

UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA JÚLIO DE MESQUITA FILHO
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL

PATRICIA BASSETO DOS SANTOS

***KOOORA TUNISIE: CIBERATIVISMO TUNISIANO* – PROPOSTA PARA
DOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS**

BAURU

2012

Patricia Basseto dos Santos

***KOOORA TUNISIE: CIBERATIVISMO TUNISIANO – PROPOSTA PARA
DOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS***

Trabalho de Conclusão de Mestrado apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Televisão Digital: Educação, da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação – FAAC, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” – UNESP, para obtenção do título de Mestre em Televisão Digital sob a orientação do Prof. Dr. José Luís Bizelli

**Bauru - SP
2012**

Santos, Patricia Basseto dos.

Kooora Tunisie: Uma proposta para documentário interativos /
Patricia Basseto dos Santos, 2012.

74 f.

Orientador: José Luís Bizelli

Dissertação (Mestrado)—Universidade Estadual
Paulista. Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Bauru, 2012

1. Televisão. 2. Cibercultura. 3. Documentário. 4. Televisão Digital.
5. Sociedade da Informação. I. Universidade Estadual Paulista. Faculdade
de Arquitetura, Artes e Comunicação. II. Título.

Patricia Basseto dos Santos

KOOORA TUNISIE: UMA PROPOSTA PARA DOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS

Área de concentração:
COMUNICAÇÃO, INFORMAÇÃO E EDUCAÇÃO EM TELEVISÃO DIGITAL

Linha de Pesquisa:
EDUCAÇÃO

Banca Examinadora:

Presidente/Orientador:
PROF. DR. JOSÉ LUÍS BIZELLI
Instituição:
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP

Prof.1
PROF. DR. MARCOS AMÉRICO
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP

Prof.2
PROF. DR. RICARDO RIBEIRO
Instituição:
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA – UNESP

Resultado: APROVADA

Bauru, 12 de Dezembro de 2012.

Para Sueli, obrigada por tudo.

AGRADECIMENTOS

Ao meu orientador José Luís Bizelli, pela dedicação e *brainstorms*.

A Fabio Cardoso por tornar a interatividade um elemento real em meu documentário e por ser um grande amigo.

À minha mãe que acredita no meu potencial sempre, apoiando-me incondicionalmente.

A Akram, que sem me deixar ver seu rosto me falou de seus sonhos de liberdade e democracia em um país marcado pela opressão ditatorial.

Aos amigos da TV Unesp, por dividirem comigo muito mais do que quarenta horas semanais.

Aos familiares e amigos que mesmo à distância me apoiaram e não me deixaram cair e aos inimigos que me fizeram mais forte.

Aos Rouché que me inspiraram a aprender cada vez mais o francês, idioma que se mostrou essencial para a elaboração de meu documentário.

À Nirave Caram, Cláudia Paixão e Joana Lemos por sempre dividirem comigo seus conhecimentos e paixão pela pesquisa.

A Pierre Lévy, um tunisiano, por ter escrito livros que foram ótima companhia acadêmica e por ter cedido uma entrevista inspiradora por Skype.

Aos criadores da internet, a maior revolução comunicacional de todos os tempos, eu agradeço de coração e mente conectados!

Aos revolucionários tunisianos do Kooora Tunisie: shukram!

Pelas metáforas e imagens recebidas, pelas significações culturais a nós transmitidas (implicando em suas dobras fragmentos holográficos de natureza), pelo inconsciente maquínico conectado ao fora, pelas técnicas materiais, as escrituras e as línguas sob a dependência das quais pensamos e produzimos nossas mensagens, tudo aquilo através do que experimentamos e vivemos o mundo é precisamente o próprio mundo, a começar por nosso corpo de sapiência.

Lévy, Pierre.

SANTOS, Patricia Basseto dos. **KOOORA TUNISIE: CIBERATIVISMO TUNISIANO – PROPOSTA PARA DOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS**. 2012, 74 f. Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Televisão Digital da UNESP – Universidade Estadual Paulista, sob a orientação do professor Dr. José Luís Bizelli, Bauru 2012.

Resumo

O trabalho desenvolve uma nova proposta no campo de documentários com a finalidade de criar um produto: um documentário interativo sobre a página Kooora Tunisie, uma das mais proeminentes do ciberativismo tunisiano, a qual colaborou, formando opinião, com a Revolução de Jasmim, primeiro movimento do que seria conhecido como a Primavera Árabe.

Busca-se ponderar sobre as formas que assumem as Tecnologias de Comunicação e Informação, a serviço da construção – sistêmica ou não – da Sociedade da Informação. Nesse sentido, o trabalho apresenta-se dividido entre o caminho de radicalização das políticas públicas que apontam para a construção de uma sociedade cidadã e o caminho representado pelo ciberativismo como forma de ruptura com situações limites dentro de sistemas de baixa governabilidade social e política. Diante do ambiente fluído e de saberes hipertextuais da rede, a inteligência coletiva toma forma agregando pessoas que compartilham ideias, aglutinam concepções e desenham visões de mundo específicas. A construção do indivíduo e dos movimentos coletivos se alimenta e é alimentada pelos conteúdos compartilhados pelos meios digitais. A possibilidade de estar presente na vida do outro e de comungar com os mesmos ideais do outro – que há pouco estava restrita à presença física e a materiais como livros, revistas, jornais, cadernos – foi convertida em códigos binários, capazes de se difundirem de maneira simultânea e facilmente traduzíveis para qualquer idioma em qualquer parte do mundo, gerando redes sociais que permitem a produção, a divulgação e a desterritorialização de ideologias. Dentro da era virtual, a TV digital – enquanto meio que aponta para a formação de um interagente capaz de trocar conhecimentos a partir de um canal de retorno – amplia as possibilidades da rede, permitindo a criação de conteúdos extras dentro do próprio conteúdo linear. O presente trabalho apresenta o roteiro decupado do documentário interativo Kooora

Tunise: Ciberativismo Tunisiano, seus recurso interativos e informações sobre o cenário da ciberrevolução tunisiana, a personagem principal deste documentário interativo para televisão digital.

Palavras-chave: televisão, ciberativismo, redes sociais, ciberespaço, inteligência coletiva.

SANTOS, Patricia Basseto dos. **KOOORA TUNISIE: CIBERATIVISMO TUNISIANO – PROPOSTA PARA DOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS**. 2012, 74 f. Dissertação apresentada ao curso de Pós-Graduação em Televisão Digital da UNESP – Universidade Estadual Paulista, sob a orientação do professor Dr. José Luís Bizelli, Bauru 2012.

Briefing

The dissertation develops a new proposal in the field of documentaries aiming to create a product: an interactive documentary about the page Kooora Tunisie, one of the most prominent Tunisian cyber-activism, which collaborated to form opinion, with the Jasmine Revolution first movement of what would be known as the Arab Spring.

We seek to ponder the ways that assume the Information and Communication Technologies, a service building - systemic or not - of the Information Society. In this sense, the work presents itself divided between the path of radicalization of public policies that point to building a civic society and the path represented by cyberactivism as a way to break boundaries with situations within systems of low social and political governance. Given the fluid environment and knowledge of hypertext network, collective intelligence takes shape adding people who share ideas, concepts coalesce and draw specific worldviews. The construction of individual and collective movements of feeds and is fed by content shared by digital media. The possibility of being present in the lives of others and to commune with the same ideals of another - it was just restricted to physical presence and materials such as books, magazines, newspapers, books - was converted into binary codes, able to spread so simultaneously and easily translatable into any language anywhere in the world, generating social networks that allow the production, dissemination and deterritorialization of ideologies. Within the virtual era, digital TV - as a way that points to the formation of an interacting able to exchange knowledge from a return channel - expands the possibilities of the network, enabling the creation of extra content within the linear content. This work presents the script of the documentary interactive Kooora Tunisie:

Tunisian cyber-activism, his interactive features and information about the setting of the Tunisian cyber-revolution, the main character of this documentary for interactive digital television.

Keywords: television, cyber activism, social networks, cyberspace, collective intelligence.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Imagem de divulgação do grupo Anonymous em apoio a revolução na Tunísia	49
Figura 2: Interface da página Kooora Tunisie no dia 23/10/2012	50
Figura 3: Conteúdo da página Kooora Tunisie, acessada no dia 23/10/2012	52
Figura 4: Avatar do revolucionário Akram, com seu <i>nickname</i> “la nifek”, com o qual ele concedeu a entrevista no dia 14 de abril de 2012	54
Figura 5: Imagem da reunião <i>online</i> do Kooora Tunisie via Skype no dia 14 de abril de 2012	54
Figura 6: Interface da plataforma teste das aplicações interativas	61
Figura 7: Imagem da entrevista de Frédéric Bardeau, sobre seu livro que trata do grupo Anonymous, e que não pode ser inserida através do <i>middleware</i> Ginga	62

SUMÁRIO

1. Introdução	14
2. Capítulo I - A Televisão Digital	21
2.1 Televisão Digital Interativa: meio para novas formas de conteúdo	22
2.2 TVDI: uma tecnologia de informação	25
3. Capítulo II - Interatividade: conceito e possibilidades	27
3.1 Interatividade um conceito em permanente formação	28
3.2 Internet: plataforma de conteúdos múltiplos	29
3.3 O Edutretenimento	30
3.4 Um novo panorama para documentários	32
4. Capítulo III - O Documentário Interativo como difusor global de culturas locais	37
4.1 O caminho da racionalidade orgânica através da rede	41
5. Capítulo IV: Uma proposta para documentários interativos: <i>Kooora Tunisie – Ciberativismo Tunisiano</i>	47
5.1 O ciber caminho para a resistência à integração sistêmica: a Tunísia	48
5.2 Um roteiro de documentário interativo para “Kooora Tunisie: ciberativismo tunisiano”	55
5.3 O conteúdo das aplicações interativas	62
6 - Conclusão	69
7. - Referências	72

1. Introdução

Ao pensar em comunicação, deve-se pensar em, mais do que estabelecer um mero eixo receptor-transmissor, criar uma relação ensino-aprendizagem de múltiplos sentidos na produção de conhecimentos que virão através da interatividade: possibilidades de horizontalização do fazer comunicacional e, portanto, democratização do processo (in) formativo.

Pensando no consumidor de conteúdos atualmente como interagente (BIZELLI; STIPP, 2011) – já que este perde a função passiva de espectador ou receptor de fluxo, devendo passar a interagir com o conteúdo – e centrando a atenção em um tipo de conteúdo que valoriza a participação, é possível propor um experimento que permita diferentes olhares sobre um mesmo produto cristalizado na tela: é a oportunidade de experienciar o documentário, criando novos documentaristas e exponenciando seu potencial como recurso educativo.

Em relação aos produtos interativos, há comunidades de conhecimento criadas em torno do produto audiovisual, que serão provocadas a desvendar enigmas propostos através de uma linguagem e de uma semiótica que produzirão outros roteiros – tomando parte ou rompendo –, gerando novos símbolos ou uma nova estética que instigue o interator a participar, desvendar, ou seja, entregar-se à aventura de educar-se através do produto midiático.

Na contemporaneidade, vivemos o fenômeno da globalização tecnológica, da universalização do consumo, da massificação do querer e da cultura. Assim é o mundo cibernético, ponto difusor exponencial das ideologias, um ambiente fluído de fluxos aleatórios de interesses moldados por tempos infinitesimais, nos quais as pessoas se definem e se encontram em fenômenos de curta duração.

A *cibercultura* agrega e desagrega grupos, hiper-organizando e hiper-desorganizando no horizonte do espaço onde tudo é possível, a criação humana encontra os contornos de suas fronteiras e de seus limites. As portas redesenham as chaves que embora sejam muitas, se estabelecem através da linguagem, pelo conhecimento pelas preferências, pelas oportunidades estruturais disponíveis, destruindo e recriando abismos entre grupos e indivíduos. As próprias identidades podem estar explícitas, implícitas ou,

simplesmente, ocultas, já que não há obrigatoriedade de que elas sejam reveladas.

A cibernética é uma ciência relativamente jovem surgida durante a década de 1940 a partir da teoria de Wiener (1968), na qual ela é definida como uma teoria de transmissão de mensagens, a partir de impulsos elétricos. O homem do século XXI, que chamamos aqui de “novo centauro”, o ciborgue – metade homem, metade máquina, tamanha sua relação de dependência com ela – metaforiza o novo ser que vive na plenitude a cultura cibernética.

Na sociedade da comunicação midiática, as mensagens são emitidas e recebidas de um mesmo ponto do espaço imaterial e codificado: a Internet. Esse novo centauro, cuja relação com as máquinas é mais do que uma relação de cooperação, e sim de dependência. Os crescentes avanços tecnológicos, sobretudo no campo da inteligência artificial tendo como princípio o código binário 0 e 1, levam o homem a acomodar sua própria inteligência, deixando para a máquina atividades como operações matemáticas e reservas de memória.

O ser humano que somos é refém de sua própria invenção na medida em que, no mundo de mensagens multiplataformas instantâneas e de desterritorialização global, acontecimentos locais têm respostas, impactos e apelos mundializados. Não há tempo para memorizar, porque o novo chega instantaneamente e o conhecimento que agora estamos obtendo pode se tornar ultrapassado no próximo segundo, quando alguém, em uma parte qualquer do mundo, provar – blefar – o contrário.

Dentro do contexto do instantâneo - do ciberespaço - a televisão digital é mais um aparelho de criação. No entanto, por carregar seus novos atributos – interatividade, multiprogramação – reinventa o “fazer televisivo” e revoluciona as certezas do mundo audiovisual. O desafio, portanto, é transformar o produto em algo metamorfo que possa ser moldado à vontade do público, permitindo que a interação traga sempre a novidade, a inovação. O novo produto audiovisual gestado no ciberespaço permanece como mutante, como fórmula instável, em busca de novos elementos sem nunca estar completo, e, é esta característica metamorfa que lhe garante o interesse do seu público.

A sociedade da informação – descrita por Castells (1999) como uma economia onde a base não é a agricultura ou a indústria, mas sim a manipulação da informação – cria, destrói e recria as tecnologias de informação e comunicação (TICs), abrindo novos horizontes para a criação midiática.

O até então modelo linear de transmissão da informação - do emissor para o receptor – é reconfigurado para atender a uma sociedade que possui múltiplos acessos à informação e interesse na construção de conteúdos coletivos.

É Lévy (1999) que nos desvenda – das entranhas da era da informação – o *ciberespaço*, o qual se constitui em um espaço de comunicação proporcionado pela interconexão mundial dos computadores e de suas memórias. O termo especifica não apenas a infraestrutura material de conexões para a comunicação digital, mas também o grande universo de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam, alimentam esse universo e consomem seu conteúdo.

Esta sociedade traz uma diversidade cultural que Jenkins (2008) denomina como Cultura da Convergência, provocando uma mudança de comportamentos e atitudes na busca de informações e na construção de conteúdos coletivos, que se realizam em multiconexões no mundo digital.

Um processo chamado convergência de modos está tornando imprecisas as fronteiras entre os meios de comunicação, mesmo entre as comunicações ponto a ponto, tais como o correio, o telefone e o telégrafo, e as comunicações de massa, como a imprensa, o rádio e a televisão. Um único meio físico - sejam fios, cabos ou ondas - pode transportar os serviços que no passado eram oferecidos separadamente. De modo inverso, um serviço que no passado era oferecido por um único meio - seja a radiodifusão, a imprensa ou a telefonia - agora pode ser oferecido de várias formas físicas diferentes. Assim, a relação um a um que existia entre um meio de comunicação e seu uso está corroendo. (JENKINS, 2008, p.35)

Essa mudança de comportamento da sociedade se dá devido às novas formas de relacionamento com as mídias. A essência da convergência encontra-se na maneira como o conteúdo é veiculado, através de uma inteligência coletiva que provoca comportamentos migratórios de diversos públicos que habitam o ciberespaço na busca de experiências (JENKINS, 2008).

Neste cenário de realidade social da “era da informação”, palco onde se demanda a concretização da tão esperada convergência tecnológica, é que se apresenta este estudo do papel da TV digital interativa como agente transformador de inclusão social.

A televisão digital traz possibilidades inovadoras do fazer e assistir televisivo, por isso através de sua característica mais marcante, a interatividade, deve-se buscar uma forma de evolução dos indivíduos nos âmbitos social, cultural e político.

A interação permitida por esta nova plataforma de comunicação modifica a posição passiva do usuário da TV analógica para uma posição participativa frente à TV digital (SCHIEFLER, 2011).

Este novo panorama televisivo permite a criação de um documentário diferente daquele que conhecemos: interativo, hipertextual, com diferentes formas de linguagem em si mesmo, e é a este o desafio a que me proponho no presente trabalho: apresentar um documentário interativo sobre a página da rede social Facebook, Kooora Tunisie, uma espécie de coletivo revolucionário tunisiano que colaborou com a Revolução de Jasmim, a primeira da chamada Primavera Árabe.

Tal documentário apresenta recursos interativos de cunho educacional que busca elucidar questões geopolíticas e históricas a respeito do conteúdo abordado no documentário, permitindo assim um novo tipo de experiência do audiovisual, dentro das possibilidades oferecidas pelas TICs.

As novas tecnologias destroem e recriam certezas e identidades em uma sociedade que se produz ou se modifica em alta velocidade. Contraditoriamente, a Sociedade de Informação (CASTELLS, 1999) caminha para uma reorganização orgânica – dentro dos parâmetros da racionalidade sistêmica do capitalismo do século XXI – enquanto recria a possibilidade de resistência ao *status quo* inoculando e potencializando – através da rede – novas identidades e novas formas de encarar a normalidade racional de criar a vida social entre os seres humanos na sua experiência política de luta pelos recursos materiais do ambiente.

Por um lado, as tecnologias de informação e comunicação (TICs) permitem, de forma sistêmica, a articulação, a existência, a convivência e as trocas de aprendizagem de qualquer grupo social que não encontre espaço territorial, como ocorre no caso do Kooora Tunisie. As TICs são capazes de imprimir eficiência e eficácia nos processos administrativos, diminuindo drasticamente os tempos burocráticos e melhorando as comunicações internas, podendo ser colocadas a serviço da racionalidade orgânica dos governos, disponibilizando serviços de atendimento aos cidadãos, rompendo qualquer relação territorial entre a fonte de oferta e a demanda.

Paralelamente, permitem novas formas de *accountability* diminuindo a distância entre cidadão e governo, dando maior transparência a essa relação e fornecendo meios para o processo sistêmico de *empowerment* dos grupos sociais e colaborando na fomentação de processos revolucionários como acontece no documentário aqui apresentado, já que simultaneamente, a rede oferece também o espaço para expressões como o **ciberativismo**.

O termo aparece nos anos noventa do século XX e está ligado à popularização mundial da internet. Seu significado remete a uma forma de ativismo que é produzido e divulgado através dos meios eletrônicos – informática e internet – mostrando-se como alternativa aos meios tradicionais de massa – rádio, televisão, revistas e jornais –, alternativa esta que permite aos ativistas ampla liberdade.

O *ciberativismo* normalmente busca apoio às suas ideias, em procedimentos como abaixo-assinados para alterações de lei¹ e divulgação de causas. Através da internet, temas são debatidos em comunidades virtuais e causas são divulgadas de uma maneira que não ocorre nos meios tradicionais, por conta do hipertexto presente na rede e pelo alcance ilimitado e desterritorializado do mundo virtual. Causas locais criam amplitude global, gerando um sistema próprio de relações internacionais:

A sociedade civil internacional em rede afirma-se à margem dos atores clássicos das relações internacionais, em particular do Estado, e constitui contraponto às formas de transmissão de informações da mídia tradicional. Defensora de uma moral internacional, ela desempenha um papel de denúncia de atos ou apresenta novas versões sobre acontecimentos. No entanto, a liberdade que caracteriza a rede presta-se a variadas formas de manipulação e tentativas de controle por parte do poder estatal, como ocorreu a partir dos atentados de 11 de setembro de 2001 nos Estados Unidos. (...) a rede serve também para a organização dos movimentos sociais de maneira transnacional. Dois exemplos marcam essa atuação: o primeiro consiste na luta contra a globalização excludente e desequilibrada que inspirou a ação do Fórum Social Mundial (FSM), cujo primeiro encontro aconteceu em Porto Alegre no início de 2001. Apresentado como contraponto ao Fórum Econômico Mundial (FEM) de Davos, 10 mil pessoas, oriundas de 122 países, iniciaram um diálogo com vistas a coordenar estratégias e definir posições, buscando fazer que a solidariedade renascesse como princípio da ordem internacional. (SEITENFUS, 2004, p. 163).

¹ Em 2012, por exemplo, um dos mais populares foi o movimento ciberativista **Veta, Dilma** buscando impedir a reforma do código florestal brasileiro.

Dentro deste novo contexto, levantam-se algumas formas *crakers* de *ciberativismo* como a invasão de páginas visando alterar conteúdos e copiar dados sigilosos. Nos últimos tempos um grupo chamado Anonymous vem ganhando destaque em todo o mundo pela invasão de *sítes* oficiais, tal como aconteceu, no Brasil, com a secretaria da Fazenda em 2012, quando o grupo retirou o *site* do ar. Há ainda grupos formais de ciberativismo – como o CMI, Centro de Mídia Independente, que não utiliza moderação prévia de seus fóruns e caracteriza-se pela publicação aberta – divulgam notícias, textos, fotos, vídeos e denúncias de todo o país, numa versão tupiniquim do Indy Media.

Como ativismo social, a primeira aparição na rede pode ser identificada com o movimento mexicano que lutava pela libertação do estado de Chiapas através dos membros do Exército Zapatista de Libertação Nacional, os quais criaram, em 1994, listas de discussão e, em 1996, sua *home Page*.

O Greenpeace, uma das mais conhecidas organizações não governamentais que luta pela causa ambiental, tem em sua *home Page* o espaço Ciberativista, no qual petições online são divulgadas a fim de impedir a aprovação de leis que prejudiquem o meio ambiente ou a fim de apoiar a promulgação daquelas que o favoreçam.

Por um lado, contra o ciberativismo existe o fator condicionante de que o computador com acesso à rede ainda não está disponível para todos: o uso da rede, na verdade, vem constituindo-se como novo fator de exclusão dentro do mundo globalizado, regido pelo mercado e dotado de políticas estatais insuficientes para dar conta da oferta de banda larga para todos. Por outro lado, há uma suspeição sobre a capacidade criativa da rede no que diz respeito a cumprir um papel cívico de pressionar governos e empresas a se ajustarem à opinião pública. Acerca da complexidade do fenômeno podemos recorrer ao pensador francês Armand Mattelart:

Durante muito tempo, com efeito, a abordagem instrumental das mídias, das redes (e da cultura) impediram a formação de um pensamento de conjunto sobre o seu papel nas estratégias de mudança social. Ainda mais em sua dimensão internacional, que muitos só descobriram de fato com o surgimento da Internet! É preciso dizer também que o reconhecimento do caráter central das modalidades e de implantação social das tecnologias de informação e de comunicação está longe de ser um aspecto central da maioria dos componentes do movimentos, mesmo que todos manejem com

Os ativistas *curtem* páginas do Facebook, repassam mensagens no Twitter, participam de comunidades do Orkut, postam e comentam opiniões em *blogs*, assinam petições em listas e realizam outras atividades na Internet, porém o engajamento dos ciberativistas do lado de fora da internet, na maioria das vezes, é irrelevante ou inexistente.

Gera-se, assim, o fenômeno conhecido como *Slacktivism* – união das palavras inglesas *slack* e *activism* – que poderia ser traduzido como *ativismo preguiçoso*, praticado por pessoas que até chegam a participar do ativismo online, mas que não produzem atitudes práticas em sua vida concreta, pessoas que aparentam formas mais politizadas de participação digital – ou meramente se dizem ativistas digitais – mas não exercem de nenhuma forma a participação social.

Atualmente, através do ciberativismo, qualquer cidadão pode participar de fóruns e grupos de discussões, pode enviar e-mails à representantes políticos exigindo providências sobre determinada questão, pode assinar abaixo-assinados *online* cobrando de empresas e autoridades o cumprimento de seus direitos, pode apoiar causas de direitos humanos e de defesa de minorias e pode até mesmo criar blogs para divulgar qualquer ideia ou causa.

Por ser um relevante fenômeno contemporâneo, escolhemos o *ciberativismo*, personificado através da página Kooora Tunisie, como personagem documental, já que através dela, levanta-se diferentes possibilidades de expandir conhecimentos através dos recursos interativos.

2. Capítulo I - A TELEVISÃO DIGITAL

O homem é um animal que adora tanto as novidades que se o rádio fosse inventado depois da televisão haveria uma correria a esse maravilhoso aparelho completamente sem imagem.

Fernandes, Millôr

Segundo Schiefler (2011), a TV digital caracteriza-se como uma nova ferramenta para o desenvolvimento social e da democracia. E para tanto, novos parâmetros de democracia da informação devem ser planejados, pois assim será possível horizontalizar o acesso à informação e realizar uma transformação social. Isto porque a maleabilidade do meio digital permite uma interferência e manipulação das mensagens por parte dos usuários, gerando novas necessidades comunicacionais.

2.1 Televisão Digital Interativa: meio para novas formas de conteúdo

A tela da televisão digital interativa permite a conexão simultânea múltipla de indivíduos diversos que estimulados respondem através da ferramenta controle remoto para o conteúdo exibido no écran. As demandas surgem de maneira exponencial em um ciclo constante de estímulo-resposta, o *feedback* permanente, a interatividade passa a ocorrer de maneira plena.

No entanto, tais conhecimentos são armazenados em servidores, cujo domínio pertence a alguns grandes conglomerados. Faz-se necessário uma política de redes mundial, para a manutenção da liberdade de uso. O conhecimento transformado em bits, tem um peso material, gravado e armazenado, e cuja destruição ameaça a liberdade e o avanço permanente no qual se encontra a inteligência coletiva.

A mente conectiva não é apenas o individual retirado do grupo, como a do leitor que não assiste televisão; nem é parte de uma massa sem identidade, como a de uma pessoa que só assiste televisão e não lê. Estamos agora em uma situação conectiva, em que podemos cultivar e manter uma identidade privada, mas também compartilhar o processamento de informações com um grupo seletivo sem sermos eliminados pela identidade do grupo (Kerckhove, 2003, p.26).

O indivíduo de seu sofá passa a estabelecer relações com o conteúdo e com outros indivíduos, a televisão é o elemento mediador para encontro de culturas diversas que se conectam no ambiente de rede e geram novas formas culturais em uma metamorfose-ação permanente do ser e do todo em tela.

Como estabelecido na fala de Kerckhove (2003), o indivíduo tem a escolha de compartilhar e cultivar informações em grupo, preservando-se como indivíduo, e, gerando alterações evolutivas no grupo, em uma forma de sociabilidade em tela, que permite alterações na sociedade primária não virtual.

É necessário estabelecer que a interatividade nunca é plena, ela é limitada de acordo com as ferramentas estabelecidas para sua ocorrência.

Primeiramente a interatividade ocorre dentro de uma interface estabelecida no écran. E o controle do interagente varia conforme o conteúdo e destinação do mesmo. O écran estabelece nesse aspecto, um papel simulacro da mente, onde o interagente visualiza, estabelece conexões, modificações para chegar a um resultado.

O provedor do conteúdo coloca na interface as ferramentas necessárias para a interatividade: um espaço para comentário, uma lacuna para questionário, opções para personalização da interface e talvez espaços para envios de conteúdos audiovisuais próprios dentro de um ambiente virtual efetuado através de sistemas operacionais, cujo controle varia conforme a disponibilização do provedor de conteúdo. Todas essas informações decodificadas através do código binário são armazenadas em servidores ao redor do mundo.

A existência de tais ambientes é portanto, condicionada a existência dos servidores, e sua manutenção corresponde a própria manutenção da interatividade.

Interface é uma superfície de contato, de tradução, de articulação entre dois espaços, duas espécies, duas ordens de realidade diferentes: de um código para outro, do analógico para o digital, do mecânico para o humano... Tudo aquilo que é tradução, transformação, passagem, é da ordem da interface (Lévy, 1993, p.181).

Partindo do conceito de Lévy (1993), percebemos a importância da interface enquanto superfície de realização da interatividade, onde o humano por meio da máquina reage a outro humano, ou apenas agrega mais conhecimentos à sua própria individualidade, que através da interface muda de ambientes, adentra novos mundos em uma viagem cibernética para novos saberes. A interface é a passagem para o outro, para o conteúdo que outro criou e para interagir com esse outro.

O blog, o programa de tv, o portal, são ambientes para onde o interagente adentra através da interface e estabelece relações. O mundo do outro se torna o mundo do interagente, ainda que momentaneamente por um breve espaço de tempo de um simples *click*.

O telespectador, agora interagente, passa a reagir com a programação e não meramente direcionando-a de acordo com o roteiro pré-estabelecido: ele pode ser um roteirista voluntário a distância e fator determinante da manutenção da programação ou de sua extinção, a televisão digital interativa torna-se um novo meio comunicacional. “Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação (Lévy, 1999, pp. 92-93).

A simulação é ambientada e os dispositivos interativos são botões ou ícones que levam a respostas dos interagentes para os estímulos disponíveis. Dentro da tv digital interativa isso ocorre por meio de um *middleware* – camada intermediária de *software* que vem integrado em alguns modelos de equipamentos de recepção de sinal de TV Digital ou como dispositivo tecnológico exterior que pode ser agregado permitindo então a interação.

Quanto mais as novas tecnologias vão ganhando espaço na vida dos cidadãos, mais vão se rompendo as lealdades e as identidades de base territorial. A internet alarga os sentidos e as capacidades humanas através de uma viagem que é, na maioria das vezes, solitária. Interage-se com a vida através da tela do computador. Mesmo quando se pensa a TV Digital Interativa como meio de imersão para o mundo das TICs, formula-se o desafio de trazer o computador do quarto para a sala de visitas, ou seja, do uso pessoal para o familiar, já que TV é o ponto de encontro da casa. (BIZELLI, 2010, p.80)

A televisão digital interativa dentro do conceito de Bizelli (2010) permite às famílias brasileiras a imersão no mundo das tecnologias de informação e conhecimento (TICs) a partir do sofá da sala e da relação emocional que o brasileiro tem com a televisão. Como recursos da televisão interativa já disponíveis temos resumos de filmes, novelas, programação, maiores informações, questionários e espaços para opiniões.

2.2 TVDI: uma tecnologia de informação

Las tecnologías de la información se presentan como procesos fundantes para la estructuración de las sociedades futuras y la supervivencia de las actuales (sujetas a innumerables desafíos internos y externos, que van desde las catástrofes naturales y las pandemias, hasta formas extremas del terrorismo, la delincuencia, y la marginación social crecientes en todo el mundo). Se está produciendo una estructuración global y local marcadas por modelos y (trans)formaciones eminentemente sociotécnicas, en que las relaciones sociales se hallan condicionadas y contextualizadas por mediaciones tecnológicas (desde el teléfono a Internet, desde códigos de procedimiento estandarizados a softwares diseñados para el seguimiento y control de personas, para el espionaje, para la implementación en cualquier clase de actividades en las organizaciones, donde se deben seguir programas rígidos para la evaluación de prácticas y acciones públicas y privadas, de aptitudes y de motivaciones humanas, etcétera) (VIZER, 2009, p.3)

A partir da afirmação de Vizer entendemos as tencologias de informação como ferramenta codificada, onde os usuários se submetem ao aprendizado de tal código para assim interagir com determinada ferramenta.

Ora, a televisão digital interativa em seu aspecto de instrumento técnico comunicacional, permite o fluxo de informações e a difusão dessas através do meio. O *interagente* ao exprimir seu voto em um *reality-show*, por exemplo, ou, definir o final de uma série; lançará individualmente uma opinião, que somada com a de todos os outros *interagentes* gerará uma reação, uma manifestação coletiva, que definirá tal *reality-show* ou série.

Os conteúdos derivados de um produto é o diferencial estruturante que provocará a fidelização, ou não, de seu público *interator*, e, se faz necessário desconstruir mitos criados em relação à interatividade e a interface. Todos só poderão acessar facilmente os conteúdos, e só produzirão novos conteúdos, se tiverem condições materiais de acesso à rede e educação para reverter o pólo receptor em *interator*.

Essa capacidade de interferir em universos na trama interativa cria condições de rompimento com as barreiras que separam o conhecimento erudito, culto, acadêmico, do popular, gerando novos saberes mistos, *policêntricos*, capazes de agregar os múltiplos extremos e de criar novos parâmetros, não só de informação e comunicação, mas de relações sociais. A apropriação de valores ocorre de forma absolutamente pessoal dentro

do espaço coletivo, o que eleva à última potência a fragmentação de conceitos anteriores ao ciberespaço. Criando uma forma de retroalimentação do conhecimento:

Indivíduo - meio - inteligência coletiva

Dentro da televisão digital interativa, o brasileiro pode disponibilizar suas competências, demonstrá-las e com elas gerar um resultado, alimentando a inteligência coletiva e dentro deste écran é possível a construção de um saber coletivo, plural e horizontal.

3. Capítulo II - Interatividade: conceito e possibilidades

O conceito de mídia vai além de um suporte que permite comunicação: ela é um conjunto de sistemas culturais e, como parte da cultura, modifica-se, adapta-se, e persiste como camada de um estrato complexo de informação e entretenimento.

Jenkins, Henry

3.1 Interatividade um conceito em permanente formação

O conceito de interatividade pode ser definido como a ação de agir e reagir com o meio, é a atividade básica de qualquer jogo e o meio pelo qual se dá a sociabilidade humana. Segundo Jenkins:

A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao *feedback* do consumidor. Pode-se imaginar os diferentes graus de interatividade possibilitados por diferentes tecnologias de comunicação, desde a televisão, que nos permite mudar de canal, até videogames, que podem permitir aos usuários interferir no universo representado. (Jenkins, 2008, p. 182)

Através das palavras de Jenkins podemos perceber a interatividade como um recurso tecnológico que permite ao consumidor responder ao conteúdo e até mesmo interferir em uma realidade virtual.

Para a real compreensão do processo que leva a interatividade se fazem necessários conhecimentos de cibernética, design e sistemas de informação, devemos então, levar em conta que o aqui é definido como interatividade, é, a relação de estímulo-resposta mediada por meio de uma máquina e onde tal relação se dá através de um écran.

A interatividade está associada aos usos das novas mídias, relacionada principalmente com a internet e se estabelece a partir de trocas comunicacionais, que inclusive permite o desenvolvimento de novos conteúdos, permitindo a formação, manutenção e expansão da inteligência coletiva, que conforme o conceito de Pierre Levy se caracteriza pela:

Capacidade de trocar idéias, compartilhar informações e interesses comuns, criando comunidades e estimulando conexões. Para começar, tome o cérebro humano. Fazemos infinitas conexões que se intensificam à medida que envelhecemos. Agora imagine que podemos, graças ao computador, integrar essa 'constelação de neurônios' com a de milhões de outras pessoas. Essa é a comparação que faço. A internet nos permite hoje criar uma superinteligência coletiva, dar início a uma grande revolução humana (LÉVY, 2003).

3.2 Internet: plataforma de conteúdos múltiplos

A interatividade que pode ocorrer em qualquer plataforma que permita sua utilização alcança seu máximo potencial em um espaço tecnológico de inteligência coletiva, onde o papel de emissor e receptor se confunde: a internet, no ciberespaço, onde a comunicação se horizontaliza. A internet potencializa os conhecimentos e amplifica as vozes antes dissonantes, permitindo na tela a horizontalização dos que fora dela formam uma pirâmide. Todos são iguais na rede, o ambiente democrático por excelência. “Seria a transmissão de informações a primeira função da comunicação? Decerto que sim, mas em um nível mais fundamental o ato de comunicação define a situação que vai dar sentido às mensagens trocadas.” (LÉVY, 1993, p. 21). Podemos a partir desta fala, notar a importância da troca de mensagens, da interação para a comunicação como ato primordial do qual é permitida a própria evolução comunicacional. Mais do que estímulo, a interatividade permite a construção conjunta de conhecimentos e a agregação de valores por meio dos *interagentes* – os utilizadores da interatividade – e exponencial desenvolvimento de conhecimentos diversos.

O proprietário de conteúdo disponibiliza um ambiente virtual de códigos próprios, um simulacro ambiental onde o usuário adquire ferramentas que o permitem responder a estímulos disponibilizados. Tais estímulos podem ser desde comentários, pesquisas, até mesmo vivência nesses ambientes virtuais e reconstrução dos mesmos. Este último bastante utilizado nos jogos de RPG, o *role playing game*.

A televisão digital interativa deve fazer uso da internet para a interação simultânea: “A internet é a espinha dorsal da comunicação global medida por computadores: é a rede que liga a maior parte das redes.” Castells (1999, p. 431). A interação simultânea só pode ser estabelecida fazendo uso da rede, transformando então a televisão em um écran do ciberespaço, onde o fluxo enviado pela emissora deverá ser a base para a interação de seus telespectadores, que deixam a passividade de outrora para então reagirem ao conteúdo exibido por meio do controle remoto, o instrumento de interação.

A possibilidade de interação com fins de vencer um jogo apresentado no écran, estimula a competição: os *interagentes* buscam a superação e nessa busca deverão somar conhecimentos, buscar soluções criativas, de tal forma que ocorra um fenômeno de desenvolvimento quase subliminar.

O *interagente* é estimulado a crescer e desenvolver-se e interage com a tela para obter uma recompensa e nesta interação ocorre a expansão seus conhecimentos. O *interagente* deposita sua educação a priori nos simulacros virtuais, alimentando a inteligência coletiva e buscando nela respostas para suas indagações e fontes que o levem a vitória nas competições propostas.

A televisão deixa de ser a entidade formadora da opinião pública para ser plataforma da construção da inteligência pública na proporção de utilização da internet para que as interações ocorram, estimulando o espectador/interagente a responder para seus conteúdos. A televisão passa, com a televisão digital interativa, a fazer parte do super cérebro da rede, da inteligência coletiva.

A televisão desde sempre tida como meio passivo, teve momentos famosos de interatividade como com o programa *Você Decide* e os *Reality Shows* dos quais o mais famoso é o *Big Brother*, onde através dos votos os telespectadores decidem quem será o vencedor do programa. No entanto, a televisão digital possibilita mais do que a interatividade delimitada a alguns programas. Ela permite a interatividade total em toda a programação, e como recurso de retroalimentação da mesma.

As maiores possibilidades dentro do contexto brasileiro se referem ao ambiente esportivo: pode-se consultar informações como número de faltas de jogo, visualizar campos, rever jogadas e ter informações biográficas sobre atletas e históricos de times. Também é possível obter previsões climáticas e selecionar áreas de interesse temáticas jornalísticas como esportes, economia, turismo e lazer. Também temos a possibilidade da governança digital com a disponibilização de acesso a impostos, leis e consultas públicas. Tais recursos são disponibilizados por meios de aplicativos interativos que criam a interface de estímulo-resposta entre o interagente e o canal. Normalmente aparecem sobre a forma de ícones ou barras de opções que ao serem clicados oferecem as opções de interação.

3.3 O Edutretenimento

Quando pensamos em democratização a partir da televisão digital não podemos deixar de citar a questão da educação. Em um país que possui muitos problemas neste campo, é necessário pensar em formas de utilização desta nova

tecnologia para propagar a educação de indivíduos que possuem dificuldade de acesso à mesma.

A televisão analógica é uma mídia social que está presente em quase todas as residências no Brasil e como tal, deve exercer também a função de educar, entreter, disseminar cultura e levar informação de qualidade aos cidadãos. Esse mesmo conceito, no entanto, deve ser revisto quando nos referimos à televisão digital, que além de ser mais sofisticada, ainda oferece a possibilidade de interatividade. (WAISMAN, 2006).

Em se tratando do uso das mídias digitais interativas na promoção da educação ou de entretenimento e informação, o ser humano tem sido negligenciado na maioria dos debates referentes ao uso das mídias às quais ele está exposto. Este fato ocorre porque o desenvolvimento tecnológico tem sido considerado do ponto de vista da tecnologia, e não do usuário em si. Geralmente é na área de marketing que se analisa comportamento de uso e consumo frente a um novo produto. A engenharia de software tem no seu processo a realização de casos de uso e requisitos de sistemas, mas, em se tratando das novas tecnologias de comunicação e informação aplicadas à educação, esta rotina não tem sido muito descrita (WAISMAN, et al. 2006).

As mídias devem ser utilizadas não como meros instrumentos tecnológicos. Elas podem servir como meio de incentivar e despertar o desejo pela pesquisa e participação, tornando o ambiente de aprendizagem colaborativo. (MUNHOZ, 2002).

A educação voltada aos meios tecnológicos visa à apropriação coletiva do conhecimento, proporcionando um saber interativo (WEILER, 2006). O uso das novas TICs na educação traz consigo uma matriz que transforma o aprendizado via conteúdos transmitidos para conteúdos interativos (TAPSCOTT, 1999).

Alguns recursos tecnológicos já vêm interferindo nos processos educacionais nas últimas décadas. Podemos citar como exemplo a aquisição de conhecimento através de telecuriosos, vídeoaulas, documentários e debates. A partir dos anos 90, a difusão da internet possibilitou a disseminação de conteúdo e o início das atividades de educação à distância (BELDA, 2009).

É possível a implantação total do, chamado por Américo (2007), de edutretenimento – ou T-Learning – no campo da educação informal. Este termo significa educação por entretenimento, e, é uma maneira de inteligente educar uma sociedade

carente desse tipo de conteúdo. A maior vantagem deste método é o aprendizado personalizado, que vai de encontro com a mais marcante característica da TV digital: a interatividade.

Américo (2007) afirma que T-learning é a convergência de duas tecnologias: Televisão e Ciências da Computação (mais especificamente a Internet). Sendo assim, um projeto educacional desenvolvido dentro da teoria de T-Learning pode integrar plataformas como Internet, TV Digital, Dispositivos Móveis, entre outros. Neste contexto, é necessário citar a potencialidade de uso de objetos feitos para T-Learning na educação à distância.

O processo de aprendizagem é parte importante no T-learning e o próprio sistema permite que o aluno tenha um papel ativo em seu processo de aprendizagem. O T-learning permite ao estudante construir o conhecimento, seja sozinho, com tutores/professores ou com outros alunos/espectadores. Sendo uma de suas maiores vantagens, o aprendizado personalizado.

Quando levantamos a idéia da televisão digital como instrumento de inclusão social, apontamos alguns argumentos de Bates (2003):

- A maioria das pessoas tem acesso à televisão em casa;
- Nem toda família terá um computador conectado à Internet;
- A TV é um dispositivo de fácil uso;
- Pessoas tendem a acreditar no conteúdo que está na TV;
- A TV tem o potencial de atingir mais pessoas e oferecer mais oportunidades de aprendizagem que as instituições de aprendizagem tradicional.

O documentário *Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiano* busca então atender esta nova demanda, sendo um produto audiovisual de edutretenimento.

3.4 Um novo panorama para documentários

Dentro da televisão digital interativa existe o gênero de documentário. O

documentário surgiu com a invenção do cinema na concepção de BARSAM (1974, p.1) e se trata de um filme que registra fatos que ocorrem naturalmente em frente à câmera ou que são reconstruídos com sinceridade e por necessidades devidamente justificadas. Podemos compreender de forma sumária que o documentário busca, a partir da visão subjetiva do diretor, o registro de determinada realidade.

As mudanças, no estilo do fazer documentários, se dão a medida que ocorrem mudanças nas técnicas que permitem o fazer audiovisual. A transição para uma nova fase do documentarismo foi sempre marcada pelo seu apelo à exploração das potencialidades dos novos equipamentos (WINSTON, 1995, p.145). Com o desenvolvimento da televisão digital interativa, o gênero documentário permite-se então à possibilidades de recursos interativos que recriam o estilo documental.

O documentário passa a ter um eixo central que é o olhar proposto pelo diretor, estabelecido a partir da linguagem cinematográfica e de *hiperlinks* que levem à outras formas narrativas que podem ser exploradas por meio da interatividade. Que podem ser desde os já muito utilizados recursos extras de dvds, como: *making of*, cenas extras, informações textuais e até jogos.

No entanto, a mudança principal é a possibilidade de escolha narrativa por parte do telespectador/interagente. O *interagente* deverá desviar da narrativa principal linear do documentário para interfaces interativas, sub-histórias, conteúdos extras diversos, disponíveis em tela enquanto o documentário é exibido, permitindo de acordo com o emissor, inclusive a pausa no conteúdo principal para retorno a posteriori.

Esse desvio para a interação gera uma quebra narrativa que muda o conceito do documentário como obra autoral. Por mais que os desvios tenham sido feitos a partir do conteúdo original, a quebra narrativa interrompe para sempre o fluir da obra, em trajetos de conteúdos paralelos.

O documentário para televisão digital interativo deve ser realizado pensando nos hiperlinks, nas quebras para os trânsitos de interatividade, de modo que o conteúdo não seja fragmentado e sim expandido com a possibilidade de interação, educando acerca do tema proposto.

O documentário tem um importante papel como relato de experiências locais e para difundir as culturas de um determinado espaço tempo a nível global e atemporal,

sendo uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo. (RAMOS, 2008, p. 22).

O documentário interativo surge como uma narrativa de asserções sobre o mundo com conteúdos que permitam a participação do *interagente*. A possibilidade interativa gera a oportunidade de rompimento das barreiras que separam o conhecimento erudito do popular, gerando um novo conhecimento misto: “A imagem adquire intensidade principalmente se, na forma videotelevisiva ou digital-internet/televisiva, a projeção/mostração da imagem-câmera é realizada em simultaneidade ao transcorrer no mundo como existir.” (RAMOS, 2008, p. 150).

O *interagente* através da imagem e de conteúdos anexos pode adentrar outra cultura, outra realidade, ainda que momentaneamente através do écran:

essa imagem deve ser entendida como determinada pela máquina através da qual é produzida (a câmera), em interação com a máquina que a veicula (o projetor ou aparelho exibidor), a partir da/de formação do estilo dos sujeitos que manipulam a matéria prima da tomada. (RAMOS, 2008, p. 133).

Ocorre a possibilidade de apresentar realidades locais para públicos diversos e fazer o outro adentrar tal realidade a partir de um dispositivo que pode ser o controle remoto ou um teclado. É mais do que nunca a concretização do *glocal*. A possibilidade de vivência, ainda que virtual e momentânea, possibilita não só o conhecimento do outro, como também o seu reconhecimento. O documentário interativo cria a possibilidade de trocas diplomáticas a distância entre culturas completamente distintas:

trata-se do mosaico cultural que a mídia globalizada exhibe diariamente, rompendo o isolamento social em que os grupos periféricos viveram até recentemente. Costumes, tradições, gestos e comportamentos de outros povos, próximos ou distantes, circulam amplamente na aldeia global. Da mesma forma, padrões culturais que pareciam sepultados na memória nacional, regional ou local ressuscitam profusamente. Facilitando a interação entre gerações diferentes, eles permitem o resgate de celebrações, ritos ou festas aparentemente condenados ao esquecimento. (MELO, 2006 p. 18).

Uma comunidade pequena localizada no interior do Brasil, com, por exemplo, receitas culinárias que são mantidas dentro de um núcleo familiar, pode ser retratada por um documentarista; que a partir da utilização das ferramentas tecnológicas, difundirá tal cultura em suportes acessíveis mundialmente e que por meio dos dispositivos de interação: interagentes globais poderão se deparar com tal receita, até então restrita ao âmbito familiar e perpetuá-la de sua própria maneira, acrescentando inclusive elementos ou ingredientes de sua própria identidade cultural. O eu local é dimensionado e reconhecido como o eu global por meio do documentário interativo.

O documentário interativo permite a imersão dentro de locais até então pouco explorados e da cultura de tais locais, fazendo com que o *interagente* sinta essa outra realidade. A partir do produto sólido – o documentário – são criados então produtos anexos que permitem a interação, através de outras mídias como telefones, computadores, revistas ou através do controle remoto; que permitirá o interesse permanente durante a exibição do documentário, além do ato de edutretenimento, onde o interator estabelece uma conexão com o produto que também lhe acarreta crescimento educacional fora do status quo do ensino, já que as informações do documentário e dos produtos anexos terão algum tipo de conhecimento agregado seja de cunho cultural, lingüístico, musical, arquitetônico ou até mesmo ambiental.

A realidade deixa de ser retratada de forma narrativa no documentário e se torna elemento de entretenimento através da interatividade e o fenômeno de edutretenimento – educação através do conhecimento – se dá por completo agregando valores informacionais para todos os eixos do - em mutação do triângulo comunicacional.

A busca de conhecimento *a priori* e *posteriori* é necessária para compreender em sua totalidade o que acontece na tela, no caso do documentário é a experiência de viver o documentário junto com o documentarista, acompanhando seu cotidiano através de interações na tela e acompanhamento virtual por meio de *videoblogs* como ocorre por exemplo em documentários da Discovery Channel.

É estimulado a criação de documentários que permitam o desenvolvimento de comunidades de conhecimento em torno do produto audiovisual, buscando desvendar enigmas proposto e a linguagem semiótica que fará parte do roteiro, através da adoção de símbolos e estéticas que instiguem o interator a participar , desvendar e assim educar-

se através do produto.

Busca-se apresentar através do documentário *Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiense*, uma realidade local e pontual, tunisiana, mas que podemos compreender e inclusive buscar paralelos a partir de nossa própria realidade, através primeiramente do contato com esse conteúdo audiovisual, que se dá assistindo ao documentário e em seguida educar-se acerca dessa realidade tunisiana através dos recursos interativos.

4. Capítulo III - O documentário interativo como difusor global de culturas locais

Eu creio na imagem... Na imagem todo-poderosa. Que constrói o
movimento. Cria o ritmo. Que revela a alma.

Vinícius de Moraes

O documentário é um gênero audiovisual que busca exibir realidades através de narrativas assertivas, sendo chamado de cinema *verité*. Adicionando a interatividade, o documentário se torna o documentário interativo: um formato de conteúdo capaz de amplificar a cultura popular local, um folclore, em dimensões globais através de aparatos tecnológicos *mass media*, possibilitando o processo de osmose cultural por meio de suportes midiáticos.

O princípio de mero registro da realidade nunca foi de fato a designação de um documentário, porque a partir de planos, de escolhas da montagem e das vozes de quem dele participa, seu conteúdo é moldado a partir dos anseios do diretor, mas sem deixar de ser o gênero que mais se aproxima da realidade. A passividade de mero *voyeur* do espectador desaparece a partir de um *click* no dispositivo que permite a reação perante o conteúdo exibido e a imersão acontece com a possibilidade de vivência ainda que virtual e televisionada no ambiente do outro.

A simbiose cultural, processo quando há convivência de duas culturas distintas; ocorre nas plataformas midiáticas, a partir da exibição de conteúdos diversos, com a interatividade ocasiona-se, ainda que momentaneamente; a osmose cultural, porque por mais diferente que uma cultura folclórica regional seja de uma urbana cosmopolita, por exemplo, elementos dessa cultura são ingredientes atrativos e de interação, e, que durante esta interação permite ao *interagente*, ainda que virtualmente, adentrar a outra cultura.

Os membros podem mudar de um grupo a outro, à medida que mudam seus interesses, e podem pertencer a mais de uma comunidade ao mesmo tempo. As comunidades, entretanto, são mantidas por meio da produção mútua e troca recíproca de conhecimento (JENKINS, 2008, p. 55)

A interatividade leva ao aprofundamento e imersão social, conduzindo ao profundo reconhecimento do outro e suas particularidades culturais, tais como lingüística, história, geografia e arquitetura, só para citar alguns exemplos.

No caso do documentário *Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiano*,

apresentam-se como recursos interativos: a situação geopolítica tunisiana, uma breve história do país e do que é o termo Primavera Árabe, além de texto explicativo sobre a personalidade do ex-ditador Ben Ali e do jovem feirante Mouhamed Bouzazi, cuja morte foi o estopim da revolução na Tunísia, utilizando linguagem com a qual os brasileiros estão mais familiarizados.

O documentário, gravado em francês, traz uma introdução explicativa em português, condicionando-se a explanação de Marques de Melo: “da mesma forma que assimila idéias e valores precedentes de outros países, preocupa-se com a projeção das identidades nacionais, exportando conteúdos que explicitam as singularidades dos povos aspirantes a ocupar espaços abertos no panorama global.” (MELO, 2006, p. 19)

A exibição através do documentário permite o resgate de símbolos populares sem necessariamente submetê-los à padronização da fabricação massiva e seriada das matérias meramente jornalísticas.

O documentário existe como uma peça isolada e independente de audiovisual e com a interatividade passa a carregar em si conteúdos anexos, como fóruns de discussões virtuais, jogos e maiores informações sobre determinados conteúdos. O documentário em si, torna-se o que Jenkins chama de *nave-mãe*, o produto principal do qual outros produtos se originam.

O processo de interação permite o *feedback* entre os agentes populares e os meios da cultura de massa, dando aos *folks* o poder de dimensionar o alcance de exibição de suas tradições e sua capacidade de penetração dentro da *mass media*.

Está claro que os meios de comunicação contribuem para a reorganização das tradições, redimencionando a identidade, porém esse redimencionamento é feito a partir de apropriações diferenciadas, as vezes em mão única, dos elementos culturais e tecnológicos disponíveis. (BREGUEZ, 2004 p. 43).

A exibição global de uma realidade regional qualquer permite que ela saia de um eixo individual e lhe joga em meio ao conhecimento coletivo permitindo que sua realidade altere outras realidades, desde que claro, essa cultura popular a ser mostrada esteja no foco da lente da câmera. Ser o foco é o fator condicionante limiar que mantém

ou tira o *folk* de seu isolamento midiático.

É a presença da câmera e seu sujeito na tomada que possui o poder de detonar em outrem (no existir para outrem, ou, melhor dizendo, o outrem “sujeito da câmera em mim” que estou de frente para a câmera). (RAMOS, 2008, p. 111).

O espectador ao buscar maiores informações sobre o conteúdo exibido, passa a adquirir os conhecimentos, ainda que de maneira informacional, das realidades retratadas, transformando-os em atores sociais, que são indivíduos dentro da comunidade com o poder de alterar a realidade na qual estão inseridos.

O objeto (o grupo de ciberrevolucionários tunisianos da página Kooora Tunisie) enquanto ator social da interatividade, pode não mudar a realidade de seu contexto social com a exibição do documentário, mas, pode com a exibição de sua cultura, alterar sim, a realidade de pessoas distantes de seu habitat que a partir do reconhecimento de tal cultura adquirem nova visão de mundo, por meio do conhecimento que foi compartilhado através da tecnologia.

O que consolida uma inteligência coletiva não é a posse do conhecimento – que é relativamente estática –, mas o processo social de aquisição do conhecimento – que é dinâmico e participativo –, continuamente testando e reafirmando os laços sociais do grupo social (JENKINS, 2008, p. 86).

Ocorre a amplificação no que diz respeito às idiossincracias da personagem documental porque a exibição a nível global não necessariamente acarretará mudanças em sua realidade cotidiana, mas sim exporá e poderá agregar aos *interagentes* particularidades de sua realidade.

A alteração em sua realidade só acontece se o nível de imersão chegar a um nível de intensidade que faça com que o *interagente* busque o lugar de origem do conteúdo exibido no documentário e por meio dessa busca ocorra o encontro do *interagente* com o objeto documental, tornando-os ambos promotores de mudanças significativas nos lugares antes isolados em espaços distintos e agora conectados através do conteúdo audiovisual, como no caso do contato do público brasileiro com os

ciberativistas árabes em sua *ciberrevolução* que está concebendo a chamada Primavera Árabe.

4.1 O caminho da racionalidade orgânica através da rede

As sociedades em rede oferecem a possibilidade de reconstrução racional da esfera pública, muito embora exista um forte viés de controle burocrático da informação e da comunicação na forma com a qual seus projetos se apresentam. A falta de regulamentação – a falta de mecanismos públicos de proteção – sobre a obtenção, o armazenamento e a utilização dos dados acentua as características do processo de virtualização da vida, ou seja, do processo crescente de satisfazer à necessidade de apropriação privada, individual e desterritorializada do espaço virtual existente.

A vida nos espaços virtuais pode acentuar distorções entre aqueles cidadãos que têm condições privadas de ingressar no mundo das novas tecnologias e aqueles que dependerão de políticas públicas de governo para fazê-lo. O processo de construção das redes tem que ser radicalizado e, para tanto, três condições se impõem para a democratização das TICs no modelo orgânico de desenvolvimento racional de modernização material da sociedade em rede:

A primeira condição é a mais simples de implantar e já vem sendo utilizada em muitas cidades no Brasil e no mundo, embora dependa de investimentos que nem sempre estão na pauta das prioridades governamentais, seus resultados são rápidos e não envolvem processos de longa duração: trata-se da extensão do direito à banda larga para todos, através de infovias públicas de conexão à rede mundial de computadores. A infovia radical permite a construção de um espaço virtual para todos, o qual passa a disponibilizar todas as informações sobre suas manifestações culturais, seu governo, seus negócios e seus cidadãos.

A segunda condição diz respeito a um princípio maior: para que o cidadão possa ter liberdade de escolha que permita o exercício da criatividade diante do mundo tecnológico é preciso que se utilizem todos os meios possíveis para a consecução de um projeto de Educação radical. A escola, as praças públicas, as organizações – do governo, da iniciativa privada e do terceiro setor –, os conselhos gestores, os partidos políticos, os sindicatos, as associações e as Igrejas têm que se transformar em lugares da educação

formal, da educação continuada para o trabalho, da educação tecnológica e da educação cidadã. É um projeto muito mais complicado do que investir em banda larga para todos e, mesmo que os recursos sejam alocados em políticas públicas educativas, os resultados serão colhidos em médio prazo se nós conseguirmos vencer o desafio de aproveitar todos os métodos disponíveis: os da escola tradicional, os ligados a EaD, os que acontecem no ambiente de trabalho em *learning organizations*, ou que operam com a linguagem não verbal como a *media literacy* (BIZELLI; CERIGATTO, 2010), entre outros.

Somente quando caminharmos no sentido de garantir as duas primeiras condições de radicalização na construção da sociedade em rede, nós seremos capazes de realizar plenamente a terceira condição: participação democrática radical na construção da esfera pública, na construção da ágora grega.

Do lado do cidadão, só a educação garante o exercício da liberdade de escolha democrática sobre os assuntos que dizem respeito à vida material. Do lado do poder legalmente constituído, são as estruturas governativas permeáveis – porosas à participação popular – que reconstroem as condições de governabilidade e governança contra a forma individual de apropriação das novas TICs, ou seja, que recuperam o processo pedagógico decorrente da participação popular.

As lutas históricas para a construção de uma sociedade humana mais justa já consagraram alguns direitos fundamentais para os cidadãos. Falar de infovias radicais é incluir a conexão de banda larga como direito à infraestrutura urbana básica – assim como água tratada, luz elétrica e esgoto sanitário – para garantir a qualidade de vida. A Coreia do Sul, por exemplo, universalizou o acesso à rede, juntamente com outros países como Japão, Suécia, Canadá e Bélgica.

Delineia-se um papel importante para o caminho racional e orgânico de superação das condições de exclusão e pobreza na sociedade de consumo atual. No capitalismo, cria-se todo um setor de consumo para atender as necessidades daqueles que podem pagar pelos serviços essenciais à reprodução da vida. No entanto, as fotografias estampadas nas cidades atestam a falência do mercado em atender os que vivem à margem da sociedade econômica, excluídos do assalariamento mínimo para sua reprodução ou de sua família.

Na trilha racional, os governos precisam reverter o quadro exposto por Matus (2000), quando afirma que as equipes governativas se preparam para ganhar as eleições,

mas não se preparam para governar.

Essas equipes têm que ser educadas em dois sentidos: por um lado, têm que estar habilitadas para discutir planos de gestão, potencialidades e vulnerabilidades de meios para a sua execução e indicadores de avaliação de desempenho que serão usados para medir os resultados obtidos, trabalhando, portanto, com a lógica gerencial; por outro lado, têm que aprender o diálogo com os agentes sociais e os cidadãos, usando a criatividade para trazer o cidadão para dentro do governo.

Os atores públicos – dirigentes políticos, equipes de governo e máquina administrativa – e a população em geral devem traçar as bases para que as ferramentas gerenciais sejam desenhadas, construídas, colocadas em funcionamento e avaliadas.

Malha virtual, ERPs, bancos de dados multifinalitários, portais de governo, indicadores online da situação social, política, econômica e cultural; planos de políticas públicas; tudo enfim que diga respeito ao empowerment dos atores urbanos e aos processos de accountability do espaço público tem que ser redesenhado sob a ótica da transparência. Sistemas informatizados podem aperfeiçoar a captação de recursos financeiros próprios e gerenciar melhor os gastos públicos, permitindo transparência governamental, mas o desafio maior é construir um modelo de gestão compartilhado entre os atores públicos. É um desafio educacional que nos leva à construção de uma nova governança pública (BIZELLI; CINTRÃO, 2012). Um exercício assim desenhado pressupõe educação para todos de forma radical: os meios tecnológicos devem oferecer educação básica, educação tecnológica, educação para o trabalho e educação cidadã, segundo a necessidade compartilhada na Ágora.

No entanto, é importante lembrar que a polis grega tem mais uma lição interessante a nos ensinar sobre o processo racional e orgânico de construção do conhecimento: a própria participação na vida da cidade é responsável pela educação do cidadão.

Recuperam-se, portanto, características fundamentais (CASTORIADIS, 1987) sobre a democracia direta, na forma com era entendida em Atenas. A primeira diz respeito ao direito à isonomia: todos os cidadãos exercem de forma intransferível o seu direito de participar da construção da polis e assumem a responsabilidade decorrente das decisões tomadas. Aqui se funda uma nova pedagogia baseada no exercício ético de participação nas disputas pela vida digna para todos no território urbano.

A segunda característica lembra que a escola da participação popular não conta com o especialista para gerar pareceres de mérito que prevaleçam sobre a vontade coletiva, já que todos conhecem as demandas da polis e são especialistas na participação cidadã. No método pedagógico que se estabelece sobre a territorialidade da cidade moderna mais justa todos podem ensinar e aprender. Trabalhos de construção participativa que têm como objeto o território da cidade demonstram claramente esse princípio. (BIZELLI; ALVES, 2010)

Garantido um método que comprometa a todos com um único objetivo, a terceira característica se concretiza: não é mais possível separar a comunidade cidadã do governo, ou seja, como foi dito antes, ambos são indissociavelmente e indistintamente a polis. É esse o processo direto de participação democrática radical na reconstrução do território. Cria-se a possibilidade de romper com a desterritorialização provocada pela virtualização da vida, quando se traz o cidadão para exercer o seu direito à isogoria na discussão e operação das manobras que determinarão a materialidade do território.

A revalorização do espaço público, da ágora, integrando dirigentes políticos, equipes de governo, máquina administrativa e cidadãos sobre uma base territorial concreta – um bairro, uma área de proteção ambiental, um monumento histórico – reinventa a participação direta na gestão democrática, reinventa o planejamento estratégico participativo, ultrapassando o cenário de disponibilidade de informações, ou seja, ultrapassando o fato do cidadão poder enxergar e avaliar as ações que os agentes públicos realizam. A população participa diretamente da gestão pública, ajudando a decidir a agenda e a execução das políticas públicas e, portanto, quanto mais educada ela for, mais terá capacidade de resposta criativa e de exercício da liberdade cidadã.

A democracia direta na nova cidade indica as diretrizes necessárias para o desenvolvimento – econômico, social, ambiental, político, administrativo e cultural – futuro, abrindo possibilidades para novos arranjos produtivos, para novas oportunidades de emprego e renda; para a melhoria da saúde, educação e desenvolvimento humano; agindo para consolidar a justiça social e a sustentabilidade da vida humana no território. O fortalecimento dos atores no planejamento estratégico do espaço público – enquanto consolidação de um local de aprendizagem – é o centro da preocupação, já que se reconhece que a cidadania só se concretiza quando na esfera pública estão integradas as lideranças e as representações dos seguimentos que compõem o tecido social da comunidade, marcando seus valores, seus anseios, suas necessidades imediatas;

descobrimos e revelando as suas diferentes capacidades e competências, em favor da convivência na polis una.

O documentário interativo, surge como mais um ferramenta dentro das TICs, que permite a criação de um caminho racional e orgânico para que haja um crescimento endógeno. Mais que isso, porém, cria-se a possibilidade de recuperação do território como elemento agregador da vida material. Se pensarmos na participação das TICs na construção do novo espaço público, deparar-nos-emos com possibilidades significativas envolvendo o novo modelo de fazer televisão, particularmente nos aspectos que dizem respeito à interatividade e à multiprogramação.

Delimitados os contornos de uma proposta racional e sistêmica para a Sociedade da Informação, é patente que a velocidade permitida pelas TICs inundou os processos de troca de informação e de comunicação provocando desvios com resultados importantes para se repensar a forma tradicional da política, o jogo de interesses nas formações sociais e os processos de construção do desenvolvimento economicamente sustentável. Sob essas novas lógicas é que vale a pena analisar o ciberativismo tunisiano.

O documentário interativo sobre ciberativismo permite a educação acerca do tema a partir da retroalimentação de conteúdo. O ciberespaço se constitui em um espaço de comunicação proporcionado pela interconexão mundial dos computadores e de suas memórias. O termo especifica não apenas a infraestrutura material de conexões para a comunicação digital, mas também o grande universo de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam, alimentam esse universo, consomem seu conteúdo e o tornam coletivo no ciberespaço das comunidades virtuais que se manifestam nas redes sociais. Na televisão digital interativa, o documentário surge dentro do que pode ser chamado de tele-espaço, o espaço semelhante ao ciberespaço, onde o vídeo se transforma em hipertexto, com seus conteúdos anexos.

O tele-espaço é o novo campo onde o documentário pode se manifestar se retroalimentando com recursos interativos propostos. Neste aspecto é dada a possibilidade de educar-se geograficamente e historicamente a respeito da Tunísia: a partir da narrativa documental sobre o ciberativismo da página Kooora Tunisie. O conteúdo disponível pela interatividade permite a fixação do conhecimento acerca do documentário e amplifica o discurso do documentarista.

O documentário se trata de uma experimentação desta linguagem no ambiente

do tele-espço e permite considerar que o gênero documental, já tido como ferramenta educativa, amplie suas possibilidades com os recursos interativos. Fazem-se necessárias mais experimentações e também investimentos de programação e de produção de conteúdo para testar diferentes temas.

Um novo ambiente audiovisual, tal como descrito no formato do tele-espço, ou mesmo o uso de um novo gênero, como o documentário interativo, pode criar novas perspectivas para temas pouco estudados, como o ciberativismo tunisiano.

Por um lado, o que hoje nos permitem as TICs – ou as novas formas que decorrem de suas derivações criativas – é dar nova vida a movimentos que buscam romper, ou apenas resistir, àquelas estruturas que impedem a mudança, seja ela política, social ou econômica, seja ela de comportamento, identitária ou cultural, seja ela de relação entre homem e natureza, dos seres humanos entre si ou religiosa.

Por outro lado, é preciso reconhecer que as novas tecnologias recriam ambientes também para a reestruturação sistêmica da sociedade moderna, conduzindo a racionalidade às suas fronteiras, permitindo que velhos conceitos possam ser resignificados na direção da ágora grega.

5. Capítulo IV: Uma proposta para documentários interativos: *Kooora Tunisie – Ciberativismo Tunisiano*

"O dever de todo revolucionário é fazer a revolução."

Ernesto Guevara de La Serna, El Che.

5.1 O ciber caminho para a resistência à integração sistêmica: a Tunísia

Nossa personagem documental é a página no Facebook *Kooora Tunisie*. O surgimento da página, segundo os criadores, vem de *sítes* que antecedem o 14 de janeiro de 2011, data que os tunisianos definem como o marco de sua revolução, já que foi o dia da queda do ditador Ben Ali.

A Revolução Tunisiana teve oficialmente 338 mortos e 2174 feridos e seu estopim foi quando, em dezembro de 2010, um jovem feirante se auto imolou por ter seus produtos confiscados. Depois de quatro semanas de protestos intensos e uma greve geral, Ben Ali, no poder desde 1987, refugiou-se na Arábia Saudita. Os tunisianos reivindicam inclusão econômica, política e social. O movimento foi levado às ruas em sua maioria por jovens, já que 42% da população tunisiana tem menos de vinte e cinco anos de idade. A maioria se identificando com Mohamed Bouazizi, o jovem sem condições financeiras que num ato de desespero se autoimolou aos vinte e seis anos.

O ciberativismo em um primeiro momento consiste em uma virtualização do conhecimento ativista e sua disponibilização a qualquer um em qualquer lugar do mundo com acesso a internet. “Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mudar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular.” (LEVY, 1999, p. 18).

A página Kooora Tunisie virtualiza em seu ciberespaço o movimento que se dá nos cafés, ruas e universidades, criando em sua interface um ponto de encontro, de discussão e difusão de informações acerca da realidade do país norte-africano. Possui até a data de dezembro de 2012 mais 213.000 membros, e, é alimentada diariamente com textos, fotos e vídeos incentivando e buscando a democracia, denunciando abusos por parte de autoridades tunisianas e reportando erros da mídia internacional.

Após a queda de Ben Ali, um governo provisório foi instalado na Tunísia e houve uma emigração em massa dos tunisianos para a Europa e países vizinhos. Perante a censura da ditadura e durante a instabilidade política, a luta tunisiana se deu através da internet, onde o coletivo Anonymous se solidarizou com o movimento tunisiano.

O *site* da bolsa tunisiana, do Ministério das Relações Exteriores, do Ministério da Indústria, do Ministério do Comércio e até da presidência foram atacados por *hackers*. Fotos das violentas dispersões circularam o mundo todo via Twitter e vídeos foram distribuídos através de celulares para os canais France 24 e Al Jazeera.

Para tentar estancar o fenômeno, as autoridades tunisianas bloquearam páginas no Facebook e utilizaram filtragens globais. Mas os jovens conseguiram se organizar, justamente pelo Facebook, para as grandes manifestações de 14 de Janeiro de 2011.

Em 6 de janeiro de 2011, seis blogueiros, ciberdissidentes, foram presos pela polícia e páginas de mídias estrangeiras como France 24, Al Jazeera, Le Nouvel Observateur, BBC e Rue89 foram bloqueadas. Ao mesmo tempo, o site WikiLeaks denunciou a corrupção do clã Ben Ali-Trabelsi, tendo sido traduzido para os tunisianos em *sites* como o *nawaat.org*, instrumento que canalizou e popularizou a ira contra o governo.



Figura 1: Imagem de divulgação do grupo Anonymous em apoio a

revolução na Tunísia.

No entanto, foi através do Facebook – onde cerca de onze milhões de tunisianos tem perfis – que a revolução se alastrou, junto com o compartilhamento de vídeos denúncia hospedados no Youtube e/ou no Dailymotion. Na internet, muitas vezes mascarados sobre falsos nomes, comunidades no Facebook denunciaram a corrupção, popularizaram discursos em um espaço livre e democrático. Os coletivos virtuais disseminaram as denúncias e os discursos populares.



Figura 2: Interface da página Kooora Tunisie no dia 23/10/2012

Exemplo de tal fenômeno é a eleição para ministro do blogueiro Slim Amamou – atual ocupante da pasta da Juventude e dos Esportes – que foi preso por Ben Ali e libertado após a fuga do ditador. Toda a trajetória de Slim foi acompanhada no Twitter: sua resistência à Ditadura, sua prisão e o anúncio de sua posse no cargo de ministro.

A internet foi o veículo que levou para o Ocidente as notícias sobre os fatos ocorridos no seio da sociedade tunisiana, mostrando a adesão popular ao movimento revolucionário e demonstrando a influência das denúncias para fomentar ciberativistas a disseminarem ideias de mobilização à massa que estava distante da rede, enquanto a maior parte da população sequer tem computador. A rede garantiu a construção de ideias que ganharam as ruas e repercutiram mundialmente através do *ciberativismo*.

A rede, portanto, através da interatividade permitiu a formulação de um conhecimento coletivo, mais, permitiu organizar a resistência ao ordenamento sistêmico. A interatividade que a rede disponibiliza dá sustentação ao agir e reagir com o meio, para além da interação, a qual ocorre a partir de uma troca ou intercâmbio com a delimitação clara das figuras do emissor e do receptor, não provocando a liberdade para uma criação coletiva, ou seja, limitando o processo interativo:

A interatividade que pode ocorrer em qualquer plataforma que permita sua utilização alcança seu máximo potencial em um espaço tecnológico de inteligência coletiva, onde o papel de emissor e receptor se confunde: a internet; o ciberespaço, é onde a comunicação se horizontaliza.

A internet potencializa os conhecimentos e amplifica as vozes antes dissonantes, permitindo na tela a horizontalização dos que fora dela formam uma pirâmide e foi este meio o escolhido pelos jovens dissidentes árabes para fazer ecoar sua revolta contra o sistema dominante.

Todos são iguais na rede, o ambiente democrático por excelência. “Seria a transmissão de informações a primeira função da comunicação? Decerto que sim, mas em um nível mais fundamental o ato de comunicação define a situação que vai dar sentido às mensagens trocadas.” (LÉVY, 1993, p. 21).

Por meio da fala de Lévy podemos notar a importância da troca de mensagens, da interação para a comunicação como ato primordial do qual é permitida a própria evolução comunicacional. Mais do que estímulo, a interatividade permite a construção

conjunta de conhecimentos e a agregação de valores por meio dos interagentes (BIZELLI; STIPP, 2011) e exponencial desenvolvimento de conhecimentos diversos.



Figura 3: Conteúdo da página Kooora Tunisie, acessada no dia 23/10/2012.

O encontro com a página no Facebook Kooora Tunisie se deu após a escolha concreta do tema do documentário: ciberativismo. Em primeiro momento, contatei dois grupos proeminentes do ciberativismo levado á pratica cotidiana: a ONG ecologista Greenpeace, através de sua página Ciberativista, e o grupo feminista ucraniano Femen.

Em relação ao Greenpeace, após trocas de emails com o porta-voz Gustavo, foi decidido que não seria interessante para o Greenpeace participar do documentário

devido ao grande contraste entre a adesão virtual (que chega a milhões de pessoas, dependendo da causa abordada) e a adesão real em manifestações (são raros os casos em que as manifestações contam com um número de participantes que atinja três dígitos no Brasil). O grupo Femen respondeu positivamente em relação à concessão de entrevista após trocas de mensagens no Twitter e emails. Ao mesmo tempo, após extensa pesquisa, houve o encontro com a página Kooora Tunisie e obter sucesso em tentativa de contato através de mensagens privadas por mais de dois meses, quando um porta-voz da Kooora Tunisie chamado Akram concordou em conceder entrevista através do software Skype.

Dada a complexidade de se criar um documentário interativo, e, principalmente, das dificuldades em abordar adequadamente os temas específicos ciberativistas, optei por entrevistar somente o grupo da página Kooora Tunisie, porque deste modo a interatividade teria possibilidades maiores de se trabalhar com temas educacionais como geopolítica e história, por se tratar de um grupo ligado à mudança estrutural de um país, cujas peculiaridades são pouco conhecidas no Brasil. Fazer um documentário sobre o Kooora Tunisie, permitiria portanto trazer ao Brasil outro olhar sobre a Revolução de Jasmim e fazer a Tunísia tornar-se pauta de discussão.

A entrevista com o porta-voz Akram se deu em francês, o segundo idioma oficial da Tunísia e foi realizada no dia 14 de abril de 2012. Depois de uma entrevista de cerca de sessenta minutos, Akram concordou que a entrevista continuasse durante uma reunião *online* do Kooora Tunisie, na qual mais quatro revolucionários foram adicionados à conversa. Por motivos de segurança eles não mostram o rosto.

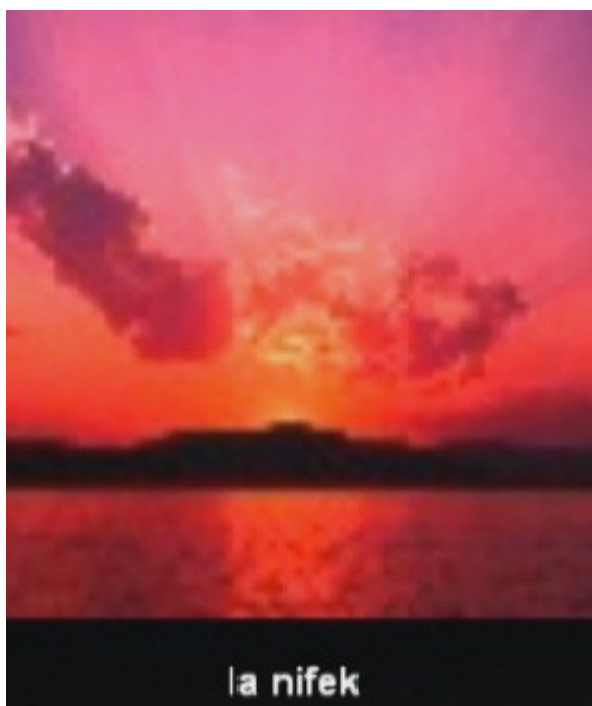


Figura 4: Avatar do revolucionário Akram, com seu nickname “la nifek”, com o qual ele concedeu a entrevista no dia 14 de abril de 2012.

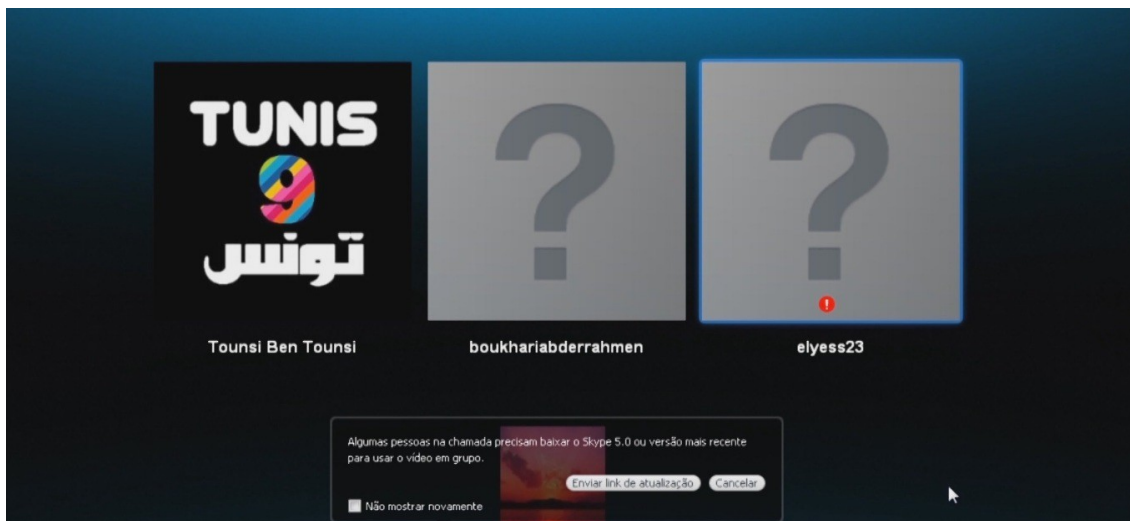


Figura 5: Imagem da reunião online do Kooora Tunise via Skype no dia 14 de abril de 2012.

Ao todo foram registrados cerca de noventa e seis minutos de entrevista, que resultaram em um conteúdo final de doze minutos editados, com uma breve abertura realizada a partir de colagens de notícias da imprensa mundial sobre a Revolução

Tunisiana para demonstrar sua repercussão pelo mundo e uma introdução explicativa em português.

Imagens de internet foram utilizadas para cobrir as falas dos revolucionários a fim de tornar o documentário mais atrativos. Ele foi legendado em português sob uma sólida faixa negra, a fim de demonstrar a importância do discurso dos tunisianos e de dar foco central às suas palavras.

5.2 Um roteiro de documentário interativo para “Kooora Tunisie: ciberativismo tunisiano”

Os aspectos diferenciais em relação ao documentário interativo iniciam-se na pré-produção do projeto quando busca-se pensar a abordagem do conteúdo, visualizando as interações a priori.

No caso do Kooora Tunisie, que é um documentário realizado a partir de uma entrevista via Skype, questões e textos foram omitidos, recorrendo a interação para preencher tais demandas. Deste modo é permitido ao documentarista focar-se no ato da produção nas questões pertinentes que o fizeram buscar a personagem documental.

Por exemplo, ao invés de introduzir ao público brasileiro qual é a situação na Tunísia e qual é este país, perguntando isto ao entrevistado ou realizando uma sonora, recorreu-se à aplicação interativa que permite ao *interagente* obter tal informação ou simplesmente ignorá-la a seu bel prazer durante a visualização do documentário.

Durante o processo de decupagem do material capturado busca-se encontrar os pontos chaves, onde a interação pode ocorrer e ampliar o conteúdo de modo a, de fato, educar-se acerca deste conteúdo. Deste modo o processo de edição cria sub-edições capazes de abarcar os recursos inseridos.

Segue abaixo o roteiro decupado de Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiano

KOOORA TUNISIE: CIBERATIVISMO TUNISIANO

00:00 JORNAL: Os protestos tomaram conta das ruas da Tunísia, graças às redes

sociais.

00:07 JORNAL 2: Finalmente após vinte e três anos no poder, ocorre a queda de Ben Ali.

Ele deixou o poder após governar o país com mão de ferro.

00:17 JORNAL 3: Hoje discutiremos a internet e a Tunísia. Qual o papel da internet nessa revolução?

Muitos dizem que esta revolução não teria ocorrido sem a internet e as redes sociais. O Facebook teria contribuído para a deflagração do movimento ou apenas em sua propagação?

Seria uma coincidência esta revolução acontecer algumas semanas após as revelações do Wikileaks?

00:47 TÍTULO: Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiano

00:53 Off: No dia catorze de janeiro de 2011, o mundo assistiu à queda do ditador tunisiano Zine El Abnedine Ben Ali, era a Revolução de Jasmim, a primeira da chamada Primavera Árabe.

Os protestos que levaram à Revolução tiveram como estopim a auto-imolação do jovem feirante Mouhamed Bouazizi, que não tinha mais dinheiro para pagar propinas aos fiscais.

A Revolução de Jasmim é tida como a primeira a utilizar a internet, através das redes sociais, como ferramenta ativa da revolução. Para saber mais, contatamos revolucionários da página no Facebook Kooora Tunisie.

Segue agora uma entrevista via Skype, onde por motivos de segurança os revolucionários não mostram o rosto, mas demonstram a força de seu discurso e a luta por uma Tunísia livre e democrática.

01:48 TÍTULO: Entrevista realizada em 14 de abril de 2012

01:50 TÍTULO: Como surgiu a página Kooora Tunisie?

01:54 ENTREVISTADO 1: Na verdade a página Kooora Tunisie foi criada antes de Ben Ali cair, antes da queda do ditador, antes da queda da ditadura na Tunísia, antes da revolução e a ideia do nome é como um jogo de palavras: Kooora Tunisie é para dizer na verdade que a Tunísia parece uma bola entre o pé do político e o atacante, então não é no sentido literal, porque em árabe...kooora... kooora quer dizer bola.

Muita gente acredita que a página fala de futebol, mas a página não fala de futebol, é um jogo de palavras, quer dizer que a Tunísia e todos os países se transformam numa bola e essa ideia surgiu para não sermos censurados pelo regime, e, nós tentamos com esta página divulgar todos os eventos na época da revolução: mostrar fotos, mostrar vídeos de mártires, e nós conseguimos mostrar os instantes mais importantes da Revolução Tunisiana.

03:20 TÍTULO: Como está o ciberativismo tunisiano hoje?

03:23 ENTREVISTADO 1: A página mais popular na Tunísia é uma página revolucionária que tem muito impacto nas ruas, e nós participamos juntos com todos os cidadãos, permitindo a luta contra o antigo regime e a mudança de governo, e isso foi depois da revolução. Em seguida por buscar melhoras, por criticar o governo, e para tentar melhorar as coisas, porque o gosto da revolução trouxe objetivos, alterações sociais, nós vivemos verdadeiramente uma democracia, como na Europa.

04:09 TÍTULO: Qual o papel da internet na revolução de 2011?

04:11 ENTREVISTADO 1: Na verdade a internet exerceu um papel principal durante a revolução: na Tunísia nós não tivemos muitas opções, o regime foi verdadeiramente um regime ditatorial totalitário, os tunisianos não podiam respirar. Nos cafés não podíamos falar, e não havia outros meios para driblar esta ditadura, e a internet foi o único meio que os jovens tunisianos descobriram para derrubar esta ditadura.

Com muitos tunisianos no estrangeiro e na Tunísia, fazendo um trabalho que se complementa, com jovens filmando na Tunísia e enviando por email para os tunisianos nos estrangeiro, gerando apoio em todas as comunidades tunisianas no estrangeiro e

onde eram acolhidos: mudamos o Facebook. O motivo social se tornou o nosso conceito: O Facebook foi criado para falar com amigos, sair com eles, fazer piadas, divulgar músicas e etc, e, os tunisianos descobriram que esse meio podia ser eficaz contra a ditadura, divulgando informações e compartilhando, e, então utilizamos este meio que foi realmente eficaz contra a ditadura, a arma mais fatal que fez cair Ben Ali, na verdade não diretamente, mas, como forma de driblar, porque a ditadura não conseguia prender todos os tunisianos da internet.

A ditadura só acaba com as pessoas resistindo nas ruas: uma ditadura pode durar anos e anos, mas quando as pessoas passam a se expressar, a força ditatorial não resiste a este impacto, e o meio ciberativista foi a arma que os tunisianos conseguiram, e, o Facebook graças às particularidades da Tunísia, que faz muito uso da internet, especialmente do Facebook..., então esta sociedade, com alta porcentagem de gente conectada, permitiu este alcance do Facebook.

07:02 TÍTULO: Liberdade de expressão antes e depois de 14 de janeiro de 2011

07:06 ENTREVISTADO 2: Os jovens tunisianos não tem meios de se comunicar, de compartilhar ideias, porque a mídia tunisiana estava nas mãos da ditadura, do regime tirano, mas pode-se dizer que antes de 14 de janeiro, o único meio que os jovens tunisianos encontraram para se expressar foi o Facebook, na Tunísia, no Egito, na Síria, na Líbia, é tudo muito parecido.

07:33 ENTREVISTADO 3: Uma dificuldade durante o regime de Ben Ali foi se manter anônimo: para proteger a si mesmo e sua família. De encontrar solução para a censura, porque na internet tunisiana, eles prendiam os internautas por mensagens, novos artigos, e coisas assim, e, nós tivemos muitas dificuldades durante a revolução, mas nós tivemos apoio depois de várias mídias como Al Jazeera, France 24, para sempre encontrar a boa informação rapidamente. Durante a revolução haviam muitas informações ao mesmo tempo, então fazer uma boa triagem e passar boas informações, e escolher antes da revolução a informação que não se tornasse um obstáculo ou soasse negativa.

08:48 TÍTULO: Pós Ben Ali

08:51 ENTREVISTADO 4: Muitas pessoas aqui na Tunísia dizem que não há revolução, que é uma revolução invisível porque segundo eles, é como alguma mudança e não uma

revolução, porque não conseguimos prosseguir, não conseguimos mudar.

09:20 ENTREVISTADO 2: A revolução ainda não terminou.

Antes era a luta contra o regime de Ben Ali, e agora é a luta contra a contra-revolução. Se há uma revolução, existe também uma força de oposição, e este é o grande problema na Tunísia e também no Egito.

09:39 TÍTULO: Objetivos

09:42 ENTREVISTADO 2: Os objetivos são: continuar a revolução. Porque no dia 14 de janeiro o ditador se foi, mas ainda existe todo um regime, então devemos criticar o governo, e esta é a importância do ciberativismo: partilhar as informações que a mídia, infelizmente corrupta, não compartilha.

Deve-se lembrar que antes de 14 de janeiro existia no Facebook páginas pró-regime, pró-ditadura e que ainda existem fazendo seu trabalho, não são, então, todas as páginas do Facebook em prol da revolução.

10:21 ENTREVISTADO 1: Queremos verdadeiramente mudanças, mudanças pragmáticas, que se fazem sentir nas ruas, não queremos meras mudanças de discursos. Buscamos um novo sistema, porque no estrangeiro, se os outros países estão avançados são graças à estas instituições, são graças à liberdade de imprensa, graças à justiça, e na Tunísia estamos tentando mudar estas instituições, porque é isto que permanece: não é a mudança de pessoa, o que permanece são as mudanças institucionais.

Nós na Tunísia temos muitas competências e temos muitos jovens que sofrem com o desemprego, e, desde o século XX, muitos jovens estão nas universidades: temos muitos técnicos, engenheiros, médicos, e, que infelizmente apesar da competência continuam no desemprego, e, também queremos que nossa gente que está no estrangeiro, porque se exilaram devido ao antigo presidente..., que voltem à Tunísia.

Por último, gostaríamos que todas as liberdades e leis que são de direito, que se estabeleçam porque fomos privados desta liberdade, fomos privados destes direitos, então, que eles sejam escritos na constituição.

11:51 TÍTULO: Qual a mensagem do Kooora Tunisie para o mundo?

11:57 ENTREVISTADO 2: A mensagem que queremos passar aos jovens ciberativistas do mundo árabe é que se mantenham vigilantes: que protejam os interesses de seus países. Nós os encorajamos a resistir, a continuar a revolução. Deve-se continuar a revolução.

12:10 CRÉDITOS

A ideia inicial era seguir o roteiro abaixo para a inserção das aplicações interativas:

	NARRATIVA PRINCIPAL	RECURSO INTERATIVO	INTERATIVIDADE
TRILHA	Abertura e títulos		
SONORA		Surge ícone ao ser falada a palavra "ciberativismo".	Entrevistado fala sobre o tema.
SONORA		Ícone ao falar a palavra Tunísia.	Vídeo mostrando a Tunísia e citando dados políticos, econômicos, geográficos e humanos.
SONORA		Surge ícone ao ser falado: Mundo Árabe.	Vídeo com especialista tratando sobre o tema.
SONORA		Surge ícone: Para saber mais. Onde o click leva a textos com links.	Link da página Kooora Tunisie .
TRILHA	Sobe créditos.		

Após saber através do programador Fabio Cardoso, que seria impossível realizar através do *software* Ginga, esse tipo de inserção interativa: na qual as

aplicações surgem de acordo com o conteúdo, foi encontrada como solução a inserção total de aplicações conforme a imagem abaixo:

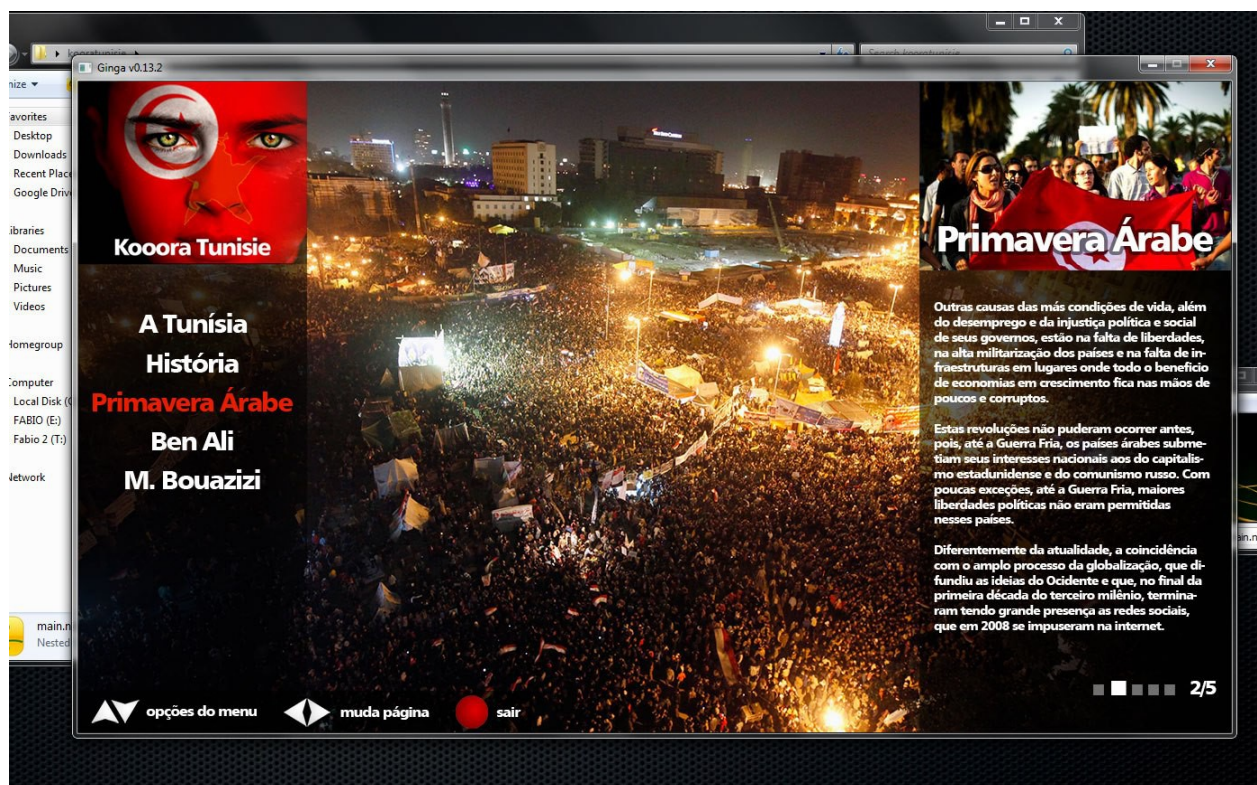


Figura 6: Interface da plataforma teste das aplicações interativas.

Através do modo representado, o *interagente* consegue acessar o conteúdo aplicativo durante toda a reprodução do documentário. Apesar de haver uma entrevista com o jornalista francês Frédéric Bardeau, escritor do livro *Anonymous: Peut-ils Changer le Monde?* Anonymous: Será que eles podem mudar o mundo? Realizado em coautoria com outro jornalista francês, Nicolas Danet, mas, que infelizmente devido às limitações do Ginga, não foi possível inserir como aplicação interativa, sendo encontrada como solução, adicionar a entrevista como conteúdo extra do documentário e não como conteúdo agregado como previsto inicialmente.



Figura 7: Imagem da entrevista de Frédéric Bardeau sobre seu livro que trata do grupo Anonymous, e que não pode ser inserida através *middleware* Ginga.

Por este não ser um trabalho da linha de tecnologia, não adentraremos as dificuldades técnicas de programação em Ginga, mas deve-se explicitar que graças à elas o projeto inicial de interação linear não pode ser concluído, e foi então escolhida como solução a sobreposição textual com conteúdos educativos acerca da revolução na Tunísia.

5.3 O conteúdo das aplicações interativas

De modo a explicar mais sobre a Revolução de Jasmim, Primavera Árabe e as condições sociopolíticas que levaram a tal revolução, busquei cinco itens interativos:

OPÇÃO *BEN ALI*

Zine El Abidine Ben Ali foi o segundo presidente da Tunísia, após ter assumido a presidência através de um golpe de estado, retirando Habib Bourguiba do poder em sete de novembro de 1987. Ben Ali, nasceu em três de setembro de 1936, é militar de

formação, tendo a graduação de general e vive seu segundo casamento.

Diante de protestos generalizados da população e da perda de confiança por parte dos militares, Ben Ali foi obrigado a renunciar no dia 14 de janeiro de 2011 data em que fugiu para a Arábia Saudita. No dia 20 de junho de 2011, ele e sua mulher, Leïla Ben Ali, foram condenados à trinta e cinco anos de prisão por desvio de verbas públicas.

Em 13 de junho de 2012, ainda asilado na Arábia Saudita, Ben Ali foi condenado à prisão perpétua por um tribunal militar de seu país, por crimes ocorridos durante a repressão aos manifestantes da Primavera Árabe na Tunísia.

OPÇÃO *Mohamed Bouazizi*

Tarek al-Tayyib Muhammad ibn Bouazizi nasceu em 29 de março de 1984 em Sidi Bouzid, Tunísia, e, morreu em Ben Arous em quatro de janeiro de 2011, aos vinte e seis anos. Bouazizi era um feirante, vendendo frutas e legumes.

Bouazizi não tinha um emprego formal, então passou a vender frutas e legumes para ajudar a manter sua família, e com uma renda de U\$ 75,00 mensais ajudava sua mãe e irmã, já que seu pai havia falecido quando ele tinha três anos de idade e desde os dez, Bouazizi trabalhava para ajudar a sustentar a casa.

As autoridades da cidade confiscaram o carrinho de frutas de Bouazizi, alegando ser ilegal a venda ambulante na Tunísia. Assim, Mohamed decidiu ir à sede do governo regional para tentar defender seu caso com o governador, pois tinha poucas opções para ganhar a vida. Após receber um *não* ao seu pedido, comprou duas garrafas de diluente e colocou fogo em si mesmo na frente do prédio do Governo.

Autoridades disseram que Bouazizi não tinha permissão para vender nas ruas, porém de acordo com Hamdi Lazhar (Ministro do Trabalho) nenhuma permissão é necessária para vender com um carrinho. Salem e Samia Bouazizi, respectivamente mãe e irmã de Bouazizi, afirmaram que autoridades tentaram por diversas vezes extorquir dinheiro do vendedor ambulante.

Também foi relatado que Mohamed foi humilhado publicamente, quando uma funcionária municipal lhe deu um tapa no rosto e cuspiu nele, confiscando sua balança e jogando fora suas frutas. O fato de ela ser uma mulher, tornou a humilhação ainda maior. Bouazizi foi reclamar com o governador local, mas ele não quis ouvir. "Meu primo falou, Se você não me olhar, eu vou me queimar," disse Horchane, primo de Bouazizi.

Bouazizi se auto-imolou em dezessete de dezembro de 2010, no que foi o estopim dos protestos que levaram à derrubada do ditador Ben Ali. Ele deixou uma

mensagem para sua mãe no Facebook, pedindo perdão por ter perdido a esperança em tudo.

Bouazizi ficou dezoito dias internado em estado grave, tendo falecido no dia quatro de janeiro de 2011. Cerca de cinco mil pessoas participaram de seu funeral.

OPÇÃO A *Tunísia*:

Nome oficial: República da Tunísia (Al-Jumhuriya-at-Tunusiya).

Nacionalidade: tunisiana.

Data nacional: 20 de março (Independência).

Capital: Túnis.

Cidades principais: Túnis (674.100), Sfax (230.900), Ariana (152.700), Sousse (125.000) (1994).

Idioma: árabe (oficial), berbere, francês.

Religião: islamismo 99,4% (sunitas), cristianismo 0,3%, judaísmo 0,1%, outras 0,2% (1980).

Localização: norte da África.

Hora local: + 4h.

Área: 163.610 km².

Clima: árido tropical (maior parte) e mediterrâneo (litoral).

Área de floresta: 6 mil km² (1995).

População: 9,6 milhões (2000), sendo árabes tunisianos 99%, berberes 1% (1996).

Densidade: 58,68 hab./km².

População urbana: 64% (1998).

População rural: 36% (1998).

Crescimento demográfico: 1,4% ao ano (1995-2000).

Fecundidade: 2,55 filhos por mulher (1995-2000).

Expectativa de vida M/F: 68/71 anos (1995-2000).

Mortalidade infantil: 30 por mil nascimentos (1995-2000).

Analfabetismo: 29,2% (2000).

IDH (0-1): 0,703 (1998).

Moeda: dinar tunisiano.

PIB: US\$ 20 bilhões (1998).

PIB agropecuária: 12% (1998).

PIB indústria: 28% (1998).

PIB serviços: 60% (1998).

Crescimento do PIB: 4,4% ao ano (1990-1998).

Renda per capita: US\$ 2.060 (1998).

Força de trabalho: 4 milhões (1998).

Agricultura: trigo, cevada, azeitona, tâmara.

Pecuária: camelos, ovinos, caprinos, aves.

Pesca: 89 mil t (1997).

Mineração: petróleo, fosforito.

Indústria: alimentícia, produtos minerais não metálicos.

Exportações: US\$ 5,7 bilhões (1998).

Importações: US\$ 8,3 bilhões (1998).

Principais parceiros comerciais: França, Itália, Alemanha, Bélgica, Luxemburgo.

OPÇÃO *História da Tunísia*

Desde o século XII a.C., os fenícios, povo de origem semita, instalavam portos no norte da África. Cartago foi fundada no Século VIII a.C.. Dois séculos mais tarde, o reino de Cartago cobria a maior parte da Tunísia moderna. Após as Guerras Púnicas, em 146 a.C., Cartago passou a ser parte do Império Romano, situação que durou até meados do século VII d.C., quando os árabes muçulmanos conquistaram a região.

Os árabes encontraram tenaz resistência na conquista da região no século VII da Era Cristã e transformaram a cidade de Túnis no mais importante centro religioso islâmico do norte da África.

Em 1574, a Tunísia foi incorporada ao Império Turco-Otomano e permanece administrada por governadores turcos (beis) até 1881, quando se torna protetorado da França. Na Segunda Guerra Mundial, o país, ocupado pelos alemães, é palco de combates. Com o fim do conflito floresce o movimento nacionalista tunisiano.

Em 1956, a França concede independência à Tunísia. Habib Bourguiba, o principal líder nacionalista, é eleito para a presidência em 1959, transformando-se posteriormente em presidente vitalício. Em 1964, seu partido torna-se o único legal. A invasão do sul do país pela Líbia, em 1980, é prontamente repelida. Greves e manifestações populares marcam os anos 80 e refletem na crescente insatisfação com o governo Bourguiba.

Em 1987, o líder é considerado incapaz de governar, sendo substituído pelo primeiro-ministro Zine al-Abidine Ben Ali, que revoga a presidência vitalícia e estabelece a

liberdade partidária. Há uma retomada do crescimento econômico, que chega a 4,8% em 1992, com incremento do turismo e das relações com a União Européia (UE). Ben Ali e seu partido vencem as eleições de 1994. O governo, porém, é acusado de perseguir a oposição, que no ano seguinte ganha as eleições em quarenta e sete prefeituras. O crescimento do fundamentalismo islâmico preocupa o governo.

A condenação do presidente da Liga Tunisiana de Defesa dos Direitos Humanos à cinco anos de prisão, em janeiro de 1998, provoca protestos internacionais. Em maio, o governo anuncia um plano de privatização de cinquenta empresas estatais até o final de 1999.

A partir de 2000, o mundo passa a notar a falta de liberdade na Tunísia e em dezembro de 2010, protestos ecoam por todo o país tendo como estopim a auto-imolação do jovem Mouhamed Bouazizi. Em 14 de janeiro, o ditador Ben Ali foge para a Arábia Saudita. É a chamada Revolução de Jasmim, onde o povo tunisiano passa a buscar instituições democráticas e melhores condições de vida.

OPÇÃO *Primavera Árabe*

Os protestos no mundo árabe em 2010-2012, também conhecidos como a Primavera Árabe, são uma onda revolucionária de manifestações e protestos que vêm ocorrendo no Oriente Médio e no norte da África desde 18 de dezembro de 2010. Até o final de 2012, tem havido revoluções na Tunísia e no Egito, uma guerra civil na Líbia, grandes protestos na Argélia, Bahrein, Djibuti, Iraque, Jordânia, Síria, Omã e Iêmen e protestos menores no Kuwait, Líbano, Mauritânia, Marrocos, Arábia Saudita, Sudão e Saara Ocidental.

Os protestos, de índole social, e, no caso da Tunísia, apoiada pelo exército, foram causados por fatores demográficos estruturais, como condições de vida duras promovidas pelo desemprego, ao que se aderem os regimes corruptos e autoritários revelados pelo vazamento de telegramas diplomáticos dos Estados Unidos divulgados pelo Wikileaks. Estes regimes, nascidos dos nacionalismos árabes dentre as décadas de 1950 e 1970, foram se convertendo em governos repressores que impediam a oposição política credível que deu lugar a um vazio preenchido por movimentos islamistas de diversas índoles.

Outras causas das más condições de vida, além do desemprego e da injustiça política e social de seus governos, estão na falta de liberdades, na alta militarização dos países e na falta de infraestruturas em lugares onde todo o benefício de economias em

crescimento fica nas mãos de poucos e corruptos. Estas revoluções não puderam ocorrer antes, pois, até a Guerra Fria, os países árabes submetiam seus interesses nacionais aos do capitalismo estadunidense e do comunismo russo. Com poucas exceções, até a Guerra Fria, maiores liberdades políticas não eram permitidas nesses países. Diferentemente da atualidade, a coincidência com o amplo processo da globalização, que difundiu as ideias do Ocidente e que, no final da primeira década do terceiro milênio, terminaram tendo grande presença as redes sociais, que em 2008 se impuseram na internet.

A maioria dos protestantes são jovens (os protestos no Egito receberam o nome "Revolução da Juventude"), com acesso à Internet e, ao contrário das gerações antecessoras, possuem estudos básicos e, até mesmo, graduação superior. O mais curioso dos eventos com início na Tunísia foi sua rápida difusão por outras partes do mundo árabe. Por último, a profunda crise do *subprime* de 2008 na qual foi muito sentida pelos países norte-africanos, piorando os níveis de pobreza, sendo um detonador para a elevação do preço dos alimentos e outros produtos básicos.

A estas causas compartilhadas pelos países da região se somam outras particulares. No caso da Tunísia, a quantidade de turistas internacionais e, em especial, os europeus que recebia, promoveu maior penetração das ideias ocidentais; ademais, o governo da Tunísia é um dos menos restritivos.

Os protestos tem compartilhado técnicas de resistência civil em campanhas sustentadas envolvendo greves, manifestações, passeatas e comícios, bem como o uso das mídias sociais, como Facebook, Twitter e Youtube, para organizar, comunicar e sensibilizar a população e a comunidade internacional em face de tentativas de repressão e censura na internet por parte dos Estados

Até à data (12/2012), as manifestações resultaram na derrubada de três chefes de Estado: o presidente da Tunísia, Zine El Abidine Ben Ali fugiu para a Arábia Saudita em 14 de janeiro, na sequência dos protestos da Revolução de Jasmim; no Egito, o presidente Hosni Mubarak renunciou em 11 de Fevereiro de 2011, após 18 dias de protestos em massa, terminando seu mandato de 30 anos; e na Líbia, o presidente Muammar al-Gaddafi, foi morto em tiroteio após ser capturado no dia 20 de outubro e torturado por rebeldes.

Durante este período de instabilidade regional, vários líderes anunciaram sua intenção de renunciar: o presidente do Iêmen, Ali Abdullah Saleh, anunciou que não iria tentar se reeleger em 2013, terminando seu mandato de 35 anos. O presidente do Sudão,

Omar al-Bashir também anunciou que não iria tentar a reeleição em 2015, assim como o premiê iraquiano, Nouri al-Maliki, cujo mandato termina em 2014, embora tenha havido manifestações cada vez mais violentas exigindo a sua demissão imediata. Protestos na Jordânia também causaram a renúncia do governo, resultando na indicação do ex-primeiro-ministro e embaixador de Israel, Marouf Bakhit, como novo primeiro-ministro pelo Rei Abdullah.

6 – Conclusão

Através do documentário que se encontra anexo a esta dissertação, pudemos concluir que é possível educar e entreter ao mesmo tempo. Através do assunto abordado – o *ciberativismo* – foi possível perceber a possibilidade de agregar conhecimentos políticos, culturais, históricos sobre o Oriente Médio e especificamente da Tunísia, país bilingue – os tunisianos falam tanto o árabe como o francês –, que agrega população jovem com um enorme desejo de mudança social.

Para a criação de documentários interativos, a democratização da televisão digital deve ser pensada a partir das práticas que hoje se reproduzem dentro da estrutura das empresas televisivas. Faz-se necessário transformar o modo como se faz e se pensa televisão. Faz-se necessário transformar o cotidiano do profissional de televisão. O *fazer* televisivo deve permitir a pluralidade de diferentes visões profissionais que permitam a interatividade dentro de um veículo cada vez mais multiplataforma que deve se horizontalizar para ser mais democrático.

Para um país que quer favorecer a inclusão social através das possibilidades oferecidas pelas TICs, é preciso que se crie no meio televisivo uma linguagem que reconstrua o ciberespaço a partir dos múltiplos pontos de vista dos interatores, estimulando novas produções e novas formas de produzir, criativas e coletivas.

É preciso reconhecer, porém, que foi construído um mito em torno da interatividade e da interface em televisão digital. É preciso desconstruir a imagem fácil de que todos poderão acessar facilmente conteúdos interativos e de que todos se tornarão produtores de novos conteúdos através do meio digital. Essa interatividade é condicionada as possibilidades materiais do público receptor/interator, principalmente à sua condição de educados para a apropriação dos meios.

Para atingir o objetivo de inclusão digital através da inclusão digital, a nova TV vai precisar ser compreendida pelo público. Por se tratar de uma mídia interativa, que vai oferecer amplas possibilidades de “leituras” diferentes, a TV digital tanto pode atrair o público para um caminho que leve ao conhecimento, quanto pode afastá-lo, ou até assustá-lo. (RIBEIRO, 2004)

A interatividade pode ser um recurso que permita a horizontalização da informação, mas primeiro é preciso que se viabilize o acesso para todos – seja no modelo de extensão da banda larga como política pública governamental, seja no modelo televisão digital com todas as ferramentas embarcadas no aparelho, inclusive *set-top-box* – e depois é preciso que a sociedade avance no sentido de proporcionar educação de qualidade para todos o que permitirá liberdade para os atores no realizar a apropriação dos meios de informação e comunicação.

Só assim teremos possibilidade da criação de novos conteúdos dentro da interface virtual de compartilhamento, o que nos leva a apontar hoje as dificuldades e limitações do Ginga, que não permite uma interatividade simultânea (esta necessita de internet). Essa discussão nos conduz ao sentido ontológico da televisão pensada de forma digital, com interação simultânea, o que, até o momento, só é possível em ambiente da rede mundial de computadores, reforçando a imagem de que o universo cibernético é que se fará multiplataforma.

Para o gênero documentário a interatividade permite olhares múltiplos, ainda que de maneira mais simples, incluindo um texto para fazer uma explanação ao interator, mas isso faz com que o documentarista não esteja mais sozinho em suas asserções sobre o mundo; criando novas demandas para o fazer documental, em permanente construção.

O documentário *Kooora Tunisie: Ciberativismo Tunisiano*, permitiu a criação de fato, de um conteúdo audiovisual com aplicações interativas educativas – as quais podem ser utilizadas como modelo para experimentos futuros – trazendo à cena – durante a sua construção – a busca por apontar um cenário ideal de realização documental - onde será possível sobrepor imagens em cima de conteúdo de fluxo, novas possibilidades audiovisuais de darão no amplo campo do edutretenimento e para seus profissionais.

Em relação ao conteúdo do dispositivo documental - Kooora Tunisie - fica a certeza de vivemos a cultura da convergência (Jenkins, 2008) que faz uso da inteligência coletiva (Lévy, 1993) para sustentar-se: através da internet, imagens captadas com celular foram divulgadas para redes de televisão, num completa fusão e convergência de conteúdos, e esta convergência permitiu o cenário ideal de uma revolução, vinda da ciberrevolução.

A televisão digital interativa é tal como as páginas revolucionárias em rede:

multifacetada, jovem e em permanente transformação.

Referências

ADORNO, Theodor. **A Indústria Cultural**. In: CONH, Gabriel (org). Comunicação e Industria Cultural. São Paulo: Nacional, 1971.

AMÉRICO, M. A produção de conteúdos audiovisuais educacionais interativos para TV digital. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, Santos. **Anais...** Santos: INTERCOM, 2007. Disponível em: <http://www.adtevento.com.br/INTERCOM/2007/resumos/R0813-1.pdf>. Acesso em: 01 jul. 2011.

BARSAM, Richard Meran. **Nonfiction Film: a critical history**. London: George Allen & Unwin Ltda, 1974. 482p.

BATES, P. J. **A study into TV-based interactive learning to the home**. Cambridgeshire: PJB Associates, 2003.

BELDA, F. R. **Um modelo estrutural de conteúdos para televisão digital interativa**. 2009. 292f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) - Escola de Engenharia de São Carlos, Universidade de São Paulo, São Carlos, 2009.

BIZELLI, J. L.; CINTRÃO, L. P. Inovação, governança pública e desenvolvimento local. In: CASAGRANDE, E. E. (Org.). **Política Fiscal e Governança: reflexão teórica e estudos empíricos**. São Paulo: Cultura Acadêmica: 2012, p. -.

_____; STIPP, S. B. C. Desafios educativos para a construção da TV Digital Interativa Universitária. In: HEREDERO, Eladio Sebastián; BRIS, Mario Martín. (Orgs.). **La escuela de la sociedad del conocimiento. Perspectivas innovadoras en Brasil y España**. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 2011, v. 1, p. 79-91.

_____. Cidades Radicais: Educação, tecnologia e participação através da TV Digital Interativa. In: GOBBI M. C.; KERBAUY M. T. M. (Org.). **Televisão Digital: Informação e Conhecimento**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010, v. 1, p. 67 – 86.

_____; ALVES, J. X. S. Planificación estatal, gestión participativa y regulación del territorio urbano. In: GUEDES A. M.; FONSECA F. (Org.). **El control social de la Administración Pública: escenario, avances y dilemas en Brasil**. 1 ed. Madri: INAP, 2010, v. 1, p. 217-242.

_____; CERIGATTO, M. P. Media Literacy nas plataformas digitais educacionais: proposta para a formação de professores. In: **Anais do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. São Paulo: Intercom, 2010, v. 1, p. 1-9.

BREGUEZ, Sebastião, (org.) **Folkcomunicação: Resistência Cultural na Sociedade Globalizada**. Belo Horizonte: INTERCOM, 2004.

CALDAS, Waldenyr. **Cultura de Massa, e políticas de comunicações**. São Paulo: Global. 1986.

CASETTI, Francesco e DI CHIO, Federico. **Cómo analizar un film**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1991.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede, a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999. V.1.

JENKINS, Henry. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

KERCKHOVE, Derrick de. **Texto, contexto e hipertexto: três condições da linguagem, três condições da mente**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, n.22, dez. 2003. Disponível em: <http://www.pucrs.br/famecos/pos/revfamecos/22/a01v1n22.pdf>. Acesso em: 23 de agosto de 2011.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34. 1999.

_____. **As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

MATTELART, Armand. **História da Sociedade da informação**. São Paulo. Edições Loyola. 2006.

MATUS, C. **O líder sem estado-maior**. São Paulo: FUNDAP, 2000.

MELO, José Marques. **Luiz Beltrão: pioneiro dos estudos de folkcomunicação no Brasil**. 2006. Disponível em:

<http://www.almanaquedacomunicacao.com.br/noticias/589.html> Acessado em: 12/06/2011

MUNHOZ, S. A. **Tecnologias aplicadas à educação: educação e tecnologia na sociedade da informação**. Curitiba: IBPEX, 2002.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?**. São Paulo: Senac, 2008.

RIBEIRO, Ângelo Augusto. **A TV Digital como Instrumento para a Universalização do Conhecimento**. Florianópolis: UFSC, CTC, PPGE, 2004.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das Mídias**. São Paulo: Experimento, 1996.

SCHMIDT, Cristina. **Folkcomunicação na Arena Global**. São Paulo: Ductor, 2006.

SCHIEFLER, G. H. C. **TV Digital: A nova ferramenta governamental para inclusão social**. Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/29602-29618-1-PB.pdf>>. Acesso em: 01 jul. 2011.

SEITENFUS, Ricardo. **Relações Internacionais**. Barueri: Editora Manole, 2004.

TAPSCOTT, D. **Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração net**. São Paulo: Makron Books, 1999.

VANOYE, Francis e GOLIOT-LETÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VIZER, Eduardo. **Un modelo tridimensional de la comunicación. Mediatización y la doble faz de la(s) realidad(es) sociales(es)**. Madrid: Mediaciones Sociales. Revista de

Ciencias Sociales y de la Comunicación, nº 5, 2009.

WEILER, L. A educação e a sociedade atual frente às novas tecnologias, 2006.

Disponível em:

<http://jararaca.ufsm.br/websites/l&c/download/Artigos/L&C_1S_06/LaraL&C2006.pdf>.

Acesso em: 01 jul. 2011.

WIENER, Norbert. Cibernética e sociedade: o uso humano de seres humanos. São Paulo: Cultrix, 1968.

WAISMAN, 2006. Thaís in Usabilidade em Serviços Digitais em Ambiente de TV Digital

<http://www.pos.eca.usp.br/sites/default/files/file/bdt/2006/2006-do-waisman_thais.pdf>

WINSTON, Brian. *Claming the Real: the documentary film revisited*. London: BFI – British Film Institute Publishing, 1995.

Sites consultados

REVISTA PONTO COM <<http://www.revistapontocom.org.br/edicoes-anteriores-artigos/afinal-o-que-e-interatividade>> em 10/11/2011

REVISTA LE POINT <[http://www.lepoint.fr/monde/depart-de-ben-ali-wikileaks-denoncait-la-quasi-mafia-de-la-HYPERLINK \"http://www.lepoint.fr/monde/depart-de-ben-ali-wikileaks-denoncait-la-quasi-mafia-de-la-famille-du-president-tunisien-14-01-2011-129799_24.php\"famille-du-president-tunisien-14-01-2011-129799_24.php](http://www.lepoint.fr/monde/depart-de-ben-ali-wikileaks-denoncait-la-quasi-mafia-de-la-HYPERLINK \)> em 20/02/2012

WIKIPEDIA <www.wikipedia.com> em 15/04/2012