



**POÉTICA TRANSMÍDIA E REALIDADE AUMENTADA:
UM TOUR VIRTUAL PELO PASSO DOS NEGROS EM PELOTAS, RS
ANA PAULA SIGA LANGONE¹; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR²**

¹Universidade Federal de Pelotas – analangone@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas – luciaweymar@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O ano de 2020 marcará a história da humanidade, sobretudo os viveres das pessoas inseridas no contexto da pandemia provocada pela Covid 19. A crise sanitária e ecológica impõe adaptações e provoca dinâmicas diferentes até então não vividas, o que também incide no trabalho das pessoas que atuam como pesquisadores. O isolamento social é uma das ações preventivas para que o vírus não se espalhe contaminando outras pessoas, e isto impede a execução de etapas previstas em pesquisas vinculadas a pessoas ou a comunidades. A alternativa em meio ao processo de distanciamento foi a de ampliar o uso dos meios digitais e, por este motivo, a aceleração das relações virtuais se intensificou misturando-se à realidade enquanto esperamos pela vacina que combaterá o novo Corona vírus.

Vinculado ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) a minha pesquisa também passou por adaptações. Para que a produção poética voltada às experiências obtidas no Passo dos Negros, na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul, não fosse paralisada ao me defrontar com as portas fechadas provocadas pelo isolamento social resolvi abrir novas janelas. Por ser uma das regiões mais antigas da cidade, existem muitos discursos sobre o Passo dos Negros. Assim sendo, utilizo, para continuar contando essa história através da realidade aumentada, a narrativa transmídia (JENKINS, 2006).

Neste texto apresento, então, uma das soluções que surgiram junto ao meu processo criativo a fim de produzir outros formatos de conteúdo, dentro de plataformas que promovem experiências relacionadas ao ambiente 3D e que disponibilizam ferramentas para o desenvolvimento de roteiros virtuais, como o caso do Google Tour. Este novo formato de linguagem e produção de conteúdo são reflexos da experiência obtida ao criar uma narrativa transmídia que é ampliada a medida em que outras mídias e novas narrativas são conectadas. A presente investigação tem como objetivo promover outros discursos para além dos muros hegemônicos. Propõe, deste modo, pensar as questões da “cultura participativa” nas quais os conteúdos são “co-projetados” (JENKINS, 2006) enquanto conceito transgressor (HOOKS, 2019) e formando “comunidades de aprendizados” (HOOKS, 2019) que podem alterar as dinâmicas da “partilha do sensível” (RANCIERE, 2014) para que possamos, juntos, alcançar um maior nível de democracia.

2. METODOLOGIA

O trabalho emerge do meu processo poético e, aqui, refiro-me a uma pesquisa qualitativa que dialoga, principalmente, com o entendimento do sensível como prática investigativa para construir uma constelação sobre o lugar



conhecido como Passo dos Negros. Busco produzir uma narrativa expandida e criar visualidades sobre as minhas vivências; concomitantemente, procuro gerar ambientes polifônicos para que outras pessoas possam se expressar. Acho importante apresentar o meu “lugar de fala” (RIBEIRO, 2019) de mulher negra que se defronta com a existência de tecnologias que afetam todas as dimensões das vidas negras, e que se aprimoram no passar da história com o intuito de acabar com tais viveres, como é o caso do epistemicídio que pode ser interpretado como o assassinato do conhecimento produzido pelas populações negras. O mecanismo de enterrar os conhecimentos produzidos por pessoas racializadas é uma mistura de asfixia e apropriação que violenta os corpos não brancos desde as eras faraônicas no Egito. Falar sobre o lugar do qual eu falo é também, exaltar a persistência, que prevalece como mecanismo de sobrevivência, produzido e (re)formulado a cada dia, dentro das pequenas mortes cotidianas.

O *tour* virtual 3D (<https://poly.google.com/view/aU-BME5USVd>) que apresento como exemplo de narrativa transmídia é uma janela que dialoga com o meu projeto de mestrado, aberta para dar visibilidade ao PN em meio à pandemia. O roteiro foi realizado coletivamente com o Grupo de Estudo Etnográfico Urbano (GEEUR/UFPEL) que, neste momento, está promovendo uma exposição virtual (<https://wp.ufpel.edu.br/margens/>) para apresentar seus projetos em totalidade; dentre eles está inserido o do Passo dos Negros. Esta produção em grupo pode ser considerada um exemplo de narrativa transmídia (JENKINS, 2006) produzida por uma comunidade de aprendizagem (HOOKS, 2019). Este texto, enquanto relato de uma produção conjunta, não deixa de estar relacionado à uma espécie de pedagogia da libertação (HOOKS, 2019) que, ao incluir as experiências pessoais “à informação acadêmica”, “aumenta a capacidade de conhecer” (HOOKS, 2019). Este tipo de pedagogia dá ênfase à voz e ultrapassa o estágio de contar experiências pessoais como uma estratégia de “achar a própria voz para também poder falar livremente sobre outros assuntos” (HOOKS, 2019). A formação dessas “comunidades de aprendizagem” (HOOKS, 2019) enquanto método é uma boa saída para posicionar todos envolvidos de forma circular em prol da construção dos novos conhecimentos.

Para contribuir com a exposição disponibilizei-me a trabalhar com a arquiteta Melina Monks em um roteiro para apresentar não só os lugares, mas, principalmente, a história das pessoas que vivem no Passo dos Negros a partir da perspectiva traçada pelos participantes do grupo. Durante a pandemia comecei a pesquisar e a operar plataformas de georeferenciamento ao buscar soluções sobre sua utilização no meu projeto de pesquisa. As plataformas possibilitam, dentre outras, a produção de roteiro virtual 3D compartilhável ao adicionar imagens, textos e sons a cada local escolhido. Este tipo de comunicação apresenta-se como multimodal ao utilizar múltiplos suportes midiáticos que estão conectados e que convergem em redes interativas. A nova maneira de contar histórias (*storytelling*) foi sendo amplamente utilizada à medida que foram surgindo dispositivos de convergência que colocassem em diálogo as mídias, tais como os celulares, por exemplo.

Entre as plataformas pesquisadas a Tour Creator encaixou-se nas necessidades do GEEUR para tornar o roteiro virtual 3D possível e possibilitar aos usuários maior facilidade. Trata-se de um local virtual que está vinculado ao Poly, ou seja, à biblioteca do Google para recursos em 3D. Se o *tour* for público qualquer pessoa que esteja na *web* pode vê-lo, compartilhá-lo e comentá-lo em computadores, dispositivos móveis (Android e iOS® da Apple®), ou em realidade virtual (RV), usando um visor de RV, como o Google Cardboard. O Google Tour está conectado ao *google maps* e qualquer usuário pode criar os seus próprios



tours inserindo imagens e áudios em cada ponto selecionado da cidade. As coordenadas são definidas através de duas telas de apoio contendo um mapa bidimensional e uma visualização em 3D, além de uma área de pesquisa para o usuário digitar a local desejado. Isto facilita a localização correta da cena. O usuário, dentro de um eixo fixo, roda a imagem em 360° disponível no Google Maps selecionado pela pessoa que criou o *tour*. Há possibilidade de adicionar *links* para que os produtores apliquem elementos das suas experiências pessoais relacionadas a cada lugar georeferenciado. Estas cenas ficam expostas como quadros onde, por meio das setas (avançar e retroceder), o usuário pode passear pelo *tour*. Em cada local existe a possibilidade de imergir no ambiente através de novas janelas que se abrem, o que pode trazer várias narrativas sobre o mesmo ponto. Apenas em um clique, nos ícones dispostos sobre a paisagem predefinida pelo produtor – neste caso, o coletivo do GEEUR – pode-se estimular vários sentidos dos usuários e ou co-produtores que podem comentar e adicionar novas informações.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Localizado às margens do canal São Gonçalo, na cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul, Brasil, o Passo dos Negros é um lugar vivo, criado cotidianamente na pluralidade cultural das pessoas que nele habitam. O local é conhecido por estar ligado à criação da cidade por meio da escravização de trabalhadores negros na produção do charque (meados de século XIX até início do século XX) e, posteriormente, na grande instalação de um dos maiores engenhos de arroz da América Latina, desativado em 1994. Atualmente, os moradores, inclusive remanescentes operários do próprio engenho, compartilham de forma sensível suas experiências em relação ao espaço, pois muitos elementos são importantes para a identidade e história deles. Na arquitetura, por exemplo, a Ponte dos Dois Arcos, construída pelos negros em 1854, é um marco não só histórico da cidade, como também, faz parte da vida e das narrativas dessas pessoas. Quanto mais narra suas histórias mais tal comunidade encontra e fortalece sua autoestima entendendo que ela (o Passo dos Negros) só continuará vivo se as gerações seguintes tiverem o direito de experienciar o espaço onde também viveram seus antepassados.

Há algum tempo, lamentavelmente, o setor público e o privado vêm dialogando e avolumando a especulação imobiliária na região. Além dessa ameaça, surge a pandemia da Covid-19, um novo problema que trouxe aos moradores do PN muitos desafios sendo, um dos maiores, a falta do acesso à água, fundamental para o combate ao novo vírus.

Hoje, temos o desafio de criar projetos que subvertam as maneiras hegemônicas de narrar a história da humanidade e, em coerência com essa perspectiva, o *tour* foi desenvolvido. Após sugerir a plataforma GoogleTour para o GEEUR, em diálogo com a arquiteta, expandimos o roteiro para realidade virtual 3D, e, com a colaboração de todos, selecionamos fotos, textos e identidade visual para serem aplicados. O grupo escolheu as seguintes cenas: Osório Futebol Clube, A Figueira Centenária, A Ponte dos Dois Arcos, O Engenho Osório, a Leitaria, o prédio de uma charqueada remanescente e a região dos pescadores. Infelizmente, os participantes não aderiram à inserção de som na plataforma e decidiram colocar as falas da comunidade em *links* no *site* da exposição o que reduz a experiência do usuário em relação à sonoridade do local.

Não cabe aqui descrever cada lugar ou as pessoas que vivem e zelam por tais ambientes. O que queremos, apresentando a perspectiva transmídia, é que

as pessoas expandam seus conhecimentos. Que a busca por outros discursos nos leve a outros movimentos para que possamos mergulhar em outras realidades. O GEEUR, enquanto um grupo de pesquisa e extensão, tem muitos trabalhos publicados sobre o PN, sob viés da arqueologia, antropologia, geografia, arquitetura, uma vez que é composto por uma turma interdisciplinar. Eu, enquanto artista ao procurar meios expressão, achei uma solução. A realidade aumentada foi a forma de dar a ver a história que estou contando.

4. CONCLUSÕES

Na imposição da ampliação dos modos de troca de informação através dos meios virtuais por conta da necessidade de distanciamento a transmídia mostra-se como uma boa estratégia para pensar e promover a pluralidade de narrativas, um conceito que pode ser aplicado como uma poderosa metodologia de aprendizagem. Enquanto método, na educação, pode potencializar a autoestima através do sentimento de pertencimento de todos envolvidos e, nas questões relacionadas a comunidades e seus territórios, pode estimular ações relacionadas à zeladoria de patrimônios. Depois de utilizar a plataforma *tour* 3D como metodologia para divulgar o Passo dos Negros percebi que não é a quantidade de mídias ou plataformas que define se uma narrativa é transmídia ou não, e, sim, a “ênfase de estratégias de engajamento” que se destacam no “sensível” e no “inteligível” dos usuários-produtores (CÂMARA, 2019).

Para fechar este diálogo, cito uma frase que me atravessou ao conviver com a comunidade do Passo dos Negros, ela foi dita por um interlocutor chamado de Pedro, que, ao ser perguntado até aonde vai o Passo dos Negros, respondeu: “O Passo dos Negros não tem fim!”

Compreender que as histórias são plurais, expandidas e conectadas como uma narrativa transmídia é escutar com humildade a realidade dos outros para, juntos, criarmos novos mundos possíveis.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CÂMARA, N. S. Letramento transmídia: um conceito e uma metodologia. In: MASSAROLO, J.; SANTAELLA, L.; NESTERIUK, S. **Desafios da Transmídia: Processos e Poéticas**. Vol. 1. São Paulo: Estação das Letras e Cores. 2018. Cap.6, p.104–29.

HOOKS, B., **Ensinando a transgredir - A educação como prática da liberdade** 3. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2019

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 1. ed. [S.l.]: Aleph, 2006.

RANCIÈRE, J. **A partilha do sensível**. ed. São Paulo: EXO experimental.org, 2014.

RIBEIRO, Djamila. **Lugar de Fala : Feminismos Plurais**. 1. ed. São Paulo: Pólen, 2019.