



**CONGRESO
IBEROAMERICANO**
DE CIENCIA, TECNOLOGÍA,
INNOVACIÓN Y EDUCACIÓN

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

**CONGRESSO
IBERO-AMERICANO**
DE CIÊNCIA, TECNOLOGIA,
INOVAÇÃO E EDUCAÇÃO

BUENOS AIRES, ARGENTINA
12, 13 Y 14 DE NOVIEMBRE 2014

Vídeos de uma criança produtora: uma brincadeira audiovisual

ARRELARO J.D.S.G.; MACHADO S.S.; WIGGERS I.D.

Vídeos de uma criança produtora: uma brincadeira audiovisual

Joana D’Arc Silvia Goudinho Arrelaro

Universidade de Brasília - UnB

Email: silvia.arrelaro@gmail.com

Sheila da Silva Machado

Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal

Email: sheilamachado14@gmail.com

Ingrid Dittrich Wiggers

Universidade de Brasília – UnB

Email: ingridwiggers@gmail.com

RESUMO

A possibilidade de interagir com equipamentos eletrônicos, tais como *tablets* e *smartphones*, têm proporcionado às crianças inúmeras descobertas e possibilidades de brincadeiras. Com o objetivo de investigar aspectos da cultura infantil ao utilizar equipamentos eletrônicos e suas implicações no consumo e produção de mídias, foram analisados seis vídeos produzidos em celular por duas crianças. Os vídeos foram analisados quanto à criatividade, o imaginário, bem como a influência das mídias nas brincadeiras infantis. Dada a singularidade das abordagens em pesquisas com crianças, foi utilizado um método não convencional denominado “PAR” ou “pais como pesquisadores” considerando que os vídeos foram descobertos casualmente no celular de uma das pesquisadoras, e neles se encontrava sua filha de seis anos, juntamente com sua amiga de oito. Constatou-se por meio dos vídeos analisados que faz parte do repertório infantil contar, inventar, reinventar histórias e interpretar diferentes personagens.

PALAVRAS CHAVES: Infância; mídias; tecnologias; produção audiovisual.

INTRODUÇÃO

Faz parte do repertório infantil ouvir, contar e inventar histórias. Contudo em meio a sociedade midiaticizada, as narrativas tecidas pelas crianças apresentam formas diferenciadas de observar, interpretar e de reproduzir, em suas brincadeiras, aspectos da cultura infantil. Além disso, com o acelerado avanço tecnológicos vivemos um momento de transformação de algumas concepções, como o conceito de infância e o modo de brincar.

Para pais e pesquisadores é notório o fascínio que equipamentos eletrônicos, tais como tablets e smartphones exercem em crianças, bem como a facilidade que os pequenos manipulam e aprendem intuitivamente a utilizá-los. A perspectiva de utilização desses equipamentos por parte de crianças tem proporcionado inúmeras descobertas, diversificando a maneira como se comunicam e se relacionam com outras crianças, além de ensejar novas brincadeiras.

No convívio familiar é possível observar fatos desta natureza, o que corrobora com a fala de Buckingham (1995, p 09) de que as primeiras experiências das crianças de fazer vídeo não tendem tanto a acontecer na escola, pois “o lar não é mais um lugar simplesmente de consumo de mídia, tornou-se também um lugar-chave para a produção”.

O autor enfatiza que a mídia é um espaço fornecedor de canais por meio dos quais as representações e imagens do mundo são comunicadas indiretamente, classificando por "mídia" todos os modernos meios de comunicação – televisão, cinema, vídeo, fotografia, rádio, publicidade, jornal e revistas, entre outros. Deste modo saliente-se que, literalmente, mídia significa meios, pois, de acordo com Belloni (2001, p. 45), mídia “[...] é a grafia brasileira da pronúncia inglesa da palavra latina ‘media’, plural de ‘medium’ que quer dizer meio”.

Para Girardello (2005) as crianças aprendem a tecer narrativamente suas experiências por meio das histórias lidas, ouvidas, e contadas livremente. Ao ouvir suas próprias histórias sendo contadas, vão se constituindo como sujeitos culturais. Em estudos posteriores Girardello (2011, p. 01) considera a “narrativa como forma de produção intersubjetiva, reprodução interpretativa e atribuição de significado à experiência, e como espaço de autoria, diálogo e pertencimento culturais”.

Ademais, estudos de Pinto e Sarmiento (1997) passam a considerar a infância como um fenômeno social, ao buscar superar métodos reducionistas e tratar a criança com sujeito ativo e de direitos. Os estudos da infância que abandonam o olhar sob o ponto de vista dos adultos fazem parte de abordagens recentes no âmbito da Sociologia da Infância, que encontra em Corsaro (2011), um de seus precursores. Para o autor o foco está na infância como uma construção social resultante de ações coletiva de crianças com adultos e umas com as outras. Contudo cabe lembrar o pioneirismo de Ariès (1981) ao discutir a emergência da noção de infância como categoria social e histórica e não somente um fato natural e universal das sociedades humanas.

Desta maneira, de posse de material audiovisual produzidos por duas crianças e encontrados casualmente no celular da mãe de uma delas, este estudo, primordialmente, teve como objetivo analisar os vídeos, ao mesmo tempo em que buscou compreender o significado da execução dos vídeos e suas implicações no consumo e produção de mídias.

As imagens realizadas sem a supervisão de um adulto ocorreram em outubro de 2013. Os sujeitos, duas crianças de seis e oito anos, produziram o material com intuito de explorar a ferramenta contida no celular da mãe, além de sondar outras formas de “brincar”.

Considerando que os vídeos foram encontrados no celular de uma das pesquisadoras e os achados convergiam com os interesses acadêmicos, adotou-se um método não convencional denominado “PAR” ou “pais como pesquisadores”, preconizado por Adler e Adler (1996). Dada a singularidade das abordagens em pesquisas com crianças, o método utilizado mostrou-se eficaz ao elucidar fatos que carecem de pesquisas aprofundadas e que encontraram na residência da criança um *locus* privilegiado. A metodologia revela, ainda que a utilização dos próprios filhos em pesquisas suscita desvelar fatos da cultura infantil, que de outra maneira dificilmente poderiam ser observados.

Dada a abordagem não convencional, em que a mãe é também a pesquisadora que analisa os vídeos produzidos pela filha e a amiga, com o olhar acadêmico e a luz dos autores, optou-se por utilizar os nomes verdadeiros das crianças. Cumpre ressaltar que em conversa informal solicitou-se permissão para “mostrar aos colegas da mamãe” os vídeos produzidos, o que foi prontamente aceito. Deste modo, tivemos o cuidado de respeitar a vontade dos sujeitos da pesquisa, procurando não excluí-los e nem intimá-los a participação. Assevera-se entretanto, que a análise dos vídeos não acarretou quaisquer constrangimentos, ou riscos às crianças.

Nesse sentido, Delgado e Müller (2005) expõem que em primeiro plano faz-se necessário abandonar uma visão adulta e procurar entendê-las pelas suas próprias percepções. Em segundo, a aceitação das crianças é de fundamental importância para o início da pesquisa o que as garante o direito de consentir ou não em participar do estudo.

DUAS CRIANÇAS E UM CELULAR

Em uma tarde de outubro de 2013, duas amigas de seis e oito anos pedem o celular da mãe e partem para uma aventura audiovisual. Em aproximadamente trinta minutos acessam a câmera do celular e produzem cinco vídeos em sequência. No primeiro, de apenas quinze segundos parecem apenas explorar a ferramenta, que tem como cenário um quarto mais afastado de olhares vigilantes. “Ah precisa de alguma coisa pra segurar” (Sara, 8 anos), ao interromper a gravação do primeiro vídeo, observando a necessidade de um suporte para a câmera.

As filmagens seguintes sugerem um planejamento prévio, antes de cada vídeo, permeado por muita improvisação, risos e a viabilidade de explorar outros ambientes da casa, até culminar com o último vídeo gravado no interior do carro da mãe. Cinco dias depois repetem a façanha, mas desta vez gravam apenas um vídeo.

A partir do segundo vídeo percebe-se no roteiro improvisado a semelhança com o programa *iCarly*, séria de TV americana exibida no canal pago Nickelodeon. No programa, destinado a um público pré-adolescente, duas amigas de treze anos se posicionam em frente a câmera do computador e interagem com os expectadores pela internet. Tal percepção é confirmada no último vídeo com a fala de Sara:

“A gente brincou de iCarly” (Sara, 08 anos).

Percebe-se desta maneira que as crianças não assistem somente programas destinados a sua faixa etária, mas assistem e reproduzem programas destinados ao público de maior faixa etária. Nesse sentido compartilhamos do pensamento de Buckingham, de que, em geral, as crianças têm conhecimentos de experiências antes negadas à elas e que em alguns casos buscam conhecê-las. Para o autor seria um exagero “propor mudanças que tenham conduzido à “morte da infância, mas elas sugerem de fato que o fim da “infância” está chegando alguns anos mais cedo que no passado”. (BUCKINGHAM, 2007, p. 110).

Ao fazerem a releitura do programa iCarly as crianças se apropriam das mídias, mas também às modificam, portanto não são meras expectadoras passivas nesse processo. À essa releitura incorporam novas percepções de seu repertório, como o momento em que se deslocam de um ambiente para outro durante o vídeo de número 06 cantando a música tema de “Chiquititas”, novela infantil exibida no canal aberto SBT (Sistema Brasileiro de Televisão). Tal fato confirma o papel significativo que as mídias exercem na vida das novas gerações.

Além disso verifica-se também elementos de espetáculo de circo durante o vídeo de número quatro, onde alegam terem feito uma magia, ao mesmo tempo em que incorporam noções de marketing televisivo promovendo um batom que fixa na boca da criança, ao ponto de colar sua boca. Isabela gesticula insistentemente, com a boca fechada, expressando um certo desespero, Sara mostra o batom para a câmera e diz tratar-se de um batom-cola:

“Gente, isso é um novo. Como é que é? Batom-cola, que passa na boca e vira cola”.

(Sara, 8 anos).

Enquanto isso, Isabela explora alguns objetos próximos ao local em que se encontra e por fim passa um enfeite de festa junina na boca, que imediatamente descola sua boca. Diz “Taram” mostrando o enfeite e que sua boca não está mais colada. Sara, então completa: “Essa foi a nossa magia!”.

Munarim e Girardello (2012) tecem reflexões sobre a infância, o brincar, os brinquedos, o corpo e o movimento no universo infantil. As autoras examinam a ótica mercantilista e midiática que envolve as crianças. Nesse sentido fazem ponderações sobre os espaços e tempos destinados ao movimento e à brincadeira. E acreditam que por meio do movimento, as crianças produzem sentido a partir das situações observadas em seus cotidianos e se apropriam das narrativas a que têm acesso, como da televisão, computador, histórias contadas e livros.

No programa iCarly as protagonistas sempre iniciam se posicionando em frente à câmera e se apresentam dizendo: “Oi, eu sou a Carly”, “E eu sou a Sam”. No segundo vídeo das crianças elas se apresentam da mesma maneira, contudo Isabela, que usa uma fantasia de princesa, se apresenta como “Fada”. Há de se notar ainda que embora o nome correto da criança seja “Isabela” sua amiga Sara sempre a chamou de “Isabeli” e para não contrariar a amiga ela se apropria deste nome na brincadeira.

“___ Isabeli, porque você está de fada?”

___ Ah! Vocês, aí na televisão, vão fazer um projeto de fadas.

___ Ah, quem sou, é, mas isso não é agora, isso é depois. Aqui é o programa: Sara e

___ Fada. (risos)

___ Sara e...

___ Isabeli”

(Sara, 8 anos e Isabela, 6 anos).

Para Jenkins (2009), no mundo da convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia. Para ele a expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. O autor considera que produtores e consumidores de mídia não são mais ocupantes de papéis separados, mas podem ser considerados como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras. Para os jovens tornar-se parte desta cultura de convergência faz parte de um processo natural de consumo, produção a apropriação.

Ao analisarmos o tempo decorrido entre os vídeos (exceto o último, que foi realizado cinco dias após os anteriores), observa-se que as crianças fazem uma sequência quase contínua, com poucos minutos entre um vídeo e outro. Tal fato sugere a viabilidade de planejar as ações que irão desenvolver na próxima sequência filmada.

Quanto aos espaços escolhidos para as filmagens, nota-se que a medida que as crianças se sentem mais à vontade na condição de produtoras e protagonistas dos vídeos, mais avançam na ousadia de explorar outros ambientes da casa. Inicialmente escolhem um ambiente mais reservado (um quarto que serve de depósito), conforme observa-se na tabela 01.

Vídeo nº	Data	Hora	Duração	Cenário
1	20/10/2013	13h07	0,15	Quarto
2	20/10/2013	13h12	2,27	Quarto
3	20/10/2013	13h19	0,52	Quarto
4	20/10/2013	13h28	8,12	Quarto, terraço
5	20/10/2013	13h32	2,36	Garagem e carro
6	25/10/2013	15h35	4,22	Terraço

Tabela 01 – Cronograma dos vídeos

Contudo, ao transitar por outros espaços da casa as crianças incorrem em uma desobediência. Elas circulam por um ambiente em que são proibidas de ir sem a supervisão de um adulto, por apresentar riscos. Este espaço é um terraço que fica no 3º pavimento da casa e não há grades ou redes de proteção. No vídeo de número cinco ocorre o auge da subversão infantil, quando saem pela garagem e entram no carro da mãe estacionado em frente à casa. Em suas falas, cheias de sussurros, percebe-se a apreensão em serem descobertas. Nesse sentido Müller observa que “quando não conseguem lidar com certas imposições, resistem. É ilusão pensar que se pode controlar todas as manifestações infantis” (MÜLLER, 2006, p.570).

Não obstante, a transgressão é minimizada ao se colocarem como protagonistas na produção midiática. Afinal elas são “Sara e Isabeli”, e a exemplo do que veem em *iCarly*, as protagonistas “Carly e Sam” sempre conseguem êxito em suas aventuras. Nessa direção compreende-se que a imaginação é uma dimensão pela qual as crianças reagem às novidades do mundo, conforme garante Girardello (1998). A autora acredita que presentindo ou esboçando possibilidades futuras enfrentam o desconhecido e moldam suas representações de acordo com suas expectativas por meio do imaginário.

Em relação aos aspectos técnicos da produção dos vídeos, nota-se há uma preocupação das crianças quanto ao posicionamento da câmera, desta maneira elas apoiam o celular em uma superfície e se posicionam em frente à medida que desenvolvem o roteiro improvisado. Ocasionalmente uma delas segura o equipamento enquanto desenvolvem a ação. Em alguns momentos percebe-se sussurros entre elas, onde deduz-se que estão combinando algo para fazer enquanto a câmera grava.

NAS ENTRELINHAS DA PRODUÇÃO AUDIVISUAL INFANTIL

Estudos contemporâneos passam a considerar a infância como um fenômeno social, ao buscar superar métodos reducionistas e tratar a criança como sujeito ativo e de direitos. Por outro lado, percebe-se que as tecnologias estão, de forma significativa, incorporadas ao cotidiano na sociedade contemporânea, principalmente na população mais jovem que domina e utiliza com facilidade os recursos tecnológicos no dia a dia.

Contudo ainda são raros os estudos que envolvem a utilização de equipamentos eletrônicos por crianças pequena. Observa-se que a produção audiovisual realizada por crianças e adolescentes na atualidade tornou-se comum, evidenciados por milhares de postagens e acessos em sites de compartilhamento de imagens (Youtube, slideshare, 4shared, entre outros). Para Buckingham (2010) as crianças bem jovens apresentam maior facilidade com a utilização destes meios, por ter acesso às tecnologias em suas casas.

Ao produzirem seis vídeos em celular, com duração variando entre quinze segundos e oito minutos, as crianças demonstraram habilidade em manipular um equipamento que, embora muito comum na sociedade contemporânea, não faz parte dos objetos que elas usualmente têm acesso.

Ao analisar a influência das mídias na produção audiovisual realizada por duas crianças, notou-se uma clara referência do programa veiculado na TV por assinatura, denominado “*iCarly*” no que concerne ao formato dos vídeos: dois personagens que se posicionam frente à câmera, se apresentam e desenvolvem o roteiro. Constatou-se por meio

dos vídeos analisados que faz parte do repertório infantil contar, inventar, reinventar histórias e interpretar diferentes personagens. Para Girardello (2005) as crianças aprendem a tecer narrativamente suas experiências por meio das histórias lidas, ouvidas, e contadas.

Ademais, qualquer cenário ou objeto servem aos propósitos infantis para criar ou modificar histórias. Ao ouvir suas próprias histórias sendo contadas, vão se constituindo como sujeitos culturais. Além disso, foi possível perceber momentos de transgressão de regras impostas pela família, ao utilizarem como cenários alguns locais proibidos, como o interior de um carro e um terraço aberto.

Cabe acrescentar ainda a relevância que a mídia vem exercendo na educação das crianças de hoje. Diversos autores concordam que a mídia é um componente dominante da cultura infantil contemporânea (FANTIN; GIRARDELLO, 2008; BELLONI, 2010). Nesse âmbito, a televisão é o meio de comunicação que possui maior representatividade, pois faz parte da quase totalidade dos lares brasileiros. Entre as alternativas de comunicação mais tradicionais, como o jornal, o rádio e o cinema, Penteado (2000) destaca que a televisão é a mais importante, podendo ser considerada como um padrão universal de nossa cultura.

De acordo com estudos sobre a relação entre as mídias e a infância, percebemos que a imagem da televisão é um ponto de partida para a formação do imaginário das crianças, tornando-se suporte para as brincadeiras e principalmente conversas entre elas, ao preencher o conteúdo das rodas infantis (GIRARDELLO, 2005; MUNARIM, 2007). Na produção audiovisual infantil percebe-se de maneira contundente as influências da mídia, pois as crianças são telespectadoras assíduas (BELLONI, 2001). Segundo Girardello (2005), a televisão e as novas tecnologias de comunicação impõem mudanças em relação às concepções de infância.

O consumismo infantil também foi observado durante os vídeos em momentos em que as crianças aparecem segurando brinquedos com Mickey, Barbie e Ken. Nota-se que esta tendência ao consumismo surge com a veiculação de propagandas durante a programação infantil, levando-os ao desejo de possuírem tais brinquedos. Nesse sentido encontra-se nos estudos de Siqueira, Wiggers e Souza (2012), a relação entre cultura corporal infantil e a presença das mídias em uma escola da região central de Brasília, além de verificarem igualmente, a perspectiva do consumismo entre as crianças. Nesse sentido Brougère, sugere que os brinquedos mais vendidos são aqueles que são objeto de campanhas publicitárias televisivas (BROUGÈRE, 2000).

Sob essa perspectiva, brincar de produzir vídeos possibilita ampliar o imaginário infantil e revivê-lo posteriormente, além de evidenciar o protagonismo de crianças na produção, atuação e consumo das mídias. As crianças produzem sentido a partir das situações observadas em seus cotidianos e se apropriam das narrativas a que têm acesso, como da televisão, computador, histórias contadas e livros.

Assim, as crianças demonstraram que o conteúdo de mensagens midiáticas pode ser utilizado para inventar e desenvolver novas formas de brincar. Em seu imaginário podem, inclusive, subverter a ordem e transgredir normas por tratar-se de uma brincadeira. Sobretudo, destacamos a necessidade de ampliar as análises sobre outros contextos sociais, históricos, culturais e pedagógicos, buscando o ponto de vista das crianças para que possam ser vistas como ativas, criativas, interpretativas e produtoras de cultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na atualidade, em decorrência principalmente ao elevado índice de violência, as crianças passam muito tempo em frente à televisão ou ao computador. Desta maneira percebeu-se, nos vídeos analisados, que a mídia exerceu uma influência recorrente em diversos momentos, além de revelar o consumismo de produtos infantis, como brinquedos e produtos divulgados em publicidade durante programação destinada às crianças.

As crianças demonstraram ainda que o conteúdo de mensagens midiáticas é utilizado para inventar e desenvolver novas brincadeiras e embora essa influência seja considerável, não se apresenta como fator determinante, pois elas recriam novos contextos. O imaginário e o repertório infantil decorrentes de outras experiências vividas, filmes assistidos, histórias contadas, faz com as crianças criem e recriem novas narrativas.

REFERÊNCIAS

- ADLER P. & ADLER P. (1996). "Parent as Researcher: The Stigma of Researching in the Personal Life". *Qualitative Sociology*. Vol. 19, n. 1. Pag. 35 – 58.
- ARIÈS, P. (1981). *História Social da Criança e da Família*. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC.
- BELLONI, M.L. (2001). *O que é mídia-educação*. Campinas: Autores Associados.
- BELLONI, M.L. *crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança*. Campinas: Papyrus, 2010.
- BROUGÈRE, G. (2000). *Brinquedo e cultura*. 3. ed. São Paulo: Cortez.
- BUCKINGHAM, D, GRAHAME, J, SEFTON-GREEN, J. (1995) *Making Media: practical production in media education*. London, English & Media Centre.
- BUCKINGHAM, D. (2007). *Crescer na Era das Mídias*. São Paulo: Loyola.
- BUCKINGHAM, D. (2010) "Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização". *Revista Educação e Realidade*. v. 35, n. 03, set./dez. pag. 37-58.
- CORSARO, W. A. (2011) *Sociologia da infância*. 2. ed. Porto Alegre: Artmed.
- DELGADO, A. C.; MÜLLER, F. (2005). "Em busca de metodologias investigativas com as crianças e suas culturas". *Cadernos de Pesquisa (Fundação Carlos Chagas)*, São Paulo, v. 35, n.125, pag. 161-179.
- FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (Orgs.) (2008). *Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância*. Campinas: Papyrus.
- GIRARDELLO, G.(1998). *Televisão e imaginação infantil: histórias da Costa da Lagoa*. 1998. 349 f. Tese (Doutorado em Comunicação) - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

GIRARDELLO, G. (2005). "Produção cultural infantil diante da tela: da TV à internet". In: 28ª. REUNIÃO ANUAL DA ANPED. Caxambu. Anais. v. 1, pag. 1-16.

GIRARDELLO, G. (2011). "Mídia-Educação, Novos Letramentos e Produção Narrativa Infantil: Um Percuro De Pesquisa". *Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Anais. Recife. Pag. 1 – 15.

JENKINS, H. (2009). *Cultura da convergência*. 2. ed., São Paulo: Aleph.

MÜLLER, F. (2006) "Infância nas vozes das crianças: culturas infantis, trabalho, resistência". Campinas. Vol. 27, n. 95. Pag. 552 – 573.

MUNARIM, I. (2007) *Brincando na escola: o imaginário midiático na cultura de movimento das crianças*. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.

MUNARIM, I e GIRARDELLO, G. "Crianças, mídias e cultura de movimento". In: ARROYO, M. E SILVA, M (Org). (2012). *Corpo-infância: exercícios tensos de ser criança; por outras pedagogias dos corpos*. Petrópolis, RJ: Vozes.

PENTEADO, H. D. (2000) *Televisão e escola: conflito ou cooperação?* São Paulo: Cortez.

PINTO, M. e SARMENTO, M. J.(Coords). (1997) *As crianças: contextos e identidades*. Braga: Universidade do Minho.

SIQUEIRA, I. B.; WIGGERS, I. D.; SOUZA, V. P. (2012). "O brincar na escola: a relação entre o lúdico e a mídia no universo infantil". *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. Campinas, v. 34, n. 2. Pag. 64-79.