

# Software Livre e o ensino da comunicação social

Danilo Borges do Couto

## Resumo

Com a expansão das tecnologias da informação, o campo profissional da comunicação social vê-se diante de uma inevitável demanda por atualização. Para que possam tornar-se profissionais capacitados para o mercado de trabalho os docentes precisam ter acesso às ferramentas, principalmente softwares, que têm pautado o “modo de fazer” em redações, agências e produtoras.

A frequente “renovação” de versões de programas de edição de texto, imagens, vídeo etc. impõem, às faculdades de comunicação, custos elevados com aquisição e renovação de licença de softwares proprietários. Particularmente em universidades públicas, esse é um problema a ser superado para que estas instituições consigam promover a inclusão social por meio da educação. Este artigo busca estudar essa realidade no âmbito do curso de comunicação social da Universidade Federal de Minas Gerais.

**Palavras-chave:** Software livre, UFMG, Comunicação Social.

## 1.Introdução

Com a inexorável expansão das tecnologias de comunicação, possibilitada, sobretudo, pelo advento da computação e da internet, o campo profissional da comunicação social vê-se diante de uma inevitável demanda por atualização. Afinal, para que possam tornar-se profissionais devidamente capacitados para o mercado de trabalho – seja na produção audiovisual, nas assessorias de comunicação ou no jornalismo – os discentes precisam ter acesso às ferramentas, principalmente softwares, que têm pautado o “modo de fazer” publicitário, televisivo, jornalístico etc.

Entretanto, a obsolescência programada e a constante busca pela inovação tecnológica demandam custos cada vez mais altos às instituições de ensino que buscam acompanhar essa “corrida tecnológica”. A frequente “renovação” de versões de programas de edição de texto, imagens, vídeo etc. impõem às faculdades custos elevados com aquisição e / ou renovação de licença de uso de softwares proprietários, dinheiro que poderia ser investido na contratação de professores, concessão de bolsas

etc. Particularmente em universidades públicas – nas quais a receita nem sempre acompanha a necessidade de investimento –, esse é um problema a ser superado para que estas instituições consigam, de fato, promover a inclusão social por meio da educação.

## **2.Universidade e Software livre**

Diante da inexorável revolução tecnológica, faz-se necessário que os egressos do curso de comunicação social sejam capazes de acompanhar essas transformações através do aprendizado e uso intensivo das novas ferramentas digitais, cada vez mais imprescindíveis à atuação profissional. Conforme afirma Faro (apud. Peruzzo, 2003: 143) as diretrizes curriculares nacionais aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação<sup>1</sup> deixam claro que as faculdades de comunicação devem

desenvolver nos jovens competências intelectuais e profissionais para que possam compreender o meio social em que vivem e para refletirem sobre os problemas brasileiros; saberem utilizar as novas tecnologias em suas atividades profissionais e conviverem em harmonia com as mudanças que se apresentam no contexto da sociedade da informação.

Em sua tese de doutorado pela Universidade Metodista de São Paulo, Silma Battezzati (2009), sustenta que a utilização de software livre nas faculdades de comunicação social poderia contribuir para a redução dos custos com equipamentos, já que permitiria, por exemplo, diminuir a despesa com a compra de licenças de uso dos softwares proprietários. Entretanto, como aponta a pesquisadora, empresas e pessoas mostram certa hesitação diante do software livre, seja por desconfiança com relação à qualidade do produto, ao suporte técnico ou por desconhecimento das ferramentas. Nesse sentido, no contexto educacional, “parece ocorrer o mesmo, ou seja, talvez pelo fato de alguns docentes conhecerem pouco ou nem mesmo conhecerem as tecnologias de software livre a maioria das entidades de ensino superior utiliza apenas softwares proprietários em suas atividades escolares.” (BATTEZZATI, 2009: 34)

Diante da opção das universidades pelos programas de código fechado, restringe-se também parte do potencial dos softwares livres, como explica a pesquisadora: “Esta opção pela tecnologia de código fechado parece reduzir as

---

<sup>1</sup> Parecer nº 492/2001 do CNE/CES

possibilidades de estudantes e educadores conhecerem as tecnologias de código aberto e, desse modo, contribui para perpetuar a hegemonia de uso dos produtos proprietários.” (BATTEZZATI, 2009: 34)

### **3. Software Livre e comunicação social na UFMG**

Desde 2007, a Rede Colaborativa de Software Livre e Aberto - América Latina e Caribe (RCSLA) implantou uma célula executiva no departamento de ciências da computação, do Instituto de Ciências Exatas da universidade Federal de Minas Gerais. Com o objetivo de estabelecer fóruns de discussão e fomentar o software livre, a RCSLA foi implementada com o apoio do Plano das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) e do governo do Estado.

De acordo com o coordenador da célula UFMG, Wagner Meira Júnior, o Brasil é uma potência em termos de produção de software na América Latina, e a expansão de redes colaborativas como a RCSLA pode causar uma mudança de paradigma na utilização de softwares, especialmente no âmbito das instituições públicas, como afirma Meira Júnior em entrevista<sup>2</sup>:

A ideia de software público, tecnicamente, é algo interessante. Vamos supor que várias universidades desejam usar determinada ferramenta para desenvolver seus sites, mas faltam nela algumas funcionalidades. No modelo de software público, elas se reúnem, identificam o que desejam e formam espécie de caixa para bancar suas propostas. Como o software é público, tudo o que for desenvolvido será incorporado à própria ferramenta e todas as universidades vão se beneficiar desse processo. Mas esse recurso não está restrito ao ambiente de instituições governamentais; isso se aplicaria a instituições privadas também. A discussão do software como bem público promove uma mudança de paradigma no processo.

Após recente reformulação<sup>3</sup>, o curso de comunicação social da UFMG recebe, anualmente, 120 estudantes, divididos em três entradas. No primeiro semestre, inicia-se o curso de publicidade matutino, para 40 alunos; no mesmo período, 40 estudantes de jornalismo / relações públicas começam em período noturno; por fim, no segundo semestre, outra turma de 40 estudantes de jornalismo / relações públicas começa a ter aulas.

---

<sup>2</sup> Entrevista concedida ao Boletim UFMG em 1º de fevereiro de 2010.

<sup>3</sup> A mudança curricular no curso de comunicação entrou em vigor no primeiro semestre de 2010.

Para o ensino das atividades que necessitam de computador, alunos e professores do curso de comunicação Social têm à disposição salas equipadas com PCs e computadores Macintosh, estes normalmente utilizados em atividades ligadas à produção e edição gráfica, nas quais utiliza-se softwares como o *photoshop* e o *Indesign*, ambos desenvolvidos pela empresa Adobe. Além dessa infraestrutura, o curso oferece um estúdio para a produção radiofônica – o que inclui computadores munidos de editores de áudio – e um laboratório de edição audiovisual (Labmídia), destinado à produção de conteúdo para televisão.

Nos espaços supracitados as máquinas são equipadas com softwares de tratamento de imagem, como o *photoshop* e o *illustrator*, e de programas de criação para a web, como o *dreamweaver*. Além destes, há, é claro, softwares de produção e edição de textos. Nesse âmbito é que se encontra o único tipo de software livre: o *broffice* está instalado em alguns dos computadores da sala. Ademais, predominam os produtos adobe e o pacote Microsoft Office. No labmídia, destinado à edição de conteúdo audiovisual, os computadores estão equipados com o Apple *finalcut* e *adobe premiere*, ambos softwares proprietários de edição de vídeo. Os preços de alguns desses produtos estão listados na tabela abaixo:

Software	Licença	Desenvolvedor	Tipo	Custo <sup>4</sup> (U\$)
After Effects CS5.5	Proprietário	Adobe	Montagem, edição e finalização de vídeo	1.939,00
Photoshop CS5.5	Proprietário	Adobe	Edição de imagens	1.155,00
Master Collection CS5.5	Proprietário	Adobe	Pacote de softwares, composto por 18 produtos	5.055,00
Suite Premium CS5.5	Proprietário	Adobe	Pacote de softwares, composto por 20 produtos	3.305,00
Cinelerra	Livre	Heroine virtual	Edição e pós-produção de vídeo	Gratuito
Jahshaka	Livre	The Jahshaka Project	Editor de efeitos visuais	Gratuito
GIMP	GNU	Spencer Kimball e Peter Mattis	Edição de imagens	Gratuito
SK1	GNU	SK1 project	Criação de ilustrações	Gratuito

<sup>4</sup> Valor referente à aquisição do produto e de uma licença para utilização.

Como mostra o quadro, a aquisição dos softwares proprietários demanda um investimento bastante significativo. Além do custo inicial, com frequência as empresas lançam novas versões dos programas, pelas quais o consumidor precisa pagar para efetuar o download das atualizações. No caso do pacote *Master Collection*, por exemplo, o preço de atualização para a versão CS5.5 é de U\$ 1.069,00, ou seja, cerca de 20% do valor já pago pelo software. A Adobe disponibiliza ainda a opção pela assinatura do software, sistema no qual o cliente paga uma taxa mensal ou anual (no caso do *master collection CS5.5*, o preço é de U\$ 255,00 mensais) pela utilização do produto, sem a necessidade de adquirir o software.

Com relação aos softwares livres, como o *Cinelerra*, não há custos para a utilização. Os produtos podem ser baixados gratuitamente no site dos desenvolvedores e em muitos outros sítios. Do mesmo modo, à medida que surgem novas atualizações, também estas são disponibilizadas sem custo algum. Na tentativa de combater o receio de pessoas, empresas e instituições de ensino com relação à implantação dos softwares livres, iniciativas dos desenvolvedores e de voluntários têm se esforçado em elaborar minuciosa documentação dos programas, tutoriais etc. – materiais que funcionam como suporte aos usuários. Além disso, as interfaces dos programas gratuitos têm se tornado cada vez mais simples e semelhantes às daquelas dos conhecidos softwares proprietários, o que facilita o aprendizado.

#### **4.Considerações finais**

Ao mesmo tempo em que pode facilitar e ampliar a transmissão de informações, a tecnologia pode, paradoxalmente, ser um elemento excludente, pois os elevados custos de aquisição de softwares e hardwares acaba por tornar inviável a existência de empresas que não dispõem de capital para investir nessas ferramentas. Nesse sentido, os softwares livres surgem como alternativa à lógica de mercado, segundo a qual os instrumentos de produção de material impresso e audiovisual devem estar acessíveis somente àqueles que se dispuserem – e que tenham condições – de pagar por eles. Ferramentas de caráter social por natureza, os programas gratuitos e de código aberto deveriam, portanto, encontrar abrigo nas instituições de ensino, em especial nas universidades públicas, cuja natureza social também é inerente.

Redes colaborativas de desenvolvimento de software aberto – como a RCSLA, implantada na UFMG, devem ser estimuladas porque promovem a inclusão social via democratização do conhecimento e da capacitação profissional. A atuação da

universidade, entretanto, não deve ficar restrita à criação de programas; é necessário que os softwares abertos sejam as ferramentas principais no ensino dos estudantes. Afinal, mais do que ferramentas de produção de conteúdo, softwares livres trazem consigo uma nova proposta epistemológica: a de que os instrumentos de produção de conhecimento não devem ser tornados mercadorias, acessível e disponível apenas de acordo com os interesses do capital.

### **Referências:**

BATTEZZATI, Silma. **Comunicação Social com *Software Livre***. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo.

PERUZZO, Cícilia M.K.; SILVA, Robson Bastos (orgs.) **Retrato do ensino em Comunicação no Brasil**. São Paulo: Intercom, 2003.

Meira Júnior, Wagner. Um portal para o software livre. Boletim UFMG, 1º de janeiro de 2010. Entrevista a Ana Maria Vieira. Disponível em <http://www.ufmg.br/boletim/bol1681/3.shtml> Acesso em 25 de maio de 2011.

### **Sites**

**Adobe Brasil** <<http://www.adobe.com.br>>

**Cinefx** <<http://www.cinefx.org>>

**Cinelerra** <<http://www.cinelerra.org>>

**Conselho Nacional de Educação**

<[http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=12449&Itemid=754](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12449&Itemid=754)>

**GIMP** <<http://www.gimp.org>>

**Rede Colaborativa de Software Livre e Aberto – Caribe e América Latina**

<<http://rcsla3.dcc.ufmg.br>>