



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR EM CINEMA**  
**PPGCINE**

**GLAUBER MARTINS FREIRE XAVIER**

**EXPERIMENTOS INSURGENTES:**  
*WEBDOCUMENTÁRIO* INTERATIVO BRASILEIRO  
COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM  
E AMBIENTE DE RESISTÊNCIA E SINGULARIDADES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais, da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

Orientadora: Profa. Dra. Lilian Cristina Monteiro França.

Linha de pesquisa: Cinema e narrativas do contemporâneo.

**SÃO CRISTÓVÃO**

**2021**

GLAUBER MARTINS FREIRE XAVIER

**EXPERIMENTOS INSURGENTES:**

*WEBDOCUMENTÁRIO* INTERATIVO BRASILEIRO  
COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM  
E AMBIENTE DE RESISTÊNCIA E SINGULARIDADES

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais, da Universidade Federal de Sergipe, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Cinema e Narrativas Sociais.

**BANCA EXAMINADORA:**

Profª. Dra. Lilian Cristina Monteiro França (orientadora)  
Universidade Federal de Sergipe

Prof. Dr. Marcos Ribeiro de Melo  
Universidade Federal de Sergipe

Profª. Dra. Manuela Penafria  
Universidade da Beira Interior - Portugal

São Cristóvão, 25 de junho de 2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
PRÓ-REITORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO INTERDISCIPLINAR  
EM CINEMA - PPGCINE



Ata de Defesa de Dissertação do Curso de Mestrado  
Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais

Aos vinte e cinco dias do mês de junho do ano de dois mil e vinte e um, às dez horas de Brasília, 14h de Lisboa, realizou-se, por videoconferência, em decorrência das determinações da Universidade Federal de Sergipe e da Portaria nº 36, de 19 de março de 2020, da CAPES, a sessão pública de Defesa do Mestrado Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais, do aluno **GLAUBER MARTINS FREIRE XAVIER**, cuja dissertação intitula-se “EXPERIMENTOS INSURGENTES: WEBDOCUMENTÁRIO INTERATIVO BRASILEIRO COMO ESPAÇO DE APRENDIZAGEM E AMBIENTE DE RESISTÊNCIA E SINGULARIDADES”, presidida pela Profa. Dra. LILIAN CRISTINA MONTEIRO FRANÇA. A orientadora passou a palavra ao candidato para realizar a apresentação. Em seguida, a primeira examinadora, a Profa. Dra. MANUELA PENAFRIA, fez seus questionamentos, apresentando comentários e sugestões acerca da dissertação. O aluno respondeu aos questionamentos. O segundo examinador, Prof. Dr. MARCOS RIBEIRO DE MELO, teceu alguns apontamentos. O aluno novamente teve oportunidade de manifestar-se. Em seguida, a Profa. Dra. LILIAN CRISTINA MONTEIRO FRANÇA agradeceu os comentários e as sugestões dos membros da banca. Depois de reunir-se, a comissão considerou o discente **APROVADO**. Nada mais havendo a tratar, a secretaria lavrou a presente ata, que será assinada pelo presidente da banca e na qual serão anexadas as declarações de participação dos demais membros.

Profa. Dra. LILIAN CRISTINA MONTEIRO FRANCA  
Presidente/Orientadora

Profa. Dra. MANUELA PENAFRIA  
Examinadora externa ao programa- participação à distância por videoconferência

Prof. Dr. MARCOS RIBEIRO DE MELO  
Examinador interno ao programa- participação à distância por videoconferência

**GLAUBER MARTINS FREIRE XAVIER**  
Discente

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

Xavier, Glauber Martins Freire.

X3e Experimentos insurgentes: *Webdocumentário* interativo brasileiro como espaço de aprendizagem e ambiente de resistência e singularidades / Glauber Martins Freire Xavier ; orientadora Lilian Cristina Monteiro França. – São Cristóvão, SE, 2021.  
136 f. : il.

Dissertação (mestrado Interdisciplinar em Cinema e Narrativas Sociais) – Universidade Federal de Sergipe, 2021.

1. Documentário (Cinema). 2. Sistemas hipertexto. 3. Cinema - Aspectos sociais. I. França, Lilian Cristina Monteiro, orient. II. Título.

CDU 791.229.2:004

“O que é fascinante é que nossa audiência pode interagir com nosso conteúdo e uns com os outros criando comunidades e mesmo movimentos sociais. As ferramentas estão aí, então vamos ver o que podemos produzir para fazer com que a mudança social aconteça”

Lietart (2011)

À guiança ou aura composta pela rede de vivências, memórias, pessoas e lugares através do encontro em diferentes dimensões: parcerias, olhares, palavras, afetos, posturas, ações, desobediências, preguiças, resistências, respiros de esperança ...

Valéria Nunes, Gabriela Folha, Gabriel N. Xavier, Francisco N. Xavier e Yara Jaya // Rita de Cássia M. F. Xavier, Francisco Freire Xavier e Moema M. F. Xavier // Lilian França, Manuela Penafria, Marcos Ribeiro de Melo, Maira Ezequiel, Ayala dos Anjos, Fábio Zoboli, Christiano Mezzaroba, Romero Venâncio, Maria Beatriz Colucci, Rafael Beck, Marise Urbano, Janaina Santa Cruz // Telma César, Nara Salles, Otávio Cabral, Moncho Rodrigues // Saudáveis Subversivos, Grão Filmes, Estúdio Crua // Seu Agostinho Manduca Mateus Ika Muru Huni Kuin, Ailton Krenak, Davi Kopenawa Yanomami, Corã Xucuru Kariri, Cacique Raoni, Sônia Guajajara, Yenety Kariri-Xocó, Tupinambás de Olivença, Wassu Cocal, Yalorixá Mãe Mirian do Ilê Nifé Omi Omo Posú Beta, Seu Santinho, Christian Aguado, Marsha Hanzi, Flori Jacomo, Áureo Augusto, Dona Maria Luiza, Arun, Sol Nagoy, David Borja, Simplício // Fernando Coelho, Flávio Rabelo, Márcia Shoo, Jorge Schutze, Pedro Markun, Werner Salles, Rafhael Barbosa, Eduardo Liron, Mirrah, Marina Tomé, Márcia Mansur, Daniel Carvalho, Nadja Rocha, Pedro Pedreiro, Larissa Lisboa, Celso Brandão, Juliana Barreto, Amanda Môa, Renah Berindelli, Evelyn Gomes, Flávia Correia, Nataska Conrado, Lis Paim, Alice Jardim, Cláudio Manuel, David Zambrano, René Guerra, Íris Florescer, Urias de Oliveira, Edson Bezerra, Leandro Alves, Igor Machado, Luciano Txu, Maria Bgirl, Daniela Folha, Adriano Siri, Jan Alyne // Paulo Freire, Milton Santos, Nise da Silveira, Marco Camarotti, Augusto Boal, Darcy Ribeiro, Suely Rolnik, Janet Murray, Franz Fanon, Eduardo Galeano, Guy Debord, Hakim Bey, Rita Von Hunty, Bakunin // Clarice Lispector, Patativa do Assaré, Graciliano Ramos, Lêdo Ivo, Manoel de Barros, Jorge Luis Borges, Paulo Leminski, Laerte // Manoel Bispo do Rosário, Leonilson, Antonin Artaud, Zé Celso Martinez, Pina Bausch, Marina Abramovic, Denise Stoklos, Cia. do Latão // Glauber Rocha, Eduardo Coutinho, Jodorowsky, Agnes Varda, Chris Marker, Edgar Morin, Jean Rouch, Maya Deren, Geraldo Sarno, Pedro Costa, Lars Von Trier, Godard, Maya Da-Rin // Chico Buarque, Gilberto Gil, Victor Jara, Naná Vasconcelos, Elis Regina, Tiganá Santana, Hermeto Pascoal, Tom Zé, Violeta Parra, Philip Glass, Brian Eno, Siba, Paulo César Pinheiro, Raul Seixas, Bob Marley, Ibejy, Mateus Aleluia, Emicida, Belchior, Stromae, Manu Chao, Chassol, Rage Against the Machine, Wayra Rollieri, Wado // Dandara, Zumbi dos Palmares, Antônio Conselheiro // Don Quixote de Cervantes, Fernão Capelo Gaivota, Cem anos de solidão, Alice no país das maravilhas, Cidades Invisíveis // Boi Maracanã, Boi Floresta, Jongo da Serrinha, Coco de Roda, Guerreiro Alagoano, Tambor de Crioula, Maracatu, Hip-hop // Lagoa Mundaú e Manguaba, Ilha do Ferro, Rio São Francisco, Penedo, Centro, Jaraguá, Copacabana, Isla del Sol, Cusco, Vale do Capão, Comunidade da Campina, Barro Duro, Serraria, Feitosa, Riacho Doce, Alto do Cruzeiro, Garça Torta, Jacarecica, Praia da Sereia, Praia do Francês, Crato, Juazeiro do Norte, Areia, Pudahuel // Irmãos Aniceto, Mestre Tunico e Capoeira de Angola, Nelson da Rabeça, Mestra Hilda, Mestre Verdellino, Chau do Pife, Caixeiras do Divino, Baianas de Coqueiro Seco // Ayahuaska, Permacultura, Ayurveda, Agricultura Familiar // Manifesto Antropofágico, Cinema Novo, TAZ, Tropicália, Manifesto Sururu // MST, MTST, Thydewa, Overmundo, Escola Brilho do Cristal, Casa de Cultura Digital, Lab Hacker, Open Street Map, Mídia Ninja, Da lama ao caos e Afrociberdelia, Coletivo PopFuzz, Clássicos de Calçada, Wikipédia, Meteoro Brasil, Cia. dos Pés, Fórum Social Mundial, Mozilla Drumbeat, Sesc Alagoas, Abril pro rock, Espaço Cultural da UFAL, Escola Técnica de Artes ETA-UFAL // Gandhi, Mandela, Che, Fidel, Mujica, Boulos, Lula, Antanas Mockus, Pe. Júlio Lancellotti, Chico Mendes, Marielle Franco...

## RESUMO

O *webdocumentário* (*webdoc*) tem se configurado enquanto gênero emergente num cenário internacional. Interativo, hipertextual e multimídia, alocado em ambiente digital *online* ele herda a tradição estética do documentário linear, entendida aqui como processos de composição audiovisual que, em fricção com a realidade, captam imagens e sons, através das mais variadas formas, para compor um banco de dados, que num processo de decupagem dá forma a um filme, onde ao ser exibido, a audiência deva pressupor na maioria das vezes, estar diante de uma obra (subscrita como documentário) descompromissada com a narrativa clássica instituída na forma do “cinema convencional”. Produzindo obras moldadas por uma experimentação tecnológica e narrativa ainda em desenvolvimento, *webdocumentaristas* brasileiros, em meio a diversas incertezas se reinventam vivenciando diferentes processos de criação e construindo caminhos singulares para viabilizar seus projetos e dar voz a suas inquietações e de seus atores sociais representados. Estudos acerca de seus processos criativos podem servir de inspiração para novos *webdocumentaristas* e pesquisadores, revelando obstáculos e escolhas tomadas na produção de um *webdoc*. Com a intenção de contribuir para uma melhor compreensão deste cenário, esta pesquisa, inspirada por caminhos metodológicos transdisciplinares, pretende aproximar-se de seus objetos de estudo solicitando conceitos e teorias de diferentes áreas do conhecimento, sobretudo da Teoria dos Cineastas, da Crítica de processo de criação em rede, do pensamento decolonial em diálogo com as emergências contemporâneas socio-políticas-ambientais e o estudo mais aprofundado dos processos de produção e fruição de três obras *webdocumentais* produzidas no Brasil – *Mobiliário Urbano* (2016), *Retiro Retratos* (2017) e *Viva a História* (2018).

Palavras-chave: *Webdoc*, Resistência, Transdisciplinaridade, Decolonialidade.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1- <i>Layout</i> da interface de Word Brain.	46
Figura 2 - Planilha xlsx com toda a decupagem de palavras chave	71
Figura 3 - Primeiro dia do Hackathon na Oficina Oswald de Andrade. Á frente: Marcia Mansur e Marina Thomé.	73
Figura 4 - Apresentação da pesquisa pelo Instituto Bixiga.	75
Figura 5 - Slides: apresentação Instituto Bixiga.	76
Figura 6 - Slides: apresentação Instituto Bixiga.	77
Figura 7- Nuvem de tags feita por Marina Thomé a partir das discussões inspiradas pela pesquisa do Instituto Bixiga sobre o bairro do Bom Retiro.	78
Figura 8 - Equipes apresentam suas ideias para a criação de um <i>webdoc</i> sobre o bairro do Bom Retiro.	78
Figura 9 - Folha de premissas entregue junto com material de apoio no primeiro dia.	80
Figura 10 - Folha para organização das equipes de produção de conteúdos.	80
Figura 11- Plano de produção entregue junto com material de apoio no primeiro dia.	81
Figura 12 - Cartaz de divulgação. Foram distribuídos apenas 5 cartazes em diferentes pontos da escola.	86
Figura 13 - Resultado da oficina pintura de murais e graffiti.	87
Figura 14 - Resultado da oficina pintura de murais e graffiti.	87
Figura 15 - Oficina de <i>webdoc</i> .	87
Figura 16 - Oficina de produção de conteúdos.	88
Figura 17- Primeira proposta em processo para o mapa. Talvez o <i>webdoc</i> se chamasse EU EXISTO.	89
Figura 18 - Mapa consolidado. Os círculos verdes indicavam que as páginas mais difíceis estavam com todo o conteúdo editado.	90
Figura 19 - Mapa de produção. Nele contém o url de todos os conteúdos (textos, fotos, mapas e vídeos).	90
Figura 20 - Página de acesso MobUrb.	93
Figura 21- Player com montagem aleatória disposta em MobUrb.	94
Figura 22 - Deriva com Daniel - ocupação São João. Eduardo Liron no canto esquerdo.	95
Figura 23 - Opções organizadas para acesso de nossa deriva personalizada ou das derivas individuais de cada personagem.	96

Figura 24 - Representação gráfica da deriva de Júlio – Centro cultural do Jabaquara.	97
Figura 25 - Trecho da seção "Sobre" (Os textos vão se revelando através do movimento de rolagem da barra vertical).	98
Figura 26 - Menu principal.	101
Figura 27 - Vídeo de boas vindas (Nelson fala) na página EXISTIR.	101
Figura 28 - Menu PRAS RUAS.	102
Figura 29 - Menu FLUIR.	103
Figura 30 - Podcasts – POLIFONIAS E REVERBERAÇÕES.	103
Figura 31- Galerias de fotos TOQUE A SUPERFÍCIE, PERCEBA O OUTRO e PROCURE O CAMINHO.	104
Figura 32 - Página RESISTIR – textos DITADURA e DEMOCRACIA.	104
Figura 33 - CRÉDITOS parte 1.	105
Figura 34 - CRÉDITOS parte 2.	105
Figura 35 - CRÉDITOS parte 3.	105
Figura 36 - Página inicial (recepção).	106
Figura 37 - Menu principal Viva a História.	107
Figura 38 - Menu fixo reativo.	107
Figura 39 - Menu MAPAS DO COTIDIANO (Resultados de exercício realizado na oficina de <i>webdoc</i> ).	108
Figura 40 - Mapas pessoais interativos.	109
Figura 41 - Poemas DAVI.	110
Figura 42 - Poemas DAVI.	110
Figura 43 - Menu VIVA A HISTÓRIA (Oficinas).	111
Figura 44 - Menu DESENHANDO COM PAPEL (Oficina de desenho)	112
Figura 45 - Menu ARTE NA PAREDE (Oficina de pintura de murais e graffiti).	113
Figura 46 - Menu MOMENTOS CAPTURADOS (Oficina de fotografia).	114
Figura 47 - Menu AMBIENTES DE RESISTÊNCIA (Oficina de <i>webdoc</i> ).	115
Figura 48 - Menu CONTANDO HISTÓRIAS (Oficina de roteiro).	116
Figura 49 - Menu MUTIRÃO (Oficina de produção de conteúdos).	117
Figura 50 - Menu OUTRAS HISTÓRIAS (Oficina de produção de conteúdos).	118
Figura 51 - Página SOBRE. <i>Webdoc</i> Viva a História.	118
Figura 52 - Página CRÉDITOS. <i>Webdoc</i> Viva a História.	119

## SUMÁRIO

PREÂMBULO .....	12
INTRODUÇÃO .....	15
<b>CAPÍTULO 1- PERCURSO TEÓRICO CONCEITUAL .....</b>	<b>18</b>
1.1- Cinemas .....	18
1.2- Entre a convergência das mídias e o fogo cruzado das redes .....	21
1.3- Transcinemas e transmídias .....	23
1.4- Documentários .....	25
1.5- <i>I-docs</i> e <i>webdocs</i> .....	29
1.6- Diálogos entre interface e interação e narrativa no <i>webdoc</i> .....	32
1.7- <i>Webdoc</i> como ambiente de resistência e singularidades .....	45
1.8- Espaços de aprendizagem e <i>webdoc</i> .....	53
<b>CAPÍTULO 2- PERCURSO TEÓRICO METODOLÓGICO .....</b>	<b>56</b>
2.1- Contribuições para categorização e análise de <i>webdocs</i> interativos .....	56
2.2- Uma Teoria dos <i>webdocumentaristas</i> ? .....	58
2.3- Processos de criação em rede .....	62
<b>CAPÍTULO 3- PRODUTORES DE CONTEÚDO E SEUS PROCESSOS CRIATIVOS - MEMORIAL DESCRITIVO E DOCUMENTOS DE PROCESSO .....</b>	<b>64</b>
3.1- <i>Webdoc</i> interativo brasileiro .....	64
3.2- <i>Grão Filmes – Mobiliário Urbano</i> .....	66
3.3- <i>Estúdio CRUA – Hackathon Webdoc Bom Retiro e Retiro Retratos</i> .....	71
3.4- <i>Saudáveis Subversivos – Viva a História</i> .....	82
<b>CAPÍTULO 4- NAVEGANDO EM UM <i>WEBDOC</i> – RELATO DE ESPERIMENTAÇÃO / FRUIÇÃO .....</b>	<b>92</b>
4.1- O caso do <i>moburb.org</i> .....	92
4.2- O caso do <i>retiroretratos.com.br</i> .....	100

4.3- O caso do vivaahistoria.art.br .....	106
<b>CAPÍTULO 5- EXPERIMENTOS INSURGENTES - <i>WEBDOCUMENTÁRIO</i></b>	
<b>BRASILEIRO .....</b>	<b>119</b>
5.1- Ambiente cartografado - saindo do labirinto, nosso <i>Fio de Ariadne</i> .....	119
5.2- Experimentos Insurgentes .....	122
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>129</b>
<b>APÊNDICE – <i>WEBDOCGRAFIA</i> .....</b>	<b>134</b>

## PREÂMBULO

Se meu papel aqui é o de investigador/pesquisador, convido então o leitor para uma aventura. Partimos cartografando um percurso a princípio incerto. Um conjunto de três obras artísticas em plataforma hipermidiática, hipertextual e interativa na web delinea um campo. Pensemos na arte como imanência e o artista como agente transformador - de pessoas, sociedades e mundos. Pensemos aqui, atravessados por literaturas científicas, técnicas e poéticas, por imagens em movimento - filmes e outros registros audiovisuais - pela música, pelas artes, pelo contato direto com o mundo objetivo. Se nosso palco é a academia (regras, métodos, enredos, argumentos), e nosso papel, o do acadêmico, solicito uma “quebra da quarta parede” como Bertolt Brecht em seu teatro dialético. Para além da quarta parede de um palco “rígido” acadêmico, um espaço a se desbravar com sinceridade. Peço licença para me colocar pelo sensível, com certa presunção de completude enquanto ser humano. Comentando - sempre que possível - a deriva imprevisível e incerta do percurso. Livre, transdisciplinar, decolonial. Esse preâmbulo chegou aqui como um desabafo e também como uma espécie de *spoiler* que denuncia o que o "ator" pesquisador quer fazer mais adiante.

Que imaginários essas obras disparam em nós para imaginar futuros desdobramentos estéticos, narrativos e tecnológicos dessa “nova linguagem”? O *webdoc* é e será uma ferramenta acessível e útil aos oprimidos, às periferias, aos ativismos? O que eles oferecem enquanto potência propulsora de mudança para os tempos que enfrentamos agora e para os desafios que vem pela frente no dito "novo normal", de democracias corroídas numa realidade pós-pandêmica e hiperconectada.

Antes de tudo, falamos em movimento pulsante de vida. Quem fala? Um eu vivente de corpo presente que chega aqui em palavras. Exercícios de escrita de palavras síntese do que não se resume. Sim. Se há pulsão de vida, não há de se resumir.

Se há nó na garganta, se sente na pele - não há como se ausentar.

Falamos eu(s). Nunca a sós. Nunca fora. Natureza. Ecossistema. Uma constelação - "inapreensível", "inseparável" - de outros e outras - vivências que se transfiguram em invenções/memórias com pessoas e lugares. Planeta plural/singular.

Falamos de tecnologias em nosso mundo presente em agonia. Não sou capaz de negar. Enquanto escrevo - refugiado, privilegiado, sobrevivente - respiro fundo. Enquanto

respiro, falta força para muitas e muitos respirarem. Às vezes me sufoco, desequilíbrio, desabo. Mas se escrevo, é porque também renasço.

Hoje, 21 de maio de 2021, já se somam mais de três milhões de mortos por Covid 19, segundo a OMS. Em dezembro de 2019 os primeiros casos em Wuhan. Em janeiro de 2020 já era uma emergência de saúde pública de âmbito internacional. Em março do mesmo ano, uma pandemia que já tinha chegado aqui no estado de Alagoas, onde resido. Não sou capaz de esconder este luto por trás dessa escrita. Ao contrário. Tenho me fortalecido nela. Pra mim, um novo campo de batalha.

Em meus constantes nomadismos em Alagoas, Ceará e Bahia, inevitavelmente me refugiei no mato. Num sítio em Riacho Doce - AL, e por último no Vale do Capão - BA, nas montanhas da Chapada Diamantina, sem luz elétrica, sem banheiro em casa, trabalho comunitário, bebendo água direto da nascente, e tendo um pouco de direito à encantadora "inutilidade" da vida. Deixei a cidade em 21 de dezembro de 2012 para viver numa comunidade associativa semi agrícola, longe do agito da cidade, um ano depois já tinha um *modem* no alto de uma vara, puxando um sinal wi-fi que vinha desviando entre as montanhas através de uma dezena de antenas interligadas. Fui um dos primeiros da região a ter o sinal em casa, placas solares no telhado carregando baterias, aparatos tecnológicos para alimentar outros desejos da família, sobretudo das crianças: jogar videogame, assistir um filme, saber do mundo fora do nosso ambiente micropolítico comunitário. Não encontramos a paz de espírito no mato. Não pelo que tinha ou não tinha lá. Mas pelo que encontramos em nossas andanças, trabalho, pessoas, nossa “comunidade de arte, performance, cinema”. Deixar o paraíso quase intocável seguir seu fluxo. Contribuir para a construção de outros paraísos nas brechas das cidades. Refletir, produzir arte, compartilhar ideias, libertar pelo exercício da educação.

Se vamos mesmo falar de tecnologia - então nos cabe aqui inscrever em fricção com as experiências mundanas indissociavelmente bio-pisico-histórico-sociais - que este conjunto de técnicas, habilidades, métodos, processos e estéticas estejam como respiro face à realidade imposta pela herança capitalista que brotou das ideias de exploração do trabalho alheio, surgido provavelmente nos meados do século XVI e exportado para todo o globo, na dita Era dos Descobrimentos, a partir das invasões de territórios convertendo-os em propriedade num processo contínuo de expropriação geográfica, violência contra os povos originários e genocídio cultural, social, semântico e epistemológico. Sobreviventes dessa saga, somos nós, por todos os lados, em todo o globo. O que queremos enquanto humanidade? Atingimos um grau de conhecimento científico e

desenvolvimento tecnológico capaz de realizar feitos bastante positivos para a humanidade e todo o ecossistema. Se não fazemos enquanto humanidade, é porque as prioridades são outras. Se a prioridade é a vida? Nossa sociedade parece bem arcaica. As engrenagens do sistema financeiro global parecem compor a força maior de dominação expressa pela ideia do lucro sobre a vida. Uma regência normalizada e desumana onde tudo é visto como mercadoria.

Olhemos ao nosso redor. Parece que nossa dita civilização deu errado. Nosso jeito de viver enquanto humanidade adoce, causa dor e morte. Subjugamos, degradamos e exterminamos outros seres vivos - vegetais, animais. Então, que nossa atitude emergente seja de ruptura, mudança de direção, esperança. Nossa ferramenta é nos lançarmos no desconhecido. Novas disputas, outros ruídos. A transformação daquilo que conhecemos: vivências, ciências, tecnologias. Abertos a insurreição por novas vias. Dando espaço ao sensível, à intuição. Diante desse tempo - dito antropoceno em fase de grande aceleração - o pensador Ailton Krenak (2018) sugere não estarmos nos referindo a uma era, mas sim um fragmento curto de tempo e processos acelerados que podem fazer a espécie humana desaparecer do planeta junto com uma porção de outros seres.

A ideia de que o mundo está acabando é uma ótima desculpa pra gente não fazer nada. É mais fácil a gente acreditar que o mundo em que nós vivemos pode acabar do que acreditarmos que somos capazes de introduzir mudanças nesse mundo. Que é de uma cretinice escandalosa. Além da preguiça, além da falta de coragem isso denuncia também um cretinismo. Que seria um empobrecimento do espírito. Nós temos que ser capazes de mudar o mundo em que estamos habitando. Principalmente quando sabemos o dano que estamos causando com a maneira de estar aqui. Não é por estarmos aqui. Essa casa comum é um lugar maravilhoso pra gente coabitar com todos os outros seres que existem. Nós somos bem-vindos aqui. A questão é que, quem não é bem-vindo aqui é o nosso modo de estar aqui. Nós estamos do jeito errado aqui na Terra. (KRENAK, 2018, transcrição nossa)

Peço licença então, para adentrar no ambiente do *webdocumentário* interativo brasileiro, como um *flâneur* sul-americano, pelas vias da deriva que cartografa em escrita (textual, hipertextual e imagética) um percurso investigativo que busca se aprofundar no tema, articulando transdisciplinarmente a experiência própria enquanto artista criador, um conjunto de obras *webdocumentais*, documentos de processo, testemunhos e apontamentos teóricos, técnicos, históricos e sociais. Uma reunião de argumentos que tencionam o *webdoc* enquanto potencial ambiente de aprendizagem, resistência e singularidades.

## INTRODUÇÃO

Diante da gigantesca produção mundial de documentários produzidos ao longo da história, os documentários contemporâneos – dando continuidade ao seu legado, fornecendo múltiplas possibilidades de tratamentos sobre o real – seguem se transformando pelos avanços tecnológicos, pelas novas mídias e suas convergências, podendo, inclusive, dar origem a novos gêneros como o *webdocumentário* interativo, denominado aqui apenas pelo termo *webdoc*<sup>1</sup>. Acessado através de uma interface interativa conectada à rede mundial de computadores, podemos considerar que o documentário, pode agora - como *webdoc* - se inscrever em um ambiente hipermediático, colaborativo e com narrativas multiformes.

Em meio a diversas incertezas, artistas<sup>2</sup> brasileiros se lançam neste instigante terreno. Produzindo obras moldadas por uma experimentação narrativa ainda em desenvolvimento, estes artistas se reinventam vivenciando diferentes processos de criação e construindo caminhos singulares para viabilizar seus projetos. Acredito que os estudos acerca de seus percursos possam servir de inspiração para outros *webdocumentaristas* e pesquisadores, revelando obstáculos e escolhas tomadas na produção de *webdocs* no contexto brasileiro.

A afirmação de que no cenário internacional já exista uma reconhecida cena *webdocumental* não é equivocada, mesmo sabendo que seu alcance ainda seja muito discreto, considerando a quantidade de horas de vídeo transmitidas diariamente pela internet através de plataformas de *streamings* em todo mundo. O YouTube por exemplo tem, segundo estatísticas da própria plataforma, um alcance global diário de mais de um bilhão de horas assistidas de vídeo (YOUTUBE, 2020, *online*). É em meio a este "bombardeio" diário de conteúdos audiovisuais, somado ao excesso de informações que

---

<sup>1</sup> Ao longo deste trabalho serão grafadas sem itálico as expressões, *webdoc*, *webdocumentário*, *webdocumentarista*, bem como suas variações de gênero para garantir a fluidez do texto, uma vez que os termos ainda não se encontram dicionarizados embora sejam de largo uso em nosso cotidiano.

<sup>2</sup> É importante estar atento aqui ao uso do termo artista como sendo todos os envolvidos na rede criativa de uma obra de arte (seja filme, *webdoc* ou obras coletivas de quaisquer linguagens artísticas), que de alguma forma contribui para o resultado final, seja através de contribuições técnicas, artísticas ou teóricas e atuando tanto como intérprete ou, sobretudo, como criador. É igualmente importante destacar que, no âmbito profissional do setor audiovisual brasileiro é comum se referir ao realizador audiovisual como sendo os profissionais responsáveis pela produção e autoria de obras audiovisuais, normalmente obedecendo uma hierarquia que coloca principalmente o diretor e o produtor executivo como sendo realizadores, mas também engloba outras chefias de departamento (direção de produção, direção de arte, fotografia, som, etc) e suas assistências em menor ocorrência.

circulam incessantemente, 24 horas por dia, nas mais variadas mídias (provocando nas audiências verdadeiras crises dos processos de leitura e interpretação da realidade presente), que o *webdoc* se apresenta, como uma possível "produto" a ser consumido, aparentemente com potencial de aprofundamento nos temas em que se detém como podemos observar no uso do formato *webdocumental* para matérias jornalísticas de grandes jornais.

Procurando destacar alguns dos principais responsáveis pelo fomento da cena internacional de *webdocs*, podemos citar o órgão governamental canadense *National Film Board (NFB)*, o canal de televisão franco-alemão *Arte*, jornais como *The New York Times* e *The Guardian*, centros de pesquisa como o *MIT Open Documentary Lab*, festivais consagrados como o *International Documentary Film Festival Amsterdam IDFA* e espaços de articulação especializados como o *site I-Docs*.

No Brasil a cena vem se constituindo aos poucos e em grande parte independente do circuito oficial de festivais de cinema e dos financiamentos no setor audiovisual, mas mesmo diante disso já podemos encontrar algumas iniciativas especializadas como os projetos *BUG404* ([bug404.net/](http://bug404.net/)) e *Estúdio CRUA* ([estudiocrua.com.br](http://estudiocrua.com.br)).

Com a intenção de contribuir para uma melhor compreensão do cenário do *webdoc* no contexto brasileiro, esta pesquisa pretende aproximar-se do objeto de estudo de forma interdisciplinar, solicitando conceitos e teorias de diferentes áreas do conhecimento, em diálogo com obras de referência nacional e internacional e o estudo mais aprofundado dos processos de produção e fruição de três obras *webdocumentais* produzidas no Brasil – *Mobiliário Urbano* ([moburb.org](http://moburb.org)) de 2016, *Retiro Retratos* ([retiroretratos.com.br](http://retiroretratos.com.br)) de 2017 e *Viva a História* ([vivaahistoria.art.br](http://vivaahistoria.art.br)) de 2018.

Início o primeiro capítulo abordando o cinema enquanto linguagem afetada por uma constante expansão tecnológica, procurando percorrer a evolução do dispositivo cinematográfico de suas origens, passando pelo cinema clássico, a experimentação no cinema, cinema experimental e a videoarte, até chegar às vertentes mais recentes de transcinemas expandidos e interativos. Percorro essa seara em diálogo com a obra de Katia Maciel e André Parente (2017), Bill Nichols (2005) e Luiz Nogueira (2010) procurando destacar uma ideia de potencial transmidiático e transcinematográfico em projetos audiovisuais brasileiros contemporâneos.

Para situar o documentário no contexto atual de desenvolvimento da cibercultura contemporânea em meio a convergência das mídias e dos dilemas em torno das redes

sociais, trago contribuições de Lucia Santaella (2005), Pierre Lévy (1999), André Lemos (2003) e Henry Jenkins (2009).

O Capítulo 1 segue delineando um percurso teórico conceitual para fornecer os subsídios necessários ao entendimento das escolhas feitas no sentido de abarcar o universo multidisciplinar que permeia o objeto desta pesquisa. Parto da observação de alguns aspectos fundamentais do gênero cinematográfico reconhecido como documentário, trazendo contribuições teóricas e historiográficas, sobretudo, com o apoio da obra de Bill Nichols (2005) e Fernão Pessoa Ramos (2013). Empreendendo um afunilamento em torno das diferentes vertentes contemporâneas do audiovisual até localizar o *webdocumentário* como uma linguagem pertencente ao domínio dos *I-docs* (documentários interativos) a partir da definição de Judith Aston e Sandra Gaudenzi (2011). Na missão de conceituar o *webdoc*, conto com apontamentos de Sandra Gaudenzi (2013), Manuela Penafria (2014), Tatiana Levin (2013-2016), Arnau Gifreu (2011-2013) e Janet Murray (2003). Diálogos entre interface, interação e narrativa no *webdoc* serão tratados a partir de Alex Primo (2008), Steven Johnson (2001) e Jaron Lanier (1995).

Por diversas questões suscitadas nestes três *webdocs*, este capítulo ainda abordará os *webdocs* enquanto construtores de ambientes de resistência e singularidades, lançando mão de contribuições de Matthieu Lietaert (2011), Ailton Krenak (2020, 2021), Frantz Fanon (2008), Milton Santos (1994, 2000), Michel Foucault (1994), Aimé Césaire (2006), Nelson Maldonado Torres (2015) e César Guimarães (2016). O *webdoc* também será delineado enquanto espaço de aprendizagem com o auxílio do campo da Educação Popular expressa em Paulo Freire (1987, 1979) - Pedagogia do Oprimido; em Hiata Anderson Nascimento (2020) e Noelle Wiggins (2011) - a aproximação entre Educação Popular e Teoria Decolonial; e por último em Lima Freitas, Edgar Morin e Basarad Nicolescu (1994) - ética e educação transdisciplinar.

No capítulo 2, reúno contribuições teóricas para uma análise e categorização das três obras *webdocumentais*, objeto desta pesquisa, a partir de Tatiana Levin (2013), Aston e Gaudenzi (2012), Susan Sontag (1987) e Manuela Penafria (2009). No delineamento de uma abordagem metodológica, apresento a Teoria dos Cineastas, através das obras de Jaques Aumont (2004) e André Rui Graça, Eduardo Baggio e Manuela Penafria (2015), Tito Cardoso e Cunha (2017) e Manuela Penafria, Eduardo Baggio, André Rui Graça e Denize Correia Araújo (2017) e sigo na construção de uma base particular de abordagem, considerando os modos de fazer *webdoc* destes artistas e a partir daí, suscito uma possível teoria e singularidades destes *webdocumentaristas*, revelados principalmente nos

processos criativos empreendidos na produção destas obras. A obra de Cecília Almeida Salles (2008-2017) é convocada em complementaridade à Teoria dos Cineastas na colocação dos parâmetros para uma possível reflexão crítica dos processos de criação.

Procurando trazer um panorama das produções brasileiras de *webdoc*, o Capítulo 3 se encarrega em formatar, a partir do recorte proposto, um memorial descritivo de como e em que contexto estas obras foram feitas e que documentos de processo temos acesso para facilitar o entendimento dos possíveis perfis gerais destes artistas e seus percursos na criação de seus *webdocs*: o *Estúdio CRUA*, responsável pelo *Hackathon webdoc Bom Retiro* que viabilizou a produção do *webdoc Retiro Retratos*; *Grão Filmes* que produziu *Mobiliário Urbano (MobUrb)* e do coletivo *Saudáveis Subversivos (SauSub)*, responsável pelo projeto *Viva a História*. Alguns documentos do processo de desenvolvimento, pré-produção, produção, finalização e publicação das obras, são dispostos ao longo do texto, fornecendo matéria prima para a constituição de “dossiês” de cada processo de criação particular.

No extenso Capítulo 4 são apresentados os relatos de experimentação/fruição das obras *Mobiliário Urbano* (2016), *Retiro Retratos* (2017) e *Viva a História* (2018).

O Capítulo 5 é dedicado a descrição do ambiente cartografado, com a missão de lançar um olhar sobre os processos de criação e as formas dos *webdocs* aqui estudadas em diferentes aspectos a fim de defender uma possibilidade de experimento insurgente no campo do *webdocumentário* brasileiro, como um ambiente de resistência micropolítica, de singularidades e diversidades e sobretudo como espaços de aprendizagem transdisciplinares decoloniais.

## **CAPÍTULO 1- PERCURSO TEÓRICO CONCEITUAL**

### **1.1- Cinemas**

O cinema em sua fase emergente (1896-1908) se mostra primeiro enquanto dispositivo tecnológico de produção de espetáculos incomuns de ilusões visuais. Fotografias em movimento projetadas em salas escuras. Este cinema seminal, “primitivo” ou “cinema de atrações”, como chamou Tom Gunning, “[...] baseou-se na imagem como documento para apresentar aos espectadores esquetes sensacionais do exótico e

representações demoradas do corriqueiro” (NICHOLS, 2005, p 121).

Para além destas duas dimensões – arquitetônica e técnica – que proporcionaram a experiência exibicionista da imagem em movimento – como um avanço da fotografia estática – estava a herança discursiva que viria, ainda no início do século XX, trazer a terceira dimensão necessária para estabelecer o cinema narrativo clássico convencional.

Esse cinema, pós-emergente, adotado e institucionalizado pela indústria, se tornou hegemônico e na grande maioria das vezes cristalizado numa “estética da transparência” – parafraseando Ismail Xavier (2005) – que busca a todo custo apagar o dispositivo para privilegiar a sensação de que estamos diante dos próprios acontecimentos que se desenrolam na trama representada no filme.

A ideia de apagamento do dispositivo ou “estética da transparência” ilustra o caráter imersivo do cinema, onde podemos refletir sobre o seu poder de dominação sobre o espectador que se ausenta da realidade para vivenciar emoções alheias e passar por sensações catárticas – numa analogia a *Poética* de Aristóteles – onde após atravessar o ápice do terceiro ato, este espectador passivo se sente aliviado, esquecendo assim, do peso da subalternidade que está envolvido em suas relações socioculturais. Lembremos novamente de Bertolt Brecht, que ainda na primeira metade do século XX, atentava para a quebra da quarta parede em seu teatro dialético. Jean-Louis Baudry, ciente da força psicológica (influência lacaniana) e ideológica (influência althusseriana) do cinema aponta para o dispositivo cinematográfico institucional clássico como “um aparelho ideológico, cuja origem reside na vontade de dominação burguesa criada pela imagem perspectivada, por meio da qual se produz uma cegueira ideológica ou alienação fetichista, que remete a essa vontade de dominação (PARENTE, 2017, p. 26).

Até aqui, já poderíamos facilmente justificar do uso do termo cinema(s) no plural, pois só entre os irmãos Lumière e o início da era dos estúdios cinematográficos com o advento do cinema hollywoodiano no início dos anos 1920 já temos uma diversidade razoavelmente expressiva de experimentalismos cinematográficos como os empreendidos por realizadores como os franceses Georges Méliès e Abel Gance ou os russos Serguei Eisenstein e Dziga Vertov.

Essa busca pela exploração da diversidade de formas que o dispositivo cinematográfico poderia assumir ganha destaque para os realizadores, que faziam o dito “cinema experimental” a partir dos anos 1940, como Peter Kubelka, Stan Brakhage, Mayan Deren, Michael Snow e Andy Warhol. Nos deparamos então com duas ideias que se entrelaçam: a ideia de que o dispositivo cinema é por essência experimental e a ideia

de uma linguagem denominada de cinema experimental. Sobre essa questão, o teórico Luiz Nogueira discorre da seguinte maneira distinguindo o termo experimental do termo experimentação:

Falar de cinema experimental poderá não ser exatamente o mesmo que falar de experimentação no cinema. Talvez seja benéfico tentar distinguir e esclarecer estas duas ideias: o cinema experimental consistiria numa série de obras marcadas por estratégias e propósitos muito claros de transgressão e superação das concepções vigentes e dominantes do cinema – o seu princípio primeiro é o da oposição. A experimentação no cinema, por seu lado, é uma condição de todo o cinema e desde as suas origens. Aqui não haverá tanto oposição, mas mais depuração. Isto é: aceitam-se as premissas e os valores vigentes (temáticos, estilísticos, narrativos, estéticos, produtivos, etc.) e tenta-se o seu melhoramento – mas sempre em conciliação e a partir do interior do sistema vigente. Ainda assim, convém dizer que existem, naturalmente, obras de limiar (...) onde cessa a experimentação no cinema e começa o cinema experimental é uma questão de debate. (NOGUEIRA, 2010, p 124)

O que comumente chamamos de cinema hoje, é algo que extrapola a dimensão espacial da sala escura, a dimensão técnica de captura e projeção audiovisual, assim como a dimensão discursiva do cinema narrativo clássico. O caráter experimental do dispositivo cinema vem sendo explorado ao longo da história, apontando diferentes vertentes que desafiam esse modelo ilusionista adotado pelo projeto ideológico de cinema industrial. Não é função desta pesquisa, adentrar nos pormenores dessa evolução estética da linguagem cinematográfica, mas nos interessa ressaltar o caráter determinante dos avanços tecnológicos sobre as linguagens audiovisuais, sobretudo o barateamento dos equipamentos, cada vez mais acessíveis e versáteis e pela diversidade de janelas que surgem para exibição dos diferentes tipos de conteúdos audiovisuais.

O certo é que às experimentações vão se multiplicar com a chegada do vídeo no final dos anos 1950, como consequência do processo de evolução da televisão enquanto veículo de comunicação em massa e logo vão surgindo realizadores como Nam June Paik e Bill Viola que renovam o cinema experimental – já tão diverso – unindo cinema, arte e tecnologia digital a partir de experiências com a videoarte:

A integração das tecnologias videográficas na logística do cinema experimental desde há muito que se verificou. Ao contrário do que sucedeu com a indústria, que tendeu sempre a depreciar a tecnologia do vídeo, o cinema experimental adaptou-a sem particular resistência, originando, com o decorrer dos anos, o advento da vídeo-arte como forma perfeitamente legítima do sistema e do circuito das artes. (NOGUEIRA, 2010, p. 156).

Todo o ambiente cinematográfico foi fortemente modificado pela emergência das tecnologias digitais, criando um universo de possibilidades e desafios, abrindo espaço para a interatividade e para uma nova lógica narrativa.

## 1.2- Entre a convergência das mídias e o fogo cruzado das redes

É em meio a esta revolução digital que coaduna a produção em larga escala de produtos padronizados e os avanços dos circuitos digitais e suas tecnologias derivadas como o computador pessoal no final dos anos 1970, seguido o telefone celular, ambos popularizados no Brasil no decorrer dos anos 1990, em consonância com o advento da interface gráfica da internet, a *World Wide Web* (Rede de Alcance Mundial).

O barateamento dos computadores pessoais e a lógica de abertura da rede torna o meio digital um ambiente propício para o surgimento das primeiras comunidades virtuais em meio a uma mudança radical na lógica do polo de emissão de informação, até então dominado pelos grandes veículos de comunicação de massa. Surge então uma potência de apropriação social das tecnologias. Diego Ferreira e Lilian França em seu artigo *A história da internet e a popularização do vídeo* falam sobre essa nova qualidade de duplo movimento de dominação e apropriação simbólica da internet.

A Internet passa então a ser vista como nova mídia, o que vai abrir espaço para a inserção de um número cada vez maior de vídeos em suas páginas. A própria televisão começa a perceber uma mudança na dinâmica de seu público. O modelo comunicativo "um-muitos" passa a concorrer, ainda que em menor escala, com o modelo "muitos-muitos". Ao mesmo tempo, a Internet vai atraindo tanto usuários quanto investidores. (FERREIRA e FRANÇA, 2014, p. 3)

Lucia Santaella (2005) em seu artigo “Panorama da arte tecnológica” ao abordar o que chama de “alvorecer da era digital” nos traz em tom profético a seguinte explanação, procurando prever e dimensionar o significado da virada digital em que ainda estamos imersos e começando a vivenciar os desafios de um mundo hiperconectado:

Dos anos 1990 pra cá, estamos assistindo a uma nova revolução que, provavelmente, trará consequências antropológicas e socioculturais muito mais profundas do que foram as da Revolução Industrial e eletrônica, talvez ainda mais profundas do que foram as da revolução neolítica. Trata-se da revolução digital e da explosão das telecomunicações, trazendo consigo a cibercultura e as comunidades virtuais. O futuro nos conhecerá como aquele tempo em que o mundo inteiro foi virando digital. (SANTAELLA, 2005, p. 272)

O ano de 2004 é marcado pelo surgimento do termo *web 2.0*, que na verdade não representava uma nova internet em termos de avanços técnicos, mas sim uma mudança de postura “[...] para a internet enquanto plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso dessa nova plataforma” (O’REILLY, 2006). Sendo a regra primordial, o aproveitamento dos dados gerados pelos usuários durante os acessos às páginas. Nas

palavras de Tim O'Reilly (2006) "Crie aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para melhorar à medida que mais pessoas os usam. (Isso é o que eu chamei em outro lugar de "aproveitar a inteligência coletiva.")".

A partir dessa lógica surgem *softwares* que vão cada vez mais se convertendo como artefatos em constante atualização, alocados nas nuvens, proporcionando o desenvolvimento das *wikis* colaborativas como a *Wikipédia* e dos sistemas de dinâmica relacional descentralizados *P2P* (ponto a ponto) popularizado através das ferramentas de compartilhamento de arquivos como o *Napster*, *SoulSeek* e *BitTorrent*.

Diante dessa ideia de cooperação livre em torno de tarefas comuns na criação de bens comuns e propriedade participativa, surgem projetos colaborativos como as Licenças *GNU* e *Creative Commons*. Em contraponto, como outra face da mesma moeda, se desenvolvem desenfreadamente gigantes como o Google, Facebook e Amazon, diante da ideia de coleta e capitalização dos dados de navegação dos usuários.

Nos termos de Henry Jenkins (2009) estamos diante da "cultura da convergência" que pode ser observada através das expressões de três fatores determinantes: 1. a convergência dos meios de comunicação que se integram em diferentes aparelhos compartilhando múltiplas funções interligadas; 2. da cultura participativa que converte os usuários das redes em produtores consumidores; e 3. da inteligência coletiva apregoada por Pierre Lévy, entendida aqui como processo coletivo de consumo onde cada um de nós compõe uma peça do poder midiático. Jenkins (2009) aborda o tema com um misto de entusiasmo e cautela, demonstrando a complexidade dessa convergência tecnológica e cultural onde novas e antigas mídias interagem. "Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis." (JENKINS, 2009, p. 29).

Hoje, em pleno 2020, já podemos perceber de forma prática os desafios contemporâneos dessa imersão digital convergente. A *cibercultura* é onipresente em nossas vidas, se pensarmos em termos dos que têm acesso à internet e às suas possibilidades de uso, possuímos na palma da mão uma quantidade enormemente variada de aplicativos digitais, onde a qualquer momento do dia ou da noite, em casa ou na rua, parados ou em deslocamento, podemos acessar nossa caixa de e-mails, interagir em redes sociais, participar de vídeo chamadas individuais ou reuniões coletivas, ouvir músicas, *podcasts*, assistir telejornais, filmes ou ler qualquer tipo conteúdo, desde notas no Twitter até livros digitais.

Em meio a isso tudo, surgem questões ligadas a privacidade de dados pessoais, saúde mental, responsabilidade das empresas que estão gerindo os dados coletados e até a ideia de pós-verdade<sup>3</sup> que força o surgimento de agências de checagem de informações na busca de frear a propagação de mentiras que falsificam verdades e se espalham rapidamente através de *memes* causando a sensação de insegurança e até interferindo nos destinos políticos como é o caso dos EUA e do Brasil com campanhas presidenciais baseadas em teorias conspiratórias, propagadas principalmente pelo aplicativo Whatsapp, encarregado em construir redes de militância enquanto o YouTube é utilizado como ferramenta de formação por meio de conteúdos moldados, desprovidos de fundamentação científica. Percebemos que a lógica por trás dos algoritmos que operam nas redes sociais mais usadas, nos faz reféns de uma lógica de consumo de informações, bens e serviços nos segmentando e nos isolando em bolhas de interesse comuns. Resgato aqui as palavras escritas por Walter Benjamin entre 1935 e 1936 em seu manifesto “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” transplantando a ideia de “estética da guerra” para ilustrar os dias atuais – imersos no espetáculo da política pós-factual:

Na época de Homero, a humanidade oferecia-se em espetáculo aos deuses olímpicos; agora, ela se transforma em espetáculo para si mesma. Sua auto-alienação atingiu o ponto que lhe permite viver sua própria destruição como um prazer estético de primeira ordem. Eis a estetização da política, como a pratica o fascismo. O comunismo responde com a politização da arte. (BENJAMIN, 1987, p. 196)

É diante desse cenário complexo de convergência das mídias e mudanças de comportamentos individuais e coletivos, que o cinema se reinventa nas mais diferentes janelas e nas mais variadas formas de produção, comercialização e distribuição das obras audiovisuais numa cadeia produtiva em constante construção. “Naturalmente, o computacional e o cinematográfico são agora forças culturais e econômicas tão grandiosas e interligadas que uma discussão geral sobre elas é quase impossível”. (LUNENFELD, 2005, p. 368)

### **1.3- Transcineas e transmídias**

O cinema, em seus processos de experimentações e hibridizações, adquiriu

---

<sup>3</sup> Segundo o *Oxford Dictionary*, o termo pós-verdade, usado como adjetivo, significa relativo a circunstâncias em que fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que apelos a emoção e a crença pessoal.

especial potencial de expansão tempo-espaciais, se reinventando em diferentes mídias e espaços fora da tradicional sala de cinema. “Enquanto o cinema experimental se restringe a experimentações com cinema e a videoarte se notabiliza pelo uso da imagem eletrônica, o cinema expandido é o cinema ampliado, o cinema ambiental, o cinema hibridizado.” (PARENTE, 2017, p. 41)

Vou considerar este cinema expandido como um cinema em constante trânsito e a mercê da imprevisibilidade do surgimento de novas mídias e novas formas de experimentação sensoriais. A ampliação espacial pode acontecer em instalações com múltiplas projeções, mas também enquanto hibridização em transmissões em tempo real ou expansão da narrativa em outras mídias num processo transmidiático.

A imersão pode ser facilitada pela interação através da presença corporal do “participador” - nos termos de Hélio Oiticica –, mas também guiada por convenções particulares de outras mídias, como a interatividade experimentada por *interatores* - como define Janet Murray – nos games ou a exploração do conteúdo de um *webdoc*. O próprio uso de fones de ouvido ou sistema *surround* de alta performance para experimentar diferentes mídias vão facilitar a imersão.

Transcineas, nas palavras de Kátia Maciel, “[...] são formas híbridas entre experiência das artes visuais e do cinema na criação de um espaço para o envolvimento sensorial do espectador. Representam o cinema como interface, como uma superfície em que podemos *ir através*.” (MACIEL, 2017, p. 17, grifo da autora). A pesquisadora trabalha o conceito ampliando a qualidade relacional e a quebra das molduras espaço-temporais na construção de uma “*situação-cinema*” a ser vivida.

O que nos interessa aqui é a ideia de cinema como dispositivo em trânsito a se reinventar, considerando um projeto de realização audiovisual como um projeto de abertura em potencial para se configurar em transcinema, tanto enquanto cinema de experimentação e interatividade presencial no espaço físico numa experiência sensorial imersiva, como enquanto transmídia alocando sua narrativa de forma complementar em diferentes mídias. De forma mais abrangente Jenkins (2009) se refere a noção de transmídia enquanto narrativa transmidiática da seguinte forma:

A narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento. A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. (JENKINS, 2009, p. 49)

Trago o conceito de transcinemas como um projeto que sustenta um ambiente cinematográfico ou filmico em trânsito entre diferentes mídias. Tomo como exemplo de um projeto que explora de forma mais abrangente este potencial transcinematográfico ao qual me refiro, o *webdoc O Som dos Sinos*, que é considerado um projeto transmídia pioneiro no uso de tecnologias interativas aliadas a divulgação do patrimônio imaterial brasileiro. Considerado um caso de sucesso por especialistas e pesquisadores como Arnau Gifreu (2019), *O Som dos Sinos* está disposto em quatro canais diferentes de acesso: um *webdoc* com uma navegação composta por hiperligações<sup>4</sup> que conectam diversos conteúdos multimídia relacionados ao tema (a singularidade dos toques dos sinos e a preservação do ofício de sineiro); um aplicativo gratuito para celulares que oferece um guia multimídia geolocalizado por GPS, que acrescenta outros sentidos a experiência de visitação às igrejas documentadas; uma intervenção pública com itinerância pelas 9 cidades documentadas no estado de Minas Gerais, que recebem projeções de um corte exclusivo do "filme" em suas paredes externas; e por último um filme documentário de longa-metragem como uma espécie de síntese filmica e poética dessa cartografia sonora e seu universo simbólico religioso.

#### 1.4- Documentários

Enquanto documentarista, considero que documentários são processos de composição audiovisual que, em fricção com a realidade, captam imagens e sons, através das mais variadas formas, para compor um banco de dados, que num processo de decupagem dá forma a um filme, onde ao ser exibido, a audiência deva pressupor na maioria das vezes, estar diante de uma obra (subscrita como documentário) descompromissada com a narrativa clássica instituída na forma do “cinema convencional” (subscrito, provavelmente como filme de ficção).

Enquanto origem, podemos afirmar que a realização de *Nanook do Norte* (1922) de Robert Flaherty tenha fornecido os traços seminais que definiram as primeiras diretrizes que levaram John Grierson a formular a ideia de documentário enquanto um tratamento criativo da realidade. Flaherty, ao preencher seu filme *Nannok do Norte* com encenações dramatizadas de aspectos idealizados da realidade para seu personagem, de

---

<sup>4</sup> *Hiperlynk* (no inglês)

certa forma, forja uma realidade procurando deixar sua obra mais deglutível ao gosto das audiências.

A defesa de um cinema utilitário e realista comprometido com uma verdade social parece ser a grande bandeira de Grierson, que será discutida e até combatida numa perspectiva de representação no documentário, trazendo questões éticas e estéticas da forma documentário debatidas no cinema direto e na antropologia visual através do cinema verdade de Jean Rouch. O personagem Nanook, mais que um sujeito social, se revela como uma espécie de marionete manipulada ao gosto de Flaherty, a ponto de parecer ridicularizado em algumas cenas. Sobre essa questão, Nichols (2005) formula que a voz do documentário revela o tipo de envolvimento que o documentarista estabelece com o mundo histórico e o sujeito social representado e que muitas vezes essa postura particular possa ser revelada sem que seu criador perceba de forma plena.

A confiança e a colaboração entre o cineasta e seu tema podem parecer ameaçadas, especialmente quando vistas do outro lado do abismo provocado pelos estudos pós-coloniais, que se esmeram no exame das formas persistentes de hierarquia nos encontros cotidianos entre pessoas de culturas diferentes. (NICHOLS, 2005, p 74).

É nesse sentido de questionamento sobre a verdade na representação do real e a postura da voz no documentário que historiograficamente se desenvolve o gênero, tendo como marcos principais, a teorização de Dziga Vertov, com seus conceitos de *Kino-Pravda* e *Kino-Glas* (cinema-verdade e cine-olho); o surgimento do cinema direto norte americano, a exemplo de Robert Drew em *Primary* (1960), que cobre a campanha de Kennedy à presidência; e do cinema verdade (*cinéma vérité*) de Edgar Morin e Jean Rouch. Esse debate aponta para a dificuldade de definição do gênero e da separação entre ficção e documentário enquanto suas convenções técnicas. A ideia de fidelidade aos lugares, coisas e pessoas filmadas é questionada, pois as imagens são sempre mediadas pelo dispositivo que é capaz de produzir uma impressão de realidade. “Os problemas da representação da realidade tem posto à prova a engenhosidade e inventividade dos documentaristas.” (NICHOLS, 2005, p 21).

O fazer documental sempre foi e sempre será campo de discussões éticas, pois ele ao mesmo tempo que informa, milita e permite transformar o real (RAMOS, 2013, p. 11); e campo de discussões estéticas, pois sua forma se espalha e se mistura com os demais gêneros cinematográficos, a ponto de Bill Nichols (2005) afirmar que “todo filme é um documentário” no sentido em que todos os filmes se baseiam na realidade mesmo na construção de histórias fantásticas e mundos imaginados, sendo enquanto hipótese, as

ficções “documentários de satisfação de desejos” e as não-ficções “documentários de representação social”.

A voz do documentário resulta de uma conjunção que vai além da voz narrada verbalmente e da representação dos atores sociais, englobando todo o conjunto de técnicas de produção (planejamento, filmagem e montagem) e postura do documentarista e sua equipe. Em outras palavras, “a voz do documentário fala por intermédio de todos os meios disponíveis para o criador”. (NICHOLS, 2005, p 76).

Esse conjunto de possibilidades de organização das possíveis formas de articular a voz no documentário é sistematizado por Nichols (2005) por meio dos modos de representação (poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático).

O modo poético, recheado de impressões subjetivas e múltiplas perspectivas espaço-temporais tem características descoladas de uma objetividade lógica racional na representação do real, trazendo uma marca mais fragmentada na construção de outras realidades documentais que “retiram do mundo histórico sua matéria-prima, mas transformam-na de maneiras diferentes” (NICHOLS, 2005, p 140)

O modo expositivo se encarrega em apresentar a realidade de forma retórica argumentativa, lançando mão de estratégias de manutenção de uma voz onisciente expressa por intermédio da *voice-over* e legendas em primeiro plano, acompanhada por imagens que ilustram e comprovam o que está sendo dito, de forma objetiva. O documentário clássico Griersoniano carrega esse modo de forma predominante.

O modo observativo se vale dos avanços tecnológicos no sentido de tornar a câmera o menos visível possível num ato voyeurístico de observação dos acontecimentos que se desdobram diante da câmera. Esse modo que poderia representar um salto ético com a premissa de não interferir na ação cotidiana nos sujeitos sociais, na verdade pode se revelar o oposto, pois estes sujeitos não teriam o direito de se expressar livremente, sendo obrigados a ignorar a presença da equipe para satisfazer a postura imposta pelo cineasta. No entanto, não se pode negar a potência da observação dos fatos em seu tempo real, em planos sequências que tentam flagrar uma naturalidade e intimidade que podem se revelar nos acontecimentos em si. Porém a invisibilidade da câmera e da equipe é motivo de questionamento pois, é pressuposto que o acontecimento que é filmado não ocorreria da mesma forma se estivesse sem a presença da câmera. “O fato de que esse debate seja insolúvel, por sua própria natureza, continua a alimentar um certo mistério, ou inquietação, sobre o cinema observativo” (NICHOLS, 2005, p 153).

No modo participativo se pressupõe que o documentarista, ao registrar um

acontecimento, se relaciona com o meio em que a “cena” se desenrola, estando em relação explícita com o ator social documentado e em negociação sobre o controle e responsabilidade sobre a voz do documentário. Essa relação de presença do cineasta em carne e osso ressalta a qualidade do encontro através de uma verdade que não existiria caso a câmera não estivesse lá documentando. “Como espectadores, temos a sensação de que testemunhamos uma forma de diálogo entre cineasta e participante que enfatiza o engajamento localizado, a interação negociada e o encontro carregado de emoção.” (NICHOLS, 2005, p 162)

O modo reflexivo desvia a atenção dos diálogos entre o cineasta e os participantes do filme para instaurar o foco na reflexão sobre os processos dialógicos entre o filme, o cineasta e o espectador. O modo reflexivo “estimula no espectador uma forma mais elevada de consciência a respeito de sua relação com o documentário e aquilo que ele representa.” (NICHOLS, 2005, p 162). Nesta modalidade, além de uma reflexão formal, o documentário pode também refletir sobre uma perspectiva política, proporcionando o estranhamento entre a forma como as coisas são e como elas poderiam ser.

O documentário performático se aproxima do cinema experimental por se engajar na composição livre do real e do imaginário numa dimensão extraordinária regada por subjetividades e afetividades de forma a amplificar o tempo-espaço poético em diálogo com a realidade refletida. “Como o modo poético, o modo performático suscita questões sobre o que é o conhecimento.” (NICHOLS, 2005, p 169).

Nichols (2005) deixa claro que os modos de representação não são regras fechadas e que suas qualidades transitam entre si, podendo um mesmo projeto adquirir qualidades de diferentes modos. Essa qualidade de mutação que o documentário apresenta é substrato instigante que o caracteriza como um espaço de experimentação para o criador de obras audiovisuais. Manuela Penafria (1999) em seu artigo *Perspectivas de desenvolvimento para o documentarismo*, aponta essa abertura à experimentação enquanto qualidade inerente ao documentário:

O documentário é um gênero cujo maior atributo é ser uma porta aberta para o mundo, para diferentes olhares sobre o mundo, para a reflexão sobre o mundo e é, para quem a eles se dedica, um espaço aberto para a experimentação e exploração criativa. (PENAFRIA, 1999, p. 7).

A definição de documentário segue sendo colocada à prova na medida em que se ampliam as técnicas e tecnologias, sem esquecer do substrato fundante das estruturas que compõem este corpo, cada dia mais mediado pelas interfaces interativas.

### 1.5- *I-docs e webdocs*

Podemos partir da afirmação de que o termo *webdoc* simplesmente compreende um documentário na *web*, e assim cairmos numa armadilha reducionista dos potenciais comprovadamente complexos e fronteiras borradas e flexíveis que apresentam desde suas origens, tanto no que diz respeito ao gênero documentário quanto a *web* e o universo convergente das novas mídias.

Apesar dos significativos avanços dos produtos ditos *webdoc* - e sua cadeia produtiva - e da vasta contribuição dos estudos acadêmicos, este termo ainda tem apresentado dificuldades em ser comunicado com mais especificidade nos diferentes meios de comunicação eletrônica.

Carregando, na maioria das vezes, um rótulo de novidade, o *webdoc* é um termo em construção e ainda é comunicado em definições bastante generalistas como podemos perceber a partir de uma busca em *sites* não especializados e nas plataformas Google e YouTube – dentro dos limites do que se tem produzido e traduzido para a língua portuguesa – sugerindo que *webdocs* são documentários de duração livre, disponíveis na internet, assistidos em diferentes janelas (computador, *smartphone*, *smart tv*, etc), que podem ser produzidos por qualquer indivíduo através de ferramentas de captação e edição disponíveis.

Se considerarmos a diversidade de projetos desenvolvidos em diferentes partes do mundo e as reflexões teóricas empreendidas em pesquisas acadêmicas em torno do *webdoc*, podemos perceber que o termo se desdobra em múltiplas possibilidades, construindo um panorama diverso e até ganhando um status de “gênero independente” (GIFREU, 2011), que converge documentário e novas mídias, se referenciando “nas teorias do documentário, das narrativas interativas digitais (IDNs) e no campo do documentário interativo” (LEVIN, 2016, p. 4).

Procurando caminhar no sentido de uma definição para *webdoc*, podemos tomar como base inicial a distinção, apontada por Gaudenzi (2013), entre documentário linear e documentário interativo:

A diferença fundamental entre um documentário linear e um interativo não é a passagem da tecnologia analógica para a digital, mas a passagem da narrativa linear para a interativa. Tanto o documentário linear quanto o interativo tentam dialogar com a realidade, mas as mídias que utilizam permitem a criação de produtos diferentes. Se o documentário linear exige uma participação cognitiva de seus espectadores (o ato da interpretação), o documentário interativo agrega

a necessidade da participação física (decisões que se traduzem em um ato físico como clicar, mover, falar, comentar etc.). Se o documentário linear for baseado em vídeo ou filme, o documentário interativo pode usar qualquer mídia existente. Se documentários lineares são vistos em uma tela, documentários interativos podem ser vistos, ou explorados, em movimento no espaço físico ou aumentado (usando plataformas móveis como telefones celulares, computadores portáteis ou tablets). E se o documentário linear depende das decisões de seu cineasta (tanto na filmagem quanto na edição), o documentário interativo não tem necessariamente uma demarcação clara entre esses dois papéis. (GAUDENZI, 2013, p 32, Tradução nossa)<sup>5</sup>

Compactuo com Manuela Penafria (2014) a ideia de que o termo documentário não possua um significado estável e delimitado, sendo então algo que não se define, mas que se experimenta. Os *webdocumentários* seriam, então, uma das mais recentes experimentações do gênero documentário, "[...] que surgem numa moldura de tecnologia exacerbada, onde os meios são cada vez mais interativos, não-lineares e, acima de tudo, personalizáveis." (PENAFRIA, 2014, p. 151).

O desenvolvimento tecnológico tem caminhado no sentido do apagamento da consciência do dispositivo. Na medida em que, a cada dia que passa, as telas e os ambientes digitais vão ficando mais presentes nos momentos do cotidiano, mais a realidade vai naturalizando essas telas - e os movimentos físicos solicitados pelas interfaces interativas vão se dissolvendo no cotidiano em experiências cada vez mais imersivas.

A imersão experimentada é uma combinação de vários fatores onde a interface da obra e o empenho e capacidades do utilizador convergem. Na interface, as diferentes possibilidades de interatividade são absolutamente fundamentais na fluidez, facilidade de acesso e controle dos conteúdos que estimulam e conduzem o utilizador. (PENAFRIA, in FIDALGO e CANAVILHAS, 2014, p 155)

Podemos dizer que, quando experimentamos um *webdoc*, estamos experimentando uma realidade trabalhada criativamente, como uma hipernarrativa no sentido de apresentar possíveis percursos em potencial, agrupados num banco de dados.

---

<sup>5</sup> No original: "The fundamental difference between a linear and an interactive documentary is not the passage from analogue to digital technology but the passage from linear to interactive narrative. Both linear and interactive documentaries try to create a dialogue with reality, but the media they use afford the creation of different products. If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (the act of interpretation), the interactive documentary adds the demand of physical participation (decisions that translate into a physical act such as clicking, moving, speaking, commenting etc...). If linear documentary is video, or film, based, interactive documentary can use any existing media. If linear documentaries are viewed through a screen interactive documentaries can be viewed, or explored, on the move in physical or augmented space (using mobile platforms such as mobile phones, portable computers or tablets). And if linear documentary depends of the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles" GAUDENZI, 2013, p 32).

Quando nos propomos imergir num *webdoc*, precisamos aceitar o convite a exploração da obra e, portanto, suas convenções. Por sua vez, estas convenções ou “regras” devem ser trabalhadas de forma a tornar “prazeroso” o caminho a ser percorrido pelo *iterator* (termo que tomo emprestado de Janet Murray (2003) para designar o usuário<sup>6</sup> das narrativas digitais interativas).

Levin (2013), observando a produção de *webdocs* nas instâncias pioneiras, do canal *ARTE*, do órgão governamental *NFB* e do festival *IDFA* sugere uma definição baseada no mapeamento geral das características de algumas dessas obras:

(...) o *webdocumentário* é um documentário interativo e multimidiático distribuído na Internet. Ele é feito de diversos materiais como texto, ilustrações, filme e fotografias e sua narrativa é posta de forma não linear com vários percursos a serem acessados on-line segundo a escolha individual de cada espectador ao acessar o conteúdo disponível. Suas narrativas oferecem caminhos compostos de pequenas histórias que podem ser constantemente reordenadas e ligadas, de forma que um mesmo *webdoc* pode ser assistido e explorado diversas vezes a partir de tópicos que vão desde “personagem” ou “tema” a “ponto geográfico”, por exemplo. É também um produto que pode somar vários outros produtos na sua composição. Um filme pode estar atrelado a um blog, mapas, textos informativos e experimentos em andamento colaborativos ou não. A participação do espectador pode ser solicitada em comentários ou num convite a fazer parte do projeto enviando materiais pessoais. Sua identidade virtual sediada em redes sociais como o Facebook ou o Twitter pode ser acionada permitindo outros recursos. E claro, há *webdocs* que contam com a participação do espectador-usuário para adicionar conteúdo aumentando a base de dados do projeto. (LEVIN, 2013, p 84-85)

Para Gifreu (2013) a interatividade num *webdoc* pode se configurar de forma semifechada (a navegação não altera o conteúdo da obra), semiaberta (durante a navegação o *iterator* pode acrescentar conteúdo, porém sem mudar a estrutura do projeto) e completamente aberta (quando a navegação pode transformar a estrutura narrativa). Gaudenzi (2013) se refere a *webdoc* como um documentário interativo hipertextual onde a exploração acontece em uma base de dados fechada, podendo fornecer uma estrutura reativa (quando para cada *input* há apenas um *output*) ou uma estrutura interativa (na medida em que um *input* apresenta mais de uma possibilidade de *output*).

Por hora, dentro das fronteiras que possam abarcar as obras abordadas nesta pesquisa, podemos definir que o *webdoc* é um documentário interativo, hipertextual, multimídia (com vocação transmídia), narrativa multiformato, alocado em ambiente digital *online*; e herdeiro da tradição estética do documentário - carregando então consigo, um suposto compromisso de exercer uma asserção sobre o mundo real, se valendo de um

---

<sup>6</sup> O termo usuário e *iterator* serão utilizados, aqui, de forma análoga.

conjunto particular de técnicas de abordagem (que tendem a opacidade do dispositivo) e representação do sujeito social de forma a comunicar que, o que é visto é mais um documento criativo do real (uma não-ficção, na maioria das vezes, reivindica o status de narrativa factual sobre a realidade) do que uma representação categoricamente ficcionalizada com fatos e personagens criados a partir da imaginação em parceria com as leis e fatos da realidade (a ficção é marcada pela transparência do dispositivo e criação narrativa que privilegia a imaginação sobre a realidade). No entanto, devemos reconhecer que na prática, a ficção e a não-ficção ou documentário tem se hibridizado e borrado suas fronteiras em diversas cinematografias.

### **1.6- Diálogos entre interface e interação e narrativa no *webdoc***

Podemos observar que a palavra interatividade costuma aparecer em destaque quando procuramos levantar definições para o gênero *webdocumental*, a exemplo dos apontamentos expostos acima em Gaudenzi (2013), Gifreu (2011 e 2013) e Levin (2013 e 2016). Como veremos mais à frente - no capítulo 2.1 - Contribuições para categorização e análise de *webdocs* interativos - a questão da interatividade realmente protagoniza boa parte das discussões sobre o tema, inclusive se desdobrando em categorizações como os quatro modos de interação de Aston e Gaudenzi (2012).

Me parece que a insistente e importante pergunta "Como ou que tipo de interatividade acontece num *webdoc*?" está intrinsecamente ligada a outra pergunta fundamental: "Por meio de que veículos a interatividade nos comunica?" ou "O que suporta a interatividade para que ela possa acontecer?". Nesses termos, me parece indispensável pensar nessa aproximação entre estas duas dimensões da interatividade: de um lado a ação interativa em si (o resultado em potencial do processo dialógico de pergunta e resposta); e de outro, o meio que suporta esse processo de comunicação - o que chamaremos aqui de interface.

O termo interface tem abrangência complexa, mas de forma simplificada pode ser sinônimo de conexão, porta, passagem ou troca de algum tipo de informação, impulso ou comando.

Em ecologia poderia se referir talvez às áreas de transição/interação entre dois ecossistemas interdependentes.

De forma geral na ciência da computação a interface se refere a interconexões, físicas e/ou lógicas, entre dois dispositivos sejam hardwares (componente físico) ou

softwares (componente lógico) facilitando a comunicação entre eles e os usuários na realização de determinadas aplicações.

A interface pode estar mediando a comunicação entre um usuário e um programa através de dispositivos físicos (mouse, teclado, monitor), elementos visuais (ícones, imagens), menus e textos (caixas de diálogo, informações escritas) ou códigos de comando (interação entre aplicações ou entre aplicações e usuário).

Gosto do exemplo disposto na introdução ao conceito de interface do utilizador (GUI - *Graphical user interface*) na Wikipédia que diz:

Para trabalhar com um sistema, o utilizador precisa ter controle do sistema para acessar seu estado atual. Por exemplo, quando dirigindo um carro, o motorista utiliza o volante para controlar a direção do veículo e os pedais de marcha, freio e aceleração para controlar a velocidade. O carro fornece ao motorista sua velocidade atual no velocímetro. A interface do utilizador do veículo são todos os instrumentos que o motorista tem acesso para poder dirigir o veículo. Enquanto o volante e os pedais são dispositivos de entrada, o painel constitui um dispositivo de saída do sistema. (WIKIPÉDIA)

Esse espaço de interação (humano-máquina / humano-computador) pode ser denominado como a interface de usuário (ou do utilizador - no português europeu), configurando uma linha de mão dupla: 1. de entrada, ação (*input* do usuário) onde o usuário executa comandos a partir de tomada decisões objetivas ou aleatórias, manipulando o sistema (exercendo controle sobre a máquina); e 2. de saída, reação (*output* da mídia) quando o sistema responde o comando do usuário, desencadeando processos e exibindo informações. Como, já mencionado aqui, Gaudenzi (2013), problematiza a interatividade em *webdocumentários* hipertextuais, apontando que quando um *input* tem capacidade de oferecer apenas uma possibilidade preestabelecida de *output* estamos nos referindo a uma estrutura reativa. Já quando um *input* provoca aberturas para mudança em algum ponto da estrutura em tempo real, estaríamos diante de uma estrutura interativa. Sobre esse fator - reatividade versus interatividade - onde estamos pondo em questão o potencial de agenciamento ou sensação de agenciamento (usuário sobre sistema com sua estrutura narrativa), Janet Murray (2003) pondera alertando para o fato de que, mesmo quando estamos diante de uma estrutura reativa ramificada, com nós bifurcados ou mesmo entre pontos com possibilidade de seguir por um único caminho, pode haver a impressão de que estamos de fato operando um ambiente que responde aos nossos *inputs*, produzindo conteúdos que preenchem a narrativa ao qual estamos procurando nos engajar enquanto exploramos o produto. Nesses termos, podemos sugerir que a narrativa - e seus aspectos lúdicos e estéticos - somada à relevância do tema e interesse do usuário se encarregam, em certa medida, de nos convocar ao engajamento.

Levantamos, então, aspectos ligados a: 1. história/tema, 2. narrativa/linguagem, 3. interatividade/sistema (processos binários de comando) 4. interface/suporte.

Considerando tais aspectos em prol da compreensão da gênese da criação de um *webdoc*, podemos então de forma compartimentada, destrinchar este percurso, propondo que, seminalmente, ele inicia-se - dentro de um processo fenomenológico - com a chegada do tema incorporado à história a ser contada/comunicada. Por sua vez, a história e a temática podem ser definidas a partir de uma infinidade de fatores que envolvem toda uma trama complexa de processos cognitivos e comunicativos, podendo ser desencadeado por um ou mais fatos da "realidade", acessados através da experiência vivida ou de informações acessadas por diferentes meios comunicacionais, sejam eles quais forem. Fatores, então, que definem uma história (argumento), um tema e certa expectativa narrativa e/ou estética.

Num segundo momento o artista ensaia - em seus pensamentos, oralidades e escritas em suportes físicos ou digitais (considerando o "Texto" desta escrita, aqui, como composição em diferentes meios, desde manuscritos, rascunhos gráficos e técnicos, fotografias e material audiovisual) - formas de acessar o tema, depurando a ideia em possibilidades narrativas e estéticas. Como desencadeamento desse processo o artista pode chegar tanto à conclusão de que a abordagem narrativa/estética imaginada deva ser disposta em formatos interativos como o *webdoc*, ou não - dispondo a narrativa de outras formas, em outros suportes e linguagens, consideradas ou não interativas, lineares ou não lineares.

Uma tendência coerente seria que, se a abordagem definida se propõe a mergulhar mais fundo no extenso material bruto apurado, as linguagens hipertextuais ofereceriam mais recursos e possibilidades. Mediante uma escolha pautada, então, pela necessidade do projeto - aspecto narrativo-estético - e não apenas por um capricho alegórico ou escolha forçada, o artista toma uma decisão. Caso a escolha apontada pelo projeto seja por exemplo: um *webdoc*, a história a ser contada passaria a se valer das *affordances*<sup>7</sup> (características inerentes e reconhecíveis intuitivamente neste meio digital) próprias dessa linguagem, estando potencialmente por sua vez a narrativa, apta a acionar uma determinada narratividade que se utiliza de processos interativos oriundos do ambiente digital *on-line*. Por último, esta interatividade estaria acessível ao *interator* por meio da interface.

---

<sup>7</sup> Janet Murray (2003) se refere às *affordances* como sendo as propriedades funcionais de objetos ou ambientes que permitem certos usos no campo da interação humano-computador.

Vale ressaltar que em todas as etapas descritas acima, questões de contexto (histórico, geográfico, político e ideológico) e de acesso aos meios de produção, estão a atravessar este processo. Para ser mais categórico, é bom pontuar também que o artista em seu ato criador, carrega em si um *corpus* que traz uma singularidade (uma identidade em constante processo) que representa uma interação mútua entre sua personalidade e o contexto em que vive, onde a história/tema, a narrativa/linguagem, a interatividade/sistema e a interface/suporte se retroalimentam na produção da obra *webdocumental*. Concentrando-se inicialmente na tarefa de identificar possibilidades interativas, trago abaixo um debate levantado por Alex Primo (2008) acerca dos tipos de interação, antes de convocar ainda neste capítulo apontamentos sobre a interface - veículo que suporta essa interatividade convocada pela narrativa. Nos capítulos subsequentes daremos prosseguimento ao aprofundamento do debate sobre aspectos que habitam os universos de atravessamento desse processo, puxados aqui por meio de noções de singularidades, resistência e espaços de aprendizagem.

Para Alex Primo (2008) o termo interatividade em ambientes informáticos denota certa imprecisão, se apresentando como um conceito impreciso e escorregadio. Se baseando em discussões entre Arlindo Machado e Raymond Williams, Primo (2008) nos fornece um panorama que aponta para o debate da distinção entre o que é meramente reativo e o que é potencialmente interativo, nos fornecendo material (sem a pretensão de um "postulado fechado e acabado") para a formulação de duas possibilidades de interação (Interação Mútua e Interação Reativa), discutidas em seis dimensões (Sistema, Processo, Operação, Fluxo, *Throughput*, Relação e Interface) ao qual exponho de forma pormenorizada no Quadro 1:

Quadro 1 - Quadro de interação reativa x interação mútua de Alex Primo

Dimensões	Interação Mútua	Interação Reativa
Sistema: um conjunto de objetos ou entidades que se inter-relacionam entre si formando um todo.	Aberto. Um todo global. Agentes inteligentes. Voltado à evolução e desenvolvimento. Elementos interdependentes. Quando um elemento é afetado, o sistema se modifica. O contexto influencia o sistema. Princípio da equifinalidade.	Fechado. Relações lineares e unilaterais. Reagente com pouca ou nenhuma condição de alterar o agente. O contexto não é percebido e portanto não pode ser influenciado pelo sistema. Sem trocas com o ambiente não evolui. Sem equifinalidade.
Processo:	Negociação.	Relação de um certo estímulo e de uma

acontecimentos que apresentam mudanças no tempo.	Resultados sempre imprevistos. Constante redefinição.	determinada resposta.
Operação: a relação entre a ação e a transformação;	Ações interdependentes Cada agente, ativo e criativo é influenciado e influencia o comportamento do outro e do ambiente.	Ação e reação. Hierarquia. Um polo age e o outro reage.
Fluxo: curso ou sequência da relação.	Dinâmico. Em desenvolvimento.	Linear. Predestinado. O usuário circula por perguntas que foram feitas antes de sua chegada na interação, e obtém respostas que foram emitidas antes mesmo desse relacionamento se estabelecer.
<i>Throughput</i> : o que se passa entre a decodificação e a codificação (inputs e outputs)	Interpretação.	Reflexo ou automatismo. Sem interpretação aos estímulos. Falsa aparência interpretativa.
Relação: as trocas entre elementos ou subsistemas.	Negociada. Relativismo. A relação vai sendo definida durante o processo.	Predeterminada. Objetivismo. Lógica. Sucessão temporal de causa e efeito.
Interface: superfície de contato, agenciamentos de articulação, interpretação e tradução.	Virtual (complexo, problemático). Interação com um ou mais agentes inteligentes e criativos, resultando em atualizações do sistema.	Potencial. Inspira um pseudomovimento, um falso movimento do possível.

Fonte: Primo, 2008.

Chegando aqui, podemos perceber como é inevitável a aproximação entre termos interface e interatividade quando falamos de produtos do meio digital como i-docs, *webdocs*, webfilmes, games ou qualquer tipo possível de plataforma audiovisual interativa. A rigor, nos termos de Primo (2008), podemos concluir que tanto o *webdoc* como até os games, como conhecemos, se encontram "ainda" dentro das possibilidades da interação reativa; estando a seara da interação mútua reservada a produtos associados ao que vou chamar, por hora, de agentes inteligentes ou inteligências artificiais. Proponho então garimpar apontamentos para um olhar mais atento sobre a interface contemporânea, sem perder de vista sua relação com essas duas dimensões da interatividade.

Seguindo procurando entender melhor como podemos nos localizar entre possíveis tipos/modos de interface, em paralelo aos possíveis modos de interação [inicialmente me referindo aos dois modos descritos no Quadro 1, mas posteriormente

aos quatro modos de interação de Aston e Gaudenzi (2012), posto mais a frente no capítulo 2.1 - Contribuições para categorização e análise de *webdocs* interativos] lanço mão da obra de Steven Johnson (2001) "Cultura da Interface - Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar" em busca de um percurso historiográfico e conceitual que possa fornecer os subsídios para tal empreitada.

Johnson (2001) entende as interfaces digitais não apenas como espaços mediadores, mas sim como ambientes complexos que se configuram a partir de metáforas que organizam e gerenciam a informação no espaço-informação, através de sua "arte de representar zeros e uns numa tela de computador" (JOHNSON, 2001, p. 9). No entanto, o autor pensa a interface de forma mais abrangente, para além do universo digital, proclamando os atravessamentos desta, com fenômenos culturais e históricos, apontando, por exemplo, a presença e o desenvolvimento da interface na arquitetura e na literatura.

No sentido mais simples, de manual, diríamos que a interface consiste em clicar um mouse em certos objetos para ativá-los, clicar em direções para movê-los, clicar e arrastar para interagir com eles. Sem dúvida é disso que se trata. Mas minha definição, a definição que se estende por todo *Cultura de interface*, pressupõe que a interface é na realidade todo o mundo imaginário de alavancas, canos, caldeiras, insetos e pessoas conectados - amarrados entre si pelas regras que governam esse pequeno mundo, isso, para mim, é uma interface em seu modo de arte elevada (JOHNSON, 2001, p 10).

A interface seria - para além desses clics - uma metáfora ao processo de imaginar o mundo através da organização espacial. Da mesma forma que catedrais góticas representavam o inimaginável reino dos céus para os cristãos - num tempo ainda de massas iletradas; a interface digital contemporânea corporifica a complexa trama de zeros e uns dos sistemas, em imagens compreensíveis aos seus *interatores*, inclusive os não letrados nas linguagens de programação informática.

Podemos conceber uma primeira metáfora para a interface digital, simplesmente representada a partir de um espaço de dados ou espaço-informação? Talvez sim para "iniciados" e especialistas. Como podemos perceber voltando para a década de 1970, momento ainda seminal para o computador, sabemos o que as limitações de armazenamento e processamento de dados puderam oferecer enquanto interface: linhas de comando de caracteres (letras, números e símbolos combinados) num monitor esverdeado. Nesses termos - considerando o senso comum dos potenciais usuários da interface - me parece extremamente difícil conceber uma metáfora compreensível para esse tal espaço-informação, sendo ele composto por uma rede sistêmica de informação, entre homens e máquinas, carente de forma, assim como o desconhecido parece nos

provocar o debate em busca de se tornar conhecimento-forma. No entanto, entre as décadas de 1970 e 1980 com o desenvolvimento da interface gráfica visual se consolidou a ideia de que se poderia representar graficamente o que se quisesse na tela de um computador. Lembrando aqui que a literatura já nos vinha fornecendo subsídios para se imaginar espaços análogos - semelhantes ao espaço-informação - como o banco de dados capaz de conter todas as obras literárias possíveis dentro da realidade inerente à Biblioteca de Babel de Jorge Luis Borges, podendo ser, de forma mais abrangente, interpretada como uma metáfora para a sociedade da informação ao qual vivemos hoje.

O primeiro grande marco do desenvolvimento da interface gráfica do usuário (*GUI*) foi sem dúvida a metáfora do *desktop* (área de trabalho) - desenvolvida inicialmente pela *Xerox PARC*<sup>8</sup> e popularizada a partir do lançamento do *Apple Macintosh* em 1984. A metáfora do *desktop* - "olhe e sinta" - interferiria não apenas na nossa percepção do espaço-informação, mas também na nossa percepção dos ambientes e objetos do mundo real. "Não havia uma palavra para definir a sensibilidade visual de um computador porque até àquela altura os computadores não tinham possuído nenhuma." (JOHNSON, 2001, p. 45)

A metáfora do *desktop* nasceu acidentalmente - apenas como uma analogia a ser descartada - na resolução para um outro problema: a implementação das janelas, que de início pareciam desajeitadas, disputando espaço na tela sem se sobrepor. A solução encontrada pelo pesquisador Alan Kay da *Xerox PARC* foi:

"(...) conceber a tela como uma escrivaninha, e cada projeto, ou parte de projeto, como papéis sobre a escrivaninha. Era a metáfora original do *desktop*. Como se estivéssemos trabalhando com papéis de verdade, aquele com que estaríamos lidando num momento dado ficava em cima da pilha. (JOHNSON, 2001, p 43)

O paradigma da metáfora do *desktop* opera se fazendo valer de nossa memória espacial. Não é atoa que ao longo do desenvolvimento da interface gráfica contemporânea os sistemas operacionais em sua sucessão de versões, seja Mac ou Windows insistiram em procurar manter as coisas ancoradas em um lugar (barra de menu nos cantos, a localização dos ícones no *desktop* a exemplo da lixeira, etc).

Mas se a organização espacial do *desktop* se mostrou tão eficiente sobre a organização textual das linhas de comando - provando que assim como as catedrais

---

<sup>8</sup> Com sede em Palo Alto, Califórnia, nos Estados Unidos, a Xerox Palo Alto Research Center (PARC) foi uma importante divisão de pesquisa e inovação da Xerox Corporation, responsável pelo desenvolvimento das primeiras interfaces gráficas de usuário (GUI).

góticas conseguiram sintetizar o espírito das escrituras sagradas para seus súditos convertendo palavras em arquitetura, seria também mais fácil para os *interatores* do computador se utilizar de sua memorização visual para se localizar em meio ao "inconcebível" espaço de bits - porque a metáfora da janela se sobressai, já que esta, com sua flexibilidade, não se funda em termos espaciais numa localização fixa, ganhando inclusive mais potência ao ser arrastada e maleada? Talvez porque a janela se apresente como uma ferramenta capaz de ver esse espaço-informação com profundidade e para além da tela. Podendo aproximar-se como um microscópio ou distanciar-se para alcançar uma visão do todo.

É interessante observar que mesmo com esse potencial de localização visual de nossos arquivos, provocado pela *metáfora do desktop* e ampliado pelo uso das janelas, costumamos pensar neles de forma textual (título e conteúdo). Outra qualidade das janelas, é a possibilidade de realização de múltiplas tarefas ao mesmo tempo. Lembrando que essa qualidade desperta certo receio pelo fato de que, se realizamos múltiplas tarefas, estamos dispersos com risco de se perder entre as demandas. Porém esta desconfiança não se funda na prática, pois desconsidera o fato de que a qualidade de realizar múltiplas tarefas é algo reconhecido como natural para o comportamento humano, pois nos dias de hoje quem nunca preparou um almoço enquanto cuidava das crianças e atendia uma ligação no telefone celular apoiado pelo ombro. Podemos afirmar que, de certa forma, a metáfora da janela representou uma libertação em relação a interface - *pré-desktop* - de linha de comando de sistemas como o *MS-DOS*, onde tínhamos sempre que digitar uma porção de caracteres para realizar tarefas simples como localizar um arquivo, sendo então possível realizar apenas uma tarefa de cada vez.

Hoje parece inconcebível pensar na interface sem janela. Até o nosso indispensável navegador se apresenta como uma derivação da janela, capaz de traduzir o espaço invisível da *web*. Essa metáfora se tornou tão forte que podemos dividir a história da interface em "pré-janelas" e "pós-janelas", porém temos que reconhecer que ela permanece quase que inalterável desde seu revolucionário sucesso com o *MacOs Classic* de 1994 e o *Windows 95*.

A metáfora da janela representou a possibilidade de enxergar o espaço-informação com mais clareza, mas o *hiperlink* ou simplesmente *link* - enquanto hiperligações do hipertexto - nos permitiu costurar os emaranhados elementos desse mundo de uma forma mais coerente. O *hiperlynk* contribui para se pensar o mundo on-line de forma revolucionária, expondo as conexões entre os diferentes pontos que constituem as

diferentes itinerâncias da jornada do *interator*. Esses vários destinos não são fortuitos, mas sim ligados por diferentes vínculos de associação e interesse. Steven Johnson (2001) dispensa especial atenção sobre o potencial criativo do hiperlynk, apontando que "Na terminologia da linguística, o link desempenha um papel conjuncional, ligando ideias díspares em prosa digital." (JOHNSON, 2001, p. 88). O autor cita, por exemplo, como Charles Dickens utiliza os *links* em seus romances, onde suas personagens atuam ligando semelhanças entre rostos misteriosos, fatos e lembranças em busca de ordenar uma lógica que quando estabelecida denota sentido de conclusão à narrativa.

Diante da crise da imaginação contemporânea gerada pelos excessos de informação que nos interpelam em praticamente qualquer momento e lugar, podemos nos inspirar nas personagens de Dickens e utilizar a interface contemporânea como "antídoto (...) na tentativa de subjugar toda essa complexidade prolífica para dar-lhe coerência". (JOHNSON, 2001, p. 91) Dessa forma o hipertexto, figura como uma interface de resistência, com o potencial de nos servir, ligando documentos que partilham semelhantes qualidades semânticas. Lembrando que em sua jornada o *interator* deve ser ativo, se colocando bem mais como um "desbravador de trilhas" que um passivo "navegador desgovernado". Estabelecendo relações renovadas de elementos antes separados, o *interator* contribui para a abertura de novas trilhas, que ilustram muito mais um ambiente, que uma narrativa propriamente dita. O leitor do hipertexto, reivindica sua posição autônoma, reconhecendo que mesmo num texto linear "fechado", este já portava potencial para uma certa revolta onde em seus processos imaginativos e interpretativos liam "para além do texto" - talvez nos termos de Roland Barthes - proclamando "A morte do autor" onde o ambiente se sobrepõe ao argumento e a liberdade mutante sobre a coerência narrativa.

O link é a primeira nova forma significativa de pontuação a emergir em séculos, mas é só um sinal do que está por vir. O hipertexto, de fato, sugere toda uma nova gramática de possibilidades, uma nova maneira de escrever e narrar. (...) Mais que qualquer outro elemento de interface, o link pertence às periferias culturais, não aos conglomerados high tech. (JOHNSON, 2001, p 87)

A navegação no ambiente hipertextual da *web* pode parecer ainda desconcertante quando nos sentimos perdidos em suas entranhas, mas acredito que com o amadurecimento da prática em si - de navegar por meio da interface digital - vamos cada dia mais nos aclimatar ao jeito meio solto de suas vias. "Os links de hipertexto são supostamente um artifício de narração, mas seu uso mais intrigante veio a ser mais sintático, mais próximo do modo como usamos adjetivos e advérbios em nossa linguagem

escrita." (JOHNSON, 2001, p. 100-101) A tendência é ampliar sua metáfora para além das ideias micro sintáticas, conquistando espaço numa noção mais macro de um ambiente narrativo.

O hipertexto é parte indissociável da interface digital contemporânea e da mesma forma podemos considerar toda a dimensão textual desta interface - reconhecendo primeiro que o computador também mudou nossa forma de conceber e escrever nossos textos. Em meio as metáforas espaciais e aos "traumas pós linha de comando" o papel do texto parece fadado a uma qualidade secundária, porém a palavra nunca pôde estar ausente - tanto na era da linha de comando, quanto da era das interfaces gráficas.

Para além da função acessória o texto aparece como protagonista quando o assunto é gerenciamento de informações, pois toda a lógica de automação programada é processada a partir de comandos e referências numéricas e textuais com binada com alguns símbolos e pontuações, e portanto gira em torno de questões não só matemáticas mas também semânticas; e nesse sentido JOHNSON (2001) vai além e nos desafia a imaginar um desenvolvimento de processamento de dados capaz de apurar respostas baseadas em estatísticas e comparações entre documentos, a ponto de revelar informações não apenas semânticas mas também estilísticas.

Johnson (2001) sugere a implementação de uma interface semântica inteligente - além da lógica espacial - para gerenciamento de arquivos; e imagina um perturbador sistema de gerenciamento semântico que tomaria decisões baseado em categorias programadas que desencadeariam decisões mais críticas a cargo da máquina que por sua vez poderia, por exemplo, organizar, atualizar e até deletar nossos arquivos a partir de análises próprias. Nesse ponto, temos que reconhecer que estamos indo além de uma interface baseada em padrões textuais ou espaciais e enveredando para o último e mais complexo implemento da interface digital contemporânea - os agentes inteligentes.

Já que a partir da metáfora da interface gráfica ficou subentendido que o computador poderia copiar praticamente tudo, então porque não copiar o ser humano, não só em nível físico e simbólico, mas também em nível sensível e subjetivo? A literatura e o cinema de ficção científica têm nos mostrado, de forma extensa, um panorama distópico - alerta de perigo - quando o assunto é confundir máquinas com humanos, a exemplo de obras como *O homem da areia* de E. T. A. Hoffmann, *Neuromancer* de William Gibson, *Blade Runner* de Ridley Scott, *Matrix* de Lilly e Lana Wachowski e mais recentemente a série inglesa *Black Mirror* criada por Charlie Brooker para a *NetFlix*.

As "entidades digitais antropomorfas" dotadas de personalidade, vocação à aprendizagem e senso de humor, vem sendo imaginadas num passado longínquo, mas a possibilidade de realização e comercialização destes "produtos" é coisa dos nossos dias. Esses agentes nem sempre assumem uma personificação (humano, animal, robô, objeto animado), se manifestando em diferentes formas, como a de um navegador, aplicativo, painel de um veículo ou caixa de som inteligente. O fato é que já convivemos entre alguns protótipos de agentes inteligentes a serviço de empresas de diferentes tamanhos e naturezas, incluindo principalmente as grandes *techs* como acontece, por exemplo, em projetos de assistentes pessoais (como o *Google Assistente*, a *Siri* da *Apple* e a *Alexa* da *Amazon*), atendentes virtuais (como encontramos em instituições bancárias, empresas de telecomunicação, etc), serviços de streaming de música (como *Deezer* e *Spotify*), vídeo (*YouTube*) e as ditas inteligências artificiais que negociam informações de seus usuários e regem redes sociais (plataformas de busca como *Google*, sites de vendas como *Amazon* e *MercadoLivre* e redes como *FaceBook*, *Instagram* e *TikTok*).

Esses agentes podem atuar em diferentes estágios de controle, desde os de manipulação direta - ao qual já estamos habituados a operar nas interfaces gráficas contemporâneas; e até em meios de comunicação mais antigos, através de dispositivos como o telefone e o controle remoto da tv ou videocassete - até os de manipulação indireta, através de automações que assumem parte do controle das ações a partir de programações, que solicitam padrões ao usuário ou que os colhem ao seu bel prazer.

Como o nome sugere, os agentes são delegados, representantes. Fazem coisas para nós. (...) um agente de software pode ser um grande alívio, mas isso tem um preço. O controle tátil, imediato da interface tradicional, dá lugar a um sistema mais oblíquo, em que nossos comandos são peneirados através de nossos representantes, como numa burocracia do desktop. (JOHNSON, 2001, p 136)

Para Johnson (2001, p. 135 e 136) estes agentes podem ser divididos em três classes: o agente "pessoal", o agente "viajante" e o agente "social", onde cada um deles implicaria numa abrangência diferente de interação entre homem-computador. Essas classes estão ligadas mais a um comportamento subjacente do que a representação superficial do próprio agente.

Alguns são misantropos e sicofantas: instalam-se no disco rígido do nosso computador e lá ficam para sempre, espionando nosso comportamento e ajudando quando têm uma chance. Outros são turistas em tempo integral, vagando pela Internet em busca de informação e só voltando para casa quando têm novidades para contar. Alguns agentes são extrovertidos; compilam dados relevantes para nós conversando com outros agentes, trocando histórias e recomendações. (JOHNSON, 2001, p 135)

A interface gráfica contemporânea vinha trabalhando essencialmente no desafio de dotar seus usuários com um poder imediato, como um controle tátil, ou extensores tecnológicos do corpo nos auxiliando a nos tornarmos mais hábeis. No entanto, esse novo paradigma vem contrariar esta lógica vigente dando maior controle às nossas máquinas ao invés de nós.

O músico e cientista da computação, conhecido como um dos precursores da realidade virtual, Jaron Lanier tem sido uma das pessoas mais influentes da contemporaneidade quando a questão é a crítica aos fenômenos culturais que podem ser desencadeados pelos agentes inteligentes. Porém é bom deixar claro a quais agentes que as críticas de Lanier se dirigem. O agente pessoal por exemplo, regido por padrões configurados a partir de manipulação indireta podem efetuar tarefas simples em nossas máquinas criando automações como disparar um antivírus, realizar backups automáticos e deletar arquivos para manter nossos discos com espaço suficiente para rodar determinados softwares. Desde que seu desenvolvimento esteja sendo monitorado, e sua inteligência não seja capaz de fazê-lo executar tarefas não autorizadas por nós, parece que essa classe de agentes pessoais não nos oferece grande perigo.

O problema dos agentes parece residir no fato deles viajarem entre diferentes dispositivos, transformando informações em moeda de troca, nos representando nessas transações como se eles realmente nos conhecessem a fundo a partir de regras quantificáveis, podendo antecipar nossas escolhas. Lanier, em seu conhecido texto processo iniciado em 1995 *Agents of alienation*<sup>9</sup> aponta: "Se os consumidores da informação veem o mundo através dos olhos do agente, então a propaganda se transformará na arte de controlar os agentes, por meio de suborno, *hackeamento* ou o que quer que seja."(LANIER, 1995, Tradução nossa)<sup>10</sup> O autor aponta o agente inteligente como uma espécie de design de interface medíocre ao mesmo tempo que, de forma sedutora, é apresentado como algo revolucionário e encantador pela publicidade bancada por departamentos de marketing.

Como já apontado anteriormente - no tópico 1.2 *Entre a convergência das mídias e o fogo cruzado das redes* - o risco da sujeira de informações eletrônicas já pode ser sentido nos dias de hoje. Notificações sonoras e luminosas são disparadas por agentes

---

<sup>9</sup> Disponível em: <http://www.jaronlanier.com/agentalien.html>

<sup>10</sup> No original: If info-consumers see the world through agent's eyes, then advertising will transform into the art of controlling agents, through bribing, hacking, whatever.

viajantes e sociais, em nossos dispositivos. Os agentes viajantes usam freneticamente os diferentes espaços das telas, chamando nossa atenção para consumir algo, seja mais informação, serviços ou coisas. No caso dos agentes sociais somos convidados também a oferecer e consumir narrativas digitais cotidianas forjadas por nós e por outras pessoas ou instituições. Nesse processo, nossos anseios previstos por estes agentes inteligentes são encarados como uma espécie de "corpo capital" capaz de gastar porções de "moedas digitais". Anúncios comerciais saltam entre nós e aquilo que queremos acessar na tela. Nos atrasamos e muitas vezes precisamos nos mover fisicamente, através de toques na tela, para nos livrarmos do assédio. Se não os suportamos mais e pertencemos a uma determinada classe de pessoas que tem um determinado poder de compra, há na maioria das vezes uma possibilidade de pagar determinada quantia para nos livrarmos do problema e estarmos pretensamente à frente dos que serão obrigados a conviverem com tal incômodo excessivo, sendo assim mais expostos, aumentando a possibilidade de serem fígados. Se o serviço é bloqueado ou a quantidade de informação ultrapassa a aceitação dessa parcela que não pode pagar, há sempre a possibilidade de um ato hacker revolucionário à moda Hobin Hood, que garanta uma última tentativa de acesso a determinada informação no território de disputa do ciberespaço.

Essas inteligências aplicadas, sobretudo, nos espaços das redes sociais, acabam por converter nossas representações digitais de forma reduzida e caricata ao que realmente somos. Esse nosso eu digital vai sendo contaminado pelos agentes inteligentes por meio da espionagem de nossas interações no espaço-informação e a partir disso vão compilando e processando informações para se intrometer em nossas subjetividades como agentes reguladores, nos dizendo o que gostamos ou não. "Precisamos de mapas rodoviários melhores do espaço-informação, não de um melhor serviço de entregas. (JOHNSON, 2001, p. 144)

Os agentes fazem as pessoas se redefinirem como seres inferiores. ESSE é o problema do monstro. (...) Você muda a si mesmo para fazer o agente parecer inteligente. Especificamente, você se torna burro. (LANIER, 1995, Tradução nossa)<sup>11</sup>

A continuação da discussão crítica sobre os agentes inteligentes é algo que me parece urgente, no entanto não é o foco desta pesquisa adentrar nos pormenores deste debate, sendo reservado aqui apenas uma indicação enquanto uma dimensão da interface

---

<sup>11</sup> No original: Agents make people redefine themselves into lesser beings. THAT is the monster problem. (...) You change yourself in order to make the agent look smart. Specifically, you make yourself dumb.

contemporânea, no entanto nos chama a atenção os alertas de Jaron Lanier que parece lutar contra um futuro distópico habitado por um ecossistema de agentes idiotizados e pretensiosos a se passar por algo que não podem ser: humanos. Pois se achamos que uma máquina pode ser como um ser humano, talvez estejamos cegos sobre uma dimensão mais essencial do espectro da alma humana em vida encarnada.

Como os agentes são as ferramentas mais independentes — as mais autônomas — do repertório da interface, sua influência pode vir a se revelar a mais ampla e a mais sutil. Esta é uma razão por que o projeto de nossos agentes inteligentes não deveria ser deixado nas mãos de executivos e tecnocratas. (JOHNSON, 2001, p 136)

Baseado nos termos de Johnson (2001) propomos, até aqui, que a interface contemporânea pode ser observada a partir de cinco dimensões: a metáfora do *desktop*, as janelas, os *hiperlinks*, o texto e os agentes.

O que realmente nos interessa abordar aqui é a relação entre interface e interatividade em plataformas audiovisuais interativas. Essas interfaces audiovisuais com seus potenciais interativos, aliadas à força da história e à dinâmica da narrativa se engendram de forma a constituir toda uma gama de possibilidades de configurações dispostas a convidar o usuário ao agenciamento e a facilitar sua comunicação com os bancos de dados e os sistemas de comandos, dentro de um *webdoc* interativo hospedado na *web*. Entradas (*inputs*) de comandos de click pelo *mouse*, *pad* ou *touch screen*, de texto pelo teclado, ou de comandos de voz por meio de um microfone; e saídas (*outputs*) através processos disparados no sistema, da impressão de imagens e textos no monitor e sons e palavras tocadas através de saídas de áudio (fones de ouvido, auto falantes).

### **1.7- *Webdoc* como ambiente de resistência e singularidades**

Alguns dos primeiros *webdocs* que naveguei ficaram bem gravados na minha memória - acredito que em decorrência da combinação entre o tema ou causa defendida e a sagacidade com que exploram a linguagem. Os *webdocs* eram: *Mobiliário Urbano*, *Quipu Project* (2014), *Las Rutas del Oro* (2015), *Sarcellopolis* (2015), *Camera War* (2009), *Prision Valley* (2009), *Seances* (2016) e *World Brain* (2015). O ano era 2016 e eu tinha acabado de participar da oficina *Webdocumentário e cidade - por um cinema descolonizador* com Eduardo Liron e Mirrah da Silva, durante o *Circuito Penedo de Cinema*. Todos esses *webdocs*, me foram indicados durante essa oficina que se dividia em três partes - Narrativa, Disputa Política e Temática da Cidade - e tinha como proposta,

compartilhar experiências sobre *webdoc*, explorando os potenciais narrativos e a interatividade como uma ferramenta adequada à reflexão de novas cartografias e linhas narrativas a partir dos processos históricos e geográficos da composição de uma cidade. O ponto de partida era o *webdoc Mobiliário Urbano* e o cruzamento da obra com produções de outras regiões do país e do mundo. Durante essa oficina ouvi Eduardo Liron se referir a *webdoc* como um ambiente de resistência e a partir dessa fala me interessei por esta questão específica que é análoga a inquietação que já me acompanhava desde meados da década de 1990 enquanto criador multilinguagem - arte como agente transformador, ou como eu gostava de falar: arte e educação como uma saudável subversão.

A primeira parte da oficina apresentava algumas possibilidades de incorporação à narrativa no *webdoc* com ênfase na aleatoriedade, apontando que a narrativa poderia ser experimentada de forma linear, "como num filme tradicional", com o sistema dispondo uma sequência com todos os vídeos em ordem predeterminada, sem possibilidade de alteração; ou de forma não-linear, permitindo a mudança da ordem narrativa a partir de algum componente de escolha ou de aleatoriedade. Dentro desta possibilidade de não-linearidade, a interatividade poderia acontecer de forma consciente, quando o usuário efetua um comando (*input*), obtendo uma resposta (*output*) do sistema; ou inconsciente quando o sistema se remodela enquanto a narrativa avança, sem uma intenção do usuário através de um comando consciente. A expansão das mídias era destacada pelo uso de diferentes tipos de mídia e a flexibilidade criativa no uso destas mídias, a exemplo de *Quipu Project*, *Prision Valley* e *World Brain* (Figura 1).

Figura 1- *Layout* da interface de Word Brain.



Fonte: *Word Brain*

Na segunda parte da oficina - Disputa Política - o *webdoc* enquanto meio e forma era destacado como ferramenta de resistência em oposição ao mercado, por sua qualidade em apresentar o cineasta *webdocumentarista* como produtor independente num cenário em construção - um pesquisador de linguagem, desbravador de um novo dispositivo - remetendo a fase de invenção do cinema, onde este assume os papéis de distribuidor e exibidor do seu produto. De um lado as dificuldades do meio, como a variação de banda e qualidade de equipamentos de exibição entre os potenciais usuários (poder aquisitivo necessário para o acesso) e a internet em rápida e constante reinvenção onde os meios e por consequência, os produtos, podem ficar obsoletos (como no caso do *Adobe Flash Player* que deixou de funcionar em 31 de dezembro de 2020, tirando do ar centenas de *webdocs* desenvolvidos com esta tecnologia proprietária em todo o mundo). Em paralelo, as vantagens se apresentam através das possibilidades de independência e “gratuidade” no acesso, o rápido escoamento (imprevisível na *web*) e a comunicação imediata e integração com outras mídias que podem facilitar projetos de denúncia como *Quipu Project* e até o próprio *Mobiliário Urbano* denunciando casos de gentrificação no Centro de São Paulo.

A terceira parte da oficina, focada na Temática da Cidade, dava continuidade à questão de disputa política e mostrava pontos em comum entre os projetos apresentados, como por exemplo: as tensões entre a *web* como tecnologia de controle (lógica militar) e a *web* livre com potencial de fazer fluir múltiplas formas de pensamento (lógica *hacker*). *Mobiliário urbano* como um cinema “às avessas dos bandeirantes” (articulado com diferentes frentes de resistência à expulsão da população com menos poder aquisitivo do centro de São Paulo) e *Quipu Project* como um cinema de denúncia (articulado numa tecnologia social em prol de justiça para os cerca de 21 mil homens e 272 mil mulheres indígenas esterilizadas pelo programa de planificação familiar do governo Alberto Fujimori no Peru) - ambos os projetos ilustrando qualidades de um possível cinema interativo descolonizador e de resistência.

A *web* como campo de batalha. A colonização da *web* via o mercado (espectro modernista) versus os movimentos de resistência (espectro decolonial) expandindo suas disputas das ruas para a rede mundial de computadores.

Para Matthieu Lietaert (2011) hoje, todos nós possuímos um poder surpreendente: “[...] temos nossa própria imprensa de Gutenberg. (...) Com 20.000 dólares, você está

totalmente equipado para produzir conteúdo de vídeo para transmissão!" (LIETAERT, 2011, p.x) (tradução nossa)<sup>12</sup>. Todos podemos distribuir informação.

[...] O que parece trivial, mas é tão épico, é que todos nós possuímos a distribuição. Não há mais os guardiões do portão. Não preciso mais ir a uma grande emissora e convencê-los de que precisam financiar nosso projeto sobre o genocídio de 1994 em Ruanda. (LIETAERT, 2011, p.x) (tradução nossa)<sup>13</sup>

Como veremos ao longo desse trabalho, esses ambientes de resistência ou insurgentes se delineiam em diferentes dimensões, para muito além dos aspectos de dependência ou não de um "mercado" audiovisual. Cabe esclarecer o que estamos procurando apreender aqui, por ambiente e resistência ou insurgência.

O ambiente ao qual nos referimos engloba diferentes fatores que envolvem multidimensionalmente um conjunto de circunstâncias e substâncias (espaços, sujeitos, objetos e as imaterialidades do imaginário e do desconhecido) em relação e atravessamentos. Em consideração a esta multidimensionalidade, o ambiente inclui transversalmente o natural/ecológico, social/político, poético/artístico, Informacional/comunicacional, virtual/midiático, tecnológico e porque não uma dimensão do desconhecido e inapreensível mágico e espiritual.

O ambiente em suas composições complexas se estabelece para quem os experiencia. Um "real" se impõe nesse ambiente multidimensional. Lutamos com resiliência para nos habituarmos às "regras" do ambiente. Habitamos um presente que continuamente a cada instante se faz passado ao mesmo tempo em que toma o futuro sem fronteira palpável em experiência. O tempo atravessa incessantemente o ambiente. Individualmente - em certa medida e invariavelmente - paramos numa única fronteira - a da morte. Em certa medida, porque algumas "materialidades" de nossas vidas podem permanecer no tempo - "imagens" de nós mesmos e outros rastros (imagens impressas, projetadas ou imaginadas, lembranças, escritas, melodias e toda ordem de atos criativos). As dimensões "espaciais" do ambiente podem ser delimitadas por barreiras mais rígidas e artificiais através de muros, leis, ideias; e de barreiras mais difusas e orgânicas dos ecossistemas, do sensível, das emoções. O ambiente pode também se constituir em fronteiras dissolutas ou inexistentes - como em sua dimensão temporal em eterno devir.

---

<sup>12</sup> No original: "Today, with 20,000 dollars you are fully equipped to produce broadcast video content!" (LIETAERT, 2011, p.x).

<sup>13</sup> No original: "Which seems trivial but is so epic, is that we all have distribution. There are no gate-keepers anymore. I do not need anymore to go to a large broadcaster and convince them that they have to fund our project on the 1994 genocide in Rwanda." (LIETAERT, 2011, p.x).

Quando nos deslocamos no espaço, atravessamos ambientes e por eles somos atravessados.

Vivemos diante do "real" imposto, imersos em nossos ambientes forjados na linha espaço-temporal da "história" - o passado sempre pode nos oferecer certa concretude, o presente pode nos parecer incidental ou acidental mas no entanto é razoavelmente organizado em decorrência do que se passou e o futuro por sua vez pode nos parecer uma incógnita, dividido em múltiplas possibilidades, mas para além de sua generosa desorganização ou organização imprecisa, reside acontecimentos influenciados pelo agora e pelo passado.

O ato de resistência ou processo insurgente ocorre em oposição ao que é imposto e nos limita à experiência da vida em liberdade e plenitude - fere a carne, a diversidade, normaliza a dor, a miséria, a fome, a guerra, a morte de humanos e de outros seres vivos, degrada culturas, saberes, sentidos, ecossistemas.

É terrível o que está acontecendo, mas a sociedade precisa entender que não somos o sal da terra. Temos que abandonar o antropocentrismo; há muita vida além da gente, não fazemos falta na biodiversidade. Pelo contrário. Desde pequenos, aprendemos que há listas de espécies em extinção. Enquanto essas listas aumentam, os humanos proliferam, destruindo florestas, rios e animais. Somos piores que a Covid-19. Esse pacote chamado de humanidade vai sendo descolado de maneira absoluta desse organismo que é a Terra, vivendo numa abstração civilizatória que suprime a diversidade, nega a pluralidade das formas de vida, de existência e de hábitos. (KRENAK, 2020, p 7)

O que nos trouxe até aqui? O que sustenta essa desumana apatia em deixar as coisas como estão? Que engrenagem é essa que se ultraja de civilização? Uma coisa é certa: a humanidade "civilizada" se encontra - refém da modernidade capitalista ultraliberal globalizada - em um transe em torno da ilusão de que tudo pode ser mercadoria e o valor de troca de toda a natureza de coisas está acima do bem-estar humano e da saúde do ecossistema global.

Nos inspiremos em Frantz Fanon (2008) em suas atitudes insurgentes contra as imposições de subjetividade do colonialismo racista antinegro. Nos coloquemos em atitude crítica sobre o passado e sobre a sociedade contemporânea, assim como sobre nossa própria integridade no intuito de identificar as atitudes que sustentam esse projeto globalitarismo, nos termos de Milton Santos (2006). Identifiquemos, analisemos e nos coloquemos em atitude - a desorganizar suas estruturas coloniais fracassadas para que uma humanidade renovada em seu sentido primordial de ser vivo possa se desenvolver.

Chegando nesse ponto, me parece interessante olhar para o que o colonialismo tem tentado apagar desde tempos remotos em sua famigerada percepção de território. Os

povos originários me inspiram em sua capacidade de resistir a uma guerra que nunca acabou - pelo menos por aqui. Vejamos as notícias constantes, de violência contra os povos indígenas, que se intensificaram com os tempos do “bolsonarismo” no Brasil. Os Guaranis por exemplo vivem em constante ameaça, espremidos em pequenos pedaços de terra cercados por fazendas de gado e por vastos campos de soja e cana-de-açúcar.

As práticas desses povos originários que resistem ao extermínio, parecem ser análogas ao ideal trazido por Milton Santos (1994) ao se referir a um tal homem lento que tece criativamente a solidariedade no lugar, em comunidade. Milton Santos (2000) define território como um abrigo de um lugar de relações humanas - identidade, vizinhança, solidariedade. Para os Guaranis a terra é a origem da vida. E hoje em seus territórios, suas terras são aterrorizadas, pessoas passam fome e seus líderes são assassinados enquanto reivindicam o ideal Guarani de "terra sem males".

Esses territórios outros, idealizados pela luta do povo Guarani e por pensadores como Milton Santos, parecem que vão em sentido oposto à maré ensandecida do capital e do consumo. Esse tipo de resistência parece apresentar certa eficiência. Se atrasamos a máquina, caminhamos em direção oposta, encontramos outros saberes e subjetividades que tendem à "cura". A palavra selvagem, por exemplo, pode ganhar outros contornos, outros sentidos, uma aura que talvez, nós civilizados, desconheçamos ou sejamos - por hora - incapazes de conceber. Algo parece estar escondido. Ailton Krenak (2021) fala numa pulsão de vida e recorre a uma narrativa ou uma fundação - como ele se refere - da tradição Guarani em que

[...] a palavra Nhe'ẽ é o hálito, o respiro, é na verdade o disparador da vida. Nós só vivemos por que tem esse Nhe'ẽ que é ao mesmo tempo o dom da palavra, o dom da fala e o hálito - esse arrrr respirar. Se prestarmos atenção quando fazemos esse indispensável movimento com nosso organismo - que é o de respirar (ele inspira e respira) Nhe'ẽ, Nhe'ẽ, Nhe'ẽ Porã, é só emitir esse arrrr, inspirar, respirar. Nhe'ẽ, Nhe'ẽ, Nhe'ẽ Porã é a boa palavra. A boa palavra é também o hálito da vida. É maravilhoso que na tradição guarani, dos nossos parentes Nhandeva e M'byá também, o povo que fala guarani. O Nhe'ẽ é a fala, é a palavra, é o hálito. É uma cultura que reconhece que o dom da fala é a própria manifestação da vida em nós, em nosso corpo, é uma maravilha. Nos convoca a celebrar a vida como um dom. Como um dom que não dependeria de nenhum recurso externo a cada um de nós para essa experiência ser vivida da maneira mais expansiva. Se estendendo inclusive através de outras expressões da fala como o canto, os rezos ou orações que são as bênçãos que são aquelas expressões que cura o nosso próprio ser e também cura o nosso redor. É como se fosse um gesto de disposição afirmativa da vida e todos nós podemos concordar que a primeira cura é pessoal, é uma disposição interior. Depois podemos recorrer a outros auxílios. Que pode ser o de uma alimentação adequada. De hábitos que nos ajudam a manter a sanidade. O corpo com saúde, a mente com saúde. Não é novidade, em qualquer manual de boas maneiras a gente é ensinado a cuidar do nosso corpo. (KRENAK, 2021)

Foucault (1994), já nos provocou ao exercício de uma ontologia crítica de nós mesmos, quando afirma:

Há de se considerar a ontologia crítica de nós mesmos, não certamente como uma teoria, como uma doutrina, nem sequer como um corpo permanente de um saber que se acumula; deve-se concebê-la como uma atitude, como um *ethos*, como uma vida filosófica em que a crítica do que somos é, simultaneamente, uma análise histórica dos limites que nos são impostos e um experimento da possibilidade de superar esses limites. Essa atitude filosófica deve se traduzir em um trabalho realizado em indagações diversas. Elas têm sua coerência metodológica no estudo, tanto arqueológico quanto genealógico, das práticas enfocadas, simultaneamente, como um tipo tecnológico de racionalidade e como um jogo estratégico das liberdades (...) Elas têm sua coerência prática no cuidado essencial em submeter a reflexão histórico-crítica à prova de práticas concretas. (FOUCAULT, 1994: p 18)

Recorro a estes pensamentos no auxílio para o delineamento desse espaço de resistência que me refiro e me interessa em investigar como pesquisador e aplicar, como artista, em meus atos criativos. Vejo esse espírito de resistência nas obras *webdocumentais* aqui abordadas. Essa abertura para outras dimensões dos territórios, corpos e subjetividades.

Na superação de uma suposta linha ontológica moderno-colonial que nos entrava os caminhos para uma "libertação" do saber e do ser, precisamos tensionar essas oposições entre a consciência moderna e a consciência decolonial - modernidade/colonialidade X decolonialidade, disciplina moderna X transdisciplinaridade decolonial. Vejo emergência em nos opor a um presente colonizado e em reivindicar um outro futuro possível descolonizado. Se não somos capazes? Césaire (2006) nos lembra que:

uma civilização que se mostra incapaz de resolver os problemas que seu funcionamento suscita é uma civilização decadente (...) A maldição mais comum neste assunto é ser a vítima de boa-fé de uma hipocrisia coletiva, hábil em colocar mal os problemas para legitimar melhor as odiosas soluções que lhes são oferecidas (CÉSAIRE, 2006: p 13-14).

Nelson Maldonado Torres (2015) propõe a criação de espaços transdisciplinares decoloniais capazes de "apropriar-se criticamente do uso de múltiplas disciplinas e métodos, sobretudo nas ciências humanas e nas ciências sociais, e a construir novas categorias metodológicas, formas discursivas, práticas pedagógicas e políticas e espaços institucionais que procurem expandir os espaços de emancipação, liberação e decolonização do poder, do ser e do saber." (TORRES, 2015, p 78). Nelson nos oferece uma combinação de argumentos inspirados, sobretudo em Foucault e Fanon, para o

entendimento do caráter fronteiro do pensamento decolonial de perspectiva transdisciplinar:

o projeto e a atitude decolonizadora leva o sujeito cognoscente que emerge da zona do não ser a alimentar-se do ativismo social, da criação artística e do conhecimento (em algum caso também da espiritualidade) em vias de revelar, dismantelar e superar a linha ontológica moderno-colonial. O encontro de fronteiras entre o conhecimento que se impõe a partir da zona do ser com a experiência e o conhecimento que se dão na zona do não ser e simultaneamente o encontro entre as distintas esferas do pensamento, da ação e da criação, onde se encontra o sujeito em processo de decolonização, desafiam a rigidez das disciplinas e seus métodos. (TORRES, 2015, p 94)

Esse território decolonial - ambiente de resistência - me parece ser também o mesmo território de disputas micropolíticas<sup>14</sup> representado nos *webdocs* aqui abordados. Estes *webdocs* cartografam de formas distintas suas linhas de fuga na qual emergem singularidades de indivíduos e comunidades em resistência. Vejo aí uma atitude similar - em certa medida - a atitude do documentário cinemanovista, onde víamos singularidades querendo despontar sobre invisibilidades e sobre o estigma subjetivado do diferente indesejável. Hoje, em meio ao culto logocêntrico da era dos *instagramers* e *tiktokers* compulsivos e da *twitteratura*<sup>15</sup> em 280 caracteres, as singularidades parecem dissolver-se numa enorme poluição informacional sustentada pelo valor de nossos dados pessoais, nossos olhares e nosso "eu consumidor". Fornecemos nossos dados e nosso tempo como parte do pagamento. Nesse sentido, esses *webdocs* são verdadeiras fábricas para outras possibilidades de encontros, que além de convidar os *interatores* a experimentar uma navegação fora dos domínios das redes sociais, os convida também a um ato de descoberta de quem parece abrir novas trilhas independentes no *ciberespaço*.

Vale lembrar que as disputas pelas subjetividades estão presentes também nas redes sociais, porém o trabalho de seleção algorítmica do agente inteligente das redes sociais tende a reduzir as singularidades a grupos catalogados por preferências e tendências.

No estudo aqui empreendido poderemos ver como as singularidades despontam por entre as brechas da cidade em movimento e disputa, pelos espaços da escola como lugar do exercício do pensar/criar e do acolhimento. Nos *webdocs* as singularidades são

---

<sup>14</sup> Micropolítica pode ser compreendida, nos termos de Foucault (2010) e Certeau (2002), como os processos organizativos e suas práticas, num determinado espaço/lugar, nas quais, ao se atravessarem à esfera social normativa, a confronta através de um ordenamento social com determinados opostos capazes de desestabilizar tais normatividades - mesmo que aparentemente integrado a tal sistema.

<sup>15</sup> Analogia à literatura desenvolvida na rede social Twitter.

expressas, primeiro nos atores sociais representados e - em sintonia criativa - de forma transversal na identidade e personalidade da interface, nos métodos e processos de criação e nas estéticas impressas no som e na imagem, combinados a inventividade persuasiva da narrativa interativa empregada.

As singularidades - em meio às disputas pelo controle das representações - resistem tentando não se tornar um ambiente vazio, receptáculo de subjetividades apaziguadoras das identidades e da criticidade do ser.

Multi-localizada e dispersa no espaço, sem uma ancoragem no tempo histórico que prescindia das interpretações que lhe são atribuídas no presente, a identidade emerge, atualmente, em um domínio agonístico no qual diferentes eixos de diferença – classe, gênero, nacionalidade, sexualidade e etnia – tornam-se motivos sobre os quais recaem tanto as lutas por reconhecimento quanto os movimentos de contestação frente a padrões identitários dominantes ou hegemônicos. (GUIMARÃES, 2016, p 38)

César Guimarães (2016), pensando os filmes a partir das ciências sociais, os identifica como "agenciadores de representações sociais" que se situam nesse "campo conflituoso de disputa por visibilidade". O autor presta especial atenção à reflexão da *poiésis* (ato de criação) e da *aisthesis* (experiência do espectador) no documentário brasileiro concluindo em seu artigo - *A singularidade como figura lógica e estética no documentário* - que:

Afastado da visibilidade às vezes excessiva, quase ofuscante, alcançada pela agonística das identidades na esfera pública, longe igualmente de tantos gestos de afirmação das identidades políticas (tão necessários para expor as desigualdades que fraturam as comunidades a que pertencemos), o documentário também reserva lugar para aquelas vidas que continuam a passar em segredo, e é por pouco que não perdemos seus vestígios, quase indelévels, impressos como marca d'água no tempo, mas cuja duração o filme preserva, e assim fazendo, salva, redime. (GUIMARÃES, 2016, p 46)

Pretendo observar com mais atenção, como as singularidades operam nos três *webdocs* brasileiros aqui observados. Tanto em referência às diversas representações impressas em suas narrativas, quanto às singularidades com que os *webdocumentaristas* articulam eticamente e criativamente a linguagem audiovisual e o uso da tecnologia no desenvolvimento da interface.

## 1.8- Espaços de aprendizagem e *webdoc*

Antes de adentrar no universo das obras *webdocumentais* aqui estudadas, é válido também tratarmos de alguns apontamentos ou princípios norteadores a serem acionados no intuito de indicar as diferentes possibilidades de se trabalhar com *webdocumentário* dentro de espaços de aprendizagem. Em primeiro lugar, adianto que, os grupos de artistas envolvidos nos *webdocs* *Mobiliário Urbano* (2016), *Retiro Retratos* (2017) e *Viva a História* (2018), podem ser facilmente identificados como artistas educadores - ou arte-educadores como costuma-se denominar. Mais adiante, no capítulo 2, veremos a aplicação de seus processos metodológicos de ensino em seus projetos formativos<sup>16</sup>, tendo inclusive nos dois últimos projetos, como culminância de um processo intensivo de oficinas, a produção coletiva de um *webdoc* interativo.

Acredito que, em grande medida, as escolhas metodológicas empreendidas por estes artistas educadores, são escolhas nascidas de uma práxis em torno da criação artística e de uma reflexão crítica libertária sobre o mundo em que vivemos e suas complexidades, como também sobre as relações de alteridade, em termos consoantes por postulados fornecidos em pensamentos como os apregoados por educadores como Paulo Freire a partir de sua *Pedagogia do Oprimido*, e de forma geral com o pensamento decolonial, sobretudo de uma postura transdisciplinar, onde a interdisciplinaridade é elevada a uma natureza mais dinâmica, relacional e reflexiva.

Enquanto a Educação Popular salienta a necessidade de resgatar as potencialidades do “direito de ser”, apagadas por poderosos mecanismos de opressão, a Teoria Decolonial contribui para o questionamento da episteme que preside a racionalidade ocidental, trazendo para o campo novos olhares posicionados fora do aparato cultural e ideológico da colonialidade-modernidade. (NASCIMENTO, 2020, p 36)

Paulo Freire (1987, 1979) apresenta um viés fenomenológico a partir da relação homem-mundo. E é no calor desta relação que, segundo o autor, brotam os verdadeiros temas geradores que por sua vez fomentam as discussões em sala de aula e a construção de conteúdos programáticos elaborados a partir da vivência concreta dos sujeitos sociais. "A realidade concreta dos sujeitos sociais é problematizada, indagada, questionada, convocada a falar de si e para si." (NASCIMENTO, 2020, p 40)

---

<sup>16</sup> Projetos formativos ou projetos de formação, é como são denominados e comunicados os projetos desenvolvidos fora da academia, por entidades públicas ou privadas, instituições de ensino ou não, sobretudo (no campo do audiovisual) entidades do terceiro setor (sindicatos e associações de profissionais) e produtoras de cinema e vídeo.

O que temos de fazer, na verdade, é propor ao povo, através de certas contradições básicas, sua situação existencial, concreta, presente, como problema que, por sua vez, o desafia e, assim, lhe exige resposta, não só no nível intelectual, mas no nível da ação. Nunca apenas dissertar sobre ela e jamais doar-lhe conteúdos que pouco ou nada tenham a ver com seus anseios, com suas dúvidas, com suas esperanças, com seus temores. (...) A ação educativa e política não pode prescindir do conhecimento crítico dessa situação... (FREIRE, 1987, p 49)

A Pedagogia do Oprimido com sua primazia dialógica - essencial para uma educação popular libertária - se desenvolve a partir de uma práxis centrada na realidade concreta da relação homem-mundo e na contradição opressor e oprimido. De um lado opera uma ação antidialógica que visa uma conquista através da imposição de um saber e a partir dessa missão ideológica provoca a divisão/desarticulação comunitária para sustentar a opressão, a manipulação e a suplantação cultural por uma cultura alheia. A ação dialógica responde com seus pressupostos de *co-laboração*, união, organização e reconhecimento das singularidades dos indivíduos e suas identidades culturais.

Numa compreensão histórica, a educação popular pode ser conceituada como uma filosofia e metodologia que visa construir uma sociedade justa, criando ambientes em que as pessoas que historicamente carentes de poder possam descobrir e expandir seus conhecimentos e usá-los para eliminar as desigualdades sociais. (WIGGINS, 2011, p 357-358. Tradução nossa)<sup>17</sup>.

É imerso nesse espaço de aprendizagem pautado pela consonância entre educação popular, transdisciplinaridade e pensamento/atitude decolonial, que pretendo sintonizar meus sentidos, para aqui observar e quem sabe problematizar os espaços instituídos pelos arte-educadores *webdocumentaristas* dos projetos *Hackathon Webdoc Bom Retiro* e *Viva a História*. De forma indireta podemos também observar o uso do *webdoc MobUrb* em sala de aula.

Ainda no intuito de aguçar os sentidos - confesso que esse campo da educação me parece bastante fértil para inspirar e dialogar com as possibilidades das interfaces interativas multimídia - deixo as palavras de Hiata Anderson Nascimento na conclusão de seu artigo *Entre Paulo Freire e a Teoria Decolonial: Diálogos na Educação em Saúde*, e os *Artigos 11 e 13 da Carta da transdisciplinaridade*, adotada no primeiro *Congresso Mundial de Transdisciplinaridade* que aconteceu em Portugal no ano de 1996.

---

<sup>17</sup> No original: Based on this historical understanding, popular education can be conceptualized as a philosophy and methodology that aims to construct a just society by creating settings in which people who have historically lacked power can discover and expand their knowledge and use it to eliminate societal inequities. (WIGGINS, 2011, p 357-358).

Há múltiplos saberes. E essa multiplicidade revela-nos a pluralidade da condição humana e da capacidade dos indivíduos de criar e recriar, a partir de suas condições materiais e concretas de vida, novas formas de captar e apreender o mundo, novos lugares de fala e de reconhecimento da alteridade. (Nascimento 2020, p 46)

#### Artigo 11

Uma educação autêntica não pode privilegiar a abstração no conhecimento. Deve ensinar a contextualizar e globalizar. A educação transdisciplinar reavalia o papel da intuição, da imaginação, da sensibilidade e do corpo da transmissão dos conhecimentos. (FREITAS, MORIN e NICOLESCO, 1994)

#### Artigo 13

A ética transdisciplinar recusa toda atitude que recusa o diálogo e a discussão, seja qual for sua origem - de ordem ideológica, científica, religiosa, econômica, política ou filosófica. O saber compartilhado deverá conduzir a uma compreensão compartilhada baseada no respeito absoluto das diferenças entre os seres, unidos pela vida comum sobre uma única e mesma Terra. (FREITAS, MORIN e NICOLESCO, 1994)

O próximo capítulo delinea o percurso teórico metodológico adotado nesta pesquisa.

## CAPÍTULO 2- PERCURSO TEÓRICO METODOLÓGICO

### 2.1- Contribuições para categorização e análise de *webdocs* interativos

Desde os meus primeiros visionamentos e reflexões sobre *webdocs*, percebi que se quisesse entender e até produzir uma obra *webdocumental*, eu deveria considerar algumas possibilidades de categorização.

Neste sentido, proponho, inicialmente enquanto exercício, considerar as perguntas colocadas por Tatiana Levin (2013) na conclusão de seu artigo: *Do documentário ao webdoc – questões em jogo num cenário interativo*: "Quais são os mecanismos de organização narrativa que mantém a unidade dos diversos fragmentos? Qual é a unidade narrativa mínima? Existe uma introdução que amarra o todo ou outro mecanismo narrativo que coloca o espectador no universo do *webdoc*? Como a informação é disposta na *webpage*? Como o espectador é convocado a participar? Existe a expansão da narrativa no sentido de fundar um produto agregando a ele um experimento colaborativo?"

Na construção de um mirante para olhar o *webdoc*, sugiro também considerar os apontamentos de Aston e Gaudenzi (2012) que, se referindo a *i-docs* (campo dos documentários interativos, incluindo aqueles que não se utilizam da internet como meio – por exemplo as instalações), e complementando de forma paralela aos modos de

representação sistematizados por Nichols (2005) (poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático), propuseram quatro modos de interação: o conversacional, o hipertextual, o participativo e o experiencial. O primeiro, algo próximo de um processo *gameficado* (um possível *docugame*), proporciona um jogo de pergunta e resposta entre usuário e a obra transformando o ambiente durante a experimentação; o modo hipertextual oferece um banco de dados multimídia que pode ser explorado de formas variadas sem que isso modifique o ambiente da obra; o modo participativo pressupõe uma interação mais ativa do usuário na produção de conteúdos numa base de dados crescente, sem que isso interfira na lógica de navegação oferecida pelo projeto; por último, o modo experiencial promove uma extensão da experimentação do usuário para o espaço físico, numa experiência sensorial:

Enquanto os i-docs experienciais podem adicionar camadas à percepção sentida da realidade, para criar uma experiência incorporada para os participantes, os i-docs conversacionais podem usar mundos 3D para recriar cenários, jogando com as opções da realidade. Os i-docs participativos permitem que as pessoas tenham voz e participem da construção da realidade, enquanto os i-docs de hipertexto podem construir vários caminhos através de uma "realidade" definida para fornecer uma gama de perspectivas sobre um conjunto comum de temas ou questões. (ASTON e GAUDENZI, 2012, p 128)

Para além das diversas possibilidades de categorização de um *webdoc*, no qual consideramos o jogo entre interface, interatividade, representação e narratividade, não podemos esquecer a difícil e controversa tarefa da interpretação de uma obra de arte, considerando aqui, o *webdoc* como um fenômeno artístico do universo da cibercultura, com sua moldura eletrônica, hipermediática e interativa.

Recorro a Susan Sontag (1987), para ressaltar a necessidade de um cuidado especial ao tratar da inquietante capacidade sensorial da arte em contraponto à limitação da intelectualização que pode estar contida nos processos interpretativos. "Interpretar é empobrecer, esvaziar o mundo - para erguer, edificar um mundo fantasmagórico de "significados" (SONTAG, 1987, p. 16). Manuela Penafria (2009) aponta que "Sontag não é contra a interpretação, mas contra a utilização de uma mesma grelha de interpretação sobre obras distintas." (PENAFRIA, 2009, p. 3)

Diante da tarefa ontológica que é sugerir uma abordagem totalizante para o *webdocumentário* interativo (talvez buscando responder a pergunta: O que é um *webdoc* em essência? Ou apenas, de forma mais simplificada: O que entendemos por *webdoc*?) parece-me prudente experimentar aqui, uma análise diversa, onde cada apontamento pode ser solicitado a serviço daquilo que se quer desvelar, defender ou contrapor; e em resposta às possíveis indagações suscitadas pelas próprias obras durante o exercício crítico

analítico. Em defesa dessa posição multifacetada, Manuela Penafria (2009) se referindo a análise fílmica nos fornece a seguinte explicação:

Cada tipo de análise instaura a sua própria metodologia, no entanto, parecidos que optar por apenas um tipo de análise, poderá o analista ficar com a sensação de dever cumprido mas, também, com a sensação de que muito terá ficado por dizer acerca de um determinado filme ou conjunto de filmes. (PENAFRIA, 2009, p 7)

## 2.2- Uma Teoria dos *webdocumentaristas*?

A questão seminal que me trouxe até esta pesquisa foi a procura de um entendimento abrangente de como *webdocumentaristas* brasileiros operam na criação de suas obras e o que os move a convocar esta linguagem, ainda em desenvolvimento, sem um mercado estruturado e distribuição definida. O “como” - está relacionado às escolhas estéticas que dão forma a criação enquanto obra de arte em complementaridade com as escolhas técnicas que desenham o artefato tecnológico enquanto dispositivo a serviço das demandas narrativas. “O que os move” - se refere aos anseios individuais e coletivos que mobilizam o espírito criador destes realizadores a projetar suas ideias numa obra *webdocumental*.

Jacques Aumont (2004) em seu livro *As teorias dos cineastas* ao indagar sobre: como os cineastas criam? – aponta ser possível falar de uma teoria espontânea dos cineastas no ato de criar. Esta espontaneidade inerente a todo cineasta, expressa dialogicamente as formulações dominantes em seu meio, aproximando-se ou distanciando-se - consciente ou inconsciente - dessas concepções pré-estabelecidas. Os cineastas que refletem teoricamente sobre suas práticas podem adotar um eixo mais passivo de aproveitamento de concepções estabelecidas e pensamentos desenvolvidos por outros cineastas ou teóricos para si mesmo ou de forma mais ativa, adotar uma postura de resistência na formulação de suas próprias concepções desenvolvidas no ato de reflexão e teorização de suas próprias experiências criativas. A aposta de Aumont (2004, p 13) é que “[...] os cineastas teóricos esclarecem, sem simplificá-los, os problemas teóricos mais importantes, porque os enfrentam em nome de uma prática.” A caminho dessa aposta Aumont se pergunta “[...] como o intelectual e o artístico podem se unir na atividade de um único homem? Como um artista (um artesão, um praticante) pode ou deve ser também um teórico?” (AUMONT, 2004, p 11).

A abordagem de Aumont (2014) centra-se na figura do cineasta (diretor/realizador – reconhecido como autor) que expressa sua teoria de forma verbal (oral ou escrita). De

maneira ampliada a proposta de Aumont pode ser reconfigurada nos termos do que se reconhece hoje como Teoria dos Cineastas, de forma a considerar que os cineastas são todos os artistas e técnicos que exercem atividades criativas que impactam na forma final de um filme; e “[...] que todo cineasta desenvolve ideias e conceitos sobre seu fazer artístico e sobre suas obras, em um percurso que pode ser investigado em busca da compreensão teórica sobre tais ideias e conceitos.” (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015, p 23).

A investigação busca pistas num diálogo entre os atos artísticos criadores, as obras filmicas em si e as reflexões expressas pelos cineastas em diferentes meios – verbais, escritos ou filmados, em suporte digital ou analógico - para “[...] estudar sistematicamente o pensamento artístico de cineastas, nomeadamente o processo criativo e, a partir desse pensamento, elaborar teoria sobre cinema” (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015, p. 21). Nesse diálogo a Teoria dos Cineastas opera um processo de “filtragem e refinação” onde [...] tanto trabalha para excluir o que está em excesso, como tenta maximizar aquilo que se apresenta com interesse.” (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015, p 27 - 28).

O artigo *Teoria dos cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema* de autoria de André Rui Braga, Eduardo Baggio e Manuela Penafria, publicado em 2015 na *Revista científica da FAP*, é acionado aqui como primeira base de referência na descrição da metodologia geral da Teoria dos Cineastas, delineando as possíveis fontes diretas de consulta; sendo elas: 1. o confronto direto com os filmes em si, sem nenhuma mediação externa; 2. reflexões do cineasta acerca da própria obra e do cinema, expressas em escritos variados, incluindo manifestos, cartas e livros; 3. entrevistas; 4. as filmografias dos cineastas (organizadas e classificadas); 5. filmes não realizados, que possuam documentos de processo e outras evidências.

Numa fase seguinte, estas fontes, que agrupadas revelam o rastro de um percurso dos cineastas - como um *Fio de Ariadne*<sup>18</sup> a resgatar o caminho percorrido no labirinto da criação artística - são problematizadas e relacionadas de forma interdisciplinar, acionando teorias em torno do cineasta em seu ato de criação, seu discurso e sua obra. Neste sentido, algumas propostas de investigação podem, por exemplo, ser formuladas na relação dos cineastas - com o cinema como um todo - ou com suas próprias obras - ou com outros cineastas e artistas de outras linguagens que podem ser influenciados

---

<sup>18</sup> Na mitologia grega a princesa Ariadne, filha do rei Minos, auxilia Teseu a encontrar a saída do labirinto construído por Dédalo através de uma linha de lã no qual a princesa segura na saída do labirinto.

mutuamente - ou com as equipes criativas envolvidas nos filmes - ou com os próprios conceitos manifestos em seus filmes - ou com os espectadores - ou com os conceitos carregados pelos próprios cineastas capazes de problematizar o diálogo com a teoria do cinema - ou com outros teóricos.

Seja qual for a formulação definida pelo pesquisador, ela deverá caminhar no sentido de levantar uma possível teoria aplicada pelo cineasta no ato criativo de fazer seu cinema.

Tito Cardoso e Cunha (2017, p 22), se referindo a obra de Jacques Amount (2004) aponta que a "Teoria dos Cineastas interroga-se, para falar como Heidegger, sobre o ser do *ente* cinematográfico, isto é, procura responder à clássica interrogação ontológica, *quid est?* O que é (o cinema)?" . Procurando apresentar divergências entre a Teoria de Autor<sup>19</sup> e a Teoria dos Cineastas, Cunha (2017, p 23) apresenta a primeira como aquela que instala seu foco no "ponto de vista do receptor, isto é do crítico e do espectador a quem se dirige", enquanto a segunda "se coloca do ponto de vista do fazedor da obra".

A Teoria dos Cineastas combina a busca pela resposta à pergunta ontológica - O que é o cinema? ao mesmo tempo, ou em parceria com perguntas relacionadas às escolhas técnicas e artísticas empregadas pelo cineasta para provocar determinados efeitos sobre os espectadores. O estudo desta combinação entre teoria (busca da verdade - o que é o cinema?), e escolhas (práxis do fazer cinematográfico) empreendidas no ato criativo, podem nos aproximar de uma resposta para o como o cineasta formula sua *poésis* (impulso criativo humano no sentido de criar algo a partir de fatores como a intuição, imaginação e sentimentos).

A essa altura é prudente lembrar que o cineasta não tem compromisso algum em fazer teoria ou estar à procura de uma e sim em exercitar sua poética própria, sem as limitações dos métodos científicos, a partir de uma postura mais aberta e próxima de um discurso mais filosófico e ensaístico. Podemos dizer que no discurso do cineasta encontramos fundamentos para uma composição teórica; mas para isso primeiro faz-se necessário discutir uma definição de teoria<sup>20</sup>, para só depois verificarmos se de fato o

---

<sup>19</sup> Referente ao termo cunhado nos anos 50, por críticos dos *Cahiers du Cinéma* ao defender o reconhecimento dos autores de uma obra cinematográfica de relevância ou conjunto de uma obra na figura dos Realizadores - forma europeia de se referir aos diretores (como eram chamados nos EUA) com um peso menos técnico/industrial e mais artístico/autoral). O conceito de autor aqui adotado é o de um criador de uma obra dotada de coerência temática e identidade própria.

<sup>20</sup> O conceito de teoria aqui adotado a considera como um conjunto de hipóteses a serem confrontadas entre si e entre outros pressupostos de diferentes ordens na construção de uma síntese aceita por um grupo de estudiosos na explicação de um determinado fenômeno em questão.

pensamento do cineasta se relaciona com o que entendemos por teoria. A Teoria dos Cineastas pretende buscar inspiração no trabalho dos cineastas, abrindo possibilidades para que esta práxis possa refrescar a teoria do cinema com novos conceitos oriundos do lugar de confecção dos filmes.

No livro intitulado *Revisitar a Teoria do Cinema - Teoria dos Cineastas - Vol.3* (PENAFRIA, BAGGIO, GRAÇA E ARAUJO, 2017) os editores propõem uma atualização à abordagem da Teoria dos Cineastas, dando continuidade ao percurso estabelecido, lançando mão de novos olhares sobre a teoria do cinema "à luz da reflexão original dos cineastas que, embora se coloquem afastados do discurso científico e acadêmico, dialogam com esse discurso, uma vez que se cruzam com questões debatidas pela teoria do cinema." (PENAFRIA, BAGGIO, GRAÇA E ARAUJO, 2017, p. 9). Sobre a operacionalização da abordagem é destacado que o investigador deve ter como material de apoio, além dos filmes, "maioritariamente, livros, manifestos, cartas, entrevistas, ou outros, mas, sempre dos próprios cineastas" e que o investigador deve deixar de lado qualquer tipo de imposição metodológica, se abstendo do risco de se submeter a amarras ortodoxas, optando preferencialmente por um confronto direto com o pensamento e a poética dos cineastas, traduzindo em conteúdo de possível enquadramento na teoria do cinema, aproximando assim a academia à prática cinematográfica de quem faz os filmes:

Em suma e em jeito de conclusão: de momento, nada pode garantir que o conhecimento sobre o cinema produzido pela abordagem da "Teoria dos Cineastas" possa estar certo ou errado. Estando apoiada num processo criativo, terá sempre um carácter provisório. Esta abordagem vem salientar que nenhuma teoria é mais teoria que outra, pode ser mais ou menos pertinente, mais ou menos plausível, mais ou menos verdadeira (mas não será mais teoria que outra). Numa época em que a teoria do cinema parece ser alimentada pelo surgimento de novos filmes ou descobertas históricas e não pela emergência de novas abordagens que os possam ler, pois persiste no incessante esgotamento de ganchos teóricos (muitos deles com mais de meio século) urge encontrar alternativas. (PENAFRIA, BAGGIO, GRAÇA E ARAUJO, 2017, p 36 e 37)

Proponho nesta pesquisa uma abordagem sobre *webdoc* trazendo os apontamentos da Teoria dos Cineastas, sugerindo ser possível formular uma Teoria dos *webdocumentaristas*. Inclusive, neste sentido, vale o exercício de reler os apontamentos trazidos aqui acerca da Teoria dos Cineastas, substituindo o termo cineasta por *webdocumentarista*.

Seguindo nesta direção metodológica, procurando revelar possíveis modos singulares de fazer *webdocs* no Brasil, proponho aqui o exercício de trabalhar de forma complementar entre a Teoria dos Cineastas e a crítica de processos de criação proposta

por Cecília Almeida Salles (2008-2017), no intuito de experimentar um aprofundamento diverso sobre os processos criativos dos *webdocs* aqui estudados, numa colaboração entre as diferentes abordagens destacadas pelas duas formulações teórico-metodológicas.

### 2.3- Processos de criação em rede

Para (SALLES, 2017, p. 61) uma obra criativa não representa um ponto de partida, mas sim um ponto de chegada. Dessa forma, para chegar-se à obra, considerando o processo criativo, precisamos prioritariamente reconstruir, com as ferramentas que dispomos (documentos do processo, relatos, etc.), a gênese do processo de criação. O resgate dos vestígios dessa gênese fornece subsídios para o pesquisador que, por sua vez, procura estabelecer nexos a partir do material estudado, construindo hipóteses na busca em decifrar a rede criativa – que deve assinalar um determinado modo de fazer/criar; e assim, como acontece na abordagem por meio da Teoria dos Cineastas, a crítica genética ou crítica de processo também almeja saber como o artista atinge sua poesia própria e também como os artistas com sua escrita filmica fornece seu pensamento como contributo na formulação de teoria em parceria com o pesquisador, ou convertendo-se ele mesmo enquanto artista criador em artista pesquisador.

Dito isto, acho oportuno lembrar que o artista, nos termos da Crítica de Processo, apresenta significativa abrangência no que tange a quantidade de linguagens artísticas e diferentes processos de criação ao qual se propõe a abordar em seus estudos (estando apta a se lançar em diferentes searas como o estudo de processos em literatura [já em sua origem na Crítica Genérica], dança, cinema, fotografia e até outras práticas culturais como saberes populares [como construção de barcos ou artesanato] ou processos contemporâneos como a culinária dos *chefs* de cozinha). Na Teoria dos Cineastas estamos dentro do campo do cinema, podendo - aparentemente - ampliar o conceito de cinema para o campo do audiovisual contemporâneo em suas diferentes janelas e em acelerado desenvolvimento tecnológico que coloca a imagem em movimento num lugar de excessos como exposto anteriormente quando tratamos de Transcineas e Transmídia.

Sobre a especificidade necessária para empreender o estudo de uma rede de criação (e dos nexos de suas interações) tendo como fontes de pesquisa diferentes vestígios do processo, Cecília Almeida Salles destaca que:

(...) não é possível discutirmos o campo de interações de uma maneira geral, pois diz respeito às singularidades de interesses dos sujeitos envolvidos, dos propósitos dos processos, do momento histórico, do ambiente cultural e muitas

outras questões. Para dar concretude a esses nexos, são necessários estudos específicos. (SALLES, 2017, p 62)

A Crítica Genética, acionada nos estudos sobre processo de criação artística de Salles (2008) se configura num campo teórico-metodológico baseado no estudo crítico de documentos de processos artísticos na construção de uma obra de arte (Originalmente estudos sobre manuscritos literários, iniciados no final dos anos 1960 na França.).

O estudo dos registros do processo revela-nos um universo sob o ponto de vista do artista. Observamos como ele se relaciona com o mundo e como constrói sua obra no âmbito de seu projeto ético e estético. (SALLES, 2008, p 108).

A criação passa a ser vista como uma rede de interações. A abordagem aqui proposta, sobre os processos de criação dessas redes de interações, além de procurar revelar como são feitos alguns *webdocs* brasileiros, nesses processos imersivos colaborativos, visa também identificar pensamentos em comum entre *webdocumentaristas*, *co-criadores* participantes dos projetos aqui estudados e os atores sociais representados nestas obras.

Vale lembrar que esta ênfase no processo não reduz o valor da obra em si, pois a obra é processo, ou um ponto do processo no qual uma série de circunstâncias a levaram a posição de ser obra (in)acabada. Em nosso estudo de processo a obra não deve ser ignorada, pois se não existe uma obra resultante não existe um percurso a ser identificado e investigado.

Para o estudo aqui proposto, resgatamos alguns documentos do processo de criação dos *webdocs* abordados, que constituem os dossiês genéticos destas obras – como índices dos percursos – solicitados em função daquilo que queremos revelar; convocando instrumental teórico de acordo com a necessidade reflexiva. O intuito é resgatar os processos (e as obras) considerando-os redes que se constroem em diferentes relações, desvelando assim autorias relacionais compartilhadas. Resgatamos de Salles a afirmação de que: o recorte do material já é feito, de certo modo, em função do que nele procuramos, associado àquilo que somos capazes de ver. (SALLES, 2008, p 63)

Parte do êxito deste método está no estabelecimento de suposições, "verdades provisórias" úteis e testáveis, que podem permanecer como verdades até que um novo fato se mostre mais adequado, configurando um novo caminho, uma nova busca, uma outra realidade.

Como já foi apontado, a posição do pesquisador aqui posta é dupla, pois este é também criador (parte constitutiva destas redes de criação). O desafio deste criador-

pesquisador, então, é ampliar sua perspectiva crítica sobre o ato de criar nas redes em que está inserido. Lembrando que durante o processo criativo o próprio artista fricciona também um duplo papel entre autoria e espectralidade crítica sobre a criação da obra, sendo assim seu primeiro expectador/*interator*.

O artista através do ato criador desenha um percurso que é impregnado por valores éticos e estéticos singulares que se revelam nas tomadas de decisões de ir por um determinado caminho e não por outro. Suas escolhas revelam um pensamento crítico. Quanto mais intensa e diversa é a dialogicidade da rede criativa no qual está inserido, mais bifurcados e complexos são os caminhos - e incertos os resultados. Sobre estas complexas redes de criação trazidas à tona através do estudo desses processos, com o auxílio dos documentos desses percursos trilhados (vestígios, pistas), Salles (2006) aponta que: o crítico, ao abordar o material estudado, investigando possíveis nexos e hipóteses, procura refazer e compreender a rede do pensamento do artista.

Quando os nexos são estabelecidos dentro da construção da rede de pensamento do artista, é assinalado um determinado modo de fazer/criar. O que contém nesse material que pode ser observado e compartilhado enquanto informação útil de um determinado modo de fazer, que auxilie novas reflexões e a construção de novas obras? Que processos são evidenciados? Ao meu entender, estas respostas só podem ser respondidas e verificadas dentro do movimento dinâmico de busca em cada pesquisa empreendida, como veremos mais adiante, ao nos debruçarmos sobre as obras (O que?) aqui estudadas, seus contextos (Quem fez? Onde fez? Quando fez? Por que fez?) e seus documentos de processos (Como fez?).

## **CAPÍTULO 3- PRODUTORES DE CONTEÚDO E SEUS PROCESSOS CRIATIVOS - MEMORIAL DESCRITIVO E DOCUMENTOS DE PROCESSO**

### **3.1- *Webdoc* interativo brasileiro**

Para caminharmos em direção de um entendimento dos projetos abordados nesta dissertação, antes de se ater ao processo em si e seus vestígios de processo, acho importante reunir alguns pontos para melhor localizar o contexto. Considerar os possíveis aspectos que delinham socialmente, economicamente e tecnicamente o *webdocumentarista* brasileiro - antes de adentrar nos traços individuais permeiam os

projetos aqui observados - ajudam a ambientar os cenários onde as decisões são tomadas, dando forma ao percurso e ao resultado dos processos de criação impressos nas obras concebidas.

Lanço então minhas perguntas: Quem são os *webdocumentaristas* que compõem esse possível cenário *webdocumental* brasileiro? Que vozes falam nessas obras? O que e como falam? Pra quem falam? E o que os distingue e os separa do cenário internacional?

Até agora - maio de 2021 - experimentei apenas 36 *webdocs* que podemos classificar como brasileiros. Quatro deles tem participação de fundos, empresas e profissionais de outros países. 13 deles feitos com o *software* proprietário *Klynt*. Pelo menos nove deles fora do ar ou com problemas de variadas proporções pela descontinuidade do *Adobe Flash Player*.

Anau Gifreu (2013) em sua tese de doutorado propôs categorias temáticas para classificar 250 documentários interativos do cenário internacional. O pesquisador identificou quatro temas, como mais recorrentes - culturas urbanas (37), guerras/conflitos (34), ecologia e meio ambiente (24), artes e difusão (21) e histórias pessoais (19).

Indexando essas quatro categorias aos temas dos 36 *webdocs* brasileiros listados abaixo percebemos que a tendência brasileira parece se assemelhar em certa medida aos resultados encontrados por Gifreu (2013). Lembrando que esta classificação temática é, a meu ver, bastante reducionista, pois esses 36 *webdocs* brasileiros têm, na maior parte dos casos, diferentes temas atravessados. Procurei aqui forçar o enquadramento das obras apenas em uma categoria, levando em consideração o tema mais latente na obra.

Encontramos como principal tendência o tema das "culturas urbanas" (inclusos aí, luta por moradia e questões sociais nas cidades) com 15 obras - *Além do Mapa* (2016), *As estátuas não morrem* (2019), *Bixiga Existe* (2017), *Copa pra Quem?* (2014), *Entrevilas* (2018), *Expresso Pinheiros* (2017), *Idas e vindas* (2018), *Itinerâncias* (2019), *Ipiranga895* (2011), *Mobiliário Urbano* (2016), *Parada Centro* (2018), *Retiro Retratos* (2017), *Rio de Janeiro - Autorretrato* (2011), *Rizoma Urbano* (2019) e *Webdoc Graffiti* (2012); seguido por ecologia e meio ambiente com 6 obras - *Além do Mapa* (2016), *Eu sou Amazônia* (2017), *Ilha Grande* (2015), *Marina - o sonho de Niemeyer* (2017), *Petróleo, combustível da vida moderna* (2011) e *Tudo sobre a batalha de Belo Monte* (2013); cultura popular com 4 obras - *Caminhos do Divino* (2020), *Híbridos* (2018), *O artista e a praça* (2011) e *O som dos sinos* (2017); arte e difusão cultural, também quatro obras - *Antinomies* (2017), *Cartografia do Afeto* (2020), *Os três porcos* (2021) e *Periferas Musicais* (2011); educação com 2 obras - *Fora da escola não pode* (2010) e *Viva a*

*História* (2017); histórias pessoais também com duas obras - *Sentir* (2019) e *Tem em São Caetano* (2018); guerra e conflitos com apenas uma obra - *Filhos do Tremor* (2010); e por último duas obras que poderia estar numa categoria temática do esporte ou mais especificamente sobre ciclismo urbano - *Pedalei até aqui* (2015) e *Minas na Pista* (2017).

Dessa forma encontramos *Mobiliário Urbano* e *Retiro Retratos* dentro do que se apresenta como tendência temática - culturas urbanas. Já *Viva a História*, classificado com o tema educação, figura numa temática aparentemente pouco explorada. Seguimos então nosso percurso conhecendo o percurso das empresas produtoras e as obras que selecionamos como *corpus* de observação nesta pesquisa.

### **3.2- Grão Filmes – Mobiliário Urbano**

A *Grão Filmes* é uma empresa que desenvolve projetos autorais e presta serviços nas áreas do cinema, novas mídias e produção cultural. Seus clientes (talvez o termo mais adequado seja parceiros), formam uma rede criativa que envolve coletivos artísticos, artistas independentes, organizações do terceiro setor e instituições públicas e privadas.

O braço da produtora que opera projetos de cinema, além de produções autorais, presta serviços de produção de set, produção executiva, montagem cinematográfica, edição e mixagem de som.

O trabalho de produção cultural abarca a realização de oficinas de linguagem cinematográfica e novas narrativas, desenvolvimento de grupos de estudo e produção cinematográfica e *webdocumental* - incluindo programação para *web*. A *Grão* realizou em 2017 e 2018 a produção local paulistana de duas edições (11<sup>a</sup> e 12<sup>a</sup>) da tradicional Mostra Cinema e Direitos Humanos que acontece anualmente em todas as 26 capitais brasileiras e no Distrito Federal.

A revista virtual *Agrete*, aparece como um dos seus principais trabalhos autorais. A revista aborda temas de arte, política e narrativas experimentais de diferentes manifestações culturais e linguagens artísticas. Além de textos teóricos e traduções, a *Agrete* publica artigos experimentais em outras mídias como foto, vídeo, narrativas interativas e publicações digitais.

Com foco principal na pesquisa e desenvolvimento de narrativas digitais, a *Grão* apresenta um portfólio de criações em novas mídias com projetos de *webdocumentários*, instalações e espetáculos transmídias que transitam entre as artes visuais, cênicas e performáticas, cinema e arte digital. Em seu catálogo de produções de *webdocs*, além de

*MobUrb* (como desbravador dessa linguagem para o grupo) estão a parceria com os *Saudáveis Subversivos* em *Viva a História*, ao qual a *Grão* foi responsável pela oficina de *webdoc* e pela programação *web*; o *webdoc* *Tem em São Caetano?* (2018) realizado em parceria com professores e alunos do EJA (Educação de jovens e adultos) da Escola Municipal de Ensino Fundamental e Médio Prof. Vicente Barros, o coletivo Mapa Xilográfico e o SESC; e o *webdoc* *Idas&Vindas* em parceria com as jornalistas Amanda Krainer, Deborah Trunk e Nathália Matos como trabalho de conclusão do curso de jornalismo pela Escola Superior de Propaganda e Marketing - ESPM.

Em 2014, a *Grão Filmes* de Eduardo Liron é contemplada no ProAC-SP<sup>21</sup> com o projeto de produção do *webdoc* interativo *Mobiliário Urbano*. Ele convida Mirrah da Silva (*OvoFritoFilmes*), André Teles e Frederico Moreira para desenvolver o projeto com o recurso de sessenta mil reais adquiridos no ProAC. A equipe assume coletivamente a direção e a fotografia, com André Teles interpretando o personagem Borba Gato e Renan Vasconcelos integrando a equipe posteriormente para fazer o som direto. Eduardo e Mirrah assumem a condução das entrevistas. Na fase de pós-produção do *webdoc* os dois também ficam responsáveis pelo desenvolvimento da narrativa interativa, Edgar Zanella é convidado para assumir a programação e Eduardo fica com o desenvolvimento do *layout*. Outros artistas ainda fazem parte da equipe: Magê Blanques no figurino e Piqueras Santângelo de Carango Sá na arte do mapa.

Em entrevista concedida para esta pesquisa, Eduardo Liron faz as seguintes explicações: "O *Moburb* é um coletivo de bastante gente. Mas eu acho que das pessoas que participaram, só eu e o Frederico que já conhecíamos *webdoc*." Eduardo fala que a linguagem chegou por acaso através do *webdoc* francês *camerawar.tv* (2009) em que o diretor Lech Kowalski fica por um ano postando um vídeo por semana em uma plataforma, onde a ordem parece não fazer sentido. Kowalski trata a internet como um campo de batalha. Em *camerawar.tv* a narrativa audiovisual parece querer se reinventar através da liberdade. Uma coleção de fragmentos filmicos de diversas durações valoriza o encontro aos moldes do *Cinéma Vérité*. Cada fragmento aborda de forma independente questões globais em escala local. Os entrevistados conversam sobre suas experiências em tópicos como o aborto, prisão, moda, comida e até a eleição de Barack Obama. A experimentação do material pode acontecer em qualquer ordem, criando assim uma narrativa multiforme com potencial de gerar experiências singulares a cada novo acesso.

---

<sup>21</sup> Programa de Ação Cultural – ProAC é a Lei de Incentivo à Cultura do Governo do Estado de São Paulo.

Liron lembrando da experiência em *camerawar.tv* nos diz: "eram vários vídeos sem muita relação em que ele vai adicionando e enumerando, mas eles não tem uma sequência lógica, não tem muito porquê utilizar em ordem e isso foi uma coisa que tinha me chamado muito a atenção. Acho que foi a primeira vez que eu vi um motivo mais claro de olhar para a internet como um meio narrativo."

A ideia de experimentar novas formas narrativas na *web* atraiu a atenção de Liron e seus parceiros de criação. *Moburb* chega nesse momento como o primeiro experimento.

"Tudo que eu sabia era: eu quero falar sobre a cidade de São Paulo, sobre o Centro especialmente sobre essa história escondida da nossa cidade. E pra falar sobre isso eu quero emular a forma da cidade funcionar. E eu não quero ter controle do que eu vou encontrar. Eu quero que o encontro seja casual. Eu tô andando na rua e encontro um cara que me fala uma coisa interessante. Eu aprendo com esse cara. Eu não consigo garantir que esse cara vai falar de novo quando eu passar ali de novo, sabe? Então tinha um pouco desse jogo da cidade mesmo. Da dinâmica da cidade." (LIRON, 2021 em entrevista)

Liron reconhece atravessamentos diversos sobre concepção de *MobUrb*. Situacionistas, Teoria da arquitetura, Henri Lefebvre, Michel de Certeau, Hakim Bey (e a *TAZ*), o pensamento decolonial contemporâneo e os movimentos pela moradia em São Paulo, talvez representem uma parte mais fundante de um universo teórico-conceitual em torno de *MobUrb*. Mirrah acrescentou sua experiência de cinema de guerrilha em São Paulo para selecionar os personagens para o *webdoc*.

Essa rede de criação em torno de *MobUrb*, composta pelos artistas envolvidos e seus atravessamentos, acaba por definir um método para a produção a partir das provocações disparadas inicialmente por Eduardo Liron que sugeria uma postura que buscava a experimentação de "um cinema de encontro e também um cinema que não fosse controlado"(LIRON, 2020). Os personagens apontados por Mirrah, marcariam um ponto de encontro com a equipe no centro de São Paulo. A equipe seguiria filmando até um ponto indeterminado e desconhecido por eles. Quem conduzia a deriva eram os personagens. Os cineastas *webdocumentaristas* estariam se colocando em fricção com o ambiente e os agentes sociais representados enquanto filmavam. Não para a escrita de uma auto narrativa nos moldes Petra Costa e sim para esse choque mais particular de da escrita antropológica contemporânea como as experiências realizadas por Jean Roush.

As derivas foram realizadas e forneceram um material bruto extenso que, embora realizados de forma independente uns dos outros parecido como os feitos em *camerawar.tv*, precisavam assumir alguma forma para serem integrados numa plataforma interativa.

Observei no discurso e na forma de *MobUrb*, assim como nos comentários de seus criadores, que a desorganização, o acaso, a fragmentação e a inevitável implosão que invariavelmente explode, parecem ser princípios geradores de ação criativa que se destacam quando olhamos também para o processo de criação por trás da obra. Liron aponta que a discussão de história como narração - ou o quanto da história é ficção expressa em ideias como as de Michel Certeau - o provoca a olhar os monumentos procurando ver o outro lado deles. A história que não está à vista. "Ver o monumento à barbárie no monumento à colonização. (...) Olhar para aqueles espaços de território que todo mundo vê como um espaço pacífico. E aí a gente chega e fala assim: Aqui não tem paz. Aqui tem guerra. No Brasil não tem paz. Tem guerra." (LIRON, 2020) Um cinema explosivo que talvez se insira conceitualmente num cinema de "mistura" alquímica, talvez como o cinema dos "inrupcionistas" ou "magos" que "preferem poderes mágicos e vertigens" apontado por Raul Ruiz (2000, p 87) em seu "*Por un cine chamánico*" onde o autor escreve que o médico e filósofo francês La Mettrie os teria chamado de "os sombrios". Ruiz diz que esses cineastas procuram no cinema, um "fenômeno original e inesperado" (cita Jean Vigo, Buñuel e Vertov como pertencentes dessa categoria). O autor alerta que não se refere a algum tipo de filme "completamente atípico" ou "terrivelmente difícil". Esses filmes não precisam se instaurar como "nunca vistos". Para ele esses filmes podem até ter toda a aparência de um filme comercial, porém não permitem responder à pergunta "Do que fala este filme?" Ruiz lembra que o crítico Serge Daney do *Cahiers du Cinéma* distinguia estes filmes dos produtos da indústria "invocando a diferença entre uma verdadeira viagem e uma estadia organizada." (RUIZ, 2000, p 90). "Nada é realmente arbitrário, porque as combinações produzem sentido automaticamente"

O que torna única a viagem autêntica são os acidentes mágicos, as mudanças de opinião, as descobertas, os encontros inexplicáveis, além da perda de tempo, tempo perdido e recuperado no final do filme. Já no caso de uma viagem organizada, o prazer equivale ao respeito sádico pelo programa. (RUIZ, 2000, p 90-91. Tradução nossa)<sup>22</sup>

Segundo Ruiz (2000), não há como esse cinema se rebelar sem ser posto como um monstro, apesar do autor reclamar que a "monstruosidade" para eles está mais atrelada à "normalidade narrativa". O autor vê o arco narrativo xamânico como um "campo minado" que "ao explodir provoca reações em cadeia" (RUIZ, 2000, p 93) que

---

<sup>22</sup> No original: Lo que vuelve único el auténtico viaje son los accidentes mágicos, los cambios de opinión, los descubrimientos los hallazgos inexplicables, además de las pérdidas de tiempo, tiempo perdido y recuperado al término del film. Mientras que en el caso de un viaje organizado, el placer equivale al respeto sádico del programa.

(...) nos fazem acreditar que acordamos de eventos que não vivemos, enquanto nossas próprias memórias que achávamos que nunca iríamos lembrar estavam conectadas a essas memórias fabricadas, e agora vemos elas se levantarem e caminharem em nossa direção, como mortos-vivos em um filme de terror. Esse mecanismo constitui a primeira etapa de um processo que deve nos permitir passar do nosso próprio mundo aos reinos animal, vegetal e mineral, e mesmo às estrelas, antes de retornarmos novamente entre os seres humanos. Naturalmente tudo isso é apenas um sistema poético condensado, mas deve nos ajudar a encontrar uma forma de filmar localizada a mil léguas de distância do cinema narrativo atual. (RUIZ, 2000, p 93. Tradução nossa)<sup>23</sup>

Acredito que, o que Raul Ruiz defenda seja na verdade um cinema que se aproxime do humano - em sua complexidade bio-psico-histórica-espiritual - e desconfie da narrativa convencional standard espetacularizada pela indústria.

Esse texto de Raul Ruiz, resgatado aqui por uma pista colocada por Eduardo Liron em entrevista, nos revela um pensamento proveitoso para lembrarmos mais a frente quando observarmos *MobUrb* e de certa forma também *Retiro Retratos* e *Viva a História*. Sem querer me alongar mais nesta questão, encerro aqui apontando que sobre esta posição do acaso a ser incorporada ao nosso paradigma contemporâneo das novas narrativas digitais parece ser proveitoso, principalmente quando pensamos numa narrativa multiforme que desafie uma organização fixa dos planos, cenas e sequências.

*MobUrb* imprime um método que inscreve sobre o acaso por meio das derivas dos personagens que cartografam seus percursos em fricção e contaminações mútuas com seus próprios acasos íntimos, com os ambientes que os perpassam e os cineastas que "apreendem" os momentos empreendendo singularidades diversas expressas por este estado de ebulição do acaso.

Em sua pós-produção, o projeto do *webdoc* continuou tencionando estas questões. *MobUrb* apresenta uma estrutura narrativa feita a partir do "espalhamento" do material decupado em 124 "vestígios filmicos" interligados ou "misturados" entre si através da combinação de 97 palavras chave. A imagem distanciada da planilha completa, desenvolvida para simular aleatoriedade em *MobUrb*, lembra uma impressão em placa de circuito eletrônico. (Figura 2).

---

<sup>23</sup> No original: nos hacen creer que nos acordamos de sucesos que no hemos vivido, mientras que nuestros propios recuerdos, que pensábamos no recordar nunca, son conectados a esas memorias fabricadas, y ahora vemos que se levantan y caminan hacia nosotros, como los muertos vivientes de una película de horror. Este mecanismo constituye la primera etapa de un proceso que debiera permitirnos pasar de nuestro propio mundo a los reinos animal, vegetal y mineral, y hasta a las estrellas, antes de volver de nuevo entre los seres humanos. Naturalmente todo esto es sólo un condensado de sistema poético, pero debería ayudarnos a encontrar una manera de filmar situada a mil leguas del cine narrativo actual.

Figura 2 - Planilha xlsx com toda a decupagem de palavras chave



Fonte: *MobUrb*

Segue abaixo as 97 palavras chave de *MobUrb*, responsáveis pelos elementos que dão suporte para que o sistema possa montar seus  $2,6981959186483482 \cdot 10^{32}$  filmes possíveis.

"Banqueamento, Código de posturas, Luiz Gama, Criminalização, Acolhimento, Escravidão, Imigração, Trajetória histórica, História Oficial, História Autônoma, Memória, Oralidade, Ideologia, Diálogo Financiamento, Interesse, Privatização, Potências, Direitos, Discriminação, Manipulação, Rua, Propriedade, Progresso, Abolição, Necessidade, Café, Centro, Feudo, Periferia, Colonização, Empreiteiras, Litoral, Parcerias Público Privadas, Crise Hídrica, Rio, Ecologia, Nossa Senhora do Rosário, Anhangabaú, Bolsa de Valores, Bela Vista, Jabaquara, Liberdade, Banheiro Público, Quilombo, Comercio de rua, Trabalho, Trem, Centro Cultural, Cultura Popular, Aluguel, Imposição de cultura, Igreja, Especulação, Discurso, Preservação, Ancestralidade, Kassab, Haddad, Poder Público, Banco, Elite, Laços Comunitários, Baixa Renda, Gentrificação, Capitalismo, População, Vulnerável, Resistência, Moradia, Negros, Território, Despejo, Palácio dos Bandeirantes, Indígena, Significação, Resignificar, Mulheres, Conflito, Saúde, Agenciamento de corpos, Dispersão, USP, Degradação, Expansão, Violência, Apagamento, Morte, Apropriação, Segregação, Polícia, São Paulo, Ocupação, Rio canalizado, Higienização, Mutirão, Migração e Reconstrução."

### **3.3- *Estúdio CRUA – Hackathon Webdoc Bom Retiro e Retiro Retratos***

"Memória, documentário e tecnologia" é a tríade que envolve a área do *Estúdio CRUA*, empresa que une duas frentes de atuação, tendo o *CRUA FILMES* como produtora

de documentários multiplataforma, e o *CRUA LAB* como desenvolvedor de projetos de formação em patrimônio cultural, impacto social e narrativas transmídia.

O *Estúdio CRUA* tem como diretoras a antropóloga, documentarista e produtora executiva Marcia Mansur e a fotógrafa, documentarista e artista multimídia Marina Thomé, um casamento gerador de uma produção pulsante que revela paixão e responsabilidade com a manutenção de bens culturais - vivências e histórias que habitam os lugares e atravessam as pessoas em suas vidas e memórias.

Entre as ações formativas, produção de documentários em diversos formatos, séries para TV, cinebiografias e projetos transmídia, o conjunto da obra do *CRUA*, demonstra um enorme potencial para gerar uma série de reflexões e alimentar diferentes pesquisas multidisciplinares.

Me instigo com as indagações contidas na pergunta, que está disposta na página do *CRUA LAB* (<http://estudiocrua.com.br/crua-lab>): "Como podemos usar estratégias de participação, interatividade e colaboração para promover engajamento com questões culturais, sociais, urbanas e comunitárias?".

Até o segundo semestre de 2020, através das ações dos *Hackathons Webdoc*, o *Estúdio CRUA* tinha um total de seis *webdocs* produzidos, entre eles *Retiro Retratos* um *webdoc* feito em colaboração, por vinte criadores, num período de seis dias de imersão no bairro do Bom Retiro na cidade de São Paulo.

Acredito que essas ações formativas desenvolvidas pelo *CRUA LAB* constituem um ambiente bastante fértil e capaz de fornecer os subsídios para uma possível resposta às questões contidas nesta pergunta. É justamente dentro destas ações formativas que está aqui posto, o recorte sobre o *CRUA LAB*, tendo o *Hackathon webdoc Bom Retiro* e o *webdoc* produzido, *Retiro Retratos*, como parte dos objetos a serem abordados.

O termo *hackathon* tem origem no projeto *OpenBSB*, onde, entre os dias 4 e 6 de junho de 1999, um grupo de desenvolvedores de várias partes do mundo se reuniram em Calgary no Canadá, para realizar, em conjunto, tarefas de programação em códigos abertos de interesse mútuo (disponível em: <https://www.openbsd.org/hackathons.html>). O termo virou moda entre programadores e empresas de tecnologia de todo o mundo, se tornando verdadeiras *startups* com desafios a serem transpostos em tempo determinado e com a soma das diferentes qualidades de cada *hacker* participante.

Os *hackathons webdoc* do *Estúdio CRUA* se configuram como ambientes criativos, com planejamento aparentemente inspirado nos *hackathons* tradicionais,

assemelhando-se também aos processos de vivências criativas como os que acontecem em projetos de residência artística. Através de uma chamada pública, designers, *filmmakers*, programadores, pesquisadores, jornalistas, arquitetos e representantes de comunidades que recebem o evento, são selecionados para uma produção coletiva de um *webdoc* interativo sobre um bairro ou território de São Paulo. Com apenas seis dias de duração cada um desses *hackathons*, produz um *webdoc*.

Já se referindo especificamente ao *Hackathon Webdoc Bom Retiro*, ao qual fui testemunha ativa, observo uma metodologia extremamente eficaz e objetiva na execução de um processo criativo capaz de fazer com que estes criadores se conheçam, comecem a refletir sobre a plataforma interativa de um *webdoc* e sobre o bairro a ser abordado, já no primeiro dia de trabalho. (Figura 3).

Figura 3 - Primeiro dia do Hackathon na Oficina Oswald de Andrade. À frente: Marcia Mansur e Marina Thomé.



Fonte: Arquivo do autor.

A instituição que abrigou o *Hackathon Webdoc Bom Retiro* foi a Oficina Cultural Oswald de Andrade, que fica localizada bem no centro do bairro do Bom Retiro. Recordo bem das faces dos participantes no primeiro encontro. Brilho nos olhos, certa euforia sendo contida entre algumas explosões de emoção durante as primeiras dinâmicas, onde nos apresentamos a partir de nuvens personalizadas de *tags* feitas a partir de nossas cartas de interesse que compunham as fichas de inscrição.

Abro um parêntese aqui para destacar uma impressão sobre um possível atravessamento que o prédio da Oficina Oswald de Andrade pareceu exercer sobre o trabalho desenvolvido entre estes dias. Sua arquitetura imponente com forte influência neoclássica que inicialmente abrigou a Escola de Farmácia de São Paulo, foi restaurado em 1997, sendo convertido em espaço multicultural. Envolve por projetos de artes plásticas, cinema, dança, design, fotografia, história em quadrinhos, literatura, música, rádio, teatro e vídeo. Sua arquitetura, habitada em seu movimento pulsante de vida, ficava repleta de artistas circulando pelos corredores, realizando seus treinamentos, ensaios, performances, espetáculos de dança e teatro, exposições e principalmente ações formativas envolvendo crianças, jovens e adultos. "Suas histórias" em seus mais de 30 anos de existência, conta com a passagem de grandes nomes das artes, como por exemplo: Quentin Tarantino, Klauss Vianna e Nuno Ramos, além de importantes companhias nacionais e internacionais como *Théâtre du Soleil*, *The Workcenter of Jerzy Grotowski and Thomas Richards* e Teatro da Vertigem. É, sem dúvida, um lugar que nos convida ao exercício artístico criativo. Se o corpo realmente nos fala algo - "em certa medida para além dos limites da ciência" - através de sensações, então me referindo a estas tais sensações, fecho este parêntese sugerindo ter "sentido na pele" este convite ao novo - à prática de uma interpretação de um recorte da cidade - ao qual estamos corporalmente ligados num presente - para representá-lo através de uma interface interativa na *web*.

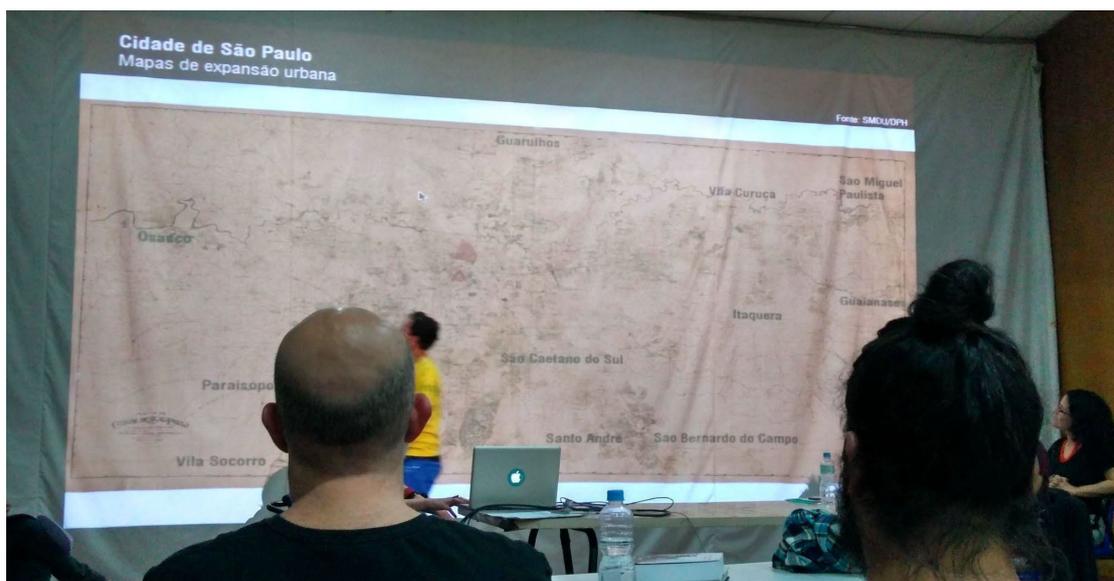
Pensando nessa articulação e atravessamentos entre instituições parceiras, criadores (entre facilitadores e participantes) e o próprio bairro do Bom Retiro e os personagens que compõem esses encontros com as equipes de produção - proponho tratá-los aqui como uma comunidade criativa temporária.

No segundo dia, fica claro que já estamos em processo criativo, pois recebemos pela manhã a visita programada de um grupo de pesquisadores do *Instituto Bixiga*<sup>24</sup>, que baseado em extenso trabalho anterior de pesquisa sobre a história social da cidade de São Paulo, nos apresenta de forma dinâmica e criativa um estudo sobre o bairro do bom retiro.

---

<sup>24</sup> O Instituto Bixiga - fundado pelos professores Edimilson Peres Castilho, Danielle Franco da Rocha e Eriberto Peres Castilho - é uma associação de professores independentes que desenvolve projetos de pesquisa, formação técnica e educação popular em diversas áreas do conhecimento.

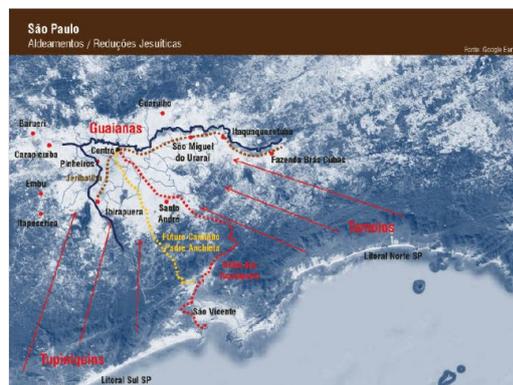
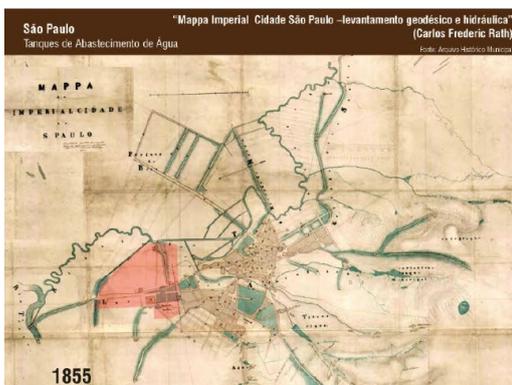
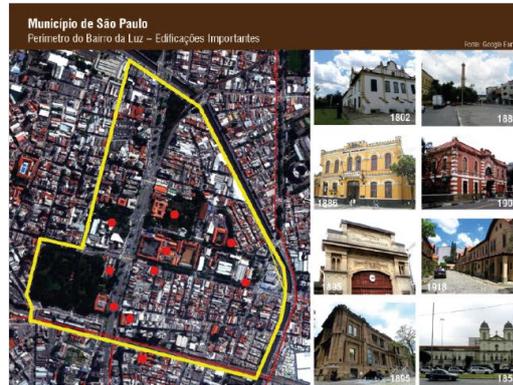
Figura 4- Apresentação da pesquisa pelo Instituto Bixiga.



Fonte: Arquivo do autor.

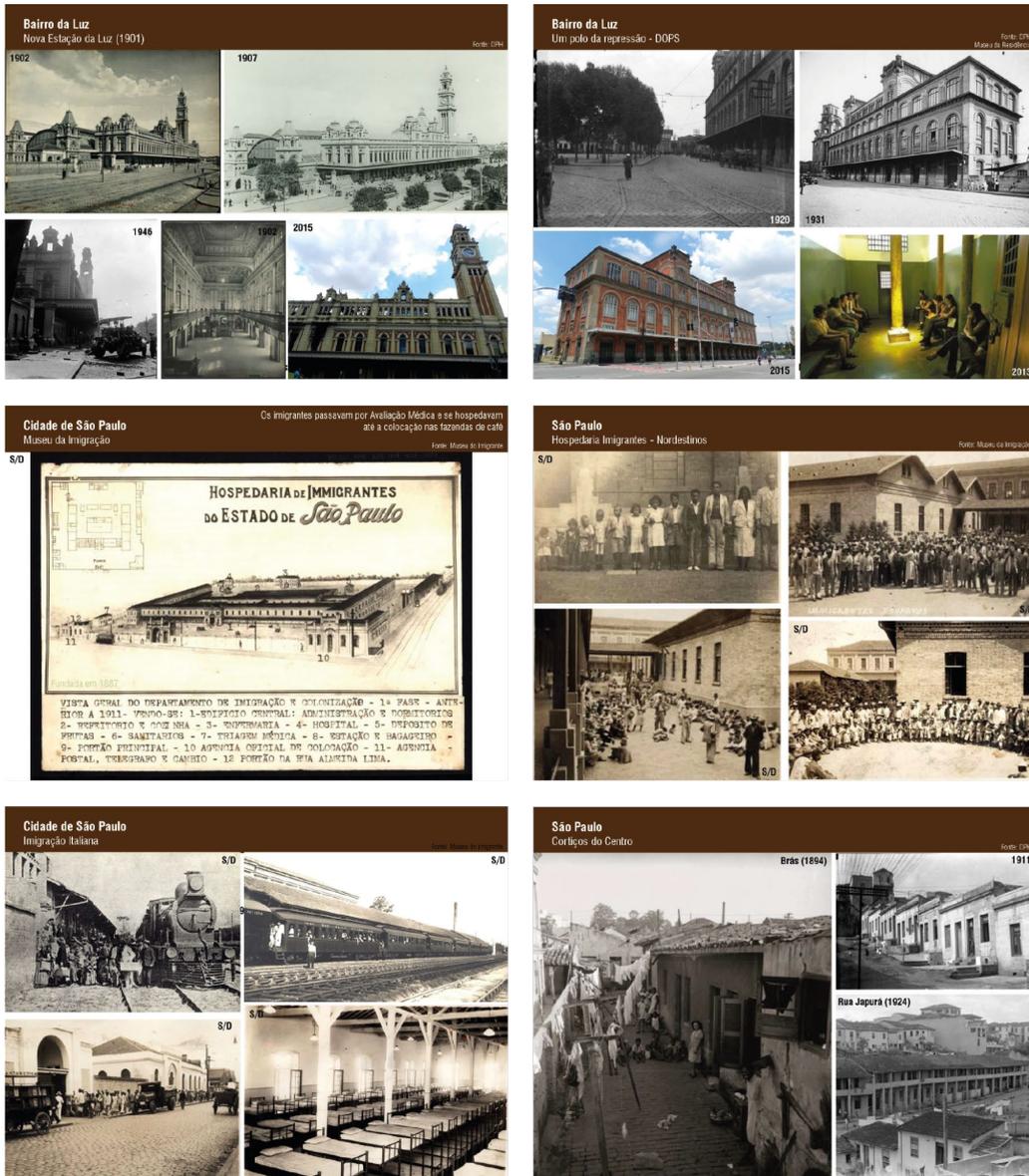
Os pesquisadores do instituto abordam a formação da cidade de São Paulo em diferentes dimensões histórico-sociais apresentando dados demográficos, mapas, fotografias e documentos históricos. Discutimos um panorama da cidade relacionando os períodos colonial (1554-1822 - formação da cidade, primeiros projetos de urbanização), Imperial (1822 -1889 - Parque da luz, ferrovias, loteamento, primeiros alojamentos de imigrantes e prostituição de mulheres judias vindas do leste europeu), Republicano (1889-1964 - vilas operárias, indústria, arranha céus, imigrantes nordestinos, judeus e gregos) e Ditatorial militar (1964-1985 - repressão, primeira leva de imigrantes coreanos) - com a São Paulo democrática após abertura política em 1995 até dos dias de hoje, com os últimos ciclos de imigrantes, inicialmente italianos e posteriormente latino americanos, como bolivianos, paraguaios e peruanos. Para ilustrar a qualidade e diversidade de abordagem da pesquisa empreendida, segue abaixo alguns slides apresentados pelo *Instituto Bixiga* (Figuras 5 e 6):

Figura 5- Slides: apresentação Instituto Bixiga.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 6 -Slides: apresentação Instituto Bixiga.



Fonte: Arquivo do autor.

A partir da imersão na história de São Paulo com destaque localizado no Bairro do Bom Retiro, um *brainstorm* é iniciado construindo uma “enxurrada de palavras-chave” que vão inspirando as primeiras ideias coletivas (Figura 7).

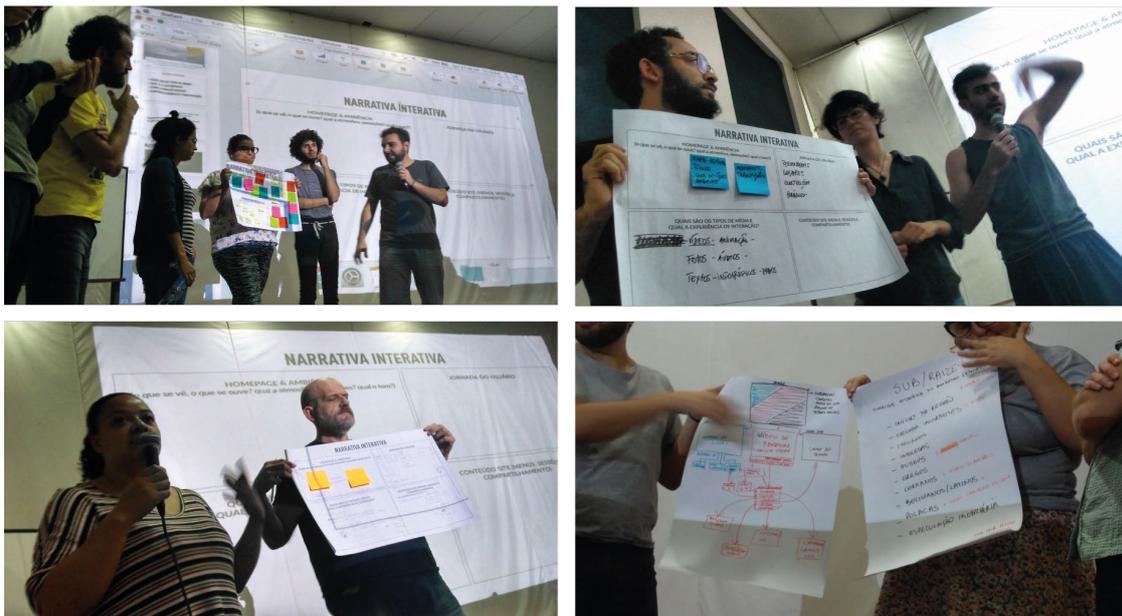
Figura 7- Nuvem de tags feita por Marina Thomé a partir das discussões inspiradas pela pesquisa do Instituto Bixiga sobre o bairro do Bom Retiro.



Fonte: Arquivo do autor.

Diferentes *Canvas* (quadros de modelo de negócios), que funcionam como facilitadores de planejamento para execução do projeto, são aplicados no intuito de sistematizar e otimizar o tempo de percurso do trabalho. Entre diferentes propostas levantadas e apresentadas pelos participantes, o segundo dia de trabalho se encerra com um conceito e *briefing* definido, a ser lapidado nos próximos dias (Figura 8).

Figura 8- Equipes apresentam suas ideias para a criação de um *webdoc* sobre o bairro do Bom Retiro.



Fonte: Arquivo do autor.

A partir do terceiro dia, começa a produção propriamente dita. Os participantes se organizam em grupos de trabalho, que englobam os diferentes departamentos de criação de um *webdoc*: 1. desenho de navegação, 2. redação e comunicação, 3. design gráfico, 4. produção e edição de conteúdo (foto, áudio e vídeo), 5. programação e publicação na *web*. Os grupos seguem trabalhando por mais três dias consecutivos até produzir, publicar, testar, abrir publicamente o endereço virtual (*URL - Uniform Resource Locator*) e divulgar pessoalmente para o público local e através de redes sociais para o público em geral. Feito isso – obedecendo os princípios de um *hackathon* – a obra não será mais reeditada, permanecendo nela possíveis “erros” de execução.

Como sabemos, por trás da produção coletiva de *Retiro Retratos*, existem 20 criadores, entre *filmmakers* (montadores e cinegrafistas), fotógrafos, designers, jornalistas, pesquisadores e arquitetos. Durante a produção, foram utilizadas 8 câmeras que tiraram 400 fotos e filmaram 200 *gigabytes* de vídeo em seis dias de trabalho. Durante o processo foi utilizado diferentes *softwares* proprietários, como os do pacote da *Adobe* (*Premiere, Photoshop, Illustrator*, entre outros), mas, especificamente para a montagem da plataforma iterativa, foi utilizado o *software Klynt* que pode custar entre 500 e 2500 euros, a depender da versão, o que pode representar uma dificuldade para grande parte dos possíveis cineastas interessados em produzir um *webdoc* no Brasil. Além disso, o *Klynt* teve sua última atualização em 2015 o que o torna razoavelmente defasado em relação às transformações técnicas que vem se desenrolando desde então.

O processo de criação - desenhado e conduzido por Marcia Mansur e Marina Thomé para os *Hackathons Webdoc* do *Crua* - proporcionam uma dinâmica colaborativa, guiando os criadores a pensar na narrativa criativa a partir da discussão sobre a jornada do *interator*, a ambiência da *home page* (O que se vê? O que se ouve? Qual o tom? Qual a atmosfera?), a definição dos conteúdos (menus, sessões), dos tipos de mídia, possibilidades de compartilhamento e da experiência interativa.

Além da nuvem de *tags* e dos *Canvas*, existiram outros documentos de processo para sistematizar o percurso e inspirar as relações entre os criadores. Segue abaixo uma das folhas do material de apoio entregue no primeiro dia para o estabelecimento de algumas premissas (Figura 9), um dos documentos para organização das equipes de produção (Figura 10) e o plano de trabalho com o cronograma de produção do *Hackathon Webdoc Bom Retiro* (Figura 11).

Figura 9- Folha de premissas entregue junto com material de apoio no primeiro dia.

## HACKATHON WEBDOC

ALGUMAS PREMISSAS WEBDOC

- > Tenha bons temas/assuntos e uma boa história
- > Defina o seu público
- > Pense na jornada do usuário
- > Pense no que a internet pode trazer para a sua ideia
- > Crie uma interface de cinema e não um website com vídeo
- > A internet permite que você escolha entre muitos caminhos diferentes, mas a simplicidade sempre funciona melhor.
- > Designers Interativos em parceria com documentaristas: como gerar interação online para usabilidade da interface e navegação pela história.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 10- Folha para organização das equipes de produção de conteúdos.

### COMPOSIÇÃO DE GRUPOS DE PRODUÇÃO HACKATHON WEBDOC | Estúdio CRUA

Nosso trabalho é feito a partir de produção e direção coletivas. Por isso, para organizar o trabalho, podemos dividir e definir algumas funções. Estas atribuições não são estanques e todos podem colaborar em várias funções e assumir diversos papéis na criação deste webdoc. Mas é importante que algumas etapas não fiquem descobertas, como estas abaixo:

Atuação	Função	Integrantes do Grupo
Produção de externa	. Agendar entrevistas . Coordenar autorizações de locação . Coletar Autorização Direito de Imagem	ISADORA ALESSANDRO FERNANDA
Fotografia/Filmagem	. Equipamentos . Fotografia . Entrega de cards para assistente de montagem . Linguagem Fotográfica (e storyboard e for o caso)	GLAUBER
Entrevistas	. Principal (is) condutores das entrevistas	ALESSANDRA ISADORA
Assistência Câmera	. Boletim de câmera . Auxiliar com baterias, lentes e tripés	CLARA
Captação de Som	. Equipamentos de áudio, gravação de sons ambiente e entrevistas . Entregar dados para boletim de câmera	ÉRIKA
Decupagem	. Assistir e selecionar trechos gravados	ALESSANDRO RITA
Roteiro de Edição Audiovisual	. Roteiro para editor	ALESSANDRO RITA
Pesquisa e levantamento de dados e imagens	. Levantamento de dados de acordo com temáticas eleitas pelo grupo. . Organização de referências gráficas	ALESSANDRO FERNANDA RITA
Fotografia Still	. Fotos de making of da equipe em campo para divulgação.	CLARA

Observações: Nas gravações, evitar ruídos (vento, conversas paralelas...) - a não ser que seja parte da proposta estética.

Fonte: Arquivo do autor.

Figura 11- Plano de produção entregue junto com material de apoio no primeiro dia.

		10	.30	11	.30	12	.30	13	.30	14	.30	15	.30	16	.30	17	.30
SEG		MM e MT: Boas vindas		COLETIVO: Apresentação de cada participante (2 min por pessoa)		MM e MT: Apresentação da Metodologia de trabalho e dos Grupos		ALMOÇO		INTRODUÇÃO: Patrimônio Imaterial e Novas Mídias. Estudo de caso: Som dos Sinos e Bixiga Existe.		SESSÃO 1: Conceito, ferramentas e dispositivos narrativos + Multimídia, interatividade e produção					GRUPOS: Dissuair interesses de funções, atribuições em campo e equipamentos (FORM 1).
TER		Introdução ao Bom Retiro / Território da LUZ com Instituto Bixiga						ALMOÇO		COLETIVO - Brainstorming de ideias e temas para o webdoc.	GRUPOS: Escolha de Temas e Estratégias de Abordagem (CANVAS 1)		COLETIVO: 10 min por grupo para apresentar CANVAS 1.				GRUPOS: Plano de produção (FORM 2)   Refinar formação do grupo para externa (FORM 1, 3 e 4). Definir frame rate e software de edição.
QUA		GRUPOS EXTERNA 1 - Diária de Gravação, Registro de Making Of.						ALMOÇO		GRUPOS: Chegada e Entrega Cards OCCA		COLETIVO: Assistir fragmentos do material, Relato, Desafios e Feedback (30 min por grupo).					GRUPOS: Plano de produção EXTERNA 2.
QUI		SESSÃO 2 Interatividade, Jornada do Usuário e Interfaces. Estudos de caso.		GRUPOS: Primeiros olhares para interatividade (CANVAS 2)		COLETIVO: cada grupo apresenta seu briefing + conversa e feedback.		ALMOÇO		GRUPOS EXTERNA 2 - Diária de Gravação, Registro de Making Of.							
						GRUPOS EXTERNA: Plano de produção EXTERNA 2.				EQUIPE EDIÇÃO: Decupagem, edição, pré-roteiro.							
						EQUIPE EDIÇÃO: checagem de HDs, arquivos e timelines de projeto.			SESSÃO 3: Comunicação, Engajamento, Proposta de Valor.	EQUIPE INTERFACES E ROTEIRO: Elaboração de Proposta de Narrativa Interativa. Proposta a partir dos CANVAS 2: Wireframe, Mapa de Navegação e Jornada do Usuário.							
									EQUIPE COMUNICAÇÃO: Ficam na base para Criação de Nome, Proposta de Identidade Visual e Gráfica. Proposta de Valor, Público e Mapeamento de Parceiros. Definir funções e tarefas.								
SEX		COLETIVO: Assistir fragmentos do material, Relato, Desafios e Feedback (20 min por grupo)		COLETIVO: Equipe Comunicação apresenta sugestões de nome, definição e caminhos da identidade visual.		COLETIVO: Equipe Interfaces apresenta proposta de narrativa interativa (mapa de navegação, wireframe e jornada do usuário).		ALMOÇO		EQUIPE EDIÇÃO: Decupagem, Roteiro de Edição, Edição.							
						COLETIVO: Narrativa Interativa Final e Definição de Nome!			EQUIPE COMUNICAÇÃO: Elaboração de Plano de Comunicação (CANVAS 3), Plano de Comunicação, Mapeamento de parceiros, Engajamento Público, Campanha nas redes, Plano de Ação, Textos e Dados. Criação de Redes Sociais + YouTube. Criação de Guia de Produção de Conteúdo.								
									EQUIPE INTERFACES: Finalização de Identidade Visual, Design de Interfaces, Tecnologia: KLYNT. Registro de Domínio e Configuração de Tecnologia.								
		EQUIPE EDIÇÃO: Edição, Finalização (cor e som), teasers e trailers.								EQUIPE EDIÇÃO: Finalização de trailers, teasers, making offs.							
SAB		EQUIPE INTERFACES: Design de interfaces e peças gráficas, Tecnologia: KLYNT.						ALMOÇO		EQUIPE INTERFACES: Finalização Klynt (QA da plataforma, resolução de bugs), Publicação do Site.							
		COMUNICAÇÃO: Textos, Engajamento Público, Criação de redes sociais e canais de comunicação.								COMUNICAÇÃO: Ações de Comunicação para Lançamento Digital (postagens de peças, compartilhamento com grupos e redes), Engajamento de Público.							

Fonte: Arquivo do autor.

A heterogeneidade do grupo e as interações construídas nos dias de trabalho - entre os atores sociais, as instituições envolvidas e os criadores em si - proporcionaram um processo de aprendizagem e conexões diversas que, segundo depoimentos e testemunho próprio, provocaram novos processos criativos realizados por participantes e pelo próprio *Estúdio Crua* que continuou realizando os *Hackathons* e outras imersões criativa mais extensas.

Vale destacar aqui que após o *Hackathon Webdoc Bom Retiro*, Eduardo Liron, que também era um dos participantes, foi convidado para fazer o desenvolvimento em *Klynt* para mais quatro projetos do *Crua*. Num formato mais extensivo de laboratório de produção, foram lançados em 2018 *Expresso Pinheiros* ([expressopinheiros.com.br](http://expressopinheiros.com.br)) e *Entre Vilas* ([entrevilasdoc.com.br](http://entrevilasdoc.com.br)) e em 2019 *Itinerâncias* ([itineranciasdoc.com.br](http://itineranciasdoc.com.br)) e *Rizoma Urbano* ([rizomaurbano.com.br](http://rizomaurbano.com.br)).

Os três primeiros *Hackathons Webdoc* do *Crua* construíram uma trilogia de narrativas de resistência de territórios em processo de gentrificação na cidade de São Paulo através dos *webdocs Bixiga Existe* (2017), *Retiro Retratos* (2018) e *Parada Centro*

(2018). Todo esse acervo construído nessas imersões representa um importante patrimônio cartográfico da cidade de São Paulo, que enquanto estiver *on-line*, estará provocando e influenciando novos criadores apaixonados pelas possibilidades narrativas do *webdoc* e pela diversidade das rotas das histórias na formação das cidades. No entanto, mais que respostas cristalizadas, estas obras nos convidam a formular outras perguntas. Tipo: Como usar da melhor maneira possível essas novas tecnologias para fazer brotar diferentes formas de contar histórias em ambientes digitais, sensibilizar pessoas, comunidades e engajar novos públicos?

### **3.4- Saudáveis Subversivos – Viva a História**

A instituição proponente do projeto *Viva a História, Associação Artística Saudáveis Subversivos*, ao qual faço parte, começou a atuar no cenário cultural da cidade de Maceió a partir do ano de 1999, se institucionalizando como associação civil, sem fins lucrativos, em 17 de abril de 2004. Segundo seu estatuto a entidade tem entre as suas finalidades:

- Promover a inclusão através de atividades artísticas e/ou artístico-pedagógicas que oportunizem inclusão social utilizando-se das artes em geral, especificamente: arte-tecnologia, cinema e vídeo, artes cênicas, dança, artes visuais, circo, música e literatura fortalecendo a identidade cultural e o vínculo social;
- Promover a inclusão através de atividades de comunicação e/ou Educomunicação que oportunizem a inclusão social utilizando-se das Tecnologias da Informação e da Comunicação em geral, especificamente desenvolvendo e participando projetos de: comunicação visual e editorial, periódicos, rádios e TVs comunitárias, ambientes virtuais na web, programas para TV Digital, produtos para mídias móveis e games educativos fortalecendo a comunicação social e comunitária;
- Pesquisar, registrar e estudar a relação arte/comunicação/educação e as pedagogias dos movimentos culturais e sociais e das novas tecnologias da comunicação e da informação nas esferas: local, nacional e internacional. (ESTATUTO DA ASSOCIAÇÃO ARTÍSTICA SAUDÁVEIS SUBVERSIVOS, 2010, p.1)

Ao longo dos anos a entidade tem tido razoável destaque no cenário cultural principalmente por projetos de formação artística, no âmbito da educação informal, sobretudo desenvolvendo projetos que se utilizam de forma interdisciplinar do audiovisual, das artes integradas, e das tecnologias da comunicação e da informação (TIC), como ferramenta de transformação social.

Atendendo a uma chamada pública de contrapartida social da *Algás* (empresa de economia mista, distribuidora de gás natural no estado de Alagoas), os *Saudáveis*

*Subversivos* começaram a projetar o *Viva a História* a partir do *briefing* fornecido pela equipe de *marketing* da *Algás* que de forma genérica apresentava a ideia de criar um projeto voltado para a elaboração e execução de um circuito de oficinas de arte tendo como tema: os 200 anos de Alagoas.

A partir deste momento – posto aqui como ponto de partida desta rede específica de criação – fui designado como coordenador deste percurso. Quatro meses antes, como relatado anteriormente, durante o *Circuito Penedo de Cinema*, eu tinha participado da oficina *Webdocumentário e cidade – por um cinema descolonizador* com Eduardo Liron e Mirrah Iañez. Inspirado e instigado pela vivência na referida oficina, desenhei o escopo do projeto e convidei os dois *webdocumentaristas* responsáveis e os demais artistas necessários para compor a equipe.

Antes de abordar o escopo do projeto vale trazer alguns princípios norteadores dos *SauSub* em sua trajetória. O tipo de arte abordada pelo grupo pode ser ilustrado pelas palavras de Marco Camarotti (1999, p. 23): "O poder da arte deve-se, sobretudo, ao fato dela ser uma atividade transgressora por natureza, uma atitude de não-conformismo." No cerne dos *SauSub* encontramos a afirmação norteadora: de que todos nós - independente de nossas diferenças - temos o direito de criar e que, desta forma todos somos artistas inatos, capazes de exercer atos criativos individuais ou coletivos - tendo a educação por sua vocação emancipatória, o dever de facilitar essa prática. Como aponta o educador Paulo Freire:

Em todo homem existe um ímpeto criador. O ímpeto de criar nasce da inconclusão do homem. A educação é mais autêntica quanto mais desenvolve este ímpeto ontológico de criar. A educação deve ser desinibidora e não restritiva. É necessário darmos oportunidade para que os educandos sejam eles mesmos (FREIRE, 1979, p. 32).

Inspirados pelo livro *Diário de um corpo a corpo pedagógico* de Marco Camarotti (1999), o grupo formulou e retrabalhou ao longo do tempo, três afirmações (espécie de princípios norteadores ou aforismas para auxiliar o entendimento da missão do grupo e servir de guia em seus projetos) que ilustram o porquê do grupo se chamar *Saudáveis Subversivos*: 1. Toda educação deveria ser uma saudável subversão. 2. Subvertemos conteúdos pela saúde do meio. 3. Saudáveis subversivos somos todos nós, pessoas comuns, mas inquietas, que buscam através da expressão pessoal e coletiva, gerar a reflexão necessária para aperfeiçoarmos nossa contribuição no eterno combate às injustiças sociais e a degradação dos ecossistemas de nossa casa planetária.

A partir de uma postura clara de resistência à herança predatória das diferentes formas assumidas pelo capitalismo, os *SauSub* puseram suas ideias em prática inicialmente a partir de performances, instalações, vídeos e espetáculos de dança e teatro; e posteriormente em projetos de formação em artes integradas e audiovisual popular – os temas abordados pelo grupo sempre estiveram permeados pela reflexão sobre a arte e educação e comunicação como agentes transformadores. Nas palavras de Cassirer, o ato da criação é “[...] profundamente subversivo: visa alterar a ordem (ou a desordem) existente para imprimir um novo sentido. Visa transformar aquilo que é naquilo que ainda não é, tal como deseja a imaginação. (CASSIRER, 1977, p 105, apud CAMAROTTI, 1999, p. 27).

Criticando a submissão e apatia dos sujeitos sociais nas relações cotidianas e nos processos comunicacionais hegemônicos, a pauta "comunicação e cultura" aparece recorrentemente nas reflexões do grupo enquanto pensamento de transformação da sociedade. Ana Carolina D. Escosteguy (2010, p. 22) aponta que uma investigação sobre cultura midiática pressupõe vinculações entre os estudos culturais e comunicação concebendo a sociedade como o terreno contraditório de dominação e resistência onde a cultura tanto se engaja na reprodução das relações sociais quanto na abertura de possíveis espaços para a mudança.

O hipertexto "sem fim" posto pela *web*, aparece como extensão do campo de disputa social. E os *SauSub* se engajam nesse campo a partir das políticas públicas incentivadas pelos programas do Governo Federal (Cultura Viva, Cultura Digital e Mais Cultura), principalmente entre os anos de 2003 e 2010, inclusive assinando o histórico *Manifesto da Mídia Livre* em 2008. O otimismo da época pode ser ilustrado pelas palavras do professor Nhenety (da etnia indígena Kariri-Xocó):

Hoje em dia, um computador com acesso à Internet também pode ser utilizado pelos índios como um instrumento de defesa e de caça. Um arco e flecha pendurado na parede é decorativo, não caça nem defende. Vamos usar nossos computadores, estiquemos nossos arcos e lancemos nossas flechas digitais! (NHENETY KARIRI-XOCÓ, 2005, p. 7)

Os computadores, *smartphones* e *tablets* (*hardware* e *software*), os bancos de dados, as redes, a hipermídia e a interatividade são pensados aqui como ferramentas num campo de disputa que opera no virtual e é atravessado por uma infinidade de inputs e outputs capazes de afetar os dois lados do écran. Dessa forma – assim como Nhenety Kariri-Xocó (2005) que vê seu arco e flecha agora também em forma de tecnologia digital

de informação e comunicação – educadores, artistas e ativistas estendem suas atuações para o mundo digital disputando oportunidades, espaços de fala e autorrepresentação.

As oficinas do projeto *Viva a História* aconteceram entre os meses de outubro e dezembro em 2017, dentro da *Escola Estadual de Ensino Integral Professor Afrânio Lages*, em Maceió. A escola se encontrava em processo de migração do ensino em meio período, para o ensino em horário integral. Por este motivo, ainda existiam horários “ociosos” para estudantes dos 1º, 2º e 3º anos do ensino médio. Ao todo, cento e vinte jovens entre dezesseis e vinte e um anos assinaram as listas de presença das seis oficinas oferecidas pelo projeto, sendo que vinte e quatro deles estiveram mais engajados, chegando a estar presentes mais de 75% do tempo total das atividades que somaram 56 horas de encontro.

A maioria dos estudantes moravam no entorno da escola, porém muitas vezes, no período da tarde, os alunos que moravam em outros bairros da cidade eram obrigados a ficar aguardando, por algumas horas, o transporte escolar no pátio da escola. A proposta era ocupar essa carga horária "ociosa". Após algumas reuniões com professores, articuladores e direção da escola, iniciamos a divulgação através de conversas informais com os alunos no pátio, visitas às salas de aula e cartazes (Figura 12) postos nas paredes, em diferentes pontos da escola. Foram 74 inscritos inicialmente. O projeto acolheu parte desses alunos como participantes mais ativos (cerca de 25 alunos, participando de mais de 75% das atividades) e outra parte de curiosos com participação indireta e inconstante (cerca de 95 alunos).

Figura 12 - Cartaz de divulgação. Foram distribuídos apenas 5 cartazes em diferentes pontos da escola.



Fonte: Arquivo do autor.

A metodologia aplicada seguiu como princípio a ideia de rede criativa espontânea, onde tínhamos como premissa exercitar a prática do encontro como gerador de reflexão para nossa participação na história - nossas histórias pessoais entre atravessadas em processo contínuo de relação com a história coletiva. Osicineiros eram provocados a desenvolver dinâmicas de escuta e a partir daí propor as práticas artísticas que pudessem produzir - mais que resultados materiais - diálogos em deriva. As oficinas de desenho, pintura de murais e *graffiti*, fotografia, *webdoc* e roteiro (nessa ordem) funcionam de forma independente (Figuras 13, 14 e 15).

Figura 13 - Resultado da oficina pintura de murais e graffiti.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 14 - Resultado da oficina pintura de murais e graffiti.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 15- Oficina de *webdoc*.



Fonte: Arquivo do autor.

Cadaicineiro abordou o "briefing" a sua maneira. A câmara - sem muitos protocolos técnicos - esteve quase que onipresente em todas as oficinas e em muitos outros momentos não programados. Não sabíamos exatamente que histórias iríamos

contar no *webdoc*. Estávamos cartografando um mapa criativo imprevisível que talvez não gerasse um produto viável. Não sabíamos que iríamos acabar criando um *webdocumentário* de processo - nos moldes dos já conhecidos documentários de processo como *Moscou* (2009) de Eduardo Coutinho ou a atual pesquisa de Evaldo Mocarzel que documenta processos criativos de companhias de teatro de São Paulo.

Além de coordenar o projeto eu fiquei responsável pela oficina de produção de conteúdos. Os planos originais eram finalizar o projeto com a oficina de *webdoc*, pois seria mais lógico e fácil, trabalhar com os conteúdos já produzidos na minha oficina, que tinha a missão de organizar os conteúdos gerados nas oficinas anteriores e produzir mais conteúdos pautados pela oficina de roteiro. Como invertemos essa ordem - por questões de agenda dos oficinairos - resolvi transformar minha oficina numa residência artística com cara de *hackathon*. Convidei colaboradores externos e alguns dos oficinairos do projeto e ocupamos, por cinco dias seguidos, o laboratório de informática da escola, além de realizar criações em diferentes pontos da escola e em seu entorno (Figura 16).

Figura 16 - Oficina de produção de conteúdos.



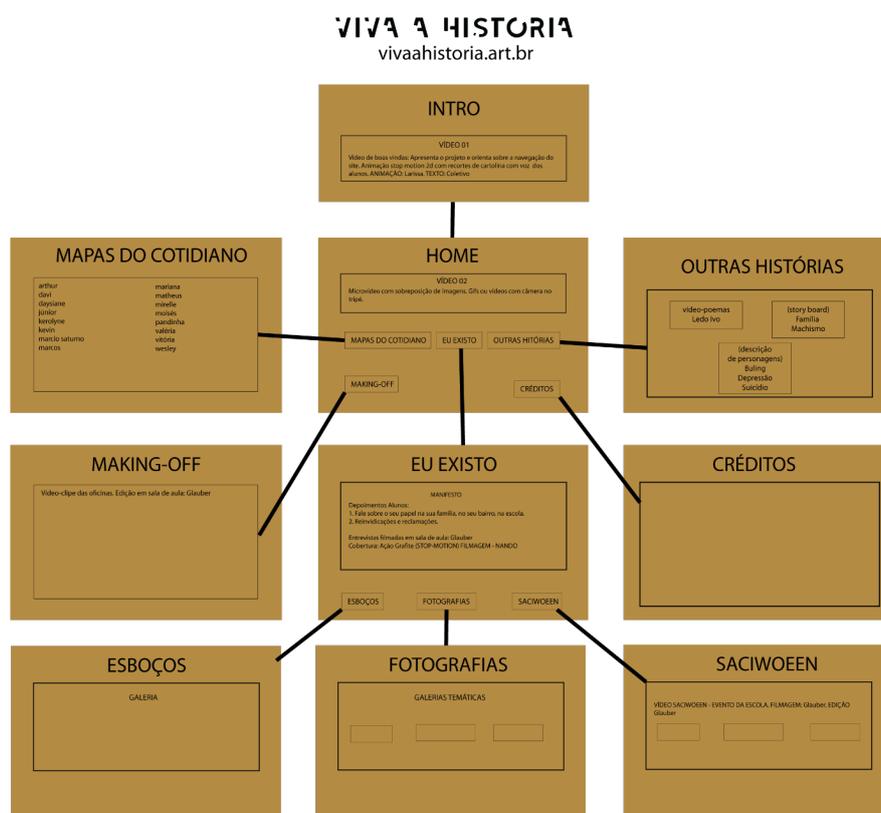
Fonte: Arquivo do autor.

Cerca de 10 alunos estiveram reunidos comigo e mais cinco artistas. Foram dias de muitos *brainstorms* e trabalhos em grupo. As ideias iam surgindo e passavam a compor nosso mapa, que por sua vez pautava novas ideias. E quando as ideias caíam por inviabilidade técnica ou porque eram substituídas por outras ideias, alterávamos o mapa. Hora o mapa alimentava novas ideias, hora as ideias alimentavam alterações no mapa. (ver mapas: Figuras 17 e 18)

Durante essa vivência festiva, definimos identidade visual, estilo da redação, selecionamos e editamos fotografias, tiramos novas fotos, criamos as galerias, filmamos, editamos parte do material audiovisual, fizemos um novo graffiti para registrarmos em

*timelapse*, realizamos entrevistas e ainda tentamos produzir algumas animações. Saímos da oficina com cerca de 70% dos conteúdos definidos e com a jornada do usuário sofrendo poucas alterações posteriores. Esse trabalho coletivo resultou no *webdoc Viva a História*. Após a oficina continuei visitando a escola, cumprindo pautas solicitadas pelos alunos e pelos professores da escola que se aproximaram do projeto e contribuíram com sugestões de inclusão de alguns conteúdos - pontos no mapa.

Figura 17- Primeira proposta em processo para o mapa. Talvez o *webdoc* se chamasse EU EXISTO.



Fonte: Arquivo do autor.

Ao final, acabamos criando um mapa (Figura 18), que foi aplicado ao desenvolvimento da interface e da produção de materiais complementares, que pautou nosso mapa de produção (Figura 19) e resultou numa colagem de fragmentos do que aconteceu na escola por aqueles dias. Registro de momentos reflexivos, transformadores e festivos.



Concluindo esse relato sobre o *webdoc* Viva a História apresento - como documento de processo complementar, acrescido ao nosso dossiê - uma entrevista feita por e-mail com Eduardo Liron. Nessa entrevista procuro colher algumas informações de caráter mais técnico, que possam auxiliar no entendimento do uso da escrita computacional, sem a pretensão de se aprofundar em questões de desenvolvimento tecnológico de interface e programação, mas atento às observações desse novo campo técnico-criativo que se hibridiza com os setores já conhecidos de uma produção audiovisual.

Pergunto sobre o processo criativo, querendo entender o modo de fazer dentro da rede criativa, dividindo a questão em dois aspectos descritos a seguir.

a) Escolhas técnicas do *website* como um todo:

O *website* foi desenvolvido através de um *framework* em *HTML5*, *CSS3* e *Javascript (ES6)* que eu inventei do zero para o projeto. Isso significa que eu criei um sistema que gera as páginas e funcionalidades do site dedicado a ele. O objetivo era criar um site estático, ou seja, sem a necessidade de servidor contratado e sem *backend* de banco de dados. Dessa forma conseguimos hospedar ele de graça através da plataforma *GitHub* ([https://github.com/oficinaafraniolages/viva a historia](https://github.com/oficinaafraniolages/viva_a_historia)). Além disso, a opção por *sites* estáticos garante grande segurança no *website* e maior velocidade de carregamento. Optamos também por explorar o suporte, na época recente, de imagens *SVG* como base do *layout*, garantindo uma estética arrojada ao mesmo tempo que de carregamento bastante leve. Hoje em dia, há *frameworks* prontos para esse tipo de tecnologia, como *Vue*, *Angular* e *React*. Sites de página estática têm se tornado um novo padrão para garantir carregamentos rápidos e páginas leves – adequadas ao acesso *mobile*. *Vue* tem sido minha escolha principal de programação para os projetos recentes e certamente seria o *framework* usado hoje em dia. Aponto isso para apontar que grande parte do que se produz de *webdoc* ainda está refém da tecnologia em constante definição. A internet está em mudança constante e cada nova definição acaba deixando escolhas passadas obsoletas e abrindo novas portas. O *website* que fizemos, por exemplo, *Retiro Retratos*, foi criado com uma tecnologia hoje obsoleta. As definições atuais de web não permitem autoplay de vídeos com som na primeira página acessada, por exemplo. Desse modo, nosso vídeo de abertura não mais se inicia automaticamente como planejado... (LIRON, 2020)

b) Processo criativo do *website* enquanto obra:

Grande parte do processo criativo do site enquanto obra partiu das possibilidades de experimentar sobre os belos gráficos *SVG* desenvolvidos pelo *designer* Ulysses Ribas. Isso acabou me indicando para criar um *framework* do zero, uma vez que os *SVGs* raramente são usados como corpo de *websites*. Normalmente eles são apenas imagens, mesmo com todo o potencial que eles apresentam. Nesse sentido, a produção do site se tornou uma experimentação estética, em torno da ideia de rizomas e formas geométricas não simétricas. (LIRON, 2020)

Sigo com mais duas perguntas.

## 2. Processo de ensino/aprendizagem (modo de ensinar/aprender – didática):

Tendo consciência da distância que o mundo virtual apresenta para pessoas sem formação em programação, decidimos partir do cotidiano individual como caminho de acesso a um blog pessoal. Fomentamos um projeto de cartografia afetiva a partir do qual criou-se um mapa. Esse mapa tornou-se então a base de um *website* feito na plataforma *on-line Wix* sobre o qual os alunos foram convidados a criar livremente. Escolhemos o *Wix* para abrir a possibilidade criativa aos alunos, pois ferramentas como essa permitem uma inclusão a ferramentas de criação digital sem a necessidade de aprendizado de programação. Nesse sentido, um mouse na mão e uma ideia na cabeça são mais importantes que a criação arrojada de websites complexos. Mostrar que ferramentas simples podem ser usadas criativamente garantem uma abertura de mundo aos jovens, demonstrando que o mundo digital pode ser acessível a eles também. Os sites individuais criados via *Wix* foram, então, "embedados" no site principal, compondo assim parte da obra maior. (LIRON, 2020)

## 3. Produto “final” (in) acabado:

O website criado como produto final é uma espécie de biblioteca que (des)organiza diversos materiais e, através de seus meandros, propõe uma experiência de deriva. Nesse sentido, se constitui como documentário interativo, não se resumindo a um catálogo de links, e propõe uma experiência estética e afetiva que alinhava os diversos conteúdos nele contidos. (LIRON, 2020)

Os elementos até aqui apresentados serão aplicados nas análises empreendidas nos capítulos 5.1 e 5.2.

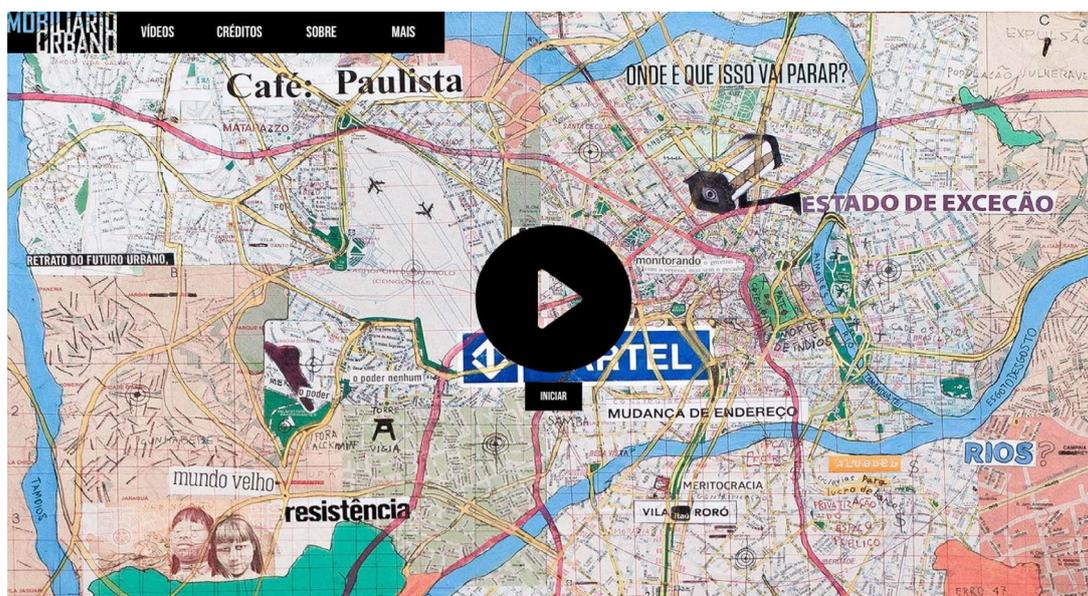
## **CAPÍTULO 4- NAVEGANDO EM UM *WEBDOC* – RELATO DE ESPERIMENTAÇÃO / FRUIÇÃO**

### **4.1- O caso do moburb.org**

Ao acessar, por meio de um navegador, a página <http://www.moburb.org>, um filme é gerado em processo randômico, a partir de 114 “vestígios fílmicos” (arquivos de vídeo digital; ou no linguajar cinematográfico: cena como menor parte ou sequência caso composto por um conjunto dessas partes menores), que estão hospedados num repositório *online*. A combinação desses arquivos, dão origem a  $2,6981959186483482 \cdot 10^{32}$  filmes possíveis para esta “experiência audiovisual transmídia” – como é denominada pelos próprios realizadores. O desenho inicial do *site* nos mostra um fragmento do mapa da

cidade de São Paulo, re combinado por meio de interferências<sup>25</sup>, destacando frases e palavras como: “ESTADO DE EXCEÇÃO”, “RETRATO DO MUNDO URBANO”, “ONDE É QUE ISSO VAI PARAR?”, “MUDANÇA DE ENDEREÇO”, “mundo velho”, “resistência”. Sobre o mapa um botão central destaca o comando “iniciar” (Figura 20).

Figura 20- Página de acesso MobUrb.

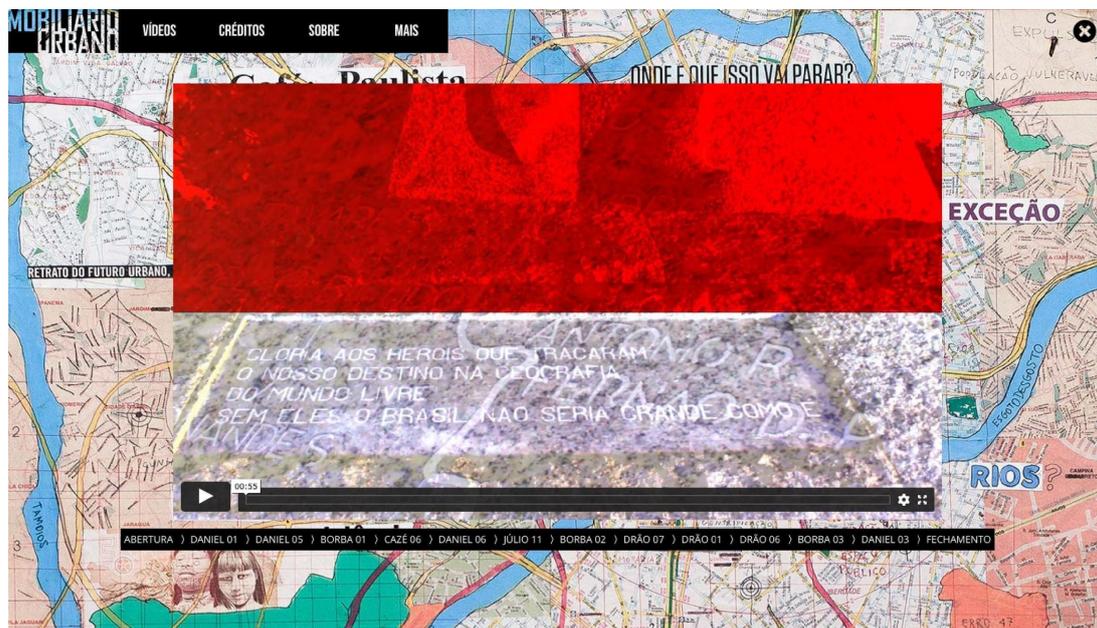


Fonte: Arquivo do autor.

Ao clicar no botão, aparece uma caixa de vídeo sobre o mapa. Assistimos “nosso filme”, montado por um padrão aleatório que talvez nunca mais se repita. Abaixo da caixa de vídeo vemos a lista dos arquivos selecionados por este “Montador Virtual”. Vejamos a estrutura mostrada em um dos acessos à *moburb.org*: “INÍCIO>DANIEL 01>SABRINA 05>DRÃO 01>CASÉ 01>BORBA 14>CASÉ 08>BORBA 13>DANIEL 09>BORBA 12>DANIEL 07>SABRINA 01>BORBA 04>CASÉ 02>DIGA 04>BORBA 03>BERGMAN 06>DANIEL 05>SABRINA 07>DANIEL 03>ENCERRAMENTO”. É importante destacar que o filme gerado tem os arquivos “Início” e “Encerramento” fixos. O que muda a cada acesso são os fragmentos filmicos dispostos na *timeline* e a ordem com que estão organizados (Figura 21).

<sup>25</sup> Este mapa é uma criação do artista Piqueras Santangelo. Esta imagem e fragmentos dela se repetem em todas as páginas de *moburb.org*.

Figura 21- *Player* com montagem aleatória disposta em MobUrb.



Fonte: Arquivo do autor.

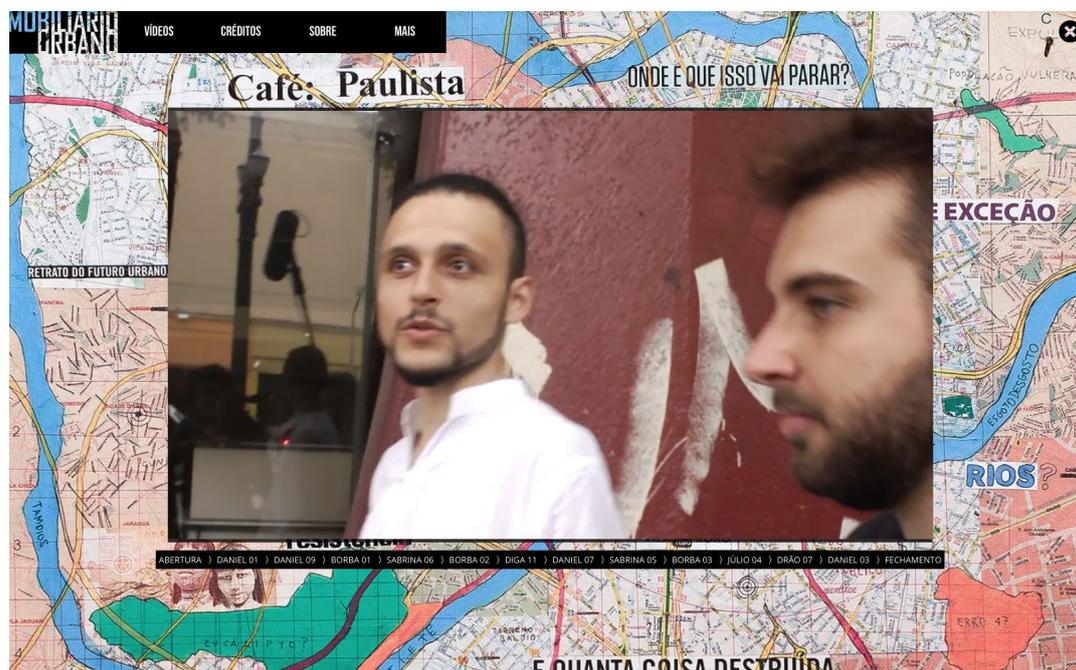
A recepção é feita sempre pelo fragmento “*Início*”. Ainda sobre a contagem inicial regressiva universal que revelam as logomarcas da Secretaria da Cultura do Governo do Estado de São Paulo e do ProacSP. O vídeo apresenta uma interface que reproduz digitalmente uma textura “falha” de película tipo *Super 8*. Seguimos numa montagem hiper fragmentada. Ouve-se vozes que dizem: “- *No princípio era o verbo*”. (Rufam tambores.) “- *Desenvolver*”. A música tribal mistura sons (maracás indígenas, tambores africanos, marteladas, betoneira, sirene de polícia). Cortada por uma linha horizontal a tela revela 50% da sua porção superior sempre vermelha, como duas faces de uma mesma imagem/cidade. Ao som da “música” vemos uma sequência de imagens entrecortadas do Monumento às Bandeiras<sup>26</sup>. Lemos numa inscrição no monumento: “*GLÓRIA AOS HERÓIS QUE TRAÇARAM O NOSSO DESTINO NA GEOGRAFIA DO MUNDO LIVRE. SEM ELES O BRASIL NÃO SERIA GRANDE COMO É.*” Aparece então o personagem Borba Gato, como uma alegoria da presença Bandeirante em São Paulo. O personagem pode aparecer em vários momentos no filme. No caso da estrutura montada acima, Borba Gato aparece em cinco sequências. Além de Borba, temos mais cinco personagens que

<sup>26</sup> O Monumento está localizado no Parque do Ibirapuera e é uma obra construída em 1954 em homenagem aos Bandeirantes - sertanistas que, dando continuidade as invasões empreendidas pelos europeus, adentravam nos territórios da América em busca de riquezas minerais, indígenas para escravidão e extermínio de quilombos de resistência.

são entrevistados em derivas pela cidade de São Paulo. Estas derivas são propostas pelos próprios personagens, que conversam com os diretores do filme durante todo o imprevisível percurso. Este é o principal dispositivo de construção das cenas do filme. Estes encontros marcados em pontos diferentes da cidade revelam os ruídos do corpo a corpo entre a equipe de filmagem, os entrevistados e a cidade de São Paulo - com um sotaque que nos remete ao dito “cinema de guerrilha”<sup>27</sup>. A lista disposta abaixo da caixa do vídeo (Figura 22) onde enxergamos nossa própria deriva proporciona a possibilidade de interferirmos na ordem montada, saltando de um vídeo para o outro através do clique no mouse.

Cada um dos sete entrevistados realiza sua deriva procurando expor suas ideias sobre o processo de ocupação do espaço da região central da cidade de São Paulo, revelando uma espécie de contra narrativa histórica. A cartografia da cidade construída no filme, apresenta contradições entre a história oficialmente instituída e o que se revela na práxis e no conhecimento amparado pela cultura oral apresentada pelos entrevistados.

Figura 22 - Deriva com Daniel - ocupação São João. Eduardo Liron no canto esquerdo.



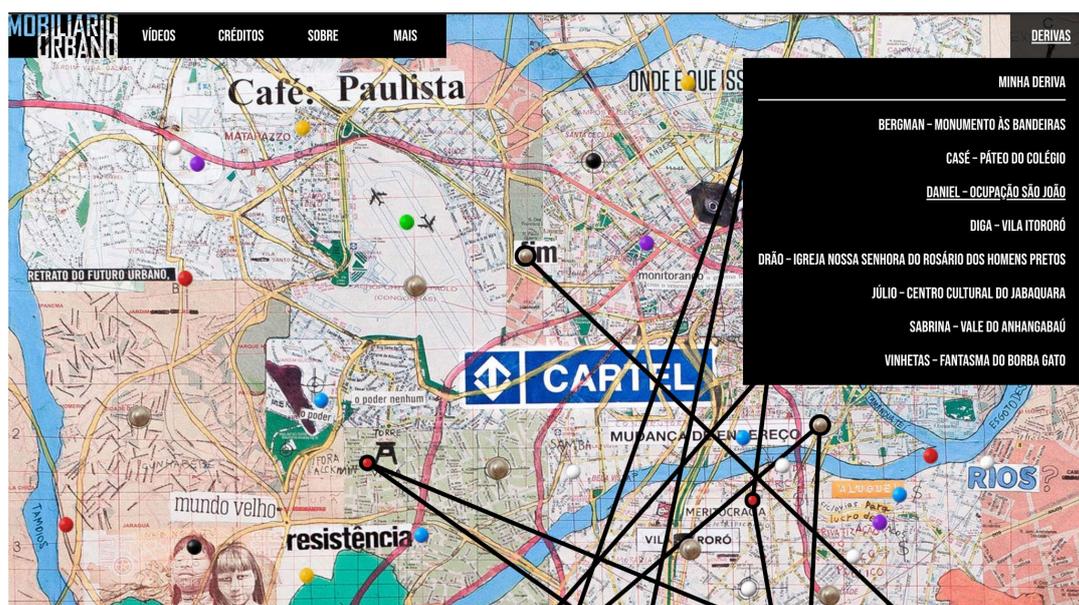
Fonte: Arquivo do autor.

<sup>27</sup> Tendência que utiliza técnicas de guerrilha para produzir filmes de baixíssimo ou nenhum orçamento. Apesar de envolver a palavra guerrilha, não está necessariamente envolvido com militâncias políticas e movimentos sociais específicos.

Desta forma, *moburb.org* problematiza questões sobre pessoas em situação de rua, moradores de ocupações, populações negra, indígena e de baixo poder aquisitivo, dentro de um claro processo de gentrificação da cidade que opera como gerador de exclusão e segregação social no centro de São Paulo. A complexidade e riqueza sutil dos detalhes percebidos em cada uma das entrevistas, nos convoca à uma análise mais aprofundada sobre esses conteúdos a serem revelados, que provavelmente esta dissertação não dará conta de abarcar, cabendo por hora, uma primeira observação sobre o conjunto das ideias dispostas e de como os dispositivos narrativos empregados na interface do *webdoc* proporcionam uma interação para dispor certa sensação de agenciamento ao *interator* na instauração desse ambiente de resistência.

Através das possibilidades de navegação oferecidas dentro do ambiente de *MobUrb*, podemos - clicando em VÍDEOS - visualizar todos os fragmentos filmicos dessas derivas, dispostos no mapa, representados pelas ilustrações de alfinetes (marcadores) que fixam espacialmente os arquivos na interface gráfica, sem explicitar uma ligação lógica entre eles. Podemos acessar/assistir toda a deriva de qualquer um dos personagens, de forma “cronológica” ou não. Para isso basta clicar no *link derivas* e escolhendo o personagem numa aba passamos a visualizar todo o trajeto de sua deriva através do seu particular *Fio de Ariadne* que nos auxilia a enxergar todos os percursos "organizados" dentro do “labirinto” de *MobUrb* (Figuras 23 e 24).

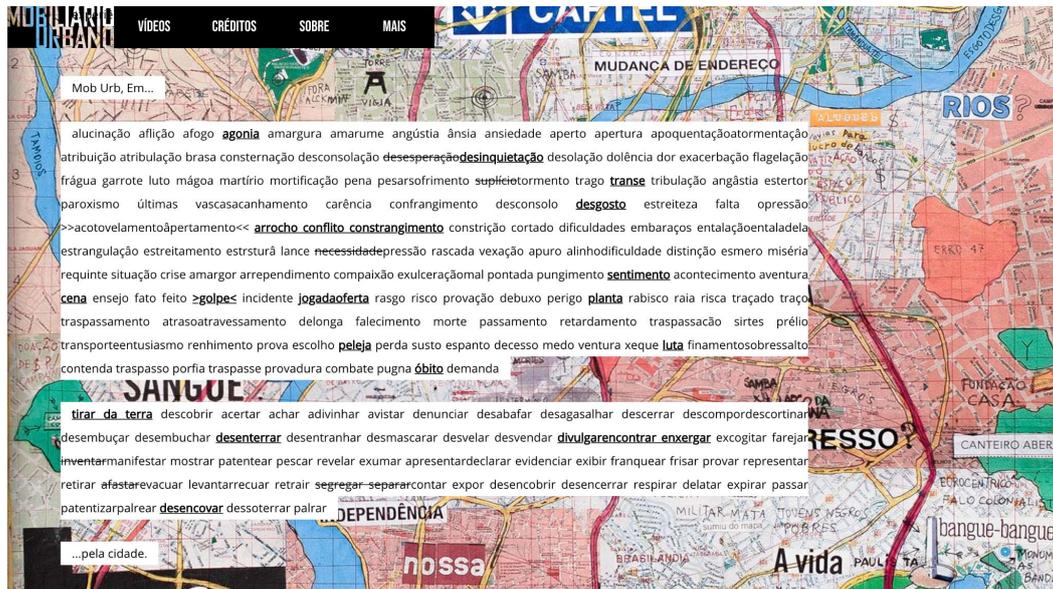
Figura 23 - Opções organizadas para acesso de nossa deriva personalizada ou das derivas individuais de cada personagem.



Fonte: Arquivo do autor.



Figura 25 - Trecho da seção "Sobre" (Os textos vão se revelando através do movimento de rolagem da barra vertical).



Fonte: Arquivo do autor.

O corpo do texto apresentado nessa seção parece se integrar à narrativa através de seu estilo livre e fragmentado. As palavras parecem postas como numa espécie de haicai concretista leminskiano. No topo do texto somos avisados que estamos dentro de um "Webdocumentário experimental" onde "Cada acesso faz uma nova ordem do caos". Cada personagem é representado por alguns fragmentos do texto. Como que por meio de um raio x "poético". Vejamos o exemplo texto do guia - "radiografia poética" - dos personagens entrevistados:

Diogo Rios (Diga) na Deriva Vila Itororó Moradia; Expulsão, Bixiga, Empresas Privadas, Rios soterrados, histórias não contadas, Bixiga-Broadway, Cidade limpa, artista-ponta-de-lança, corpos agenciados, mentiras filhas da puta.

Sabrina Duran na Deriva Vale do Anhangabaú políticos filhos da puta, cidade lucrativa, revitalizar-resignificar, Itaú, higienizar, destruição criativa, privatizar, "política guapa do prefeito guapo", espelhos d'água em cima dum rio soterrado, moradores de rua, batida policial, cidade mais vendável, limpar a cidade limpa.

Renato Pereira Correa (Drão) na Deriva Nossa Senhora do Rosário dos Homens Pretos embranquecimento da cidade/religiões/cultura, pobre só se fode, bolsa de valores no lugar da igreja, rios soterrados, marginalizar, hebanarios-benzedeiros-curandeiros = ilegais, territórios prevalecem, intolerância religiosa, indígenas, imigrantes, filhos de santo, axé, todos juntos sempre!

Bergman de Paula na Deriva no Monumento às Bandeiras Ciência positivista, código de condutas, governador no colégio/palácio (dos bandeirantes) e preto descalço governado na fundação casa, Milícia é Borba Gato, pobres morrendo no parto, falobelisco branco reprodutor colonizador, política sistêmica de

extermínio, colonização moderna, paulista.

Casé Angatu Xukuru Tupinambá na Deriva Pateo do Colégio São Paulo cidade de nordestinos, a maioria dos nordestinos são Índios, São Paulo cidade de Índios, quando se diz na história da higienização "negro" o índio tá no meio sempre, extermínio, extermínio, extermínio, rios soterrados, territórios prevalecem, várzea do carmo prevalece (terminal pq dom pedro), liberdade, ao lado de todo rio tem pobre tem índio, tinha, até matarem todo mundo

Daniel Vocente Santiago na Deriva Ocupação São João a elite e as empresas pegando tudo de volta agora que tá mais barato, especulação imobiliária, lutar contra segregadores, autonomia, resistir, ocupar, morar é cultura, quilombo vertical!

Julio César Pereria de Freitas Guató na Deriva Centro Cultural Jabaquara quilombo, terreiros, território sagrado, camadas históricas (índio-negritadura), especulação imobiliária, caifazes, axé Mãe Sylvia de Oxalá, espaço público, griô moderno, recortar a história, arqueologia da gentrificação, iroko, eparrei! (Fonte: *MobUrb*).

Assistindo as derivas dos personagens podemos perceber que seus discursos parecem corresponder, de forma sintetizada, aos fragmentos dispostos acima. Em entrevista concedida para esta pesquisa, Eduardo Liron nos revelou que a partir das transcrições e do exercício de decupagem para o *tagueamento* dos fragmentos fílmicos, ele e Mirra Iañes extraíram as palavras das falas dos personagens para compor os referidos textos. Ao que parece, os criadores aplicaram um impulso semelhante à metáfora do movimento da cidade e da "lógica" da deriva que atravessam esteticamente todo projeto. Dessa forma, me utilizo do poder de síntese poética dos autores da obra para considerar tais falas como importantes documentos de observação e análise do discurso dos atores sociais representados e do estilo agenciado pela interface textual do *webdoc MobUrb*. Todavia, fica explícito que cada discurso apresenta suas próprias nuances para aprofundamento e que, como já apontado anteriormente, o que nos cabe aqui é apresentar essas narrativas como englobantes de uma questão sócio cultural que instauram um ambiente de resistência para esses indivíduos em atravessamentos com "seus lugares" e comunidades que se revelam em tensões borradas e estruturais que oscilam entre a potência de suas ações micropolíticas e o medo da violência predatória do capital que "higieniza" os espaços da cidade em desentendimento e desamor para com os viventes que os habitam. Encerramos por hora esse relato de experiência de fruição com um último fragmento de texto síntese, extraído de *MobUrb*:

Em deriva pela cidade indígena e negra, escutar as vozes da cidade silenciada. História Mentira. – Corpos agenciados, expulsos, mortos. – Gentrificação, Higienização, Segregação. – Pela denúncia e reescrita da História, rio sob o

asfalto, passado presente sem futuro. – À cidade! Morte aos Bandeirantes! Kabummm! – pela reescrita da História, pela nova fala da memória – fala índio, fala negra, fala morador, fala macumbeira, fala povo, fala imigrante, fala e deixa registrado na memória pra todos verem, para todos saberem que naquele lugar tem cova! (MOBILIÁRIO URBANO, 2016, *online*).

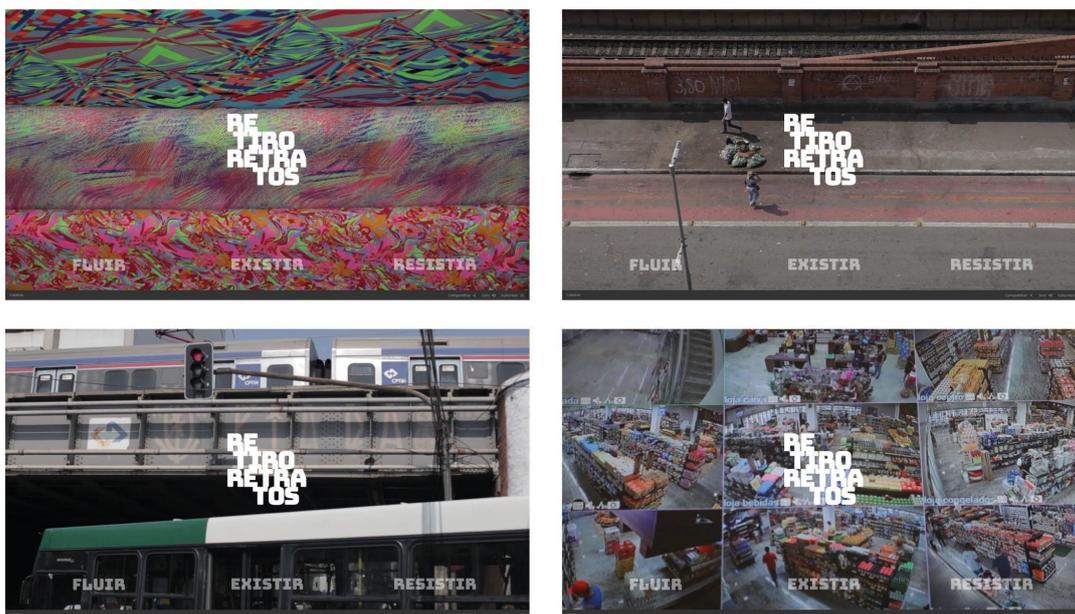
Na página de créditos podemos conferir os nomes de todos os entrevistados e participações. Uma equipe de cinco pessoas assina a criação coletivamente. A produção técnica do *webdoc* é composta por Edgard Zanella na programação, Eduardo Liron no Layout e Piqueras Santangelo de Carango Sá na arte do mapa.

#### 4.2- O caso do [retiroretratos.com.br](http://retiroretratos.com.br)

A estrutura do *webdoc Retiro Retratos* permite ao *interator* explorá-lo por diferentes caminhos, decidindo por onde ir, operando o mouse sobre os menus com cliques em diferentes botões/*links*. É importante ressaltar que quando acessamos algum vídeo e não clicamos ao final no botão “X” que sempre está disposto no topo da janela dos vídeos, um próximo vídeo entra e assim por diante todos os vídeos da seção tocam em *looping*, numa sequência pré-determinada. Na navegação descrita a seguir, todos os vídeos foram interrompidos ao final, com um clique no botão “X”. A sequência seguinte, onde todos os arquivos foram percorridos, representa um caminho entre inúmeros outros caminhos possíveis. O tempo total de navegação foi de uma hora, onde todos os *links* do produto foram acessados, entre eles: galerias de fotos, textos, vídeos, *podcasts* e compartilhamentos.

Quando acessamos sua página inicial vemos em *looping*, quatro tomadas de vídeo, onde ambas passam uma ideia de camadas, retalhos ou mosaicos (tecidos sobrepostos; multi-câmera de segurança de um supermercado; um trem que passa sobre um elevado enquanto um ônibus passa por baixo; um *plongée* mostra em camadas, uma rua, uma ciclovia, uma calçada e um trilho). Há um plano sonoro com uma música percussiva em meio a falas e barulhos da rua. Sobre os vídeos, no centro da tela, lemos o título do *webdoc* numa estética retalhada. Abaixo, 3 botões em destaque que reagem ao passar o cursor sobre eles, exibindo uma descrição: EXISTIR (descubra os relatos de quem mora aqui), FLUIR (percorra os diversos olhares sobre o território), RESISTIR (mergulhe nas histórias esquecidas). Numa linha na base da página (presente em todas as páginas deste *webdoc*) vemos as opções para CRÉDITOS, COMPARTILHAR, SOM (ativar ou desativar) e *FULLSCREEN*. (Figura 26).

Figura 26 - Menu principal.



Fonte: Arquivo do autor.

Clicando em **EXISTIR**, somos direcionados para um vídeo de boas vindas, com 50 segundos de duração, onde o personagem Nelson agradece a equipe do *webdoc* e nos convida a conhecer a ocupação Mauá. Nelson fala brevemente sobre a luta de sua comunidade. Na base do vídeo surgem dois botões: **CONHECER A OCUPAÇÃO** e **PRAS RUAS**. (Figura 27).

Figura 27 - Vídeo de boas-vindas (Nelson fala) na página **EXISTIR**.



Fonte: Arquivo do autor.

Se clicamos na opção da esquerda, assistimos um vídeo de 3 minutos onde Nelson e outros personagens falam sobre a vivência em comunidade dentro da ocupação Mauá. São falas pessoais e políticas que reivindicam o direito à moradia e demonstram os vínculos afetivos e sociais entre os moradores. Temos as opções de clicar em VEJA FOTOS DA OCUPAÇÃO para entrar na galeria de fotos ou a opção de clicar em PRAS RUAS, onde somos direcionados para um novo menu com vídeo de fundo e plano sonoro. (Figura 28).

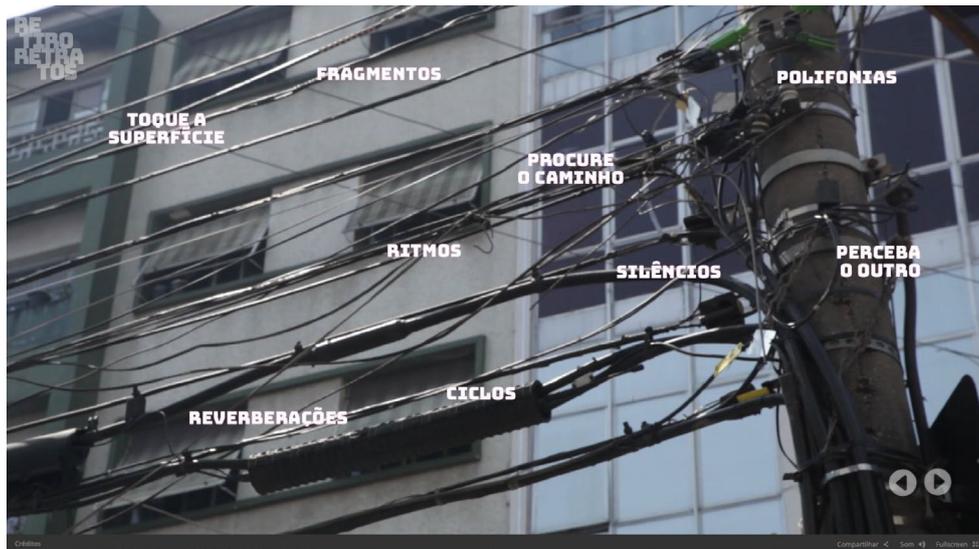
Figura 28 - Menu PRAS RUAS.



Fonte: Arquivo do autor.

Nesta página, temos sete botões/*links* que levam a vídeos diferentes: SOU QUEM EU QUISER – sobre o dia a dia da “cracolândia”, MOÇAS DE LONGE – sobre a exploração e perseguição de mulheres judias, BELEZA A VISTA – mostra um sofisticado supermercado coreano, DIÁSPORA DIÁFANA – um passeio visual por fora do Memorial da imigração Judaica, CATANDO SONHOS – um depoimento consciente de Fabiana, uma catadora de material reciclado, PANO PRA MANGA – dois senhores círios, comerciantes de tecidos e aviamentos falam sobre o bairro e a convivência com os diferentes imigrantes, MI CASA ES TU CASA – os imigrantes peruanos Juan e Rubens falam sobre suas dificuldades econômicas e relações com brasileiros. No menu principal desta seção podemos clicar em uma das duas setas reativas, dispostas no canto inferior direito, podendo nos direcionar para a página FLUIR (Figura 29) ou RESISTIR.

Figura 29 - Menu FLUIR.



Fonte: Arquivo do autor.

A página FLUIR oferece um menu que nos leva a *podcasts*, vídeos e galerias de fotos. São dois os *podcasts*: POLIFONIAS – vemos uma imagem fixa de uma movimentada galeria comercial da famosa Rua José Paulino, enquanto ouvimos um passeio sonoro pelo Bom Retiro; já em REVERBERAÇÕES, vemos uma imagem de um cruzamento do bairro enquanto ouvimos diferentes diálogos, como um entre “o cara do som e o cara da rua” (Figura 30).

Figura 30 - Podcasts – POLIFONIAS E REVERBERAÇÕES.



Fonte: Arquivo do autor.

São três, as galerias de fotos (Figura 31), todas acompanhadas por um plano sonoro em *looping*: TOQUE A SUPERFÍCIE – diferentes imagens e texturas capturadas nas ruas do Bom Retiro, PERCEBA O OUTRO – retratos de quem vive ou passa pelo bairro e PROCURE O CAMINHO – corredores, ruas e janelas em diferentes pontos de vista num jogo de luz e sombra.

Figura 31- Galerias de fotos TOQUE A SUPERFÍCIE, PERCEBA O OUTRO e PROCURE O CAMINHO.

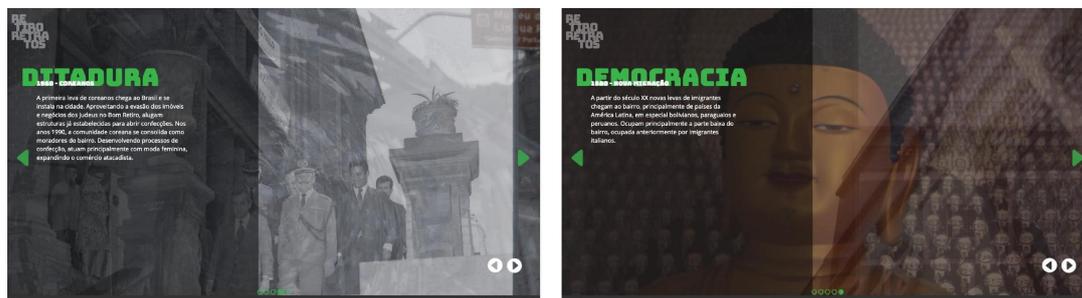


Fonte: Arquivo do autor.

Quatro vídeos estão dispostos no menu FLUIR: FRAGMENTOS – o vídeo mais longo do *webdoc* – um passeio audiovisual de sete minutos pelo bairro, acompanhado por uma música intensa com piano e violoncelo, SILÊNCIOS – uma visita a um monge budista coreano que mora sozinho num templo ao qual também é zelador; e dois micro-vídeos: RITMOS – sons cadenciados em diferentes lugares do bairro e CICLOS – ilustra o passar do tempo nas ruas do Bom Retiro ao longo do dia. Estando no menu principal desta seção, podemos voltar a explorar a página EXISTIR ou seguir para explorar a outra página: RESISTIR.

Esta é uma seção composta exclusivamente por quatro textos diferentes (com vídeos em *looping* ao fundo e plano sonoro). Cada um dos textos, sobre um período histórico do bairro: COLONIAL, IMPÉRIO, REPÚBLICA, DITADURA, DEMOCRACIA. (Figura 32).

Figura 32 - Página RESISTIR – textos DITADURA e DEMOCRACIA.



Fonte: Arquivo do autor.

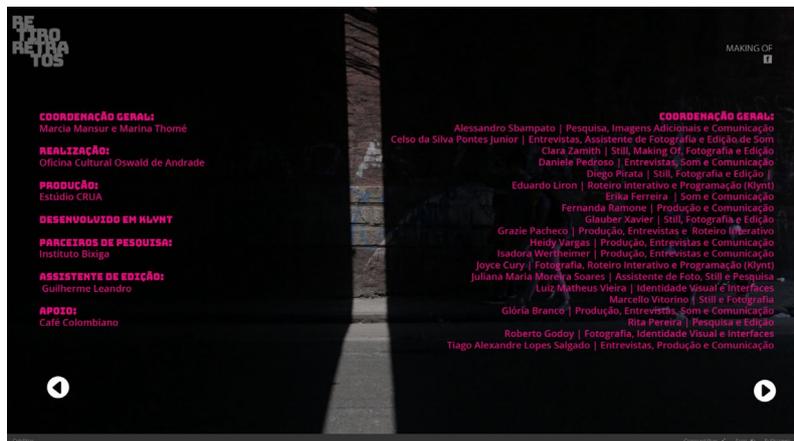
Na página dos CRÉDITOS (Figuras 33, 34 e 35) é possível assistir um *making of* ou visitar a página do *webdoc* no Facebook. O botão compartilhar permite compartilhamento do *webdoc* no Facebook, Twiter, Tumblr e no extinto Goolge+.

Figura 33 - CRÉDITOS parte 1.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 34 - CRÉDITOS parte 2.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 35 - CRÉDITOS parte 3.



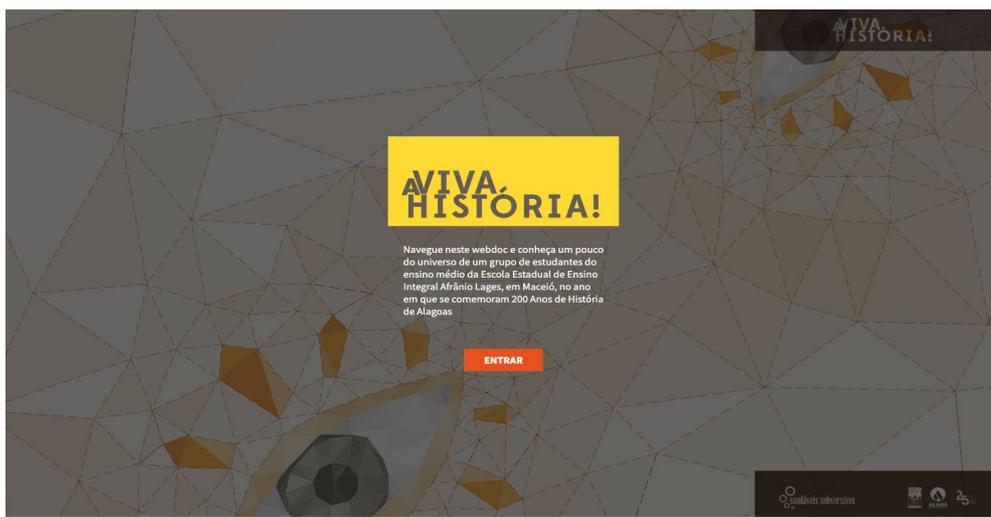
Fonte: Arquivo do autor.

### 4.3- O caso do vivaahistoria.art.br

Ao acessar o *url* vivaahistoria.art.br do *webdoc* *Viva a História* somos recepcionados por uma página estática (Figura 36). Ao fundo uma imagem em estrutura de rede com traçados pontilhados que dão origem a figuras triangulares onde aparecem dois olhos.

Em destaque o convite em texto: "Navegue neste *webdoc* e conheça um pouco do universo de um grupo de estudantes do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Integral Afrânio Lages, em Maceió, no ano em que se comemoram 200 Anos de História de Alagoas". Abaixo o botão reativo entrar - porém um click em qualquer parte da página aciona o menu principal.

Figura 36 - Página inicial (recepção).

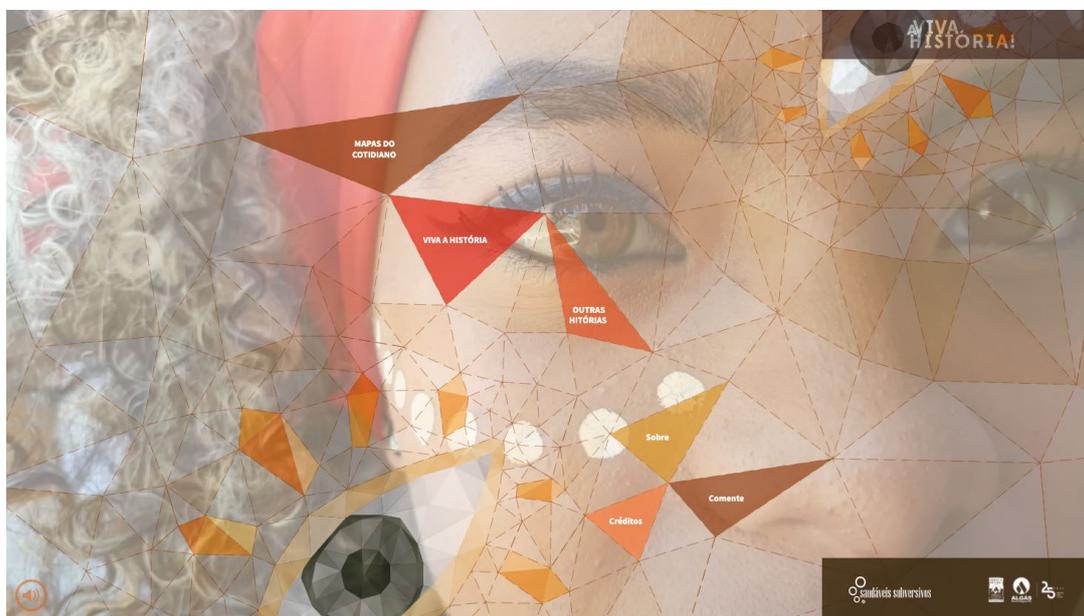


Fonte: Arquivo do autor.

O menu principal do *Viva a História* (Figura 37) apresenta a mesma imagem da página inicial, no entanto essa camada em suas formas triangulares está numa camada sobreposta a um fundo dinâmico composto por fotografias em *looping* que mostram momentos diversos das oficinas na escola. Ouvimos uma camada sonora em *looping* composta por uma mixagem sobreposta de fragmentos da música tema (presente em todas as páginas), sonoridades do ambiente da escola e falas dos alunos comentando o projeto, dificuldades etc. As estruturas triangulares dão forma a dois conjuntos de botões de cores e dimensões diferentes. O primeiro grupo (principal) com os seguintes títulos: MAPAS

DO COTIDIANO, VIVA A HISTÓRIA E OUTRAS HISTÓRIAS. Mais abaixo os botões: SOBRE, CRÉDITOS e COMENTE. Vale a observação de que estes dois conjuntos de botões estão disponíveis também no menu superior direito - recolhidos junto a logomarca do projeto e ativados ao passar a seta. (Figura 38) Os botões dispostos no traçado podem provocar certo desconforto, pois não parecem estar ordenados a partir de uma lógica cartesiana. Neste sentido, temos as escolhas sugeridas, talvez, a partir do que está escrito nos botões ou a posição em se encontram na tela. Se escolhemos pela posição, provavelmente exploraríamos começando pelos botões do topo. MAPAS DO COTIDIANO neste caso.

Figura 37 - Menu principal Viva a História.



Fonte: Arquivo do autor.

Figura 38 - Menu fixo reativo.



Fonte: Arquivo do autor.

Sendo essa a escolha - MAPAS DO COTIDIANO - o *interator* poderá sentir-se intimidado pelos 16 botões espalhados pelo espaço. (Figura 39) Cada botão carrega o

nome do autor de um mapa diferente. Imagens de fragmentos dos mapas intercalam por trás dos botões. Música de fundo com os alunos narrando trechos de seus mapas.

O som que dispara automaticamente a cada nova página acessada pode causar certa agitação no *interator* que, assim como eu - provavelmente após ouvir o primeiro *looping* - sempre opte por desativar o som a cada página acessada. Navegando pelo *Chrome* o som sempre dispara a cada mudança de página, já no *Firefox* ao desativar o som direto na aba do navegador o som não volta mais a ser ouvido caso não seja reabilitado pelo *interator*, podendo assim acessar todas as páginas em silêncio, habilitando quando achar necessário - quando acessar vídeos por exemplo.

Figura 39 - Menu MAPAS DO COTIDIANO (Resultados de exercício realizado na oficina de *webdoc*).



Fonte: Arquivo do autor.

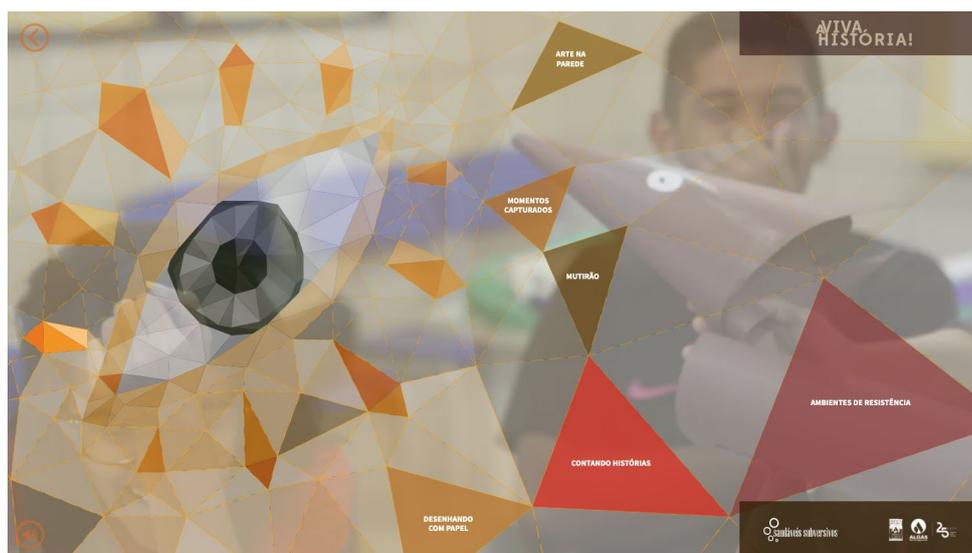
Os dezesseis mapas apresentam entre si características bem diferentes. Cinco deles são estáticos, dispondo apenas do mapa silencioso para ser observado. São eles: ARTHUR, WESLEY, KEROLYNE, DEYSIANE, MARIANA. Os outros onze mapas apresentam diferentes níveis de interação. DAVI, MATHEUS, MARCOS, MARCIO SATURNO, PANDINHA, JUNIOR, KEVIN, MIRELLE, MOISÉS, VALÉRIA, VITÓRIA. Além da singularidade que cada mapa revela - através dos traços manuscritos, das imagens, músicas, vídeos e textos - alguns deles apresentam narrativas bem editadas na interface como é o caso dos mapas de MATHEUS, KEVIN, MARCIO SATURNO e MARCOS. (Figura 40) Esses mapas contêm as narrações improvisadas de seus próprios





Voltando para a página inicial usando a seta no topo esquerdo ou o menu no topo direito, podemos clicar no botão VIVA A HISTÓRIA e assim navegar num novo menu com os seguintes botões. ARTE NA PAREDE, MOMENTOS CAPTURADOS, MUTIRÃO, CONTANDO HISTÓRIAS DESENHANDO COM PAPEL e AMBIENTES DE RESISTÊNCIA. (Figura 43).

Figura 43 - Menu VIVA A HISTÓRIA (Oficinas).



Fonte: Arquivo do autor.

São então seis possibilidades. Uma para cada oficina realizada. Cada página de oficina abre um novo menu. A essa altura fica fácil se achar perdido em meio a tantos menus. Cada uma das oficinas oferece um conjunto distinto de conteúdos, que misturam diferentes mídias a partir dos conteúdos gerados pela própria oficina.

Na página DESENHANDO COM PAPEL o menu oferece três opções: DANÇANDO O DESENHO, VIDAS SECAS e DESENHO MOLDADO. (Figura 44) No vídeo DANÇANDO O DESENHO, a artista visual Alice Barros tenta conduzir a turma numa experiência mais sinestésica (são os primeiros encontros). A turma parece ter dificuldade em embarcar na experiência. Alice os provoca - "A dança é desenho? O cinema é desenho? O que dá alma ao desenho? As cores, a imaginação? Os cegos veem com o tato e os ouvidos. Quando a gente fecha os olhos a gente vê as cores da melodia. A gente olha pra dentro." Ela apaga as luzes e tenta puxar uma dança coletiva. Alice fala - "A experiência é que vai te dar essa experiência mais íntima. Tudo é um desenho que se constrói ao longo do tempo." Alice fala pros alunos que não podemos desistir sem

experimental - "precisamos experimentar diferentes materiais" até encontrar um que nos atraia: uma técnica no desenho, um ritmo na dança, um instrumento na música, etc. "Precisamos da experiência para nossa poesia poder brotar." No vídeo VIDAS SECAS, um dos alunos fala - se referindo a Vidas Secas de Graciliano Ramos - que "é mais fácil você se emocionar ou entender uma situação de um texto desse, que está tão próximo, tão do lado, o sertão é bem aí, duas horinhas você já está lá! - do que um livro de fora tipo um livro da Inglaterra (...)". O vídeo registra a produção dos primeiros esboços desenhos inspirados em cenas de Vidas Secas. A oficinaira os provoca pedindo uma aproximação do texto com suas próprias vidas. No vídeo DESENHO MOLDADO, assistimos o processo de tentativa de transposição dos esboços em pequenas esculturas de cartolinas coloridas. Voltando para o menu VIVA A HISTÓRIA, podemos seguir por exemplo para a página PARA ARTE NA PAREDE.

Figura 44 - Menu DESENHANDO COM PAPEL (Oficina de desenho)

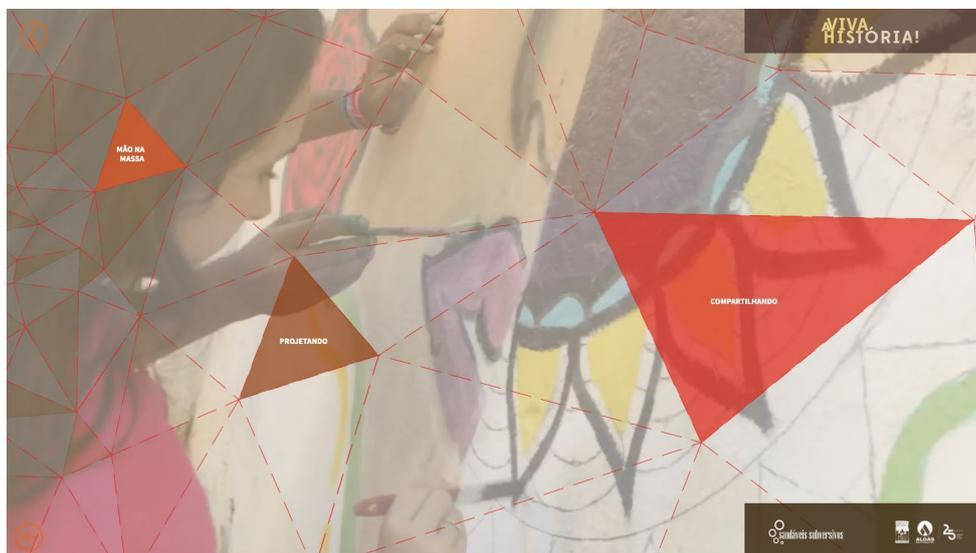


Fonte: Arquivo do autor.

Em ARTE NA PAREDE temos três *links* no menu, PROJETANDO, COMPARTILHANDO e MÃO NA MASSA, onde cada um deles leva a um vídeo que mostra uma das etapas da oficina de pintura de murais e *graffiti*. (Figura 45) No vídeo PROJETANDO, assistimos aos alunos criando seus desenhos e os transferindo para um muro na escola. Podemos perceber a influência da oficina anterior em parte dos desenhos propostos pelos alunos, ao abordar a figura do retirante da seca no Nordeste. No vídeo

COMPARTILHANDO, os alunos em roda com oicineiro se organizam para distribuir os materiais entre os grupos. As instruções sobre o uso do spray são passadas aos alunos. No vídeo MÃO NA MASSA acompanhamos a pintura dos murais em um muro da escola.

Figura 45 - Menu ARTE NA PAREDE (Oficina de pintura de murais e *graffiti*).



Fonte: Arquivo do autor.

Voltando para o menu VIVA A HISTÓRIA, podemos experimentar acessar o *link* MOMENTOS CAPTURADOS (Figura 46) que é composto por 6 galerias de fotos: AUTOS, É NÓIS, FLOR AMARELA, SUPERFÍCIE, EM OBRAS e NATUREZA VIVA, um vídeo VÍDEO-SELFIE e uma galeria chamada ROTEIRO FOTOGRÁFICO que expõe os mapas de percurso dos alunos fotógrafos. As galerias apresentam belas fotos organizadas por temas e o VÍDEO-SELFIE mostra num vídeo de celular o clima de descontração e afeto entre a turma de fotógrafos em passeio nos arredores da escola.

Figura 46 - Menu MOMENTOS CAPTURADOS (Oficina de fotografia).



Fonte: Arquivo do autor.

Na página VIVA A HISTÓRIA também encontramos em seu menu a página AMBIENTES DE RESISTÊNCIA (Figura 47) que ao ser acessada revela um menu com dois *links* para os vídeos QUEM SOMOS e CONSTRUINDO MAPAS PESSOAIS. No primeiro vídeo, assistimos uma roda de bate papo sobre *webdoc*, usando o MobUrb como estudo de caso. Osicineiros são os diretores de MobUrb. Falam das escolhas técnicas e dos problemas debatidos no *webdoc*. Os alunos conversam sobre suas relações com os espaços urbanos. Falam como são abordados por policiais. As tretas e medos na rua. Falam sobre suas crenças. No segundo vídeo os alunos eicineiros participam de um jogo corporal em sala de aula para ilustrar seus mapas cotidianos. Descontraem numa roda de violão, cantando uma paródia sobre a vida do aluno em sala de aula. Por último os alunos confeccionam manualmente seus mapas e os digitalizam para inserir elementos interativos. A ferramenta *Wix* é utilizada pelos alunos na construção de seus mapas interativos.

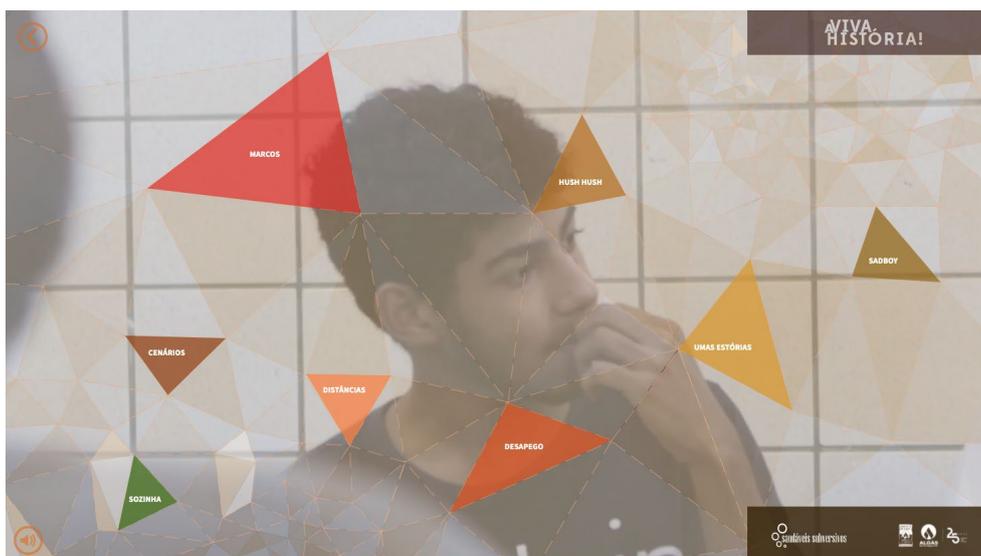
Figura 47 - Menu AMBIENTES DE RESISTÊNCIA (Oficina de *webdoc*).



Fonte: Arquivo do autor.

Ainda a partir do menu VIVA A HISTÓRIA podemos acessar a página - resultante da oficina de roteiro com o cineasta Rafael Barbosa - CONTANDO HISTÓRIAS (Figura 48), com seus oito *links* MARCOS, HUSH HUSH, SOZINHA, CENÁRIOS, DISTÂNCIAS, DESAPEGO, SADBOY e UMAS HISTÓRIAS. Mais um menu que nos provoca uma sensação de estarmos perdidos, pois além da quantidade de *links*, as histórias não tem qualquer relação uma com a outra. Um desses *links* - UMAS HISTÓRIAS - é um *podcast* onde os alunos e oficinairos recordam de histórias em suas memórias. O restante dos *links* são pequenas histórias, cenários, escritas, desenhadas que revelam diversos temas como por exemplo: falta do pai que deixa a família, abandono, solidão, automutilação, problemas na escola, perda de familiares, descoberta da homossexualidade, sonhos, histórias "mal-assombradas" e aventuras periféricas.

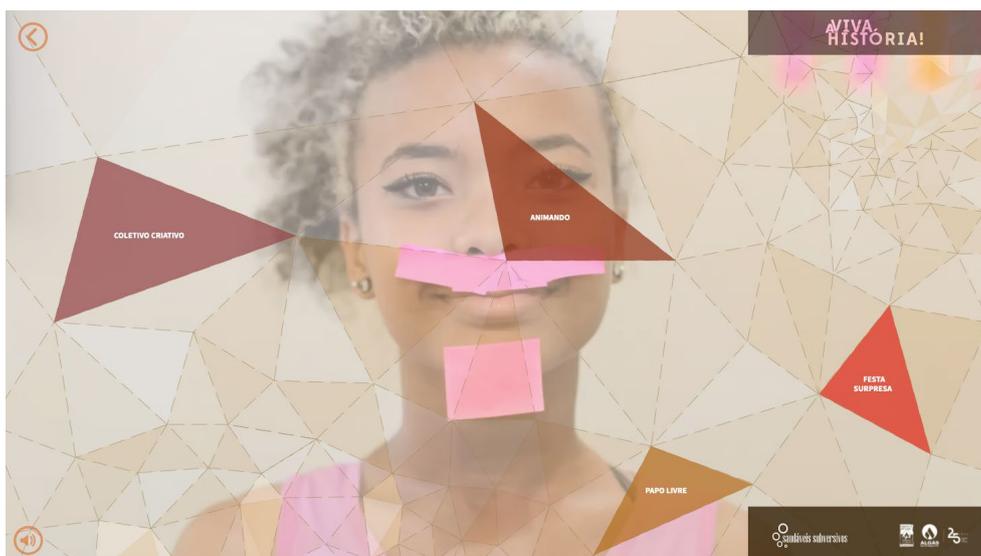
Figura 48 - Menu CONTANDO HISTÓRIAS (Oficina de roteiro).



Fonte: Arquivo do autor.

Por último, ainda no menu VIVA A HISTÓRIA temos como acessar a página MUTIRÃO (Figura 49) com quatro vídeos dispostos em seu menu. COLETIVO CRIATIVO apresenta a construção de um grande mural coletivo num vídeo em *timelapse* musicado. Em ANIMANDO o vídeo apresenta alguns momentos em que os alunos estiveram experimentando a linguagem da animação. Em FESTA SURPRESA encontramos a cobertura de uma festa surpresa no refeitório para uma das alunas do projeto ao completar 18 anos. Em PAPO LIVRE temos uma cadeira posicionada num corredor da escola onde os alunos falam livremente o que querem: suas rotinas, suas histórias, suas manias, gostos, dificuldades, a escola, casa, família, preconceitos, seus medos, fugas, traumas e suas desesperanças e expectativas de futuro.

Figura 49 - Menu MUTIRÃO (Oficina de produção de conteúdos).



Fonte: Arquivo do autor.

Voltando para a página inicial ainda temos o *link* OUTRAS HISTÓRIAS que nos leva a uma página com três *links* em seu menu (Figura 50) ESBOÇOS, AFRO-ALAGOANOS e SACIWEEN. O primeiro leva a uma galeria de 18 imagens de esboços feitos durante as oficinas. O segundo é um vídeo registro de uma apresentação do grupo de música e dança afro da escola. Já o terceiro nos leva para um novo menu onde estão dispostos oito vídeos que cobrem uma freira de arte, cultura e ciências da escola. O nome do evento é Saciween e os vídeos mostram apresentações artísticas de cultura popular do Coco de Roda e do Boi Bumbá, além de apresentações que remetem a outras culturas incluindo aí a mistura entre o Saci, um personagem da mitologia popular brasileira, com as bruxas do halloween.

Figura 50 - Menu OUTRAS HISTÓRIAS (Oficina de produção de conteúdos).



Fonte: Arquivo do autor.

O *webdoc* dispõe ainda, em seu menu principal, os *links* SOBRE, CRÉDITOS e CONTATO. O primeiro (Figura 51) nos leva a uma página que oferece informações que ajudam a compreender o projeto como um todo. As parcerias, as oficinas e o *webdoc*.

Figura 51 - Página SOBRE. *Webdoc* Viva a História.

**VIVA A HISTÓRIA** é um webdocumentário que ilustra imaginários do universo de um grupo de estudantes do ensino médio da Escola Estadual de Ensino Integral Prof. Afrânio Lages.

O trabalho é resultado da contrapartida social do projeto *Arte no Prato 2017*, da distribuidora de gás natural de Alagoas, a *Algás*. **VIVA A HISTÓRIA** foi realizado em parceria com o coletivo artístico Saudáveis Subversivos, a partir de um Ciclo de Oficinas de Artes Integradas, em comemoração ao bicentenário de Alagoas, no qual foram promovidas seis oficinas entre os meses de outubro e dezembro de 2017.

Na **OFICINA DE DESENHO**, com os artistas visuais Alice Barros e Robertson Dorta, os participantes foram provocados a refletir sobre a obra *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, e interpretá-la através de desenhos esboçados e transfigurados em modelagem de papel.

Já na **OFICINA DE PINTURA DE MURAIS E GRAFFITI**, facilitada pelo arquiteto e artista visual Rafael Santos, construíram-se painéis coletivos grafitados nos muros da escola, estampando as ideias criativas dos próprios alunos.

A **OFICINA DE FOTOGRAFIA**, ministrada pela designer, fotógrafa e documentarista Flávia Correia, percorreu mapas fotográficos do cotidiano dos alunos na escola.

A **OFICINA DE WEBDOC**, dos cineastas e webdocumentaristas Eduardo Liron e Mirrah Iañez, desencadeou a construção de páginas de web que narram, de forma hiper subjetiva, os mapas do cotidiano pessoal de cada participante.

A **OFICINA DE ROTEIRO**, com o jornalista e cineasta Rafael Barbosa, investigou possibilidades para as narrativas emergentes entre os jovens da escola.

A **OFICINA DE PRODUÇÃO DE CONTEÚDOS**, com o artista multimídia, arte educador e agitador cultural Glauber Xavier, proporcionou uma vivência de intercâmbio criativo entre um grupo de criadores locais e os alunos da escola. Participaram dessa interação o designer e criador de motion graphics Ulysses Ribas, o pesquisador Nando Magalhães, a realizadora de audiovisual Larissa Lisboa e os oficinairos do projeto Rafael Barbosa e Rafael dos Santos.

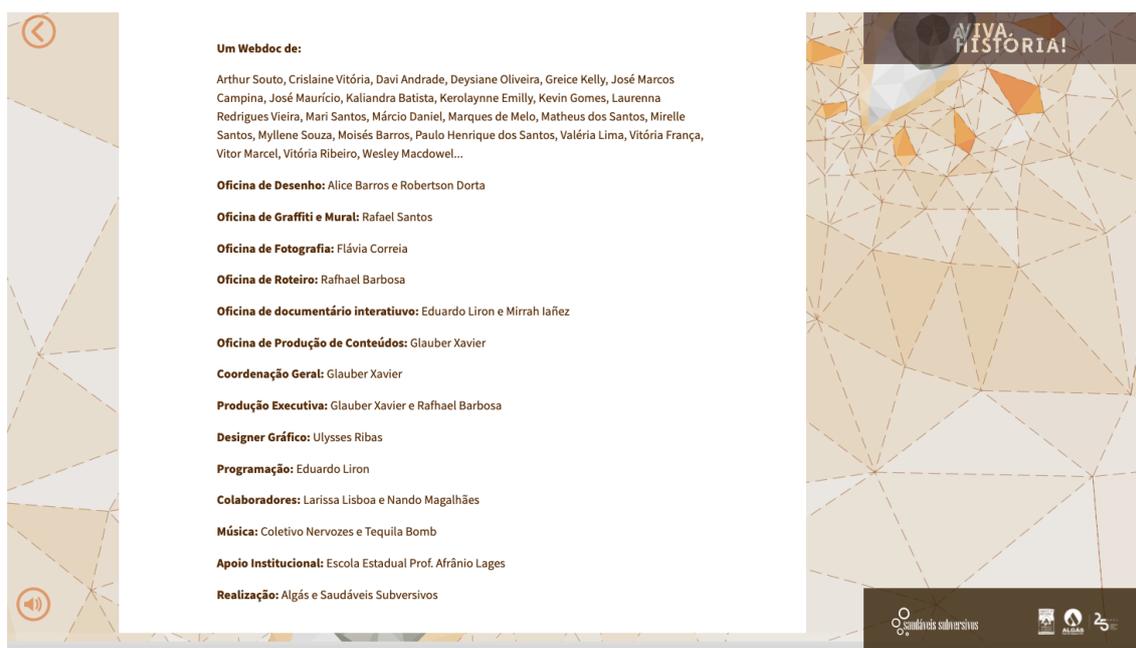
Essa vivência resultou neste *webdoc*, que é uma colagem de fragmentos do que aconteceu na escola por aqueles dias. Memória de momentos reflexivos, transformadores e festivos do encontro entre uma equipe de educadores da Escola Afrânio Lages bastante comprometidos com a docência, um grupo de artistas e arte educadores, e um grupo de jovens guerreiros alagoanos. Todos em busca de uma escola pública, gratuita e de qualidade; e de um mundo melhor pra se viver.

**VIVA NOSSA HISTÓRIA!**

Fonte: Arquivo do autor.

Abaixo a página de créditos (Figura 52):

Figura 52 - Página CRÉDITOS. *Webdoc* Viva a História.



Fonte: Arquivo do autor.

## CAPÍTULO 5- EXPERIMENTOS INSURGENTES - *WEBDOCUMENTÁRIO* BRASILEIRO

### 5.1- Ambiente cartografado - saindo do labirinto, nosso *Fio de Ariadne*

Conclusões parciais parecem querer despontar de algumas das sementes que plantamos no caminho para marcar nosso percurso até aqui. Percurso que é sempre entremeio - ainda bem - pois acredito que ainda não experimentamos um desenvolvimento completamente maturado para o potencial narrativo do *webdoc* e sendo assim, estaríamos ainda diante do instigante momento das experimentações iniciáticas - e quem sabe? - de uma nova linguagem, uma outra arte cinematográfica e transmidiática.

Envolto às emergências planetárias de potenciais colapsos simultâneos em níveis locais e global, numa suposta era do antropoceno em seu estado de grande aceleração, em fluxo de hiper conexão nunca antes experimentado, os pontos de fuga micropolíticos das artes, da educação, dos movimentos civís e sobretudo dos pensamentos decoloniais de revolução epistêmica, parecem se configurar como um ambiente extremamente fértil para o exercício dos atos criativos.

Me colocando aqui (sobretudo neste parágrafo) mais como criador *webdocumentarista* do que pesquisador de *webdocumentários*, me interessa a experimentação desapegada a uma definição. Se ficarmos com o termo *webdoc*: que suas fronteiras sejam como as da *performance art* - nunca estáveis. Que seja como os documentários - experienciáveis. Se é *webdoc*, o que estamos a fazer: acredito que outros termos, já em curso ou ainda inéditos, serão necessários para abarcar o que poderemos encontrar pela frente com o desenvolvimento das narrativas em interfaces tecnológicas na *web*. Ou quem sabe, essas práticas influenciem novas experiências nas outras artes, ou novas artes, incluindo até possíveis artes analógicas (se isso ainda for possível). Falo por um prisma do espírito artístico ontológico (mais emoção, menos razão).

Mas me interessa também olhar o ato criativo pelo prisma ideário - que carrega consigo uma mensagem ou até uma missão intrínseca (mais razão que emoção, no entanto, se é profunda: favor incluir também a intuição). Quando falo ideário, falo de algo que além de poético é também comunicação - informação ou contrainformação.

É nessa mistura alquímica - espírito artístico e ideário - que as técnicas e tecnologias são exploradas de forma mais criativa e atingem seus níveis de aplicações mais potentes e inesperados. Sobre esse potencial encontro - arte e comunicação - Deleuze (1999, p 13) formula a seguinte pergunta "Qual a relação entre a obra de arte e a comunicação?" e responde

Nenhuma. A obra de arte não é um instrumento de comunicação. A obra de arte não tem nada a ver com a comunicação. A obra de arte não contém, estritamente, a mínima informação. Em compensação, existe uma afinidade fundamental entre a obra de arte e o ato de resistência. Isto sim. Ela tem algo a ver com a informação e a comunicação a título de ato de resistência. (DELEUZE 1999, p 13)

Experimentos insurgentes no campo do *webdocumentário* brasileiro - ambientes de resistência micropolíticas, de singularidades e diversidades, sobretudo quando constituídos como espaços/lugares de aprendizagem transdisciplinares decoloniais - é isso que estou a procurar. Delineando a suspeita que nasceu na prática e no confronto direto com as obras. Prática resgatada - das redes criativas - no testemunho e na observação atenta sobre os documentos de processo (entrevistas, mapas de navegação, fotos, mapas de produção, planilhas).

Voltando as tais conclusões deixadas como marca em nosso percurso (nosso *fio de Ariadne*), podemos reunir - ainda como cartógrafos em devir - alguns apontamentos, aplicados ao conjunto das obras em que nos debruçamos aqui.

É estabelecida, inicialmente, a ideia de pluralidade cinematográfica apoiada em (NICHOLS, 2005), (XAVIER, 2005), (PARENTE, 2017) e (NOGUEIRA, 2010). A convergência das mídias e o fogo cruzado das redes é problematizado através de um debate orientado pelos apontamentos de (FERREIRA e FRANÇA, 2014), (SANTAELLA, 2005), (O'REILLY, 2006), (JENKINS, 2009), (BENJAMIN, 1987) e (LUNENFELD, 2005). As possibilidades dos Transcinemas e Transmídias são apresentadas pela obra de (PARENTE, 2017), (MACIEL, 2017) e (JENKINS, 2009). O documentário como espaço aberto de experimentação criativa é trabalhado a partir de (NICHOLS, 2005) e (PENAFRIA, 1999). E finalmente um ensaio mais apurado para a definição dos *webdocs* é realizado por meio das obras de (GIFREU, 2011, 2013), (LEVIN, 2013, 2016), (GAUDENZI, 2013), (PENAFRIA, 2014), (MURRAY, 2003)

A cautela nos processos interpretativos (SONTAG, 1987) e (PENAFRIA, 2009), me convocou, a princípio, ao contato direto com as obras sem imposições teóricas e ortodoxia, ao toque da Teoria dos Cineastas (AUMONT, 2004) (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015), (CUNHA, 2017), (PENAFRIA, BAGGIO, GRAÇA E ARAUJO, 2017). Todavia o confronto com os processos criativos em rede, onde distintas pistas se apresentaram como pontos em uma gênese (SALLES, 2008, 2017) a se revelar, fui forçado ao encontro com diferentes teóricos e outros criadores, outras obras e estilos que influenciam as obras investigadas, sobretudo em *MobUrb*, através das entrevistas com Eduardo Liron. O *webdocumentarista* acabou fornecendo uma constelação que mixa Jean Rouch e o *Cinéma Vérité*, Lech Kowalski (*camerawar*), Henri Lefebvre, Michel de Certeau, Hakim Bey e a *TAZ*, o Situacionismo e principalmente uma certa ideia de cinema xamânico alquímico feito por "magos inrupcionistas" que ao operar suas misturas constroem verdadeiros campos minados que ao explodir provocam reações em cadeia (RUIZ, 2000). Então a cautela em não se prender acabou se transfigurando na "liberdade" transitória de quem percorre um trajeto labiríntico se apoiando involuntariamente em diferentes pontos de força.

Em defesa de uma possibilidade de estabelecimento de um *webdocumentário* como ambiente de resistência, recorri a (LIETAERT, 2011) ressaltando a independência do "*videomaker on-line*"; com (KRENAK, 2020, 2021) - o alerta para "adiarmos o fim do mundo" e respiro insurgente de esperança e ação que também sustenta a ação decolonial articulada aqui, a partir de (FANON, 2008) - atitude insurgente contra as imposições de subjetividade do colonialismo, (FOUCAULT, 1994) - "ontologia crítica de nós mesmos", (CÉSAIRE, 2006) - não aceitação de uma civilização decadente,

(TORRES, 2015) - espaços transdisciplinares decoloniais e também em (SANTOS, 1994, 2000, 2006) - homem lento e crítica ao globalitarismo.

Ao destacar as singularidades presentes nas três obras abordadas, (GUIMARÃES, 2016) vem apontar o "campo conflituoso de disputa por visibilidade" nas representações sociais no documentário brasileiro.

O espaço ou lugar de aprendizagem é sustentado através do campo de uma Educação Popular expressa em (FREIRE, 1987, 1979) - Pedagogia do Oprimido; em (NASCIMENTO 2020) e (WIGGINS, 2011) - a aproximação entre Educação Popular e Teoria Decolonial; e por último em (FREITAS, MORIN e NICOLESCO, 1994) - ética e educação transdisciplinar.

Também reuni, numa outra seara, um conjunto de apontamentos relacionais sobre tema, narrativa, interface e interatividade, para facilitar o entendimento do dispositivo tecnológico "disponível" para o desenvolvimento do *webdoc*. As perguntas de (LEVIN, 2013); os modos de interação de (ASTON e GAUDENZI, 2012) - o conversacional, o hipertextual, o participativo e o experiencial e (PRIMO, 2008) - iteração mútua e interação reativa; as cinco dimensões da interface de (JOHNSON, 2001) - a metáfora da *desktop*, as janelas, os *hiperlinks*, o texto e os agentes; e o levantamento quantitativo de (GIFREU 2013) sobre os temas mais recorrentes em obras *webdocumentais*.

Me propus aqui - como marca metodológica - cartografar um percurso transdisciplinar, sem evitar ser afetado pelos detalhes que me convocavam e sobressaltos do caminho, procurando apoio nos princípios da Crítica de processo de criação em rede (SALLES, 2008, 2017) e da Teoria dos Cineastas (AUMONT, 2004), (GRAÇA, BAGGIO, PENAFRIA, 2015), (CUNHA, 2017) e (PENAFRIA, BAGGIO, GRAÇA E ARAUJO, 2017). Nestes termos a experiência aqui proposta é, então, exercitar um método de abordagem que se consubstancia afetando-se através do contato com o conjunto das obras, seus documentos de processo e o "pensamento" de seus criadores.

## **5.2- Experimentos Insurgentes**

A forma - O que? - aqui se refere ao conjunto estético tecnológico (sonoridades, visualidades, designer da interface, narrativa e interatividade).

O jeito de fazer - O como? - está "inscrito" no processo pelo qual o artista faz suas escolhas que resulta na forma.

A força indutora do gesto criativo - O porquê? - nasce dos atravessamentos e fricções dos criadores com o mundo que os cerca. E a atitude crítica - sobre nós mesmos, sobre mundo histórico, contemporâneo e futuro virtual - guia os atos artísticos a potenciais insurgências micropolíticas, viabilizadas pela complexa articulação entre técnicas, tecnologias, ética, ideias políticas, poéticas, estéticas e outras urgências por parte do artista em sua rede criativa.

Recapitulando o que foi posto ao final do Tópico 1.5 *I-docs e webdocs* - sobre a forma, o *webdoc* é um documentário interativo, hipertextual, multimídia (com vocação transmídia), narrativa multiformato, alocado em ambiente digital *online*; e herdeiro da tradição estética do documentário - carregando então consigo, o compromisso de exercer algum tipo de asserção subjetiva (mesmo que poética ou até abstrata) sobre o mundo real, se valendo de um conjunto particular de técnicas de abordagem (que tenderia na maioria das vezes à opacidade do dispositivo) e representação do sujeito social de forma a comunicar que, o que é visto é mais um documento criativo formal do real (uma não-ficção que pode reivindicar o status de narrativa factual sobre a realidade) do que uma representação categoricamente ficcionalizada com fatos e personagens criados a partir da imaginação em parceria com as leis e fatos da realidade (a ficção seria marcada pela transparência do dispositivo e criação narrativa que privilegia a imaginação sobre a realidade).

Ainda sobre a forma - preservando um certo ar de (in)conclusão - podemos partir de alguns traços observados no conjunto das obras. Primeiro, procurando responder às perguntas formuladas por (LEVIN, 2013).

Nos três *webdocs* estudados, a unidade narrativa mínima é representada pelos fragmentos filmicos. Em *Retiro Retratos* estes fragmentos podem durar de menos de um minuto até sete minutos. Porém podemos definir, também como as unidades mínimas, os fragmentos audiovisuais em *looping* que compõem parte do *layout* dos menus. *Viva a História* apresenta fragmentos filmicos que vão de dois a vinte e três minutos, com seus menus compostos por fragmentos de até dez segundos unidos em loop. *MobUrb* apresenta o maior número de fragmentos filmicos e a duração varia entre um e quatro minutos. Os mecanismos narrativos que colocam o *interator* no universo dos três *webdocs* é primeiramente a relação possível entre os diferentes fragmentos (vídeos, textos, áudios e galerias de imagem), mas o ambiente dos menus - sobretudo em *Retiro retratos* e *Viva a História* - também contribui para a narrativa, oferecendo o design dos *layouts*, as redações textuais e os planos sonoros como auxiliares da narrativa. Em *MobUrb* existe uma

introdução que amarra o conteúdo. *Viva a História* e *Retiro Retratos* não utilizam esse recurso. A disposição da informação na *webpage* em *MobUrb* foge um pouco da lógica estritamente dos menus como a explorada em *Viva a História* e *Retiro Retratos*. A dependência repetitiva de menus que levam a conteúdos é uma tendência dos projetos editados no *Klynt*. *MobUrb* apresenta uma organização múltipla, podendo, o conteúdo, estar organizado aleatoriamente ou guiado de forma controlada e objetiva. *Viva a História* e *Retiro Retratos* utiliza um processo de sugestão criativa a partir dos títulos dos botões de forma mais subjetiva/poética do que objetiva/explicativa. Só *Viva a História* utiliza uma página inicial exclusiva para convidar o *interator* a participar. *MobUrb* e *Retiro Retratos*, não se preocupam com isso, deixando o próprio *design* da interface cumprir essa função. Nas três obras não é permitida a expansão da narrativa no sentido de fundar um produto colaborativo agregando a ele.

As três obras se utilizam de uma interação reativa hipertextual. O *design* da interface, nas três obras, é trabalhado através de uma interface que combina espacialidade, textualidade e hiperlinks, não havendo uma interface de agente inteligente - porém *MobUrb* apresenta uma tecnologia capaz de gerar um filme aleatório que parece simular uma "inteligência" do sistema ao personalizar um "filme" exclusivo.

Como podemos perceber, mesmo com a utilização de todos os recursos apontados acima, não é difícil se sentir perdido, principalmente em *Viva a História* e em certa medida em *Retiro Retratos*. Nesse sentido, *MobUrb* parece mais bem estruturado. Porém o prazer em se perder também me parece algo instigante de experienciar, mas talvez não estejamos bem treinados a isso e - do mesmo modo - as narrativas ainda não tenham se adaptado/reinventado o bastante a ponto de fazer uso de todo o potencial interativo oferecido pela interface.

Esses apontamentos apresentam ainda traços de um experimentalismo seminal da linguagem, não só sobre o tratamento narrativo, mas sobretudo por um certo amadorismo (qualidade técnica audiovisual, servidor não dedicado, erros de funcionamento na interface gráfica) oriundo das condições com que os projetos foram desenvolvidos - digo que principalmente pelos poucos recursos despendidos na produção das obras. *MobUrb* apresenta um orçamento de sessenta mil reais obtido por edital público, bem superior aos dois outros projetos, estando *Retiro Retratos* com orçamento em torno talvez dos quarenta mil, somando-se as parcerias e *Viva a História* com o menor dos orçamentos, ficando na casa dos vinte e cinco mil reais.

*MobUrb* apresenta certa excelência narrativa no uso da interface em relação aos outros projetos nessa fase seminal da linguagem. Isso é resultado de uma combinação entre planejamento de produção e dedicação na organização da narrativa. A presença de programadores dedicados ao projeto ajuda nesse sucesso. Eduardo Liron e Edgar Zanella, representam um novo grupo de profissionais necessário para o desenvolvimento da ferramenta e da linguagem.

O *Estúdio Crua* aparece como propulsor no desenvolvimento do cenário brasileiro ao realizar os *Hackathons*, proporcionando espaços de troca entre diversos profissionais interessados em criar novos *webdocs*. Além de apresentar uma organização de equipe concisa, dividida em departamentos (roteiro/jornada do usuário; comunicação/redação/design; produção de conteúdos; edição/áudio/foto e vídeo; interface interativa/tecnologia *Klynt*), apresenta também um método de trabalho otimizado para diminuir o tempo de produção.

*Viva a História*, figura como exemplo pontual para o potencial da ferramenta em espaços de aprendizagem. O debate sobre novas tecnologias em sala de aula parece empolgante para os jovens e o audiovisual apresenta um caminho direto para abordar temas que parecem tabu dentro da escola, pois os "filmes" já mostram os temas em ação por meio das imagens.

Diante do que está posto até aqui, enxergo um terreno fértil para a continuidade do trabalho desenvolvido pelos criadores brasileiros de *webdocs*. Desdobramentos surgem desses encontros - *Grão Filmes*, *Estúdio CRUA*, *Saudáveis Subversivos* se retroalimentam colaborativamente, na prática.

Atualmente estou envolvido no desenvolvimento de dois projetos que nasceram destes encontros, onde já outros parceiros importantes se aproximam como é o caso do *LabHacker*<sup>28</sup> e produtoras de conteúdos audiovisuais como a alagoana *CactoFacto*.

Primeiro, o projeto *Histórias do Subsolo webdoc* da *CactoFacto* tenta integrar uma série de envolvidos no caso do afundamento de sete bairros da cidade de Maceió em Alagoas, que provocou uma diáspora urbana de cerca de sessenta mil pessoas, pela ação da mineradora Braskem ao extrair do solo o sal gema. Inclusive a escola em que aconteceu

---

<sup>28</sup> O Laboratório Brasileiro de Cultura Digital, também conhecido como *LabHacker*, é um ponto de encontro entre ideias e ações, onde jornalistas, gênios da computação, engenheiros, gastrônomos e estudantes são convidados a participar da construção colaborativa de boas práticas sociais. O objetivo é criar um espaço onde pessoas com diferentes conhecimentos possam desenvolver, através da tecnologia, a inclusão da sociedade civil nos processos políticos de maneira transparente.

o projeto *Viva a História*, foi fechada e alguns alunos também tiveram que deixar suas casas. Uma equipe de criadores está trabalhando no desenvolvimento de uma interface interativa dividida inicialmente em três camadas - *Memória*, *Abalo* e *Devir* - abarcando as causas que levaram a tragédia anunciada a se concretizar, as memórias coletivas, os traumas à cidade e às pessoas e a investigação e acompanhamento do caso na justiça. O outro projeto, igualmente emergente, trata do desenvolvimento do *software* livre *Caeté Porreta*, para criação de interfaces interativas transmídia / *webdocs* - projeto desenvolvido pela cooperação entre *Grão Filmes*, *Saudáveis Subversivos* e *LabHacker*, inicialmente através de recursos da emergencial *Lei Aldir Blanc*. A versão *Beta* do *Caeté Porreta* vai estar disponível até 2022. Nosso maior desafio é tentar trazer nossas inquietações de *webdocumentaristas* para guiar o desenvolvimento do *software*, uma vez que percebemos que o que precisamos é diminuir a fronteira entre as mídias e trazer uma experiência menos viciada na estrutura de menus como aparece na maioria dos projetos de *webdocs* brasileiros.

A força dos discursos contidos na grande maioria das obras *webdocumentais* brasileiras é, ao meu ver, o ponto mais forte do cenário apresentado. Levando em consideração os aspectos urgentes dos distúrbios ao qual o Brasil e o mundo vem vivenciando nos últimos anos, relativo ao aumento da miséria, da degradação do planeta e o descontrole político-econômico-social agravado pela repentina ascensão da extrema direita e pela pandemia do vírus *SARS-CoV-2*, faz-se mais que necessário as abordagens da arte sobre o mundo contemporâneo.

Já expus - desde o preâmbulo deste trabalho - que não me interessa uma abordagem desapegada da realidade emergente em que nos encontramos. Face a isso é que vejo o *webdoc* como experimento insurgente, que ao articular sua efervescência e frescor de linguagem seminal com o pensamento transdisciplinar decolonial, se mostra como ambiente de resistência e singularidades; e também como uma ferramenta, para além de emocionar e comunicar, oferece suas particularidades como contribuição no exercício do ensino e aprendizado para a liberdade do ser e do saber.

A interface interativa me parece algo que deverá continuar se desenvolvendo, mas minha crítica permanece no sentido de que não queremos uma interface que nos substitua em nossas tarefas corriqueiras e sim uma interface que nos ajude a nos aproximar uns dos outros.

Uma vez um desenvolvedor chegou entusiasmado numa aldeia Tupinambá no litoral da Bahia se propondo a criar um oráculo capaz de substituir um velho xamã através

de um *arduino* instalado num artefato ritual de argila, onde o *interator* ao fazer perguntas, recebia do sistema, respostas indexadas a partir de um conjunto complexo de palavras chave, porém os indígenas rapidamente perceberam o quanto teriam que se emburrecer para que o *arduino* entendesse as questões mais simples e o quão ridículo parecia se esforçar para conversar com uma máquina enquanto um velho xamã poderia dizer e cantar inúmeras coisas inesperadas, inclusive trazidas do “desconhecido mundo dos sonhos”.

Quando provoquei o encontro entre Liron e o Crua não imaginava que eles continuariam trabalhando juntos e que veria novos *webdocs* fruto desse encontro. Da mesma forma quando levei Liron para conhecer o *LabHacker* não poderia imaginar que estaríamos juntos desenvolvendo o Caeté Porreta. Imagino que Liron também não imaginava que aquele "*saudável subversivo*" o faria voltar à Alagoas junto com sua parceira de criação Mirrah para realizar *Viva a História*. Me sinto dentro de uma rede criativa, uma comunidade criativa em colaboração envolvida em insurgências com as pulsões de vida dos atores sociais que encontramos em nossas derivas. Em São Paulo, no Bom Retiro, na inspiradora Ocupação Mauá, nos fluxos de muitos indivíduos, histórias e memórias em disputa no movimento da cidade. Na resistência dos que não querem ser empurrados para fora de seus lugares para dar lugar a bairros "gentrificados" na afirmação de que antes, ali, não haviam vidas.

Em *Viva a História* vemos jovens ocupando de forma criativa a escola pública, como espaços/lugares de afeto e reflexão e luta por uma escola viva, direito à moradia, segurança, acesso às ferramentas (de trabalho e tecnológicas) e dignidade. A mineração engoliu sua escola, estação de trem, casas. Os privou da materialidade destes espaços ainda vivos em memórias. Precisamos voltar lá e continuar o que começamos. Aquela comunidade se desarticulou, mas outras nascerão em novos agrupamentos de pessoas e instituições. A maioria dos alunos concluíram ou estão concluindo agora o ensino médio. Outros conseguiram entrar na universidade, como é o caso do Davi que cursa agora Ciências Sociais na *Universidade Federal de Alagoas - UFAL* e sonha em cursar letras, também, pois segue a escrever seus poemas como linhas de fuga das pelejas da vida e da consciência de mundo, muitas vezes nada fácil de suportar.

O reaparecimento dessas novas comunidades são continuidade em rede. *Caeté Porreta* é ferramenta disponível a seus ativismos emergentes e emergenciais. Enquanto protótipo, *Caeté Porreta* estará em atravessamento com essa cidade que literalmente afunda. Para onde foi a escola? Como podemos organizar comunidade em torno da

mitigação dos abalos materiais, psicológicos e sócio-culturais, sem esquecer da reparação do meio-ambiente que mesmo urbano carrega um rico patrimônio natural às margens da Lagoa Mundaú? Assim a ferramenta segue se desenvolvendo em simbiose com a cidade.

Há um uso da ferramenta/linguagem como fortalecimento dessas ações micropolíticas de resistência - questões de raça, gênero, território... - as injustiças histórico sociais fruto de um sistema perverso que perpetua o paradoxo de promover a miséria para tantos e a fortuna para tão poucos enquanto assistimos nosso planeta ser devastado.

Acredito que os traços dos processos criativos aqui explicitados possam cumprir, mesmo que parcialmente, um dos meus anseios, que era o de fornecer dados para quem procura saber o como se faz. Talvez, mais que revelar esse "como?", o que tenha se descortinado sejam singularidades de criadores em rede e sujeitos sociais. Se o que esquadrinhei/cartografei/expus nesse trabalho, nessa deriva, nessa pesquisa, expressa ou não traços de uma possível teoria de webcosumentaristas, é algo que só poderei dizer mais à frente, dando continuidade enquanto pesquisador/artista criador/vivente, após mais um amadurecimento da linguagem, a experimentação de *Caeté Porreta* e os desdobramentos dos reencontros em resgate de cidades que afundam em tempos de pandemia.

Por enquanto, há algo aqui que podemos chamar momentaneamente de experimentos insurgentes ou melhor, de forma mais específica, experimentos insurgentes em *webdocumentários* brasileiros.

## REFERÊNCIAS

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. *Interactive Documentary: Setting the Field*. In: *Studies in Documentary Film*, v. 6, n. 2. Bristol: Intellect, 2012. p.125-139.

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.

BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Ed. Brasiliense S.A., 1987.

BEY, Hakim. *TAZ – ZONA AUTÔNOMA TEMPORÁRIA*. Tradução Patricia Decia & Renato Resende. Editora Baderna, Livros da Revolta, Coletivo Sabotagem. CopyLeft, 1990.

CABRAL, Paulo. *O nascimento da produção compartilhada no WebDoc*. Dissertação apresentada à Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre. São Paulo: USP, 2015.

CAMAROTTI, Marcos. *Diário de um corpo a corpo pedagógico e outros elementos da arte-educação*. Recife: Ed. Universitária da UFPE, 1999.

CÉSAIRE, Aimé. *Discurso sobre el colonialismo*. Madrid: Ediciones Akal, 2006.

ESCOSTEGUY, Ana Carolina D. *Cartografias dos estudos culturais – Uma versão latino-americana*. Ed. On-line. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

FANON, Frans. *Pele negra, máscaras brancas*. Salvador: EDUFBA, 2008.

FERREIRA, Diego Lima e FRANÇA, Lilian Cristina Monteiro. *A história da internet e a popularização do vídeo*. In: *Cadernos do Tempo Presente*, no. 15, 2014.

FOUCAULT, Michel. *¿Qué es la Ilustración? [Qu'est-ce que les Lumières?]*. Actual, n. 28, p. 1-18, 1994.

\_\_\_\_\_. *Microfísica do poder*. São Paulo: Graal, 2006.

FREIRE, Paulo. *Educação e Mudança*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

\_\_\_\_\_. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREITAS, Lima, MORIN, Edgar NICOLESCU, Basarab. *Carta da Transdisciplinaridade*. Adotada no Primeiro Congresso Mundial de Transdisciplinaridade - Convento de Arrábida, Portugal, 2-6 novembro, 1994.

GAUDENZI, Sandra. *The Living Documentary: from representing reality to co creating reality in digital interactive documentary*. Londres: Centre for Cultural Studies, University of London, 2013. Disponível em: <[http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)>.

GIFREU, Arnau. *The Interactive Multimedia Documentary as a Discourse on Interactive Non-Fiction: For a Proposal of the Definition and Categorisation of the Emerging Genre* in Hipertext.net, n. 9, Barcelona, 2011. Disponível em: <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>.

\_\_\_\_\_. *El documental interactivo como nuevo género audiovisual: Estudio de la Aparición del Nuevo Género, Aproximación a Su Definición y Propuesta de Taxonomía y de un Modelo de Análisis a Efectos de Evaluación, Diseño y Producción*. Tese (Doutorado). Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicação, 2013.

\_\_\_\_\_. Entrevista para o site ijnet da Rede de jornalistas internacionais. “Documentários florescem com impacto social e interatividade na América Latina”, (2019). Disponível em: <https://ijnet.org/pt-br/story/document%C3%A1rios-florescem-com-impacto-social-e-interatividade-na-am%C3%A9rica-latina>.

GRAÇA, André Rui, BAGGIO, Eduardo Tulio e PENAFRIA, Manuela. *Teoria dos Cineastas: uma abordagem para a teoria do cinema*. In: *Revista Científica/FAP*, Curitiba, v.12, p. 19-32, jan./jun. 2015.

GUIMARÃES, C. G.. *A singularidade como figura lógica e estética no documentário*. Alceu (PUCRJ), Rio de Janeiro, v. 7, n.13, p. 38-48, 2006.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação*. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001

KRENAK, Ailton. *O amanhã não está à venda*. São Paulo: Cia. das Letras, 2020.

\_\_\_\_\_. e DUNKER, Christian. *Arte como construção de futuros possíveis*. Canal do Itaú Cultural no YouTube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=JSCuJtkbBNE>

LEMOS, André. *Anjos Interativos e Retribalização do Mundo. Sobre Interatividade e Interfaces Digitais*. Disponível em <http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interac.html>

LEMOS, André. *CIBERCULTURA – Alguns pontos para compreender a nossa época*. In: *Olhares sobre a Cibercultura* CUNHA, PAULO (orgs.). Porto Alegre, 2003.

LEVIN, Tatiana. *Do documentário ao webdoc – questões em jogo num cenário interativo*. In *Revista Digital de Cinema Documentário Universidade da Beira Interior*, Universidade Estadual de Campinas. Agosto, 2013. Disponível em: [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt)

\_\_\_\_\_. *Narrativa e interatividade no webdocumentário*. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Culturas Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, para obtenção do grau de Doutor em

Comunicação. Salvador: UFBA, 2016.

LEVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIETAERT, Matthieu (Org.). *Webdocs. A survival guide for online film-makers*. Bruxelas: Not so crazy! Productions, 2011.

LUNENFELD, Peter. *Os mitos do cinema interativo*. In: *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, Lúcia leão (org.). São Paulo: Editora Senac, 2005.

MACIEL, Kátia. *Transcinemas e a estética da interrupção*. In: *Limiares da Imagem*, Antonio Fatorelli e Fernanda Bruno (org), Rio de Janeiro: MAUAD, 2006.

\_\_\_\_\_. *Transcinemas*. In: *Transcinemas*, Kátia Marciel (org), Rio de Janeiro: Contra Capa, 2017.

MALDONADO-TORRES, Nelson. *Transdisciplinaridade e decolonialidade*. Soc. estado, Brasília, v. 31, n. 1, p. 75-97, 2016.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. *Desafios à pesquisa em comunicação na América Latina*. Intercom – Revista Brasileira de Comunicação, 1984, p. 49/50.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

\_\_\_\_\_. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as Cultural Practice*. Cambridge -MA: The MIT Press, 2012.

NASCIMENTO, H. A. S.. *Entre Paulo Freire e a Teoria Decolonial: diálogos na educação em saúde*. Revista Eixo, v. 9, p. 1-57, 2020.

NHENETY, Kariri-Xocó. *O computador é o novo arco e flecha*. In: *Arco Digital – Uma rede para aprender a pescar*, Nhenety Kariri-Xocó, Derval Cardoso Gramacho, e Sebastián Gerlic (Org.), Maceió, 2007. Disponível em: <http://www.thydewa.org/downloads/arco.pdf>.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. São Paulo: editora Papyrus, 2005.

\_\_\_\_\_. *A Voz do Documentário*. In: RAMOS, Fernão Pessoa (org.). *Teoria contemporânea do cinema, volume II*. São Paulo: Editora Senac, 2005, p. 47-67.

NOGUEIRA, Luís. *Manuais de Cinema II: Gêneros Cinematográficos*. Livros Labcom, Covilha: UBI, 2010.

O'REILLY, Tim. *Web 2.0 Compact Definition: Trying Again*, 2006, Disponível em: <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>.

PARENTE, André. *A forma cinema: variações e rupturas*. In: *Transcinemas*, Kátia Marciel (org), Rio de Janeiro: Contra Capa, 2017.

PENAFRIA, Manuela. *Análise de Filmes - conceitos e metodologia(s)*. In: *VI Congresso, SOPCOM*, abril de 2009.

\_\_\_\_\_. *Perspectivas de desenvolvimento para o documentarismo*. 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-perspectivas-documentarismo.pdf>.

\_\_\_\_\_. *Webdocumentário – Interatividade abordagem e navegação* In: *Comunicação Digital – 10 anos de investigação*, p. 151-162, 2014.

\_\_\_\_\_, GRAÇA, André Rui, BAGGIO, Eduardo Tulio e ARAUJO, Denize Correa (EDS). *Ver, ouvir e ler os cineastas – Teoria dos Cineastas – Vol. 1*. Covilhã: Ed. LabCom/UBI, 2016.

PERCY, Martin. *Internet Native Filmmaker's Manifesto*. [S.l.], 01 mai. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20120120041738/>.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. *Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo*. *Revista FAMECOS*, vol 7, n. 12, p. 81-92, 2008.

RAMOS, Fernão Pessoa. *Mas afinal... o que é mesmo documentário?*. São Paulo: Editora Senac, 2013.

RUIZ, Raúl. *Poética del Cine*. STGO de Chile, Editorial Sudamericana Chilena, 2000.

SALLES, Cecília Almeida. *Crítica genética: fundamentos e estudos genéticos sobre o processo de criação artística*. São Paulo: EDUC, 2008.

\_\_\_\_\_. *Processos de criação em grupo: diálogos*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2017.

SANTAELLA, Lucia. *Panorama da arte tecnológica*. In: *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*, Lúcia Leão (org.). São Paulo: Editora Senac, 2005.

SANTOS, Milton. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro: Record, 2000.

\_\_\_\_\_. *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*. São Paulo: Hucitec, 1996.

\_\_\_\_\_. *Técnica, espaço e tempo: globalização e meio técnico-científico informacional*. São Paulo: Hucitec, 1994.

SONTAG, Susan. *Contra a interpretação*. São Paulo: L&pm, 1987.

XAVIER, Glauber. *Webdocumentário Sul-Americano como ambiente de resistência potencializado pelas possibilidades narrativas da hipermídia e da interatividade*. In: *Anais [recurso eletrônico] / I Seminário Interdisciplinar de Cinema: América Latina e contemporaneidade*, 19 a 21 de junho, 2017 / organizado por Ana Ângela Farias Gomes e Renato Izidoro da Silva. São Cristóvão: Editora UFS, 2017.

YOUTUBE. *YouTube para a imprensa*. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/about/press/> .

WIGGINS, Noelle. *Popular education for health promotion and community empowerment: a review of the literature*. *Health Promotion International*, Oxford University Press, v. 27, n. 3, 2011.

II Fórum de Mídia Livre - *Manifesto da Mídia Livre*, 2018. Disponível em: <https://forumdemidialivre.blogspot.com/2008/10/manifesto-da-mdia-livre.html>.

*Interface do utilizador*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Interface\\_do\\_utilizador](https://pt.wikipedia.org/wiki/Interface_do_utilizador)

## APÊNDICE - *WEBDOCGRAFIA*

Legendas:

OFF - fora do ar em 28/05/2021

FLASH, RACONTR, KORSAKOV - Softwares de desenvolvimento

INTER - Referente a *webdocs* com grande participação de empresas e profissionais de outros países.

JOR - *Webdocs* produzidos como matérias especiais em jornais nacionais.

### ***Webdocgrafia internacional:***

*Camera War* (2009 / FLASH). <http://www.camerawar.tv/>

*Las Rutas del Oro* (2015 / RACONTR) <http://lasrutasdoloro.com/>

*Prision Valley* (2009) <http://www.prisonvalley.arte.tv>

*Quipu Project* (2014 / OFF) <https://interactive.quipu-project.com/>

*Sarcellopolis* (2015) <http://sarcellopolis.com/en/#/>

*Seances* (2016) <http://seances.nfb.ca/>

*World Brain* (2015 / OFF) <http://worldbrain.arte.tv/#/>

### ***Webdocgrafia Brasileira***

*Além do Mapa* (2016 / Google Arts & Culture / INTER)  
<https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/>

*Antinomies* (2017 / KLYNT) <http://antinomies.com.br/>

*As estátuas não morrem* (2019 / Korsakov) <http://asestatuasnaomorrem.com.br/>

*Bixiga Existe* (2017 / KLYNT) <http://www.bixigaexiste.com.br/>

*Caminhos do Divino* (2020) <http://caminhosdodivino.com.br/>

*Cartografia do Afeto* (2020/ KLYNT) <http://cartografiadoafeto.com.br/>

Copa para Quem? (2014 / INTER) <http://www.copaparaquem.com/>

Entrevilas (2018 / KLYNT) <http://entrevilasdoc.com.br/>

Eu sou Amazônia (2017 / Google Earth / INTER) <https://earth.google.com/web/@-5.671904,-61.513556,68.15192129a,5000000d,35y,0h,0t,0r/data=CjESLxIgN2IxOGI1NTcyYjRhMTFIN2E5MGIxZmI3OTk1MDNkMmUaC0kgQW0gQW1hem9u>

Expresso Pinheiros (2018 / KLYNT) <http://expressopinheiros.com.br/>

Filhos do tremor - Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado (2010 / FLASH / OFF) <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/>

Fora da escola não pode (2014 / OFF) <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>

Híbridos (2018 / INTER) <http://hibridos.cc/>

Idas e vindas (2018 / OFF) <http://idasevindasdoc.com.br/>

Ilha Grande (2015 / KLYNT) <http://ilhagrandewebdoc.website/>

Ipiranga895 (2011 / FLASH) <https://www.outraspalavras.net/ipiranga895/>

Itinerâncias: (2019 / KLYNT) <http://itineranciasdoc.com.br/>

Marina - o sonho de Niemeyer (2017 / OFF / JOR) <https://www.em.com.br/especiais/cidademarina/>

Minas na pista (2017 / OFF) <http://www.minasnapista.com/>

Mobiliário Urbano (2016) <https://moburb.org/>

O Artista e a Praça (2011 / Korsakov / FLASH) <http://www.doctela.com.br/oartistaepraca/>

Os três porcos (2021) <https://ostresporcos.com.br/>

O som dos sinos (2017 / KLYNT) <http://webdoc.somdossinos.com.br/>

Parada Centro (2018 / KLYNT) <http://www.paradacentro.com.br>

Pedalei até aqui (2015 / KLYNT) <http://bug404.net/pedalei/>

Periferas Musicais (2011) <http://periferasmusicais.com.br/>

Petróleo, combustível da vida moderna (2011 / FLASH / OFF)

<http://www.webdocumentario.com.br/petroleo/>

Retiro retratos (2017 / KLYNT) <http://retiroretratos.com.br/>

Rio de Janeiro - Autoretrato (2011 / FLASH) <http://riodejaneiroautorretrato.com.br/>

Rio Frescobol (2018 / KLYNT) <http://riofrescobol.art.br/>

Rizoma Urbano (2019 / KLYNT) <http://rizomaurbano.com.br/>

Sentir webdoc: (2019) <http://graofilmes.gitlab.io/sentir-webdoc/>

Tem em São Caetano (2018) <http://tememsaocaetano.com.br/>

Tudo sobre a batalha de Belo Monte (2013 / JOR)

<http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/belo-monte/index.html>

Viva a História (2017) <http://vivaahistoria.art.br/>

Webdoc Graffiti (2012 / OFF) <http://www.webdocgraffiti.com.br>