também juventude e também contarem com estes espaços.

Para Nichols (2010) documentários tratam de conceitos debatidos e contestados, ficou decidido, então, que abordáramos esta temática. Como os espaços públicos da cidade são utilizados por atividades culturais, iniciativas políticas, práticas de esporte e lazer, entre outros. O relatório deste encontro foi publicado no *blog* e divulgado na *fanpage* e a postagem teve alcance expressivo, pois passou a circular entre pessoas interessadas na temática, e não exclusivamente em realização audiovisual, o que começou a aproximar a equipe de produção de possíveis fontes, contatos e entrevistados.

Ao longo das semanas seguintes, o grupo no *Facebook* foi espaço para discussão sobre possíveis fontes, temas específicos a serem abordados, as pautas das entrevistas e rascunhos do formato do vídeo, atividades foram planejadas e elaboradas e uma nova reunião foi marcada.

4.3.3. Último encontro presencial de pré-produção e agenda de gravação

Depois de uma reunião adiada, um último encontro simples de pré-produção foi

realizado na sala do Diretório Acadêmico de Comunicação Social da UFSM, com a participação de cinco colaboradores. Partindo da ideia de um documentário expositivo, enfatizando comentários verbais (NICHOLS, 2010), definimos os primeiros momentos de gravação e definimos os possíveis entrevistados, dividindo entre nós a responsabilidade de fazer o contato e buscar as fontes. O primeiro espaço para gravação cogitado foi a 25ª Batalha dos Bombeiros, evento mensal de disputas de improvisação de rap, organizado de forma autônoma e independente pelo Coletivo de Resistência Artística Periférica, o CO-RAP, grupo de Santa Maria que trabalha com arte da periferia³¹. A Batalha dos Bombeiros ocupa há mais de dois anos o espaço da Praça dos Bombeiros em Santa Maria, tendo se consolidado não apenas como uma atividade cultural em praça pública, como também um espaço para a cultura da periferia ocupar o centro. Consideramos interessante documentar a Batalha e captar um depoimento do CO-RAP, tanto por ser um caso de sucesso, como por ser um evento que sofre frequentemente com repressão policial.

Também foi considerado o caso da banda Guantánamo Groove, que lançou seu EP em um *show* na Concha Acústica do Parque Itaimbé³², com apoio de vários artistas, profissionais e diferentes bandas. O *show* foi um exemplo de como os espaços públicos da cidade, mesmo que precários, podem ser utilizados para atividades de alta qualidade e de música regional autoral. Levantamos contatos em atividades políticas que ocupam espaços públicos na cidade, como é o caso da Marcha da Maconha, da Marcha das Vadias, dos atos contra o aumento do transporte coletivo, entre outros. Este tipo de evento, não necessariamente cultural, destaca-se por fazer parte de sua função que ele aconteça em espaço público, já que seu objetivo é justamente tornar pública uma questão e fomentar a discussão sobre ela. Tanto o *show* da Guantánamo Groove na Concha Acústica quanto a Marcha da Maconha são eventos que já aconteceram, mas que colaboradores que tinham material em vídeo destes eventos concordaram em fornecê-los ao documentário.

Outro caso considerado para abordarmos, o Teatro Por Que Não apresenta de forma independente ou junto a eventos como o Mosaico Mostra Artística³³ peças em praças da cidade. Levantamos também contatos de artistas de rua, desde grafiteiros a ilustradores que usam as paredes da cidade.

31 Mais sobre a Batalha dos Bombeiros e o CO-RAP em <<https://www.facebook.com/corapsm>>. Acesso em 31 de Outubro de 2014.

32 “Um domingo de encontros no Itaimbé”, matéria no Diário de Santa Maria sobre o lançamento do EP da Guantánamo Groove, disponível em <<http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/cultura-e-lazer/noticia/2014/08/um-domingo-de-encontros-no-itaimbe-4582611.html>>. Mais sobre a Guantánamo Groove em <<https://www.facebook.com/GuantanamoGroove>>. Acesso em 31 de Outubro de 2014.

33 Sobre o Teatro Por Que Não? em <<http://www.teatroporquenao.com/>>, sobre o Mosaico Mostra Artística em <<http://mosaicosm.blogspot.com.br/>>. Acesso em 31 de Outubro de 2014.

A partir deste encontro, começamos a realizar os contatos com os possíveis entrevistados, passamos a elaborar uma agenda de gravação e a mobilizar a equipe para participação nas gravações.

4.4. Produção e gravação

4.4.1. Primeiras gravações, Batalha dos Bombeiros

O evento da Batalha dos Bombeiros no mês de Outubro de 2014 aconteceu adiado em duas semanas. Planejado para a sexta-feira, dia 10, o evento foi postergado para o dia 17 em função da chuva. Na data, várias pessoas se reuniram na Praça dos Bombeiros, mas a batalha de rap acabou não acontecendo. Com a presença de dois colaboradores, gravamos algumas imagens de uma roda de rap improvisado que ocupou o espaço sob uma marquise de uma loja da quadra. Seguindo a política de conteúdo aberto do grupo, as imagens foram disponibilizadas alguns dias depois na postagem “Câmera na mão, Praça dos Bombeiros!”³⁴ no blog do projeto, já licenciadas sob Creative Commons BY-SA 4.0 (Figura 4).

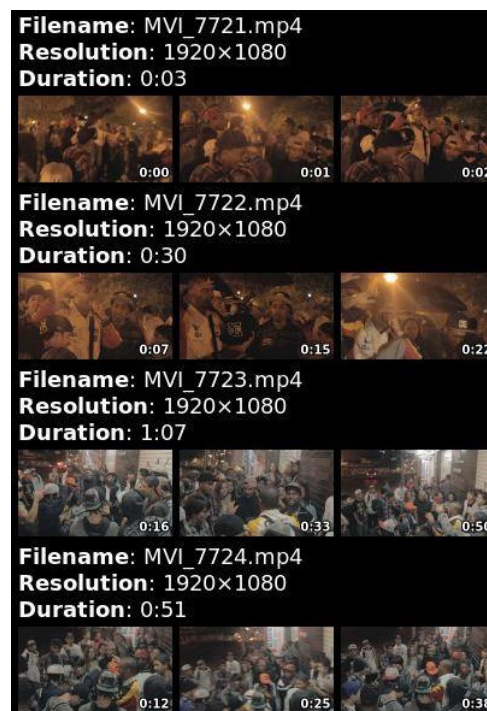


Figura 4 – Galeria de capturas de tela das imagens na Batalha dos Bombeiros.

Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de imagens produzidas coletivamente.

³⁴ A postagem “Câmera na mão, Praça dos Bombeiros!” está disponível em <http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/2014/10/23/camera-na-mao-praca-dos-bombeiros/>. Acesso em 31 de Outubro de 2014.

O evento da Batalha dos Bombeiros de fato foi novamente adiado para a sexta-feira, dia 24 de Outubro. Infelizmente, por falta de organização do grupo em função das alterações de datas do evento, apenas um colaborador compareceu para registrar a batalha. Os arquivos também foram disponibilizados no blog³⁵. O espaço serviu para diálogo com grupos da cidade que trabalham com cultura, especialmente a Biblioteca das Ruas³⁶, grupo de iniciativa popular para disseminação de literatura marginal e periférica, que se mostrou interessada em contribuir com o projeto.

Em contra-partida, o CO-RAP demonstrou receio. Para mantermos uma boa relação com os eventos, grupos e indivíduos que são abordados no documentário, mesmo sendo um evento realizado em espaço público, tentamos explicar a ideia do projeto e pedir autorização para gravar a batalha. O CO-RAP demonstrou interesse, mas pediu para que as gravações fossem adiadas para a 26ª Batalha, no mês de Novembro, para que os membros do coletivo tivessem a oportunidade de discutir se participariam ou não do projeto, mesmo tendo sido contatados com semanas de antecedência.

Nesta gravação, apenas questões básicas de fotografia para vídeo foram discutidas e a prioridade foi conseguir imagens de apoio da roda, ambos os colaboradores realizaram imagens.

4.4.2. Valentin

O músico Érico Junqueira mantém desde 2011 seu projeto solo chamado Valentin³⁷ e, desde 2012, foca suas apresentações em espaços públicos das cidades por onde passa, contando com uma colaboração financeira voluntária de quem vai assisti-lo. No dia 2 de Novembro de 2014, Valentin apresentou-se na concha acústica do Parque Itaimbé de Santa Maria³⁸ e concedeu uma entrevista à Bora Vídeos Colaborativos. Com a presença de três colaboradores, este foi o primeiro momento em que a equipe capturou áudio de forma externa e o primeiro momento em que aconteceu de forma ativa uma rotatividade de funções: o responsável pela câmera, depois de cinco ou dez minutos de instrução e experimentar fazendo

35 A postagem “Praça dos Bombeiros, câmera na mão!” está disponível em <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/2014/11/01/praca-dos-bombeiros-camera-na-mao/>>. Acesso em 1º de Novembro de 2014.

36 Mais sobre a Biblioteca das Ruas em <<https://www.facebook.com/bibliotecadasruas>>. Acesso em 1º de Novembro de 2014.

37 Mais sobre o projeto Valentin na *fanpage* no Facebook <<https://www.facebook.com/valentinmusica>>. Acesso em 9 de Outubro de 2014.

38 A página do evento no Facebook está disponível em <<https://www.facebook.com/events/660461504052691>>. Acesso em 9 de Outubro de 2014.

algumas imagens pelo parque, sentiu-se confiante para assumí-la durante a entrevista.

Em nove minutos de entrevista, Érico respondeu perguntas sobre o hábito de realizar seus *shows* na rua, os prós e os contras, a liberdade de tocar suas músicas autorais sem depender da curadoria de uma casa de *shows* ou de um bar e a burocracia que teria de realizar caso suas apresentações fossem regularizadas. Além da entrevista, foram capturadas imagens de apoio da concha acústica e do Parque Itaimbé e trechos da apresentação. As perguntas realizadas para Érico foram elaboradas pelos três colaboradores presentes com base nos tópicos discutidos no grupo do *Facebook*. Um dos colaboradores assumiu, a tarefa de conduzir a entrevista, enquanto outro assumiu a captação do áudio e o terceiro a captação do vídeo, os três colaboradores assumiram tarefas que nunca haviam realizado antes, sob a orientação uns dos outros.



Figura 5 – Galeria de capturas de tela da entrevista com Érico Junqueira.
Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de imagens produzidas coletivamente.

4.4.3. Guilherme Elwanger, Marcha da Maconha

A Marcha da Maconha 2014 em Santa Maria aconteceu no dia 25 de Maio³⁹ e um dos membros do coletivo responsável pela organização do evento, Guilherme Elwanger, nos concedeu uma entrevista no dia 6 de Novembro. Guilherme explicou que a Marcha da Maconha é um ato político que ocupa as ruas para divulgar a questão antiproibicionista e causar um enfrentamento moral contra a criminalização do usuário. A conversa gravada foi deste assunto às dificuldades de realizar um evento como este, que exige preparação prévia e conta com atividades culturais.

Dois colaboradores participaram desta gravação, com a câmera apoiada no tripé, o colaborador que conduziu a entrevista, baseada nos tópicos apontados na discussão no grupo,

³⁹ Mais sobre a Marcha da Maconha Santa Maria em <<https://www.facebook.com/MarchaDaMaconhaSM>>. Acesso em 9 de Outubro de 2014.

também capturou áudio e um dos colaboradores que já havia trabalhado com captação de vídeo na gravação da Batalha dos Bombeiros operou a câmera.



Figura 6 – Galeria de capturas de tela da entrevista com Guilherme Elwanger.
Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de imagens produzidas coletivamente.

4.4.4 DAQUIPALM, Balada do Cangaço

Os acadêmicos de História na UFSM, Izadora Dorneles e Gilnei Daniel, membros do Diretório Quilombo dos Palmares, o DAQUIPALM, concederam uma entrevista à nossa equipe no dia 12 de Novembro. A entrevista foi realizada na sala do diretório e participaram da gravação dois colaboradores da BORA Vídeos Colaborativos. A Balada do Cangaço, evento planejado pelos acadêmicos para acontecer dia 13 de Julho deste ano, encontrou dificuldades para lidar com a administração do município quando, às vésperas da festa, o órgão da prefeitura responsável pela liberação do uso dos espaços públicos da cidade foi alterado e, junto disso, uma diferente burocracia impraticável para o DAQUIPALM. O Diretório, em nota, considerou a prática como parte de uma política do poder público de criar obstáculos, principalmente para eventos estudantis, na ocupação dos espaços públicos da cidade⁴⁰.

40 A nota do Diretório Quilombo dos Palmares sobre o cancelamento da festa está disponível em <<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=670316986391420&set=a.244819722274484.56715.100002393735475&type=1>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

Na entrevista, os estudantes não apenas falaram sobre o caso específico da Balada do Cangaço como sobre esta forma de atuação da Prefeitura de Santa Maria, que, segundo eles, cerca e dificulta as tentativas de estudantes de promover atividades de lazer e cultura na cidade.

Esta foi uma entrevista marcada por um dos colaboradores, que conhecia os entrevistados, mas que deixou para outro colaborador a tarefa de conduzir a entrevista, contribuindo para uma saudável rotação de funções. Os tópicos da entrevista, decidimos nos momentos anteriores a ela, foram discutidos brevemente, em função desta entrevista ter sido marcada com pouca antecedência.

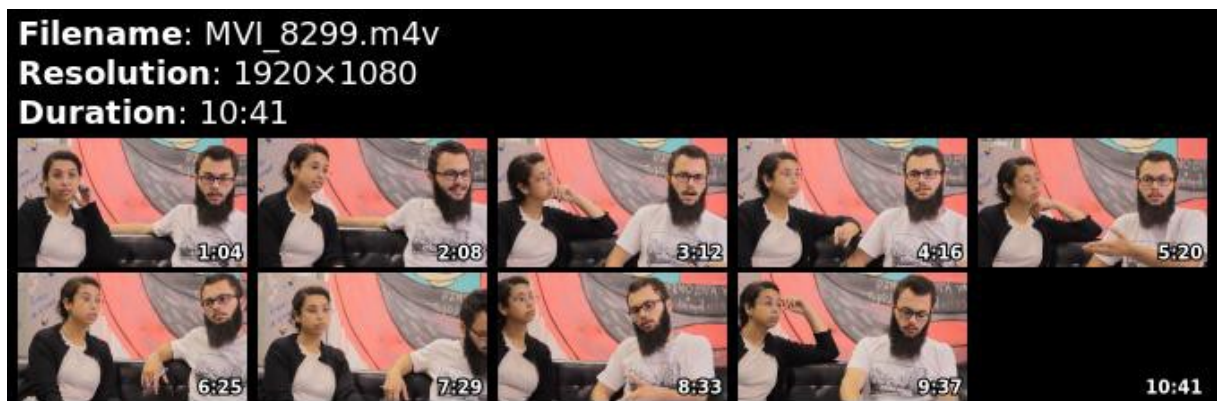


Figura 7 - Galeria de capturas de tela da entrevista com o DAQUIPALM.

Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de imagens produzidas coletivamente.

4.4.5 Teatro Por Que Não?

Felipe Martinez, membro do grupo de teatro Teatro Por Que Não?⁴¹, que junto do Teatro Universitário Independente gerem o Espaço Cultural Victorio Faccin, comentou em gravação com a equipe sobre a cena do teatro de rua na cidade e sobre a ocupação de espaços públicos pelos artistas cênicos. O Teatro Por Que Não? não produz nenhum tipo de espetáculo característico de rua, apesar de participar de eventos como o Mosaico Mostra Artística⁴², com intervenções teatrais em espaços públicos. Felipe ressaltou sobre a importância da administração da cidade fornecer infraestrutura necessária para a realização de espetáculos independentes, visto que isso ajuda a fomentar a cultura da cidade, e sobre como todas as artes, principalmente as que trabalham na rua, tratam-se de atividades de resistência artística. A gravação aconteceu no Espaço Cultural Victorio Faccin e contou com a participação de dois

41 Mais sobre o Teatro Por Que Não? em <<http://www.teatroporquenaao.com/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

42 Mais sobre o Mosaico Mostra Artística em <<http://mosaicosm.blogspot.com.br/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

colaboradores. Além da entrevista, conversamos com Felipe sobre possíveis fontes para o documentário e sobre o histórico que Santa Maria tem de teatro e cultura em espaços públicos.

Esta entrevista, também agendada por um colaborador, estava marcada para acontecer com a presença de três colaboradores. Devido a agenda do entrevistado, aconteceu com apenas dois. O viés da entrevista já havia sido discutido, tanto com o entrevistado como com os colaboradores envolvidos, e ela foi então conduzida pelos dois colaboradores presentes, que também assumiram a posição de captação de áudio e de vídeo.



Figura 8 - Galeria de capturas de tela da entrevista com Felipe Martinez.
Fonte: Elaborada pelo autor, a partir de imagens produzidas coletivamente.

4.5 Edição

4.5.1 Projeto Sabiá e Roda de Conversa

Nos primeiros encontros da BORA Vídeos Colaborativos, um grupo de acadêmicos da Universidade Federal de Santa Maria envolvidos com software livre, o Projeto Sabiá, formado principalmente estudantes do Centro de Tecnologia, mostrou interesse na questão da colaboração e da cultura livre. Desde estas primeiras conversas, formou-se uma parceria entre nosso grupo de produção audiovisual e este grupo de discussão. No dia 13 de Novembro, a

BORA Vídeos Colaborativos junto do Projeto Sabiá promoveu um encontro para marcar o começo do período de edição da primeira versão do nosso vídeo para discutir, principalmente, sobre ferramentas de livre acesso que trabalhem com mídias audiovisuais.

A *Roda de Conversa Sobre Software Livre e Mídias Audiovisuais*⁴³ aconteceu na sala 4422 do Prédio 74C da UFSM ao longo da tarde da quinta-feira, com uma discussão bastante técnica das possibilidades de ferramentas livres no campo da comunicação social, especialmente na produção de vídeo. Também foram discutidos os objetivos de se usar ferramentas livres: para que o acesso à ferramenta seja pleno, além de gratuito, por qualquer um que queira estudar o processo ou continuá-lo e, assim, dialogar com conceitos essenciais para o projeto, como a cultura livre, e com outros conceitos interessantes, como a democratização da mídia.



Figura 9 – Convite para o encontro divulgado na *fanpage*.

Fonte: Reprodução, *fanpage* da Bora Vídeos Colaborativos no *Facebook*.

4.5.2 Kdenlive e Ubuntu Studio

Distribuições de GNU/Linux são diferentes formas de organizar códigos, baseados nos

⁴³ A página do evento no Facebook pode ser conferida em <https://www.facebook.com/events/1386118055012993/>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

códigos livres originais do Projeto GNU e do Linux, em um sistema operacional⁴⁴, elas são inúmeras e servem para diferentes propósitos. O *Ubuntu Studio*⁴⁵, por exemplo, é uma distribuição GNU/Linux que conta com ferramentas pré-instaladas para trabalhar com produção de áudio, de vídeo, de fotografia e de peças gráficas, além de vários outros softwares que ajudam no processamento de diferentes mídias. Por se tratar de uma distribuição já preparada para trabalhar com audiovisual, foi a distribuição escolhida para a montagem de uma primeira versão do documentário.

Entre as ferramentas fornecidas pelo Ubuntu Studio, está o *software* de edição Kdenlive. O Kdenlive se mostra como a principal ferramenta de edição de vídeo não-linear entre as opções de *software* livre, principalmente pela quantidade de personalizações e configurações que ele aceita. Segundo o *site* oficial do projeto, o Kdenlive é desenvolvido desde 2002, foi lançado em 2007 e é mantido por uma equipe pequena de colaboradores fixos. Apesar dos anos de desenvolvimento, o programa não está em sua versão final, ou seja, ainda pode apresentar erros durante seu uso, a versão mais atual é a 0.9.10, lançada em Setembro de 2014⁴⁶, e relativamente estável.

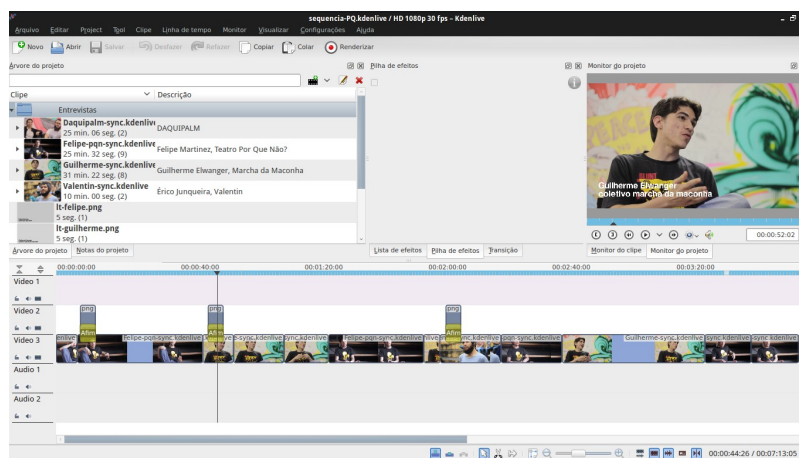


Figura 10 – O documentário sendo editado no Kdenlive.

Fonte: Reprodução, captura de tela do *software*.

Uma das ferramentas mais importantes que o Kdenlive oferece é o *proxy clip*: utilizando-a, é possível realizar edições complexas em alta qualidade mesmo em

44 Sobre distribuições GNU/Linux no artigo “HTG Explains: What’s a Linux Distro and How Are They Different?” do *site* How-To Geek disponível em <<http://www.howtogeek.com/132624/htg-explains-whats-a-linux-distro-and-how-are-they-different/>>. Acesso em 19 de Novembro de 2014.

45 Mais sobre o *Ubuntu Studio* no *site* oficial do projeto em <<http://ubuntustudio.org/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

46 Nota de lançamento da versão 0.9.10 do Kdenlive no *site* do projeto disponível em <<https://kdenlive.org/node/9184>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

computadores pouco potentes. Graças a esta função, a primeira versão do documentário pode ser montada em um notebook simples, mesmo que um pouco antigo.

Apesar de se tratar de um software em desenvolvimento, o Kdenlive 0.9.10 é uma ferramenta que não deixa a desejar no trabalho com edição de vídeo. Foi a ferramenta escolhida para realizar a montagem da primeira versão do documentário da BORA Vídeos Colaborativos. Outra parte interessante de trabalhar com um *software* em desenvolvimento é poder testá-lo e enviar relatórios de erros à equipe de desenvolvimento, colaborando com o processo de construção de um programa mais estável e completo.

4.5.3 Montagem e Edição

Montar uma primeira versão do documentário serve para avaliar o andamento dele, para podermos discutir, enquanto grupo de colaboradores, sobre os rumos que estamos tomando na produção deste vídeo. Avaliarmos onde estamos e para onde podemos ir. A ideia da montagem da primeira versão pode ser considerada uma versão beta.

Versão beta⁴⁷ é um termo geralmente utilizado para definir softwares, mas também aplicável a outros produtos, que indica que o produto foi lançado ainda em desenvolvimento, ou seja, pode estar incompleto, mas serve para coletar comentários e impressões do público, a fim de melhorá-lo. Dentre as várias pessoas levantadas para dar entrevistas, das diferentes abordagens cogitadas e dos diferentes eventos apontados como importantes para a equipe do documentário, apenas algumas gravações planejadas foram realizadas, daí a necessidade de lançar uma versão beta do vídeo para que seja avaliado pela comunidade. Além disso, uma versão beta do documentário pode instigar outras pessoas a participarem do projeto de construção e colaboração.

A versão beta foi, então, montada a partir das quatro principais entrevistas realizadas, depois de decupadas e com seus discursos organizados, de forma argumentativa, num roteiro de edição. As falas e comentários dos entrevistados foram separadas em “porque usar os espaços públicos”, “problemas” e “sugestões”, depois organizadas em sequências diferentes que compuseram o roteiro de edição.

Do termo “respeitável público”, utilizado no teatro e em outras apresentações culturais, serviu como base ao ser repensado para o título do documentário: *Respeitável e Público*, uma referencia a condição do espaço discutido, o público, e a demanda dos entrevistados e do viés da equipe, que seja respeitável. O subtítulo “Recortes sobre os espaços

47 Sobre o termo “versão beta” no artigo “What is a Beta Version?” em <<http://www.wisegeek.org/what-is-a-beta-version.htm>>. Acesso em 15 de Novembro de 2014.

públicos da cidade Santa Maria” localiza o documentário em seu estilo, fragmentos de entrevistas que podem ser considerados recortes de opiniões, e em sua temática, os espaços públicos da cidade.



Figura 11 – Tela de título do documentário.

Fonte: Reprodução, still de arquivo de vídeo.

A montagem foi executada no Kdenlive, entrepostas com letreiros que identificam as sequências principais do documentário, alinhadas ao discurso dos entrevistados. Esta versão foi finalizada com créditos iniciais e finais, considerando igualmente todos os colaboradores que fizeram parte do processo, em maior ou menos grau. É importante também notar que não é a proposta desta montagem ser um documentário finalizado, e sim uma forma de atrair atenção tanto para a causa da ocupação dos espaços públicos quanto para a produção do documentário em si, por isso trata-se apenas de recortes dos depoimentos, ordenados de acordo com tópicos, de uma forma simples e clara.

4.6 Preparação e publicação de arquivos

O acesso aos conteúdos abertos de um projeto de cultura livre, principalmente quando se trata de depoimentos ou entrevistas em um documentário, pode ser dado de duas formas. Em primeiro lugar, o que neste trabalho chamo de acesso de baixo nível, onde as entrevistas completas estão disponíveis para qualquer um assistir: este tipo de acesso garante que qualquer um possa conferir as entrevistas na íntegra, ou seja, a informações que o processo de edição pode ter omitido. Em segundo lugar, o que chamo de acesso de alto nível, onde os arquivos gerados pela câmera estão disponíveis para download, junto dos arquivos gerados pelo *software* de edição: este tipo de acesso não disponibiliza apenas informações que o

processo de edição possa ter omitido, como também torna público o próprio processo de edição, para ser estudado, alterado, melhorado.

Uma vez finalizada a montagem da primeira versão do documentário, ela foi publicada no *YouTube*, para o espectador, que contribuirá no processo com seu comentário, seus apontamentos, ou seu interesse. Junto desta versão publicada, estão os *links* para que se assista, também no *YouTube*, as entrevistas na íntegra, garantindo o acesso de baixo nível e que apontamentos sobre a entrevista em si sejam feitos. De forma separada, em um espaço de armazenamento dedicado, foram publicados, também *online*, os arquivos brutos gerados pela câmera e os arquivos do *software* de edição, garantindo também o acesso de alto nível. Junto dos arquivos de acesso de alto nível, foram apontados *links* para *download* e instalação dos softwares utilizados no processo de pós-produção do documentário.

Os arquivos publicados na *internet*, livres para *download*, assim como a versão do documentário e as entrevistas na íntegra publicadas no *YouTube*, estão licenciadas sob Creative Commons BY-SA 4.0⁴⁸. Desta forma, garante-se que as quatro liberdades essenciais da Cultura Livre sejam aplicadas: a liberdade de utilizar o produto, a liberdade de estudar o produto, a liberdade de redistribuir o produto e a liberdade de distribuir produtos derivados⁴⁹.

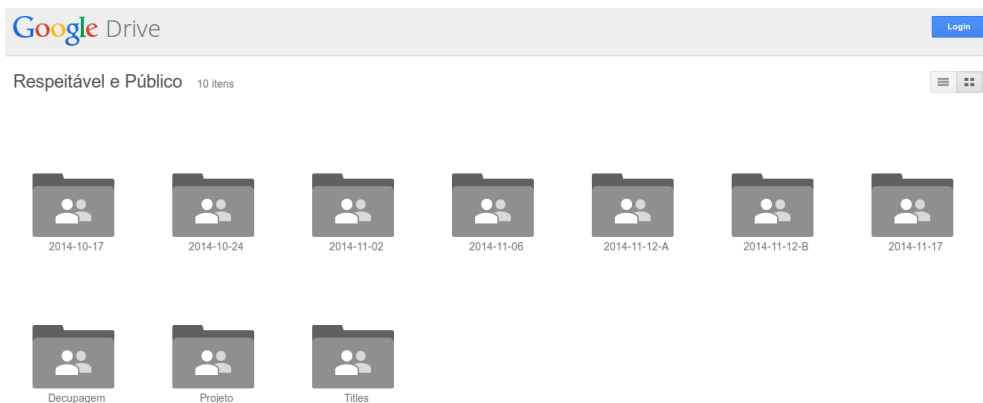


Figura 12 – Arquivos brutos disponíveis no Google Drive.

Fonte: Reprodução, Google Drive.

48 Mais sobre a licença CC BY-SA 4.0 em <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>>. Acesso em 16 de Novembro de 2014.

49 Um relatório mais detalhado sobre como a licença CC BY-SA 4.0 interage com as quatro liberdades da cultura livre está disponível em <<http://freedomdefined.org/Licenses/CC-BY-SA-2.5>>. Acesso em 17 de Novembro de 2014.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo desenvolvido até aqui pela BORA Vídeos Colaborativos neste documentário pode ser resumido em números: aproximadamente 106 minutos de material bruto foi gravado, entre quatro entrevistas e quatro sessões de gravações externas. Dez diferentes arquivos do *software* Kdenlive, referentes a diferentes etapas do processo de edição, foram disponibilizados *online* para alteração e estudos. A versão beta do documentário conta com 23 minutos e 31 segundos.

De uma forma qualitativa, a BORA Vídeos Colaborativos envolveu algo entre trinta e cinquenta pessoas, e destas foi capaz de realmente atingir um grupo entre dez e quinze pessoas que se envolveram ativamente nas gravações, reuniões e ajudaram a decidir e compor a primeira versão do documentário. Através da rotação de funções, mesmo com um número reduzido de gravações, no mínimo cinco colaboradores tiveram contato com atividades que antes não haviam desempenhado na produção audiovisual.

As quatro entrevistas captadas até o fechamento da versão beta do vídeo demonstraram a profundidade do assunto, os entrevistados circularam entre as questões práticas de se ocupar espaços públicos até questões teóricas, como a função da arte e os deveres do poder público, e, depois das gravações, não houve entrevistado que não sugerisse outras pessoas, grupos ou setores da sociedade a serem abordados pelo documentário, configurando os próprios entrevistados como colaboradores. O processo de produção foi, então, uma própria divulgação do projeto colaborativo em si, criando mais espaços de colaboração em audiovisual a medida que realiza o produto: isto configura uma característica aparentemente comum nos grupos de colaboração, a de que estes grupos são capazes de fomentar a si mesmos e garantir continuidade ao seu trabalho apenas por mantê-lo ativo.

Voltando a pensar em números, a *fanpage* da BORA Vídeos Colaborativos reuniu 105 curtidas e levou a discussão sobre cultura livre a quase mil pessoas apenas pelo Facebook. Estes dados são de 18 de Novembro de 2014: após a publicação do vídeo no *YouTube*, imagino que estes números irão aumentar.

Apesar destes bons pareceres sobre produção colaborativa e engajamento, o projeto teve suas dificuldades, como qualquer processo experimental ou coletivo. Assim como o Kdenlive, *software* comentado anteriormente produzido de forma colaborativa desde 2002 e que ainda não chegou a sua versão final, a produção do vídeo claramente andou a passos mais lentos do que produções no modelo comercial. Talvez se a BORA Vídeos Colaborativos pudesse contar com a dedicação exclusiva de um ou dois membros sua organização tivesse se

dado de forma diferente e o processo tivesse sido facilitado.

Na minha compreensão, esta diferença do modelo comercial na questão da produtividade não se aplica como argumento que desqualifique o trabalho, já que existe um diferencial principalmente no que diz respeito aos objetivos. Eram objetivos deste projeto experimental e são objetivos da BORA Vídeos Colaborativos, enquanto grupo independente deste projeto: fomentar práticas de colaboração; promover espaços de educação aberta; gerar conteúdo de licenciamento livre; e realizar produtos em vídeo.

Ao longo do semestre que o grupo foi criado e suas ideias aplicadas, estes objetivos foram cumpridos: envolvemos pessoas na discussão e na produção do documentário, organizamos diversos espaços e reuniões para troca de experiências e aprendizagem, produzimos e disponibilizamos produtos de cultura livre e realizamos as primeiras gravações de um documentário que ainda será expandido.

A BORA Vídeos Colaborativos é um espaço de prática e estudos que não pretende parar, a causa do documentário ainda tem muitos pontos a serem explorados e a sua execução ainda tem muitas atividades previstas. Este projeto demonstrou ser algo além de uma experiência pontual, com início, meio, fim e produto: o grupo mostrou-se como um espaço real de colaboração que pretende continuar com seus trabalhos, afinando e incrementando a versão beta, mesmo que isto leve tempo, pois a prioridade é a experiência, e se algum dia estivermos satisfeitos, buscaremos outra causa para continuarmos no exercício da colaboração, da cultura livre e da educação aberta.

REFERÊNCIAS

AMIEL, Tel. Educação Aberta: Configurando Ambientes, Práticas e Recursos Educacionais. In: **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. 1. ed. Salvador: Edufba, 2014. Disponível em: <<http://www.artigos.livrorea.net.br/2012/05/educacao-aberta-configurando-ambientes-praticas-e-recursos-educacionais/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

APERTUS. **apertus^o - open source cinema**. Disponível em: <<https://www.apertus.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BELLEFLAMME, Paul; LAMBERT, Thomas; SCHWIENBACHER, Armin. **Crowdfunding: An Industrial Organization Perspective**. 2014. Disponível em: <http://economix.fr/pdf/workshops/2010_dbm/Belleflamme_al.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BENKLER, Yochai; NISSENBAUM, Helen. **Commons-based Peer Production and Virtue**. *J Political Philosophy*, v. 14, n. 4, p. 394-419, 2006. Disponível em: <https://www.nyu.edu/projects/nissenbaum/papers/jopp_235.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BITTORRENT INC. **BitTorrent Sync**. Getsync.com. Disponível em: <<http://www.getsync.com/intl/pt/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

BORA VÍDEOS COLABORATIVOS. **BORA vídeos colaborativos**. Disponível em: <<http://boravideoscolaborativos.wordpress.com/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

CATARSE. **Domínio Público**. Disponível em: <<http://www.catarse.me/pt/dominiopublico>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

CATARSE. **Quando Sinto Que já Sei**. Disponível em: <<http://www.catarse.me/pt/quandosintoquejasei>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

CREATIVE COMMONS. **About The Licenses**. Disponível em: <<http://creativecommons.org/licenses/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

DECI, Edward L. **Intrinsic motivation, extrinsic reinforcement, and inequity**. *Journal of Personality and Social Psychology*, v. 22, n. 1, p. 113-120, 1972. Disponível em <http://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/1972_Deci_JPSP.pdf>. Acesso em: 19 nov. 2014.

DIÁRIO DE SANTA MARIA. **Em busca de uma solução**. Disponível em: <<http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2014/03/em-busca-de-uma-solucao-4446989.html>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Royal Plaza Shopping implanta medida para prevenir rolezinhos**. Disponível em: <<http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/geral/noticia/2014/05/royal-plaza-shopping-implanta-medida-para-prevenir-rolezinhos-4496568.html>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Um domingo de encontros no Itaimbé**. Disponível em:

<<http://diariodesantamaria.clicrbs.com.br/rs/cultura-e-lazer/noticia/2014/08/um-domingo-de-encontros-no-itaimbe-4582611.html>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

DOODLE.COM. **Doodle: easy scheduling**. Disponível em: <<http://doodle.com/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

FACEBOOK. **BORA vídeos colaborativos**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/boravideoscolaborativos>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Biblioteca das Ruas**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/bibliotecadasruas>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **co-rap**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/corapsm>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Diretório Quilombo Dos Palmares**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/diretorio.quilombodospalmares>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Guantánamo Groove**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/GuantanamoGroove>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Marcha da Maconha Santa Maria**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/MarchaDaMaconhaSM>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Valentin**. Disponível em: <<https://www.facebook.com/valentinmusica>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

FINNERAN, Patricia. **Documentary Impact: Social Change Through Storytelling**. Hot Docs, 2014. Disponível em: <http://www.hotdocs.ca/resources/documents/Hot_Docs_2014_Documentary_Impact_Report.PDF>. Acesso em: 19 nov. 2014.

FREE CULTURE FOUNDATION. **Free Culture Foundation**. Disponível em: <<http://freeculture.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

FREE SOFTWARE FOUNDATION. **Free Software Foundation**. Disponível em: <<https://www.fsf.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

FREEDOM DEFINED. **Definition of Free Cultural Works**. Disponível em: <<http://freedomdefined.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

GOOGLE.COM. **Conheça o Google Drive: um lugar para armazenar todos os seus arquivos**. Disponível em: <<http://www.google.com/intl/pt-BR/drive/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

HOWE, Jeff. **Crowdsourcing**. Disponível em: <<http://www.crowdsourcing.com/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

HOWTOGEEK.COM. **HTG Explains: What's a Linux Distro and How Are They Different?**. Disponível em: <<http://www.howtogeek.com/132624/htg-explains-whats-a-linux->

distro-and-how-are-they-different/>. Acesso em: 19 nov. 2014.

ILLICH, Ivan. **Sociedade sem escolas**. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 1985.

IMDB. **A Vida em um Dia (2011)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1687247/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Atividade Paranormal (2007)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1179904/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **Piratas do Caribe: No Fim do Mundo (2007)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0449088/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **RiP: A Remix Manifesto (2009)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt1397511/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

_____. **The Invisible War (2012)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt2120152/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

INDIEGOGO. **AXIOM Beta: The first open digital cinema camera**. Disponível em: <<https://www.indiegogo.com/projects/axiom-beta-the-first-open-digital-cinema-camera#activity>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

KDENLIVE.ORG. **Kdenlive: Free and open source video editor for GNU/Linux, Mac OS X and FreeBSD**. Disponível em: <<https://kdenlive.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

LAVRINC, Damon. **Why Almost Everyone in Russia Has a Dash Cam**. Wired. Disponível em: <<http://www.wired.com/2013/02/russian-dash-cams/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre: Como A Grande Mídia Usa a Tecnologia e a Lei Para Bloquear a Cultura e Controlar a Criatividade**. São Paulo: Trama, 2005.

LIBREOFFICE.ORG. **O que é o LibreOffice**. Disponível em: <<https://pt-br.libreoffice.org/descubra/libreoffice/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

MAGIC LANTERN. **Magic Lantern**. Disponível em: <<http://www.magiclantern.fm/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

MONER, William. **Undercompensated Labor in Life in a Day**. FLOW. Disponível em: <<http://flowtv.org/2011/06/crowdsourced-labor-in-life-in-a-day/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

MOSAICO. **MOSAICO: Mostra Artística Independente**. Disponível em: <<http://mosaicom.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 5. ed. Campinas: Papirus, 2010.

PAEBIRU: **RELAÇÕES CULTIVADAS. Domínio Público**. Disponível em: <<http://www.paebiru.com/dominiopublico/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

QUANDO SINTO QUE JÁ SEI. **Quando sinto que já sei**. Disponível em:

<<http://www.quandosintoquejasei.com.br/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

REINEHR, Rafael. Recursos educacionais abertos na aprendizagem informal e no autodidatismo. In: **Recursos Educacionais Abertos: práticas colaborativas e políticas públicas**. 1. ed. Salvador: Edufba, 2014. Disponível em: <<http://www.artigos.livrorea.net.br/2012/05/recursos-educacionais-abertos-na-aprendizagem-informal-e-no-autodidatismo/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

SHIRKY, Clay. **A Cultura da Participação**: criatividade e generosidade no mundo conectado. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

SIL.ORG. **SIL Open Font License (OFL)**. Disponível em: <http://scripts.sil.org/cms/scripts/page.php?item_id=OFL>. Acesso em: 19 nov. 2014.

TAYLOR, Patrick. **Breaking news: The Axiom 4K Camera team has joined up with Magic Lantern!**. RedShark News. Disponível em: <<http://www.redsharknews.com/business/item/2060-breaking-news-the-axiom-camera-team-has-joined-up-with-magic-lantern>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

TEATRO POR QUE NÃO? **Teatro Por Que Não?**. Disponível em: <<http://www.teatroporquenaoo.com/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

THE NUMBERS. **Movie Budget and Financial Performance Records**. Disponível em: <<http://www.the-numbers.com/movie/budgets/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

TRELBY.ORG. **Trelby**. Disponível em: <<http://www.trelby.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

TUVIX72. **Meteor Hits Russia 2013 - Best Footage Collection**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=dpmXyJrs7iU>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

UBUNTU STUDIO. **Ubuntu Studio**. Disponível em: <<http://ubuntustudio.org/>>. Acesso em: 19 nov. 2014.

WISEGEEK. **What is a Beta Version?**. Disponível em: <<http://www.wisegeek.org/what-is-a-beta-version.htm>>. Acesso em: 19 nov. 2014.