

NELLY DE CAMARGO

**TECHNOLOGIE DÉMYSTIFIÉE:
UNE EXPÉRIENCE PÉDAGOGIQUE EN AMAZONIE**

Cette communication sert d'introduction et commentaire à une production en vidéo, qui est part des expériences pédagogiques sur le "Cinéma d'Animation", encadré dans un programme d'animation culturelle, réalisé dans un lointain village de l'Amazonie.

L'abord holistique des phénomènes de communication peut s'appuyer avec succès sur la Théorie Générale des Systèmes. Elle nous offre les instruments théoriques nécessaires à une compréhension étendue des différents types et complexité de variables, présentées dans le contexte où se trouvent les susdits phénomènes.

Les projets d'animation culturelle, ayant rapport aux problèmes réels dans des communautés réelles - où la complexité de variables et l'inextricabilité des sous-systèmes ne peuvent être réduits au niveau de modèles simplistes - sans doute demandent, beaucoup de fois, une construction topologique et des définitions vectoriales de paramètres, qui peuvent conduire le procès de prise de décision concernant la gestion des variables et sous-systèmes pour atteindre les buts visés.

Cette perspective mène à sa conséquente méthodologie de recherche, dite transdisciplinaire, holistique et participative. Elle ne permet pas l'isolement de variables ou la sélection de parts de la réalité sociale. Au contraire, elle cherche la contextualisation du phénomène au dedans d'un flux historique, qui considère l' "interface" (la frontière) du chercheur-recherché, dans l'interaction mutuelle et l'influence réciproque qui caractérisent la "recherche participative".

Cette position découle fondamentalement - et forcément - d'un point de vue philosophique de, soit dit, "en rester dans le monde", un monde où tout et tous se rattachent les liens qui se changent continuellement. C'est, donc, une position "relativiste" quand on regarde "le moment" et, respectueuse, quand on regarde les modèles éthiques, lesquels définissent les systèmes de l'interaction humaine, les valeurs et les buts proposés par le groupe social. Dans ce cas, un groupe natif de l'Amazonie.

L'expérience en question a été conçue comme une activité éducative "informelle" et en dehors des conditions normales de l'école; en effet, elle a été projetée exactement pour répondre aux questions des enfants de: "Comment les images viennent-elles dans la machine à filmer?" Comment peuvent-elles se mouvoir? Comment pourrons-

nous obtenir l'image dans la TV?" et beaucoup d'autres.

Etant donné que les enfants vivent dans un contexte fortement marqué par la nature: le soleil, les couleurs, les arbres, les animaux, les fleurs, leur mécanisme sensoriel était extrêmement développé. Avec une capacité bilingue, le groupe présentait aussi un imaginaire biculturel, en mêlant des traditions, des chansons et la mythologie indigènes avec la version brésilienne de la culture occidentale.

Le groupe, qui vit à 800 kilomètres de Manaus, arrive à la décision de faire un film d'animation (vous les verrez dans le vidéo). Comme leur parents, les enfants parlent Nheengatu et le Portugais. Leur questions principales étaient centrées sur l'illusion du mouvement et comment peut on raconter une histoire avec mouvement, en sortant du papier qui n'a aucun mouvement.

La fonction pédagogique a travaillé pour démystifier ces systèmes-là, initiant les enfants aux procédés qui concernent la production des films d'animation et de Télévision, et en activant leur puissant sens d'observation et leur extraordinaire capacité d'imaginer. En plus, on les a initiés à la difficile matière de la production, en les faisant évaluer les résultats et en les laissant apercevoir le "standard d'excellence" demandé par les diverses phases de la production: la séquence, le dessin, la couleur, quantité et l'importance des éléments, etc.

La présentation de ce travail permet d'illustrer des aspects visibles dits intéressants et aussi les ennuis partagés par cette communauté, et qui ont été interprétés et jetés sous forme de dessins par les enfants: des problèmes sur la destruction de l'ambiance et la possibilité de résurrection - représentée par la "naissance de l'Enfant" - viennent d'ensemble avec les histoires et croyances indigènes, leur usage et leur habitudes. Veuillez prendre votre attention au "currupira", une entité qui a ses pieds renversés. Le "boitató", le serpent de feu et d'autres êtres légendaires y surviennent aussi, mélangés aux animaux et personnes réels, pour saluer l'Enfant.

Et, c'est inéluctable l'observation sur la forte présence du "fleuve" et de la "pluie", l'importance

du "jaguar", du "boa", du "crocodile"; encore, les cadeaux de la forêt à ses habitants: le poisson, les fruits, les fleurs. Aussi les aspects culturels: la décoration du corps, la danse collective et les programmes de communication et de transport, dits spéciaux. Vous pourrez aussi écouter, au commencement du vidéo-film, le chant d'un Tucano, qui a été obtenu après un travail difficile de persuasion des chercheurs: les mères et les plus jeunes se faisaient honte de chanter "les chansons de l'aîné".

Le film - le résultat peut être considéré à courte portée; mais ce n'était pas le même en ce qui concerne l'expérience de vie qui l'a fait naître. Non plus importantes les difficultés à surpasser pour réussir dans cette expérience pédagogique, développée assez loin de notre "civilisation": on y a apporté des éléments très importants de cette civilisation-là, en présentant leur visage et leur composants; maintenant, ils ne sont plus inconnus ou étranges chez-eux.

A dire et en effet, un très grand effort de collaboration se rend en crédit: la lourde charge de travail persuasif et le moins de "training". Tous les participants deviennent plus riches. Les enfants-là - et cette communauté-là - n'oublieront pas ce qu'ils ont fait et appris; surtout, il se sont rendus sûrs et confiants, prêts à comprendre et à partager un peu de la "technologie blanche".

Les chercheurs ont noté leur observations, perfectionné leur procédés de recherche, réussi dans quelques réponses authentiques à des questions importantes; ils ont trouvé aussi d'autres qui aideront le perfectionnement des travaux à l'avenir. D'un côté et de l'autre, on a la perception joyeuse que nous ne sommes plus les mêmes et que nous ne reviendrons les mêmes. Voici la compensation survenue de la généreuse méthode neuristique d'une recherche participative sur la pédagogie de multimédia d'enseigner-et-apprendre.

Regardons, alors, le vidéo-film.

Nelly de Camargo