PKS
PUBLIC
KNOWLEDGE
PROJECT

Revista de GEOGRAFIA (RECIFE)

http://www.revista.ufpe.br/revistageografia

OPEN JOURNAL SYSTEMS

DOCUMENTÁRIO INTERATIVO: A BAÍA DE GUANABARA *PRÊT-À-PORTER*

Katia Augusta Maciel^l

Artigo recebido em 25/08/2017 e aceito em 01/10/2017

RESUMO

O documentário interativo "O que a baía tem?" (2017) aborda questões meteorológicas e cotidianas da convivência com o lixo visível e invisível na Baía de Guanabara, Rio de Janeiro. No filme, pescadores, moradores, pesquisadores e atletas mostram como é a relação com a natureza apesar da poluição numa das áreas mais icônicas do Brasil. A obra resulta de uma colaboração entre a Escola de Comunicação (ECO) e o Instituto de Geociências (IGEO) da Universidade Federal do Rio de Janeiro. Este artigo relata a experiência de criação deste documentário interativo para debater estratégias de inserção e difusão de conhecimento por meios digitais, explorando tecnologias e linguagens da comunicação para propor novas dinâmicas da experiência geográfica. Propõe-se que a criação audiovisual interativa potencializa os pontos de acesso do público externo ao conhecimento gerado e debatido por pesquisadores e colaboradores do IGEO.

Palavras-chaves: Documentário interativo. Meios digitais. Cibercultura. meio ambiente.

INTERACTIVE DOCUMENTARY: GUANABARA BAY PRÊT-À-PORTER

ABSTRACT

The interactive documentary "What does the bay have?" (2017) addresses meteorological and daily issues of living with visible and invisible trash in Guanabara Bay, Rio de Janeiro. In the film, fishermen, residents, researchers and athletes show how the relationship with nature is despite pollution in one of the most iconic areas of Brazil. The work results from a collaboration between the School of Communication (ECO) and the Institute of Geosciences (IGEO) of the Federal University of Rio de Janeiro. This article reports the experience of creating this interactive documentary, in order to discuss strategies of insertion and diffusion of knowledge through digital media, exploring technologies and languages of communication to propose new dynamics of the geographic experience. It is proposed that interactive audiovisual creation enhances the access points of the external public to the knowledge generated and debated by IGEO researchers and collaborators.

Keywords: Interactive documentar. Digital media. Environment. Cyberculture.

¹ Professora Doutora em Cinema pela University of Southampton. Email: katia.augusta@eco.ufrj.br

INTRODUÇÃO

Assim como no tabuleiro da baiana da canção de Dorival Caymmi, o documentário interativo *O que a baía tem?* (Brasil, 2017) oferece diversas opções imagéticas, textuais e sonoras ao espectador. É possível, por exemplo, percorrer os 2 mil hectares de manguezais preservados da baía, conhecer as lendas de Paquetá, ouvir o que pescadores e pesquisadores têm a dizer sobre a poluição, ou entender como funcionam as *ecobarreiras* (obstáculos flutuantes que retêm dejetos na superfície das águas fluviais). A obra explora a relação homem-natureza, mostrando um pouco das contradições, belezas, ameaças e desafios que fazem da baía de Guanabara um ícone histórico, ambiental, cultural, paisagístico e turístico do país.

As características biogeográficas e climáticas que compõem a paisagem da baía, bem como aspectos da convivência com a poluição, e as políticas de conservação são apresentadas numa obra materialmente interativa na qual o espectador pode "navegar". Os atributos de interatividade do documentário permitem escolher o que se quer ver e fruir no melhor estilo "prêt-à-porter", isto é, acessar um vasto e complexo espaço ao simples deslizar dos dedos. Isso porque o documentário interativo é uma obra híbrida, ancorada em novas tecnologias da comunicação, o que a coloca entre filme e banco de dados.

Trata-se de um sistema de narrativas complementares, que oferece uma pluralidade de vozes e elementos, transformando cada espectador em uma espécie de co-autor, uma vez que é a partir da interação com o material disponível (vídeos, fotos, textos, áudios), e com outros espectadores, que a experiência narrativa acontece. É tanto que alguns autores preferem o termo "interator" a "espectador" ao analisarem a criação audiovisual para meios digitais (PAZ e SALLES, 2015, p. 137-138). Em acréscimo, deve-se considerar os diferentes níveis de conhecimento individual prévio, tanto dos temas abordados quanto do ambiente virtual, os quais tornam cada sujeito-*interator* pivô de experiências únicas.

O documentário interativo permite a escolha do que se quer assistir, por quanto tempo e em que ordem, dentre outras possibilidades como download de textos, compartilhamento de vídeos, ou inclusão de fotos. A obra leva o público a construir sentido e articular os segmentos narrativos conforme seus interesses e "os contornos de sua comunidade particular" (JENKINS *et al*, 2015, p.26-27). O ambiente comunicacional hipermídia oferece links cuja ordenação sequencial constitui uma versão pessoal desenvolvida pelo *interator* (GOSCIOLA, 2003, p.34).

Dessa forma, alguns podem usar o documentário como fonte para um trabalho escolar, enquanto outros podem querer conhecer em detalhes a pesquisa do biólogo Eduardo Vianna de Almeida, sobre a concentração de metais pesados nos caranguejos do manguezal. A experiência narrativa portanto não é linear e pode ser distinta a cada vez que o *interator* acessa a obra, que geralmente é disponibilizada na Internet¹.

Ao debater o futuro da narrativa no ciberespaço em um livro inicialmente lançado nos anos 90, Janet Murray aponta que se buscaria utilizar recursos comunicacionais para entregar ao espectador (que já não seria mais apenas isso) aquilo o que mais o interessasse (o conteúdo) em diversas formas em que se interessasse em consumir (vídeo, áudio, animação, ilustração, texto). A pesquisadora participou do florescimento do campo interdisciplinar da computação nas ciências humanas (humanities computing) nos anos 80 e 90, e vem demonstrando com seu trabalho que a comunicação mediada por computadores pode criar novas visões do mundo, e promover a prática de aprender ativamente. Por isso, Murray defende de forma incisiva o rompimento de barreiras entre disciplinas na busca de "novos gêneros" para a produção de conhecimentos (MURRAY, 2003, p.75).

O documentário interativo *O que a baía tem?* se insere nessa busca por explorar tecnologias e linguagens da comunicação para propor novas dinâmicas da experiência geográfica. A hipótese defendida é que a criação audiovisual interativa potencializa os pontos de acesso do público externo ao conhecimento gerado e debatido em âmbito acadêmico. Isso porque o filme tanto estará disponível na internet, quanto integrará o acervo do Museu da Geodiversidade² podendo funcionar como um elo de ligação que atraia visitantes ao museu, mas também expandindo a experiência da visita, uma vez que será possível continuar a explorar a obra interativa após ter visto trechos da mesma no museu.

A ideia é que a vivência do documentário auxilie na interpretação da realidade socioambiental, desperte a atenção aos ecossistemas e contribua para promover ações de conservação ambiental coletivas e preventivas, uma vez que "a conjuntura cognitiva planetária requer crescente articulação entre as ciências duras, as humanidades e a política", tal como defendem Maciel e Pontes (2015, p.14).

² Mais informações sobre o Museu da Geodiversidade: http://www.museu.igeo.ufrj.br.

¹ É possível também reproduzir a obra em diversos ambientes como CDs, HDs e acessar por diferentes dispositivos que processem sequências de dados, interligados por alguma forma de link.

O DOCUMENTÁRIO INTERATIVO *O QUE A BAÍA TEM?* COMO AGENCIAMENTO

Como artefato que liga tecnologias e indivíduos, e cuja narrativa se desenvolve e também se transforma a partir da interatividade e da lógica da propagabilidade (JENKINS *et al.*, 2015), o documentário interativo pode ser compreendido como agenciamento. Júlia Salles (2014) defende essa ideia com base em diversos estudos, mas sobretudo na teoria do agenciamento (*assemblage theory*) de Manuel DeLanda (2006). Salles aponta que no documentário interativo as partes constituintes do agenciamento são o design da interface, o código, os vídeos, a música, etc. É somente a partir do acesso do *interator* que o documentário assume a sua forma. Assim, tal como proposto na teoria do agenciamento, as propriedades do conjunto "emergem das relações estabelecidas pelo próprio agenciamento" (SALLES, 2014).

Desse modo, o documentário *O que a baía tem?* apresenta possibilidades de associações imagético-discursivas que tanto podem gerar reflexões individuais, quanto serem apropriadas e reinterpretadas coletivamente por grupos ou comunidades. Dados sobre a densidade demográfica da baía são associados, por exemplo, a fotografias históricas que registram o crescimento urbano e seu impacto ambiental, permitindo reinterpretações de paisagens identitárias.

Outros segmentos narrativos do documentário são dissociáveis e agenciam relações de exterioridade, colocando à disposição do público formas de entrar em contato com projetos de extensão e cooperação da universidade, como por exemplo, parcerias do IGEO com a Área de Proteção Ambiental de Guapimirim e com o Projeto Grael. Espera-se com isso que o filme contribua para instituir novas formas de se pensar e experimentar o espaço geográfico, para torná-lo um ambiente em equilíbrio ou menos desigual com a sociedade que nele habita.

No âmbito do ensino da geografia, Rubio e Navarro observam que embora as Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) ainda não façam parte do material didático dos alunos da maior parte das instituições, elas "estão presentes nas escolas mesmo sem ser convidadas" em smartphones, tablets, notebooks, e podem "melhorar o processo de ensino aprendizagem estimulando a curiosidade, criatividade e colaboração entre os alunos" (RUBIO e NAVARRO, 2015, p. 32-33).

Citando Capel (2009) e Presnky (2001), os autores apontam que: "os nativos digitais estão habituados a buscar e selecionar os conhecimentos que necessitam. Além disso, sabem

integrar-se em redes e criá-las. Esses jovens podem difundir as informações científicas que possuem, e se fazem criadores colaborativos" (Ibid). Esses argumentos são fundamentais para compreender o papel do documentário interativo, não como ilustração da fala ou substituto para professores, mas como agenciamento para uma visão crítica sob o espaço geográfico e a "construção de uma cidadania cada vez mais plena" (NETO e VLACH, 2015, p.100). Isso porque a experiência do encontro com universos empíricos caros à Geografia deverá ser cada vez mais mediada por sistemas, redes e imaginários técnico-científico-informacionais.

Com base nos estudos de Morán (1995) na área de Comunicação e Barbosa (2003) na Geografia, Neto e Vlach propõem que o audiovisual desperta o interesse por assuntos novos, e "facilita o caminho para níveis de compreensão mais complexos e abstratos", funcionando "como um provocador de situações de aprendizagem para os alunos e os professores" (NETO e VLACH, 2015, 81).

Citando Pontuschka (2009), as autoras defendem que nas aulas de Geografia, a linguagem audiovisual pode motivar alunos e professores a aprofundar e ampliar o conhecimento geográfico, estabelecendo relações entre o que se vê na tela e a sua realidade, e/ou ainda, o que é visto na tela e o que é estudado em sala de aula tanto quanto a aspectos físicos como a questões socioeconômicas e culturais (Ibid, p. 82). Assim, concluem que no ensino da Geografia o audiovisual possibilita "o estabelecimento de relações entre as diferentes realidades abordadas, contextualizando-as"; contribui "para aprofundar a capacidade de abstração dos educandos"; e além disso, promove a compreensão "do espaço geográfico como resultado da disputa de poderes e interesses, geralmente conflituosos e contraditórios" (Ibid, p.100).

Levando-se em consideração que vivemos num mundo em que cada vez mais "os cidadãos contam uns com os outros para passar adiante [propagar] peças significativas de informação, notícias e entretenimento, em geral muitas vezes no decorrer de um único dia" (JENKINS *et al*, 2015, p.34-35), percebe-se que o documentário interativo pode não apenas agenciar mas também potencializar o ensino aprendizagem para além dos muros da escola. E foi com essa ideia em mente que a colaboração entre as equipes do IGEO e da ECO para a criação de *O que a baía tem?* se estabeleceu.

SOBRE A REALIZAÇÃO DO FILME

O que a baía tem? é o resultado de uma pesquisa-ação, ou seja, foi moldado a partir de uma investigação, sobre a linguagem e os processos criativos de obras interativas³, aplicada a demandas de comunicação do Instituto de Geociências da Universidade Federal do Rio de Janeiro (IGEO). As filmagens foram realizadas pela equipe do Telejornal Online da UFRJ com o apoio da Central de Produção Multimídia da Escola de Comunicação (ECO). A produção envolveu estudantes de graduação, técnicos e professores tanto da ECO quanto do IGEO.

A equipe captou imagens e depoimentos na Ilha do Fundão, Guapimirim, Niterói e Paquetá ao longo do ano de 2016 e no primeiro semestre de 2017. A metodologia de criação envolveu, paralelamente, aprender a utilizar o software Klynt, que permitiu o desenvolvimento de atributos de interatividade da obra⁴, além da pesquisa e seleção de fotografias históricas encontradas na página GuarAntiga no Facebook⁵. A necessidade de dominar os recursos interativos proporcionados pelo Klynt gerou uma série de testes e culminou com a realização de um outro documentário interativo, *Bons Ventos* (2017), que busca contribuir para a construção da memória coletiva do Projeto Grael⁶.

A colaboração entre pesquisadores e estudantes da ECO e do IGEO foi intensa antes e durante as filmagens (etapas de pré-produção e produção) e, posteriormente, envolveu a elaboração de mapas e do texto que serviu de base para o roteiro final do documentário. As etapas de pós-produção, incluindo, edição final do texto, narração, montagem, design de interface, criação de trilha musical, mixagem, criação de animação e efeitos gráficos, além do design de interatividade foram realizadas pela equipe da ECO, envolvendo docentes, técnicos e estudantes tanto da graduação quanto da pós-graduação (Mestrado profissional em criação e produção de conteúdos digitais).

A colaboração com pesquisadores do IGEO foi fundamental para a definição de temas, a filtragem e a seleção das informações para o filme. O texto original da equipe do IGEO orientou o trabalho de organização e estruturação do material filmado. Foi durante essa etapa

_

³ A pesquisa "A criação audiovisual interativa" contou com o apoio da FAPERJ, através do Programa APQ1 2014/02

⁴ Mais informações sobre o Klynt em: http://www.klynt.net/.

⁵ https://www.facebook.com/Guarantiga/?hc_ref=ART8N54YYBca9BrPpVK83rEnHIKCx1mORvMF7YBErDd 1og88nqaOLHhs68oFZRMNtX8. Acesso em 7/8/2017

⁶ Disponível em: http://bonsventos.net.br. Acesso em 8/8/2017.

final de estruturação das informações essenciais e tratamento do texto que a equipe da ECO pôde concluir o roteiro do documentário e definir os atributos de interatividade da obra.

Essa etapa do processo criativo respondeu a duas questões centrais, apontadas por Murray como definidoras para a realização de obras interativas: como segmentar a narrativa e como se pode navegar nela? Segundo Murray, essas questões estão relacionadas a três princípios básicos que governam as criações para meios digitais: reconhecer que o meio tem seus próprios recursos únicos; participar do esforço coletivo de construir sentido pela invenção e refinamento de convenções da mídia digital e, por fim, compreender que quando expandimos os modos de gerar significados que compõem a cultura humana, expandimos também nossa capacidade de entender o mundo e conectar-nos uns com os outros (MURRAY, 2012, p.2).

Considerando esses princípios, a equipe de realização do filme *O que a baía tem?* atuou em dois eixos: produção audiovisual e estudo dos recursos narrativos do meio digital. Desde o início do projeto, sabia-se que o objetivo do filme era mostrar diferentes aspectos da baía de Guanabara para além da questão da poluição. As filmagens foram realizadas da forma mais espontânea possível, com a equipe observando o ecossistema da baía pelo olhar da câmera e aprendendo sobre o lugar a partir da gravação de depoimentos com pesquisadores, pescadores, atletas, moradores, etc. Certamente, o contato com os cientistas e pesquisadores da UFRJ conformou modos de ver a paisagem e os ecossistemas da baía, porém sem que se criasse um roteiro prévio ou fechado de "miradas". A análise do material captado em áudio e vídeo permitiu segmentar a narrativa pelos temas de maior interesse e que funcionam como "guarda-chuvas" para relevantes temas adjacentes, como por exemplo: Ilha de Paquetá; Pesquisas; Natureza; dentre outros. Já para definir como navegar por esses segmentos do filme, os estudos sobre interatividade foram fundamentais.

ASPECTOS DE INTERATIVIDADE

O conceito de interatividade é compreendido aqui tal como proposto por LÉVY (2010), como engajamento com uma matriz de informações que tanto pressupõe diferentes percursos, ramificações e relações com a mensagem, como também demanda a compreensão de novos modos de comunicação. Isso inclui a compreensão dos recursos e convenções próprias do meio digital, uma vez que "os artefatos digitais permeiam nossas vidas, e as

decisões de design que os moldam afetam a forma como pensamos, agimos, entendemos o mundo e nos comunicamos uns com os outros" (MURRAY, 2012, p.2).

Embora o documentário *O que a Baía tem?* seja um dispositivo de comunicação de difusão unilateral, ou seja, sem a possibilidade de se modificar o modelo, o design de interatividade do filme apresenta ao público algumas possibilidades de apropriação da mensagem e de recombinação do material, tais como: o compartilhamento via redes sociais; a consulta de textos para trabalhos escolares; e o envio de mensagens aos pesquisadores do IGEO. O objetivo, tal como defendido por Murray, é ampliar através do meio digital o alcance de nossa atenção compartilhada.

Temos atualmente o poder de fazer com que cada livro, cada peça de museu e cada conferência universitária esteja disponível para qualquer pessoa na Terra que possa receber uma ligação telefônica ou uma transmissão de rádio. Podemos envolver cem mil pessoas num mesmo jogo ao mesmo tempo, ou induzir dezenas de milhões a fazer doações para vítimas de terremotos distantes com uma mensagem de texto instantânea (MURRAY, 2012, p.16).

A questão aqui não é apenas reconhecer o amplo poder de alcance dos meios digitais, mas sim atuar para que todo esse potencial de agenciamento de fato aprofunde os laços entre as pessoas e construa conhecimento. É por essa razão que *interatores* não podem ser compreendidos simplesmente como usuários de ferramentas, ou realizadores de tarefas. Como defende Murray, "eles também fazem julgamentos complexos sobre o que querem saber, o que querem fazer e onde querem ir", com base em informações compartilhadas em diferentes contextos sociais e culturais. *Interatores* são, portanto, "seres culturais" que ativamente criam e negociam o significado de informações compartilhadas (MURRAY, 2012, P.62-64).

Esses argumentos chamam a atenção para o fato de que atributos de interatividade dependem de um engajamento criativo das pessoas para fruir (PAZ & SALLES, 2013), o que poderia ser visto como uma limitação. No entanto, como afirma LÉVY (2010), é através de apropriações e interações das pessoas com novos processos e invenções (o telégrafo, o rádio, o cinema, a televisão e a internet) que se reinventam as formas de se produzir e consumir informação. Sandra Gaudenzi reitera essa ideia ao propor que documentários interativos são "vivos", por serem formados por uma complexa série de relações entre tecnologias, linguagens e sujeitos (GAUDENZI, 2013).

Nesse sentido, o documentário interativo cumpre um papel social, de inserção do conhecimento acadêmico num circuito comunicacional expandido, que tem o potencial (virtual) de ir além das fronteiras da sede do IGEO, na Ilha do Fundão, espaço físico onde funciona o Museu da Geodiversidade. Maior visibilidade é uma busca constante, tanto individual quanto coletiva, na sociedade pós-industrial e hiperconectada em que vivemos. Processo que ganha tons dramáticos ao levarmos em consideração a situação das instituições públicas de ensino superior no atual contexto econômico e político do Brasil.

Essa observação propõe uma compreensão mais ampla das implicações do cinema interativo, pois como defendido por Gaudenzi, o documentário interativo é "vivo" e não deve ser compreendido como uma extensão do documentário linear nos meios digitais. Gaudenzi argumenta que o documentário interativo se diferencia por duas características fundamentais: modularidade e variabilidade. A primeira refere-se ao fato de que o filme interativo é formado por módulos independentes, ligados uns aos outros. A segunda, variabilidade, refere-se ao fato do filme interativo ter uma "forma fluida, e não fixa. O resultado de interconexões [entre homens, interfaces e máquinas] que são dinâmicas, em tempo real e adaptáveis" (GAUDENZI, 2013). Percebe-se portanto que a maneira como cada pessoa interage com a obra é também uma forma de relacionar-se socialmente e assim construir o próprio mundo que habita. Como *O que a baía tem?* aborda uma extensão geográfica (baía de Guanabara), percebe-se aqui que o documentário expande possibilidades de relações sócio-espaciais, uma vez que os *interatores* poderão experimentar um pouco das sensações de percorrer e estar naquelas paragens.

Isso porque a vivência do *interator* raramente é passiva. O sujeito/*interator* é "alguém que está agindo num sistema" (MURRAY, 2012, P.11). Não apenas observando, mas atuando nele, assimilando, interpretando as informações e podendo expandir a experiência narrativa para o espaço social formado por outros sujeitos interconectados, que podem também atuar socialmente fora do ambiente virtual. Exemplo disso é o documentário *Troubled Waters* (2015)⁷, de Isabelle Sylvestre, sobre o lixo que polui mares e oceanos. Além de videos, fotos e um glossário, o filme interativo apresenta uma tela com a provocação "Tome uma atitude" com seis sugestões de ação como "tentarei não utilizar sacos plásticos durante 1 mês", ou "participarei de uma ação de limpeza na minha região".

No cinema interativo, portanto, a obra se constrói na relação com o público, e esta se dá pelo modo de interatividade e a experiência estética de cada filme (PAZ & SALLES,

⁷ Disponível em: http://troubled-waters.net/index-PT.html#POSTER

2013). Por exemplo, o filme pode proporcionar uma experiência sensorial geolocalizada, como é o caso do webdoc/app *Som dos Sinos*⁸. A obra oferece uma "cartografía sonora dos sinos de Minas Gerais", utilizando o meio digital para a difusão do patrimônio imaterial do estado.

Outros podem convidar o espectador a compor a obra coletivamente. É o caso do bem sucedido experimento interativo $Highrise^9$, obra que cresceu ao ponto de tornar-se um portal de documentários interativos sobre viver em arranha-céus. Nele encontra-se desde o filme A $Short\ History\ of\ HighRise\$ que oferece conteúdo hipertextual e dá ao espectador um panorama do projeto como um todo, até $Out\ My\ Window$, filme colaborativo vencedor do $International\ Digital\ Emmy\$ de Não-Ficção em 2011. Neste último, moradores compartilham vistas de suas janelas "nas alturas" em Beirute, São Paulo e Chicago, dentre outras cidades ao redor do mundo, compondo um amplo mosaico sobre o planeta urbano que habitamos.

Esse experimento, ainda um dos mais influentes no cenário atual do cinema interativo, é crucial para o debate aqui proposto, pois mostra como um documentário interativo pode ser a pedra fundamental de uma criação mais ampla e colaborativa acerca de um tema central e unificador. É o que ocorre também na criação da produtora paulistana Doctela, o *Webdoc Graffiti* (2012), em que a arte urbana na cidade de São Paulo é mapeada e celebrada através de vídeos e ensaios visuais (performances filmadas com aproximadamente 3 minutos de duração), num espaço virtual interativo em que as pessoas podem postar fotos e catalogar novos grafites, podendo compartilhar todo o conteúdo em redes sociais.

No texto de apresentação da obra, os produtores argumentam que a cidade de São Paulo se destaca pela "quantidade de arte que exibe pelos muros de suas ruas, tornando-se um espaço mais colorido e belo para seus moradores e visitantes". Sugerem ainda que ao promover o compartilhamento de registros e experiências dessa cena artística, o documentário pode impactar a vida social na cidade, a partir de uma nova perspectiva sobre o grafite:

(...) partindo de uma proposta de definição e mapeamento, mas dando igualmente voz aos nossos profissionais. A orientação particular dada sobre o tema, contrariando aqueles que condenam o grafite como poluição visual – afirma que essas inscrições constroem e valorizam os espaços, fazem-nos perceber novos elementos, contam enredos de diferentes subjetividades e vivências cotidianas, não necessariamente comprometidas com a história oficial¹⁰.

_

⁸ Disponível em: http://somdossinos.com.br/.

⁹ Disponível em: http://highrise.nfb.ca/.

¹⁰ Disponível em: http://www.webdocgraffiti.com.br/ Acesso em 9/1/2017.

Esses exemplos demonstram que narrativas interativas podem contribuir para a construção de conhecimentos sobre um determinado tema, sujeito, comunidade ou lugar. No documentário *O que a baía tem?* hiperlinks permitem ao interator assistir, por exemplo, a um vídeo sobre as dimensões da baía de Guanabara, em termos de extensão territorial, bacia hidrográfica, e demografia, e escolher acessar, caso tenha interesse, um gráfico que detalha o parque industrial da baía. Ao selecionar o link "Paquetá", o *interator* pode optar por diversos caminhos narrativos: depoimentos de moradores e pescadores associados a uma bricolage de imagens, pelo recurso do "mouse over", ou acessar um texto que conta a história da ilha em detalhes, ou assistir a uma animação sobre as lendas da ilha.

Cada segmento do documentário interativo traz pequenos vídeos introdutórios e outros módulos narrativos associados. A interface gráfica oferece links para compartilhamento em redes sociais (Facebook, Twitter, Instagram) e também um *mind map*, permitindo que o interator não se perca nos diferentes percursos narrativos e possa retomar de qualquer ponto onde parou ou se desviou do tema que pretendia explorar. Dessa maneira, é possível escolher o nível de imersão que se deseja, além de poder colaborar com a difusão das informações e pesquisas. O filme permite também contatar pesquisadores via mensagens de texto. Percebese por essas estratégias de narração e interação que a construção de conhecimentos que o documentário interativo agencia não está contida na obra em si, mas nas ações colaborativas que o filme propõe a partir da vivência de navegar pelo ambiente narrativo interativo.

Essa proposição pode parecer utópica ou demasiadamente otimista para alguns, mas exemplos já estudados e debatidos mostram que, como agenciamento, o documentário interativo proporciona uma ponte entre o mundo virtual (online) e a realidade concreta (offline), resistindo à tendência de se crer numa virtualização desumanizada. Como defendeu LÉVY (1996), o que se propõe é o reconhecimento de uma virtualização inteligente, mais humana, que transmuta a virtualização desqualificada, essencialmente robótica e impessoal. Busca-se em contraposição compreender que os meios digitais podem ser caminhos para a aproximação de ideias e pessoas.

Jean-Louis Comolli, embora pessoalmente condene o documentário interativo como mero "jornalismo ilustrado", fortalece essa argumentação ao propor o cinema documentário como sinal de oposição "contra a estandardização e a uniformização que as formas dominantes do espetáculo impõem" (COMOLLI, 2008, p.27). A defesa de um cinema documental até certo ponto não contaminado pelo suposto imediatismo e falta de rigor

estético do ambiente virtual, feita por Comolli é compreensível uma vez que, como ele mesmo reconhece, "há uma implicação política – direta ou indireta – na escolha dos meios e das modalidades de expressão" (Ibid).

No entanto, considerando o amplo poder de alcance do computador a serviço de expandir os limites da compreensão humana e construir conhecimento, tal como proposto por Murray, o documentário interativo *O que a baía tem?* que associa saberes leigos¹¹ (de pescadores, por exemplo) e saberes acadêmicos, trazendo uma visão não-corporativa, local e independente, se insere na reação a formas consolidadas de construção de saber. Como propõe Comolli: (...) "a sociedade do espetáculo triunfa, mas uma parcela obscura do espetáculo mina o espetáculo generalizado" (Ibid., 178). O cinema interativo é parte desse movimento pois não se pretende um meio de massa. Postula fazer circular, a partir de nichos específicos, ideias que possam ser propagadas e expandidas, aprofundando os laços de conexão humana e descentralizando práticas de ensino aprendizagem.

NOTAS FINAIS

Ao debater como o documentário interativo *O que a baia tem?* contribui para potencializar a visibilidade tanto da produção acadêmica do IGEO quanto do Museu da Geodiversidade, esse estudo enfatiza que há um campo expandido de construção de conhecimento que resulta do agenciamento de oportunidades (*affordances*) dos meios digitais e suas interações com a vida cotidiana na atualidade.

Desse campo, conhecido como humanidades digitais¹², emergem novas dimensões geográficas e geopolíticas. Essas podem ser percebidas, por exemplo, quando as tecnologias digitais expandem as possibilidades de relações sócio-espaciais; permitem reinterpretações de paisagens identitárias; ou quando novas vivências de artefatos culturais são agenciadas e propagadas.

Como afirma Jenkins (2015), não há como definir uma causa isolada que leve as pessoas a propagar informações, mas sabe-se que ao fazê-lo as pessoas estão tomando decisões de base social e política, que podem ter repercussões espaciais concretas. E esse é um processo que não se dá sem conflitos, envolvendo forças institucionais em colaboração ou

¹² Sobre as diferenças epistemológicas e metodológicas entre os campos de *humanities computing* e *digital humanities* ver: http://digitalhumanities.org/dhq/vol/3/3/000065/000065.html Acesso em 15/8/2017.

1 .

¹¹ Saberes leigos na Geografia Cultural podem ser vistos enquanto "geosofia" – o conhecimento empírico e a vivência que todas as pessoas possuem sobre o espaço. Ver Maciel - Entre geografia e geosofia: abordagens culturais do espaço. 1ª ed. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2009.

contraposição a forças sociais. Por isso é válido o esforço interdisciplinar de buscar compreender as novas formas de contar histórias e os agenciamentos que envolvem tecnologias, linguagens e sujeitos, para produtivamente atuar diante desse cenário.

REFERÊNCIAS

COMOLLI, J. L. Ver e Poder, a inocência perdida: Cinema, Televisão, Ficção, Documentário. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

GAUDENZI, S. The Interactive Documentary As a Living Documentary. In: **Revista Doc On-line,** n. 14, p. 9-31, agosto de 2013. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/ Acesso em: 10/06/2017.

GOSCIOLA, V. **Roteiro Para as Novas Mídias - Do Cinema as Mídias**. São Paulo: Editora Senac, 2003.

JENKINS, H.; GREEN, J.; FORD, S. And ARNAUD, P. Cultura da conexão - criando valor e significado: por meio da midia propagável. São Paulo: Aleph, 2015.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1996. . **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 2010.

MACIEL, C. e PONTES, E.T. **Seca e convivência com o semiárido:** adaptação ao meio e patrimonialização da Caatinga no nordeste brasileiro. Rio de Janeiro: Consequência Editora, 2015.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003.

_____. **Inventing the medium:** principles of interaction design as a cultural practice. Londres: The MIT Press, 2012.

NETO, F.B. e VLACH, V.R.F. O uso do vídeo no ensino da Geografia para a educação de jovens e adultos In: **Revista de Ensino de Geografia**, Uberlândia, v. 6, n. 11, p. 79-102, jul./dez. 2015. Disponível: http://www.revistaensinogeografia.ig.ufu.br/ Acesso em 11/08/2017.

PAZ, A. e SALLES, J. Dispositivo, acaso e criatividade por uma estética relacional do webdocumentário. In: **Revista Doc On-line**, n. 14, p. 33-69, agosto de 2013. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/index14.html Acesso em 6/6/2017

_____. Brasil, mostra a sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos. In: **Revista Doc On-line**, n. 18, p.130-165, setembro de 2015. Disponível em www.doc.ubi.pt/18/dossier 5.pdf Acesso em: 07/03/2017.

RUBIO, J.C e NAVARRO, Y. A produção de documentários como recurso didático TIC para o ensino de geografia e história: metodologia e proposta de trabalho. In: **Giramundo Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, v.2, n.3, p. 31-38, jan./jun. 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/296484867_A_producao_de_documentarios_como_recurso_didatico_TIC_para_o_ensino_de_geografia_e_historia_metodologia_e_proposta_de_trabalho Acesso em 10/08/2017.

SALLES, J. Novas formas do documentário: o documentário interativo. In: **Rebeca – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual,** v. 3, n.2, 2014. Disponível em: https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/154/39 Acesso em 07/08/2017.