

Aprendizagem e Mídia DIY: teorias e práticas

Learning and DIY Media: theories and practices

KNOBEL, Michele & LANKSHEAR, Colin.

**DIY Media: Creating, Sharing and Learning with
New Technologies.** New York, NY: Peter Lang Publishing, 2010.

Por Richard Romancini

Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2006). Atualmente é professor adjunto da Universidade de São Paulo.

RECEBIDO EM: 18/10/2013

ACEITO EM: 19/01/2014

RESENHA

Henry Jenkins observa, no posfácio do livro *DIY Media: Creating, Sharing and Learning with New Technologies*, editado por Michele Knobel e Colin Lankshear, que este é um trabalho ao mesmo tempo sobre “como fazer” e “por que fazer” mídia de um ponto de vista preocupado com a educação. As questões são inter-relacionadas, tendo em vista o tipo de leitor ao qual o trabalho se volta: educadores, em sentido amplo, ou seja, estudantes de licenciaturas, professores, formadores em programas não escolares, etc. Dirigir uma publicação a esse tipo de público é importante, pois ainda hoje, como também nota Jenkins, no posfácio: “Muitos educadores estão decididos a proteger a juventude da exposição ao Facebook e MySpace, Twitter, Wikipédia e YouTube, como se estes fossem ameaças, em vez de recursos”¹ (p. 231). Nessa atitude por parte dos professores há certo desconhecimento das novas mídias, assim como, e mais importante, falta de clareza sobre o significado educativo de práticas culturais emergentes que fazem parte do ambiente social da geração que cresceu junto com a internet.

É interessante notar que a relação entre a mídia “faça você mesmo” (*DIY – do-it-yourself*) e as práticas educativas tem sido tema de uma crescente literatura, como mostra a revisão de Kafai e Peppler (2011). No caso do livro de Lankshear e Knobel, as dimen-

¹ Para dar fluência à leitura, optou-se pela tradução dos trechos do livro resenhado que são citados.

sões práticas e teóricas do tema conformam o objetivo geral de propiciar maior compreensão sobre o significado educativo da mídia DIY, relacionada especificamente com o uso que os jovens fazem dos meios digitais.

A abordagem prática do trabalho se relaciona a um ponto de vista coerente para a reflexão possivelmente orientada a ações educativas: os professores precisam ir além do conhecimento teórico sobre os fenômenos DIY, pois apenas a partir de um envolvimento efetivo (e também afetivo) eles serão capazes de construir relações entre as práticas culturais e suas práticas escolares. Desse modo, os capítulos da obra, escritos por diversos autores, procuram focar o uso de algumas ferramentas, com conhecimentos para elaborar produtos de mídia digital. Os capítulos estão organizados em três temáticas (partes) gerais: “Audio Media” (com dois capítulos, um sobre remix de música e o outro sobre *podcast*), “Still Media” (dois capítulos, ambos abordando questões ligadas ao compartilhamento e edição de fotos) e “Moving Media” (com quatro capítulos: um voltado para a feitura de filmes machinima; outro, sobre animação *stop-motion*; o seguinte, enfocando a animação com o uso do programa Flash, e, por fim, um capítulo sobre vídeos musicais anime).

A maneira como esses capítulos mais voltados ao “como fazer” são estruturados, compreendendo contextualizações históricas sobre a mídia, discussões e aplicações de uso da mesma, no formato de tutoriais explicativos (sobre, por exemplo, como editar um vídeo), tem a vantagem de poder introduzir o leitor iniciante no tema, mas sem deixar de trazer questões para os que já têm alguma experiência prática. Neste caso, são interessantes as discussões e justificativas apresentadas para o uso de cada mídia analisada em contexto educacional. É evidente, entretanto, que nos limites de espaço de tais capítulos, por volta de 20-30 páginas cada um, nenhum deles esgote ou aprofunde questões práticas. Porém, as referências dos capítulos (geralmente com muitos links) e a própria ideia geral do livro, de estimular o aprendizado em ambientes colaborativos e práticas DIY, favorecem os estudos complementares dos interessados nos temas. Aspecto positivo, também, é que, mais do que o domínio técnico, se valoriza a criatividade no uso da mídia, fator por meio do qual seria possível atingir resultados importantes quanto à aprendizagem.

Além dos capítulos comentados, o trabalho possui uma introdução, redigida pelos organizadores, e o posfácio de Henry Jenkins, nos quais o eixo do “por que fazer” é mais enfatizado, com discussões sobre as possibilidades e implicações para a educação da mídia “faça você mesmo”.

Assim, na introdução, os autores notam a importância de compreender o que os jovens estão buscando *fazer* e *ser* quando se tornam produtores de mídia, no modelo DIY. Nesse sentido, o leitor poderá desenvolver conexões significativas a propósito das práticas dos jovens, de modo a “contribuir para a aprendizagem de modos que melhorem as perspectivas de bem viver dos jovens no presente e no futuro” (p. 2). As conexões possíveis são variadas: desde a capacidade de apreciar as complexas habilidades envolvidas na criação de mídias pelos jovens (em vez de perceber essa atividade como perda de tempo ou dispersão que prejudique os estudos), até a reflexão e ações voltadas a conectar aspectos curriculares ao que as crianças e os jovens fazem por si mesmos quando se relacionam com as mídias digitais. No entanto, como advertem os autores, a ideia central não é que os professores repentinamente passem a incorporar toda prática de mídia DIY às suas salas de aula. O mais importante, e nisso Lankshear e Knobel seguem as pistas do influente trabalho de Gee (2007),

é compreender como os princípios-chave do aprendizado propiciado pelas práticas significativas dos jovens podem informar práticas pedagógicas – por exemplo, como os princípios competentes de edição de vídeos de machinima podem ser traduzidos na escrita de narrativas ou roteiros.

Porém, para alcançar compreensões deste tipo, as leituras não bastam. É necessário existir um engajamento na produção de algum artefato, o que vai além do conhecimento técnico para a elaboração do mesmo (embora isso seja também importante). O passo adiante é buscar obter a perspectiva do prático competente, reconhecido pelo grupo como tal. E, enquanto membro de uma comunidade de especialistas em determinada atividade, ser capaz de encontrar, trocar e construir conhecimentos em espaços relevantes de afinidade, seja em eventos face a face, seja em ocasiões propiciadas por tecnologias (fóruns de internet, tutoriais e textos na web, etc.). É essa participação que propicia o senso sobre o que é um “bom” trabalho. Em parte, a aprendizagem deve se dar pela socialização da experiência: ver vídeos ou outros produtos feitos por diferentes pessoas, percebendo por que alguns trabalhos tornam-se capazes de atrair atenção e estima, enquanto outros são logo esquecidos. Observa-se, assim, que o “faça você mesmo” é geralmente uma prática social colaborativa, que depende do auxílio de outros; não é o mesmo que “faça sozinho”. Esse aspecto é enfatizado por Jenkins, que chega a afirmar que talvez fosse preferível falar em práticas de mídia “façam vocês mesmos” ou “façam juntos”, para caracterizar esse tipo de empreendimento cultural e educativo.

De qualquer maneira, na discussão de Knobel e Lankshear, o próprio conceito de “cultura participatória” é reivindicado como uma fonte importante para promover um equilíbrio entre a auto-expressão e a aprendizagem colaborativa, a partir das práticas DIY. Além disso, existem evidentes conexões históricas, discutidas no trabalho, entre a ideia de autonomia do “faça você mesmo” e tendências filosóficas e tendências contraculturais, como a proposta de “desescolarização da sociedade”, de Ivan Illich, e o movimento punk, por exemplo. Todavia, como discute Demo (2013), essa noção pode se associar também a ideias menos progressistas, como a do “aprender a aprender” sob uma ótica neoliberal, como no discurso do Banco Mundial, relativo ao “empoderamento” dos indivíduos.

Ou seja, tanto quanto o tema das tecnologias na escola admite uma versão conservadora – com a adoção das mesmas para reforçar práticas tradicionais –, o “faça você mesmo” pode, até com intenções positivas, resultar em reprodução conservadora. Nessa perspectiva, para representar uma “janela para a contemporaneidade”, e não uma prática esvaziada de sentido, a mídia DIY exige reflexões. A conexão da proposta da mídia DIY com a “aprendizagem social”, isto é, aquela que enfatiza mais o como se aprende do que o que se aprende, não é trivial. A mera relação entre escola e mídia DIY já tende a ser conflituosa, pelo motivo de que a mídia DIY tem como motor o ânimo de pessoas que, simplesmente, encontram um forte prazer intrínseco na atividade em si e “não podem deixar de não fazê-la” (p. 4).

O desafio e a contradição é como trazer uma motivação desse tipo para a escola, sem fazer com que as metas educativas – implicadas na adoção da mídia DIY por educadores – eliminem os prazeres intrínsecos do engajamento numa comunidade autêntica de interesse. Ao sugerir que os professores pensem sobre assunto, indicando possíveis caminhos para tentar equacionar o dilema, com propostas mais reflexivas do que simples “receitas”, o livro evidencia sua maior qualidade.

É interessante notar que, concluindo esta resenha, até o momento poucos trabalhos de Lankshear e Knobel foram traduzidos para o português, sendo o principal deles um interessante livro de pesquisa educativa (Lankshear & Knobel, 2008). O baixo número de tradução talvez explique por que as variadas publicações dos autores envolvendo os “novos letramentos”, com discussões sobre a questão do universo digital e a educação², tenham sido relativamente pouco debatidas no Brasil. É justo notar, porém, que Demo (2007, 2011, 2013) tem produzido reflexões nas quais mobiliza ideias destes autores.

De qualquer modo, espera-se que esta resenha possa chamar a atenção de editores brasileiros para as publicações de Lankshear e Knobel que têm contribuições à reflexão sobre a comunicação e a educação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEMO, Pedro. **Aprender a aprender - neoliberal?** R. de Ciências Humanas, v. 14, n. 22, Jun. 2013, p. 25-53.

_____. **DIY - Do-it-yourself - 2: Chances de aprender bem. Humanidades & Tecnologia em Revista**, ano 5, n. 5, 2011, p. 15-48. Disponível em <<http://www.finom.edu.br/downloads/Humanidades-e-Tecnologias-2011.pdf>>. Acesso em 31 out. 2013.

_____. **Novas (faltas de) oportunidades: chances e angústias virtuais.** B. Téc. Senac: a R. Educ. Prof., Rio de Janeiro, v. 33, n. 3, set./dez. 2007, p. 5-17. Disponível em <<http://www.senac.br/BTS/333/artigo-1.pdf>>. Acesso em 31 out. 2013.

GEE, James. **Good video games and good learning: collected essays on video games, learning and literacy.** New York, NY: Peter Lang, 2007.

KAFAI, Yasmin B. & PEPPLER, Kylie A. **Youth, Technology, and DIY: Developing Participatory Competencies in Creative Media Production.** Review of Research in Education, v. 35, n. 89, March 2011, p. 89-119.

LANKSHEAR, Colin & KNOBEL, Michele. **Pesquisa pedagógica: do projeto à implementação.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

² Os autores mantêm um blog (<http://everydayliteracies.blogspot.com.br/>), no qual na margem direita são mostradas suas publicações, inclusive com um link para uma versão em prova digital do livro resenhado.