



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

LORENE DIAS DE SOUZA

**WEBDOCUMENTÁRIO, DOCUMENTÁRIO INTERATIVO:
A PRODUÇÃO DOCUMENTAL INTERATIVA NO SUPORTE DIGITAL**

UBERLÂNDIA

2017

LORENE DIAS DE SOUZA

WEBDOCUMENTÁRIO, DOCUMENTÁRIO INTERATIVO:
A PRODUÇÃO DOCUMENTAL INTERATIVA NO SUPORTE DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação, como exigência parcial para obtenção do título de Mestra em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Área de concentração: Tecnologias e Interfaces da Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Sandra Sueli Garcia de Sousa.

UBERLÂNDIA

2017

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

S729w Souza, Lorene Dias de, 1964-
2017 Webdocumentário, documentário interativo : a produção documental interativa no suporte digital / Lorene Dias de Souza. - 2017.
195 f. : il.

Orientadora: Sandra Sueli Garcia de Sousa.
Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Uberlândia, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação.

Disponível em: <http://dx.doi.org/10.14393/ufu.di.2018.49>

Inclui bibliografia.

1. Educação - Teses. 2. Documentário (Cinema) - Teses. 3. Mídia digital - Teses. 4. Comunicação e tecnologia - Teses. I. Sousa, Sandra Sueli Garcia de. II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação. III. Título.

CDU: 37

LORENE DIAS DE SOUZA

WEBDOCUMENTÁRIO, DOCUMENTÁRIO INTERATIVO:
A PRODUÇÃO DOCUMENTAL INTERATIVA NO SUPORTE DIGITAL

Dissertação aprovada para obtenção do título de Mestrado no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias, Comunicação e Educação da Universidade Federal de Uberlândia (MG) pela banca examinadora formada por:

Uberlândia, 15 de março de 2017.

Profª. Dra. Sandra Sueli Garcia de Sousa, UFRRJ/RJ


Profª. Dra. Elaide Martins da Cunha, UFPA/PA

Prof. Dr. Vinícius Durval Dorne, UFU/MG

BANCA EXAMINADORA



Prof(a). Dr(a). Sandra Sueli Garcia de Souza
Universidade Federal de Uberlândia – UFU



Prof(a). Dr(a). Vinícius Durval Dorne
Universidade Federal de Uberlândia – UFU

Participou por vídeo conferência

Prof(a). Dr(a). Elaide Martins da Cunha
Universidade Federal do Pará - UFPA

RESUMO

A produção documental interativa no suporte digital, reconhecida como webdocumentário e também como documentário interativo, pode ser considerada uma outra evolução da tradição documentarista, um novo marco na história do documentário, diante da sua expansão na Internet com o surgimento de novas tecnologias digitais e da convergência de mídias. O ambiente virtual passou a permitir formatos únicos de produção e de conteúdo das narrativas documentais, transformando-as em obras não lineares e interativas e com sua experimentação amparada na exploração de recursos multimídia organizados no suporte digital. Esta pesquisa buscou esclarecer a nova produção interativa de duas formas, uma delas partindo de uma trajetória possível do filme documentário linear tradicional até o documentário interativo não linear para evidenciar as principais características que cercam os gêneros. De outra, identificando proposições que permitissem entender os diferentes tipos de webdocumentários e documentários interativos. Foram analisados e aplicados, de forma isolada e conjunta em exemplos de obras estrangeiras e brasileiras, os conceitos de abordagem documental e dinâmica de navegação e modos de interação, os quais permitiram reconhecer diferentes atributos das produções que compõem este novo gênero documental interativo.

Palavras-chave: Documentário; Webdocumentário; Documentário Interativo; Abordagem e Navegação; Modos de Interação.

ABSTRACT

Interactive documentary production in digital media, recognized as webdocumentary and also as interactive documentary, can be considered as another evolution of the documentary tradition, a new milestone in the history of the documentary in the face of its expansion on the Internet with the emergence of new digital technologies and media convergence. The virtual environment enabled unique formats for the production and content of documentary narratives, transforming them into non-linear and interactive works and with their experimentation supported by the exploration of multimedia resources organized in digital support. This research sought to clarify this new interactive production in two ways, one starting from a possible trajectory of the traditional linear documentary film to the interactive nonlinear documentary to highlight the main characteristics that surround the genres. On the other, identifying propositions that would allow to understand the different types of interactive documentary and webdocumentaries. The concepts of documentary approach and navigation dynamics and interaction modes were analyzed and applied in an isolated and joint way in examples of foreign and brazilian works, which allowed to recognize different attributes of the productions that define this new interactive documentary genre.

Key-words: Documentary; Webdocumentary; Interactive Documentary; Approach and Navigation; Interaction Modes.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	DO DOCUMENTÁRIO LINEAR AO NÃO LINEAR E INTERATIVO	27
2.1	Conceituação de documentário	27
2.2	A raiz e identidade do documentário	36
2.3	Modos de representação do mundo histórico	42
2.4	O documentário se expande no ambiente digital	46
3	NOVO GÊNERO: CARACTERÍSTICAS E CONCEITOS	58
3.1	Distinguindo documentários não lineares e interativos de lineares	58
3.2	Investigando a interatividade na interface	68
3.3	Abordagem documental e dinâmica de navegação	79
3.3.1	<i>Centrada e disseminada</i>	83
3.3.2	<i>Global e cumulativa</i>	86
3.4	Modos de interação em documentários interativos	91
3.4.1	<i>Hipertextual</i>	92
3.4.2	<i>Conversacional</i>	104
3.4.3	<i>Experiencial</i>	110
3.4.4	<i>Participativo</i>	113
4	ANALISANDO O GÊNERO SOB NOVA LENTE	139
4.1	Uma proposta de análise para abordagem, navegação e interação	145
4.2	Filhos do Tremor – Crianças e seus direitos em um Haiti devastado	152
4.3	Rio de Janeiro – Autorretrato	155
4.4	Caminhoneiras, um Webdocumentário	158
4.5	Webdoc Graffiti	162
4.6	Fora da Escola não pode!	166
4.7	Som dos Sinos	171
4.8	Além do Mapa	174
5	CONCLUSÕES	179
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	183
	FILMOGRAFIA	187
	PRODUÇÕES INTERATIVAS DIGITAIS	191

1 INTRODUÇÃO

Na linha do tempo da humanidade, pode-se dizer que não houve caminho percorrido ou evolução conquistada sem a presença das narrativas, tenham sido elas de caráter científico, político, social, econômico, cultural, religioso ou educativo. São manifestações cujo primeiro legado decorreu do homem primitivo e, como tais, fazem parte da humanidade e compõem o seu patrimônio histórico.

As narrativas são manifestações herdadas primordialmente da era pré-histórica – constituindo-se em parte indelével da história do homem – e têm sido herdadas, no decorrer do tempo, de grandes pensadores, filósofos, cientistas, historiadores, artistas, religiosos e também dos cidadãos comuns - por meio de debates públicos e encenações teatrais - e desde manuscritos diversos a (re) leituras do mundo real.

Parafraseando Peter Burke (2006), lembrar das narrativas no âmbito do seu passado histórico é destacar a sua importância diante das narrativas do presente, posto que dos primeiros tempos aos dias atuais são as mídias - em seus diversos formatos ou “tecnologias” -, as eternas mensageiras das histórias, são veículos que as repercutem pelo mundo com um ponto de partida e infinitos pontos de chegada.

O advento da Internet no início do século XX representou mais do que um novo cenário para a exploração de narrativas: caracterizou-se como um fenômeno tecnológico, de grande impacto na forma de se contar histórias sem, entretanto, significar o desaparecimento das ferramentas midiáticas utilizadas pelo homem em seus mais variados formatos.

O crescimento exponencial desse fenômeno culminou, no século seguinte, com um ambiente virtual de dimensão e convergência tecnológica ilimitadas, denominado Web 2.0: “a Web deve ser entendida não como uma tela que exhibe textos e gráficos em dado momento, mas como um mecanismo de transporte tal como um ‘éter’, por meio do qual a interatividade acontece”¹ (DiNUCCI apud MOTA, 2009, p.13).

Segundo Mota (2009),

¹ Tradução nossa. Texto original: “The Web will be understood not as screenfuls of text and graphics but as a transport mechanism, the ether through which interactivity happens”. Disponível em: <http://germanblogs.de/z79hltvluga9/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Era assim que, em 1999, num artigo publicado na Print Magazine, Darcy DiNucci introduzia o termo “Web 2.0” para referir as mudanças que, segundo ela, estavam a tornar a web mais interactiva, mais interconectada e mais presente no nosso quotidiano². Era uma visão ainda muito difusa e exploratória do que aí viria, mas seria suficientemente distante para que se lhe recuse o mérito de ter inventado a expressão. (MOTA, 2009, p. 13).

O autor esclarece que, mesmo o termo tendo sido inicialmente utilizado por DiNucci, a ela não coube:

[...] a glória de ficar na História como a sua criadora. Essa ficará sempre indelevelmente ligada a Dale Dougherty, vice-presidente da O'Reilly Media, Inc., uma reputada editora de livros na área da computação, através da organização de uma conferência com essa designação. (MOTA, 2009, p.13).

Baseando-se nas discussões do evento “Web 2.0 Conference”³, organizado por Tim O'Reilly em 2005, define o autor:

A Web 2.0 poderia, então, ser entendida como um deslocamento dos aspectos mais técnicos – o software que a suporta – para uma experiência de utilização enquanto plataforma, através da qual são distribuídos serviços orientados para o utilizador em permanente transformação (uma espécie de beta perpétuo), com características novas [...] que incluía alguns dos elementos que se viriam a tornar verdadeiras pedras angulares neste conceito: maior controlo por parte do utilizador, maior personalização dos conteúdos e serviços, a participação, a inteligência colectiva, a fragmentaridade/atomização/modularidade da informação, ligada de modo fluído e recombinação, granularidade etc. (MOTA, 2009, p.15).

O'Reilly e Battelle (2009), em “Web Squared: Web 2.0 Five Years On”, abre o estudo comentando sobre seu entendimento do que viria a ser a Web 2.0:

² O autor justifica a fonte consultada, informando que o texto foi consultado online no site All Business - <http://www.allbusiness.com/periodicals/article/383501-1.html> [5 de Julho de 2006] -, mas o mesmo desapareceu. Indica, contudo, outras referências: <http://thomashawk.com/2006/05/tim-oreilly-sends-cease-and-desist-to.html> e <http://digitallife.germanblogs.de/archive/2006/06/25/z79hltvluga9.htm> [15 de Dezembro de 2008]. Disponível em: <http://digitallife.germanblogs.de/archive/2006/06/25/z79hltvluga9.htm>. Acessos em: 17 jan. 2017.

³ O nome do evento passou a ser “Web 2.0 Summit”, de acordo com o estudo “Web Squared: Web 2.0 Five Years On”, de Tim O'Reilly e John Battelle. Site disponível em: <https://conferences.oreilly.com/web2summit/web2009>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Há cinco anos, lançamos uma conferência baseada em uma ideia simples e essa tal ideia se transformou em um movimento. A “Web 2.0 Conference” original (agora “Web 2.0 Summit”) foi projetada para restaurar a confiança em uma indústria que havia perdido o seu caminho após o “colapso pontocom”. A Web estava longe de estar pronta, argumentamos. Na verdade, ela estava a caminho de se tornar uma plataforma robusta para gerar mudanças culturais de aplicações e serviços informáticos.⁴ (O’REILLY; BATTELLE, 2009, p. 1).

De acordo com os autores, em artigo online publicado sob o título “What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software”, através do qual intencionavam esclarecer o que significava para eles o termo Web 2.0, essa concepção teve início durante discussão entre O’Reilly e MediaLive International, ocorrida na conferência de 2005.

Destacam os autores a observação feita, durante o evento, pelo pioneiro da rede e vice-presidente da O’Reilly Media, Dale Dougherty: “longe de ter quebrado, a Web tornou-se mais importante do que nunca, com novas e excitantes aplicações e sites surgindo com surpreendente regularidade”⁵ (O’REILLY; BATTELLE, 2009, n.p.). E complementam:

Além do mais, as empresas que tinham sobrevivido ao colapso pareciam ter algumas coisas em comum. Poderia o “colapso pontocom” ter marcado um tipo de ponto de virada para a Web, de tal forma que um chamado à ação como “Web 2.0” faria sentido? Concordamos que sim, e assim nasceu a Web 2.0 Conference.⁶ (O’REILLY; BATTELLE, 2009, n.p.).

Por meio de um brainstorming, numa tentativa para exemplificar a interpretação da concepção, realizaram uma análise comparativa entre a Web 1.0 e a Web 2.0 (figura 1), a partir da extração de alguns princípios demonstrados tanto por histórias de sucesso da Web 1.0 quanto por algumas das mais interessantes aplicações surgidas à época.

O’Reilly e Battelle (2009) afirmam que, como muitos outros conceitos importantes, a Web 2.0 não apresentaria uma fronteira rígida, mas antes um núcleo gravitacional (figura 2). É possível “visualizar a Web como um conjunto de princípios e

⁴ Tradução nossa. Texto original: “Five years ago, we launched a conference based on a simple idea, and that idea grew into a movement. The original Web 2.0 Conference (now the Web 2.0 Summit) was designed to restore confidence in an industry that had lost its way after the dotcom bust. The Web was far from done, we argued. In fact, it was on its way to becoming a robust platform for a culture-changing generation of computer applications and services”.

⁵ Tradução nossa. Texto original: “[...] far from having “crashed”, the web was more important than ever, with exciting new applications and sites popping up with surprising regularity”.

⁶ Tradução nossa. Texto original: “What’s more, the companies that had survived the collapse seemed to have some things in common. Could it be that the dot-com collapse marked some kind of turning point for the web, such that a call to action such as “Web 2.0” might make sense? We agreed that it did, and so the Web 2.0 Conference was born”.

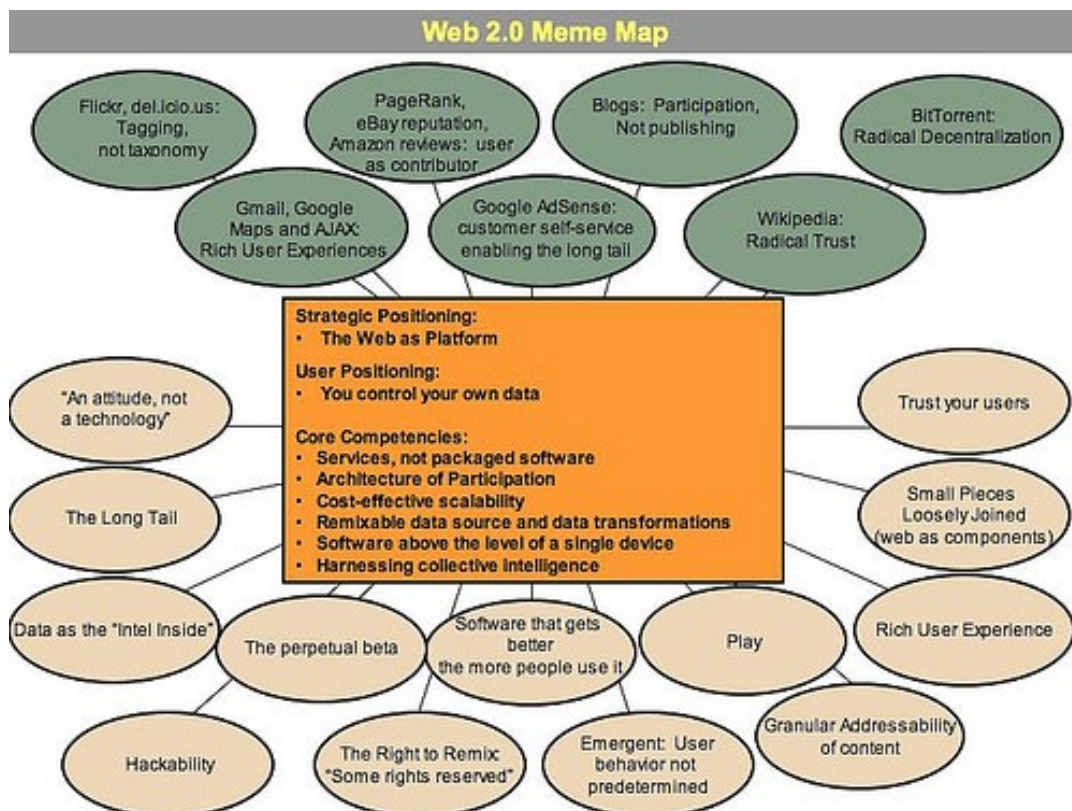
práticas que unem um verdadeiro sistema solar de sites que demonstram alguns ou todos esses princípios, a uma distância variável desse núcleo⁷ (O'REILLY; BATTELLE, 2009, n.p.).

Figura 1 – Comparativo entre Web 1.0 e Web 2.0

Web 1.0		Web 2.0
DoubleClick	-->	Google AdSense
Ofoto	-->	Flickr
Akamai	-->	BitTorrent
mp3.com	-->	Napster
Britannica Online	-->	Wikipedia
personal websites	-->	blogging
evite	-->	upcoming.org and EVDB
domain name speculation	-->	search engine optimization
page views	-->	cost per click
screen scraping	-->	web services
publishing	-->	participation
content management systems	-->	wikis
directories (taxonomy)	-->	tagging ("folksonomy")
stickiness	-->	syndication

Fonte: What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.

Figura 2 – Mapa ilustrativo da Web 2.0



Fonte: What Is Web 2.0 - Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software.

⁷ Tradução nossa. Texto original: "...visualize Web 2.0 as a set of principles and practices that tie together a veritable solar system of sites that demonstrate some or all of those principles, at a varying distance from that core".

O impacto do alcance, influência e consequência desse ambiente – ou mundo - virtual sobre o mundo físico é impossível de se prever e mensurar. Ficou instituída uma nova era tecnológica em que novidade e transformação se alternam ao mesmo tempo dentro de cada um desses mundos e entre eles, a todo instante e de forma continuada. O novo mundo é um ambiente que, por mais virtual que se caracterize, já se constituiu em um outro mundo verdadeiro e paralelo – real -, a cada dia mais velozmente (re) construído, (re) frequentado e (re) modificado pelo homem.

Bem explorado e defendido por Jenkins (2008), o termo “cultura da convergência” traz em si o aspecto do inesperado e do ilimitado, enquanto referencia um fenômeno ocorrido e ocorrendo em si mesmo. Implica em transformação, adaptação e experimentação nos mais diversos campos do conhecimento e afeta especialmente o da comunicação, numa espiral tecnológica inovadora em que é possível determinar o ponto de partida, mas dificilmente a linha de chegada.

E como outros campos, o campo da produção documental, o qual permeia este estudo, vem e permanece transformando-se, adaptando-se e, alinhado à sua tradicional construção de identidade por meio da história, “experimentando-se” nessa nova virada caracterizada pela crescente e infinita virtualização das coisas no suporte digital.

Como define Penafria (1999), devido a uma nova viragem tecnológica, o documentário caminha para um novo ecrã, o do computador, em que:

Nesta nova viragem o que interessa é que, tal como Leacock afirmara para as câmaras e o som síncrono portáteis, também as novas tecnologias requerem a intervenção criativa do documentarista, para assim avançarmos para uma nova fase de manifestação de formas e conteúdos de características “documentais”. Esse novo equipamento digital encontra-se disponível a tal intervenção; não há qualquer impedimento. O suporte digital apresenta-se como um convite à produção de documentários. (PENAFRIA, 1999, p. 90).

Assistir a um filme documentário era, até então, assimilar uma visão praticamente real do mundo em que vivemos – não total, pois é sempre presente a visão pessoal do documentarista para fazer um retrato não ficcional segundo um certo ponto de vista – e de forma linear, em um único caminho de entendimento e interpretação por parte do espectador.

No ambiente virtual, o documentário se desdobra em mais de uma narrativa à medida que o meio desfaz a história unidirecional e a reconstrói em vários caminhos, cujo percurso não mais cabe ao documentarista estabelecer e, sim, ao espectador-usuário que vivencia o filme como uma experiência de navegação, em um trajeto de sua livre escolha. É

essa nova “experiência da narrativa” que se tornou possível na Internet, por meio da produção digital interativa denominada webdocumentário – e também documentário interativo.

Seria uma opção natural o uso predominante da designação “webdocumentário” no decorrer deste estudo em decorrência da percepção, diante das pesquisas bibliográficas e documentais realizadas, de ser o termo comumente utilizado no Brasil para se referir a esse novo gênero de produção documental. Em bibliografias e sites de outros países, entretanto, as referências são diversas e nem sempre iguais em um mesmo país, nos quais é possível encontrar termos e grafias como: *webdocumentaire*, *web documentaire* e *web-doc*, *web documentary*, *webdoc*, *interactive documentary*, *i-Doc* e *documental interactivo*, para citar alguns.

De um lado, trata-se de um novo gênero em consolidação, especialmente no Brasil, e para o qual ainda não se estabeleceu uma diferenciação da produção – ou obra -, de forma indiscutível, denominada webdocumentário e documentário interativo. A respeito deste ponto, como este trabalho irá demonstrar, autores distintos citam uma mesma obra como webdocumentário e documentário interativo. Outra questão que reforça a não opção por uma só denominação em detrimento de outra vem a ser também o uso, em especial em nosso país, do nome webdocumentário para identificar documentários lineares veiculados na Internet. Acima de tudo, tornou-se essencial preservar os termos utilizados pelos autores citados, favorecendo a coerência das respectivas abordagens, ao mesmo tempo em que se manteve a coerência na referência da produção documental interativa no suporte digital tanto como webdocumentário quanto documentário interativo, sempre que possível.

A partir de levantamentos preliminares e análise de caminhos possíveis para se proceder a uma pesquisa sobre o assunto, especialmente quanto a conceitos definidores e exemplos de produções documentais interativas no suporte digital – e levando-se em conta a reduzida bibliografia e as limitadas informações disponíveis na língua portuguesa -, optou-se por uma dissertação exploratória que contribuísse para ampliar as percepções sobre o novo gênero, cujos produtos são denominados webdocumentário e documentário interativo.

Um primeiro aspecto que se vislumbra quanto à percepção do que se constitui um webdocumentário – assim como um documentário interativo - reside, exatamente, no quanto este novo tipo de produção documental se relaciona com as normas tradicionais do filme documentário. Segundo Bill Nicholls (2005), a tentativa de definição do que é um documentário não trata de entender da *reprodução* do mundo histórico e sim de sua *representação*, em que pese a sua existência justamente por ser comparativa a outros tipos de obras – ou filmes -, se distinguindo quanto às de ficção, de caráter experimental ou de

vanguarda. Por meio do documentário, narrativas representativas do mundo em que vivemos são elaboradas sob determinada visão - ou ponto de vista - com a qual ainda não nos defrontamos, mas cujos aspectos vêm a se apresentar familiares a todos nós.

Em Zagalo (2007) é explorada uma distinção entre esses tipos de obras ao se analisar a pretensão dos irmãos Lumière na captura do real, em oposição à pretensão de Méliès de um mundo imaginário:

Denota-se aqui a cisão existente já no nascimento do cinema: por um lado, os Irmãos Lumière devotos de uma verdadeira corrente realista e incapazes de perceberem as demais potencialidades que o seu próprio invento lhes reservava, do lado oposto aparece Méliès a desvalorizar por completo as capacidades realistas do cinematógrafo e a dar apenas crédito às capacidades de expressão simbólicas mentais mais concretamente às ilusões, tendendo desde logo para a corrente formalista do cinema. (ANDREW apud ZAGALO, 2007, p. 56).

Tendo como semente genealógica a própria história do cinema, a narrativa audiovisual do gênero documentário foi predominante em termos de produção: segundo o Open Documentary Lab⁸, mais de 90% dos filmes criados na primeira década do cinema eram documentários. É um tipo de produção que vem se posicionando de forma crescente no suporte digital, dado o apelo da Internet na era das interfaces, em um ambiente que passou a ser denominado como Web 2.0, dado o crescimento exponencial do meio e o avanço das novas tecnologias interativas, num movimento registrado por O'Reilly e Battelle (2009), como anteriormente citado.

Essa “presença virtual” passou a ocorrer por meio de uma nova modelagem denominada webdocumentário – também reduzida para “webdoc” e citada como documentário interativo, entre outras referências utilizadas no mundo -, seja de forma isolada, seriada, integrante de projetos transmídia ou programas de televisão, em que duas características intrínsecas definem essa nova produção documental modelada no suporte digital: *interatividade* e *ausência de linearidade* da narrativa.

Do tradicional suporte em vídeo (analógico) para o suporte digital, o documentário passou a contar, por meio da Internet, com a premissa de incorporar uma evolução técnica e tecnológica, tanto estética quanto narratológica, garantida pela

⁸ Open Documentary Lab é unidade do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) dedicada ao estudo e fomento das novas maneiras de se pensar a relação do documentário com a tecnologia. O laboratório desenvolveu o projeto “Moments of Innovation” em parceria com o DocLab, programa dedicado às novas mídias do International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA). Disponível em: <http://momentsofinnovation.mit.edu/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

maleabilidade oferecida pelo meio virtual. Meio em que recursos, tais como ferramentas para produções multimídia, já convivem com soluções criadas especialmente para a montagem de webdocumentários e documentários interativos. Os elementos multimídia utilizados e a forma segundo a qual são vinculados e acessados nas interfaces correspondem a pontos de fragmentação da narrativa, também oferecendo novos caminhos para se estudar o novo tipo de produção documental interativa no suporte digital. Pode-se entender a multimídia e a hipermídia, diante das características de interatividade e de navegabilidade:

Multimídia é [...] uma combinação tecida a partir de textos digitais manipulados, fotografias, arte gráfica, som, animação e elementos de vídeo. Quando você permite a um usuário final – também conhecido como espectador de um projeto multimídia – controlar o quê e quando os elementos são entregues, têm-se uma multimídia interativa. Quando você fornece uma estrutura de elementos vinculados através dos quais o usuário pode navegar, a multimídia interativa torna-se hipermídia.⁹ (VAUGHAN, 2011, p. 1).

Abre-se, assim, um caminho para exploração de novos formatos e conteúdos narrativos, tendo como principal pilar a interatividade - cujo potencial intrínseco quebra a linearidade comum às narrativas em suporte analógico – e fazendo com que obras inovadoras passem a ser viáveis, sem perder o enquadramento no gênero documentário, nas quais

[...] a criatividade que se exige do documentarista na produção tradicional deve ser agora desenvolvida quer na criação de um interface atractivo quer na elaboração de um sistema interactivo de navegação. O modo como devem os elementos ser combinados e quais os elementos a combinar são os desafios que se colocam ao documentarista no sentido de se criar uma estrutura coerente para abordar o tema em causa e de modo a ficar patente a abordagem ou ponto de vista sobre esse mesmo tema. (PENAFRIA, 1999, p. 06).

Trata-se de um novo formato de produção documentarista que mantém uma certa correspondência com o documentário tradicional e com o potencial criativo na produção documental que ambos os modelos – o documentário e o webdocumentário e documentário interativo - se baseiam, mas que vem diversificar os limites de atuação de todos os envolvidos em uma obra documental: autores, personagens e espectadores.

⁹ Tradução nossa. Texto original: “Multimedia is [...] a woven combination of digitally manipulated text, photographs, graphic art, sound, animation, and vídeo elements. When you allow an end user - also known as the viewer of a multimedia project - to control what and when the elements are delivered, it is called interactive multimedia. When you provide a structure of linked elements through which the user can navigate, interactive multimídia becomes hypermedia”.

Este último grupo, graças à liberdade presente nas interfaces virtuais, adquiriu o poder de se rebelar contra o roteiro e modificar o caminho proposto, a partir das suas próprias escolhas, estabelecendo uma ponte entre os mundos físico e virtual: atuando como simples usuário-espectador e, ao mesmo tempo, como um “co-documentarista”, interferindo livre e diretamente na sequência da narrativa virtual, conforme estabelece a sua navegação. Em um webdocumentário, em um documentário interativo, ainda que haja uma delimitação da obra, cabe unicamente ao usuário-espectador decidir em que momento e em que ordem ou sequência assistirá aos vídeos, navegará por links ou participará de discussões online no próprio ambiente da produção ou em mídias sociais vinculadas, a depender da abrangência de recursos disponibilizados pelo autor – cineasta, documentarista, produtor, entre outros.

Com volume de produções modesto no Brasil, o novo gênero representa um importante recurso para se trabalhar as narrativas no mundo virtual. Sua exploração é intensa no exterior, existindo ampla diversidade de obras originárias da França, Alemanha, Estados Unidos da América e Canadá, entre outros países. Uma das possíveis justificativas para o reduzido número de obras nacionais pode se dever à limitada oferta, na língua portuguesa, de bibliografia específica, estudos e pesquisas aprofundadas sobre o tema e suas particularidades. Uma outra pode estar ligada à relativa disponibilidade e respectivo custo de tecnologias, de plataformas e de mão de obra especializada no desenvolvimento desse tipo de produção documental interativa em suporte digital. Ainda, a pequena promoção e divulgação das obras existentes, sejam estrangeiras ou nacionais, dentro do país.

Algumas obras brasileiras desbravaram o terreno e obtiveram reconhecimento, como *Filhos do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado*¹⁰; *Rio de Janeiro – Autorretrato*¹¹ e *Caminhoneiras, um Webdocumentário*¹², entre outras. Do exterior, podem ser destacadas obras como *Becoming Human*¹³, *Out My Window*¹⁴, *A Journal of Insomnia*¹⁵ e *Fort McMoney*¹⁶, entre outras diversas.

¹⁰ *Filhos do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado* (2010), de Marcelo Bauer. Filmado a partir de imagens gravadas por ONGs e agências da ONU, após terremoto no Haiti. Disponível em: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/home.html/>. Acesso em: 17 de jan. 2017.

¹¹ *Rio de Janeiro – Autorretrato* (2011) é produção da empresa Cross Content, em que três fotógrafos narram suas vidas em um cenário de contrastes. Disponível em: <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹² *Caminhoneiras, um Webdocumentário* (2012), produzido e dirigido por Ailime Kamaia e Luzimary Cavalheiro para um trabalho de conclusão de curso (TCC) da Universidade Positivo, em Curitiba (PR). Disponível em <http://webdoccaminhoneiras.wix.com/site/home>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹³ *Becoming Human* (2009), produzido por The Institute of Human Origins (IHO), trata sobre as origens e evolução da humanidade. Disponível em: <http://www.becominghuman.org/node/interactive-documentary>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Diante do panorama brasileiro, e considerando a imensidão de possibilidades narrativas garantidas pelas características interativas do suporte digital, este estudo buscou favorecer e ampliar a compreensão do novo gênero, partindo de revisões bibliográficas e documentais existentes sobre o assunto. Por meio das fontes localizadas, procurou-se destacar percepções sobre como tais obras se posicionam em relação ao documentarismo e conceitos a partir dos quais pode-se diferenciar os tipos de produções documentais interativas no suporte digital, então denominadas webdocumentários e documentários interativos. Foram realizadas pesquisas online e offline que abrangeram conceitos de documentário, conceitos e características que cercam o webdocumentário e o documentário interativo e diferentes exemplos de produções para seleção e coleta de informações. Foram mantidas em destaque obras citadas pelos autores cujos conceitos norteiam boa parte deste trabalho e incluídas também algumas produções a partir de citação dos demais autores, sites e mídias sociais. Resume-se a seguir, para um melhor entendimento, o principal caminho percorrido para a coleta de informações sobre webdocumentários e documentários interativos.

O ponto de partida veio a ser indicação bibliográfica referencial, por docente no decorrer das atividades disciplinares deste programa de mestrado, de obra pioneira de Manoela Penafria, da Universidade da Beira Interior (UBI) / Labcom.IFP - Comunicação, Filosofia e Humanidades, Portugal, intitulada “O Filme Documentário” (1999). A publicação aborda desde a história do documentarismo até os primeiros registros de produções documentais no suporte digital, as quais viriam a se caracterizar como webdocumentários, em uma denominação padrão preferencial dessa autora. A partir desta obra e de uma investigação sobre a pesquisadora, outros estudos relativos ao novo gênero documental foram obtidos, parte deles acessados por meio da revista eletrônica DOC ON-LINE¹⁷, cuja editoria cabe a Manuela Penafria em conjunto com Marcius Freire, pesquisador da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Outros materiais foram obtidos por meio de contatos via e-mail com a própria autora, que gentilmente disponibilizou arquivos com publicações diversas, próprias e de terceiros.

¹⁴ *Out My Window* (2010), de Katerina Cizek. Primeiro documentário interativo 360 graus, integra o projeto Highrise, do National Film Board of Canada (NFB), lançado em 2009. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵ *A Journal of Insomnia* (2013) foi produzido por Hugues Sweeney e outros profissionais do NFB, dedicado à produção e distribuição de documentários e animações de relevância social. Foi lançado durante o Tribeca Film Festival. Disponível em: <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁶ *Fort McMoney* (2013), de David Dufresne. Filmado em Fort McMurray, localidade de Alberta (Canadá). Disponível em: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁷ DOC On-Line – Revista Digital de Cinema Documentário. Disponível em: http://www.doc.ubi.pt/editores_port.html. Acesso em 17 jan. 2017.

Um dos autores muito referenciado por Penafria em seus estudos sobre o documentarismo vem a ser Bill Nichols, requerendo a sua utilização também como uma das fontes para este trabalho, dada a repercussão da expertise do autor no campo junto aos meios cinematográficos e acadêmicos, em que se destaca com a obra “Introdução ao Documentário” (2005).

O aprofundamento inicial das pesquisas online sobre webdocumentário e documentário interativo também foi influenciado pelos estudos de Penafria, nos quais encontra-se a citação do termo “i-Doc” para identificação de obras audiovisuais no suporte digital. A partir daí, novas pesquisas online, a partir de palavras como “webdocumentário”, a abreviatura “webdoc” (também utilizada pela autora) e “i-Doc”, levaram à localização de diferentes autores, estudos e obras, além daqueles conteúdos explorados por Penafria em seus estudos acadêmicos e publicações.

Neste percurso, novos termos alusivos à produção do novo gênero foram localizados, em sua maior parte decorrente das buscas online com o uso da palavra “webdoc”, tratando-se de termo também de uso corrente por pesquisadores e autores de outros países para identificar as obras. Estas buscas descortinaram o panorama internacional da produção documental interativa no suporte digital, evidenciando empresas produtoras, patrocinadoras, plataformas e canais de televisão que tradicionalmente investem tanto em documentários lineares quanto em documentários não lineares e interativos, como: Arte TV¹⁸, da Europa; National Film Board of Canada (NFB)¹⁹; IDFA DocLab²⁰, da Holanda; i-Docs²¹, da Inglaterra; Inter-Doc²², da Espanha; Webdoc.fr²³ e Upian²⁴, da França, entre outros resultados.

Maiores investidores em produções documentais interativas no suporte digital, os canais televisivos preconizam um percurso indicativo sobre como será a “televisão de

¹⁸ Arte TV - Association Relative à la Télévision Européenne (Associação Relativa à Televisão Europeia) é um canal franco-alemão de serviço público e de vocação cultural europeia, com sede em Estrasburgo e fundado em 30 de abril de 1991. Site disponível em: <http://www.arte.tv/en/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁹ National Film Board of Canada (NFB) é uma grande empresa produtora e distribuidora de filmes e mídias digitais. Site disponível em: <https://www.nfb.ca/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁰ IDFA DocLab é uma plataforma de documentários interativos e de novas mídias. Disponível em: <http://www.doclab.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²¹ O projeto i-Docs reúne plataforma e comunidade online voltadas para divulgação e discussão sobre documentários interativos. Disponível em: <http://i-docs.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²² Inter-Doc – Observatorio Del Documental Interactivo é um portal que reúne informações diversas sobre produções e festivais de documentários interativos e obras transmídia. Disponível em: <http://www.inter-doc.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²³ Webdoc.fr – Nouvelles Écritures, Gamification é um portal que reúne informações sobre produções interativas, eventos e festivais. Disponível em: <http://webdoc.fr/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁴ A empresa Upian surgiu em 1998 como estúdio de design e realizadora de produções interativas. Nos últimos anos, passou a ser internacionalmente reconhecida como uma produtora de filmes documentários e envolvida no pioneirismo que cerca o gênero webdocumentário, tanto na França quanto no exterior. Informações disponíveis em: <https://www.upian.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

amanhã”, conforme Lietaert (2011) em “Web_Docs_A Survival Guide for Online Filmmakers”, ao tratar do surgimento da “televisão conectada”, em um contexto de rápidas mudanças na forma pela qual as pessoas assistem à televisão e à chegada cada vez mais acelerada desse novo fenômeno às residências. A interatividade dos espectadores entre si e com o próprio conteúdo têm se tornado elementos-chave para os quais os produtores de webdocumentários e documentários interativos devem atentar. Em entrevistas concedidas a Lietaert (2011), James McQuivey (vice-presidente da Forrester Research²⁵), Tom Koch (vice-presidente da PBS Distribution²⁶) e Alexander Knetig (webeditor na Arte TV) expõem alguns pontos de vista sobre essa nova era da televisão conectada.

No entender de James McQuivey (apud LIETAERT, 2011, p. 19-21), esse novo fenômeno é consequência do novo poder de controle obtido pelas pessoas para decidir o que elas assistem e quando, poder antes restrito ao mundo da televisão tradicional. Em sua opinião, entretanto, a Internet não coloca o conteúdo exatamente no lugar em que as pessoas querem assistir. Abriu-se um caminho para a televisão conectada, porque as pessoas querem assistir ao conteúdo de um vídeo em uma televisão, razão pela qual investem em um equipamento de tela grande e organizam o restante da sala em torno dele. O profissional entende que a televisão conectada usa a internet para oferecer a exibição certa, no tempo certo e no dispositivo adequado, desafiando o modelo tradicional do segmento. Ainda, oferece novas perspectivas para cineastas e produtores de filmes documentários, em que as televisões podem, por exemplo, utilizar ferramentas da Internet para a “recomendação social” a partir de um algoritmo de busca, permitindo tanto aos espectadores encontrarem os documentários de seu interesse quanto ao produtor encontrar as audiências dessas produções.

Já Tom Koch (apud LIETAERT, 2011, p. 21), da PBS, disse acreditar que a televisão não irá desaparecer por completo e afirma que as emissoras públicas apresentam o maior potencial de sucesso nesse sentido, pois não são forçadas a depender da pressão comercial. Elas podem criar conteúdos destinados a múltiplas plataformas e, assim, efetivamente contar toda a história e a mesma história em todas elas. Ao ser questionado de que forma categorizaria empresas como Lemond.fr ou Newyorktimes.com ou PBS.org, que publicam vídeo, áudio e texto, Koch considera que não importa muito qual o conteúdo, mas

²⁵ Presente em 27 localidades no mundo, a empresa Forrester Research é uma empresa norte-americana de pesquisa de mercado, que fornece aconselhamento sobre o impacto existente e potencial da tecnologia, para seus clientes e para o público em geral. Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Forrester_Research. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁶ PBS Distribution (Public Broadcasting Service), conhecida até 1970 como National Education Television (Televisão Nacional de Educação), é uma rede de televisão americana de caráter educativo-cultural, que atua em contraponto às grandes redes comerciais que operam nos Estados Unidos da América. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Public_Broadcasting_Service. Acesso em: 17 jan. 2017.

como esse conteúdo é embalado e entregue. Na emissora (PBS), afirma, a tentativa é no sentido de entregar ideias, por meio de muitas formas distintas e para o máximo de audiências possível, tentando contar a mesma história.

Alexander Knetig (apud LIETAERT, 2011, p. 21-22), ao ser questionado quando a “aventura webdoc” foi iniciada na Arte TV, disse remontar ao início de 2008, com a chegada de Joel Ronez²⁷. Toda a infraestrutura, que envolvia agências Web e produtores, começou a perceber que a mídia online seria um empreendimento chave nesse ano e, ainda que pioneiros na transmissão de programas originais para a Web, tudo ainda permaneceu bastante novo para a Arte TV. A televisão prossegue como o maior meio de mídia de massa do mundo, sendo a Internet diferente, no sentido de que é um meio massivamente utilizado, mas ainda não é ainda um meio de massa. Enquanto a BBC possui 100 milhões de usuários no seu site, esse número não equivale nem a 10% do seu público de transmissão. No que diz respeito a pequenas emissoras, como a Arte TV - ou France5 (televisão pública francesa) -, existe maior liberdade para se desenvolver estratégias para a Web, necessárias para compensar a participação de 3 a 5% na audiência televisiva que detêm, ao contrário de grandes emissoras privadas como a TF1²⁸ na França, a qual produz mais entretenimento e tem posição dominante no segmento, com cerca de 25% a 30% da audiência.

Este recorte teve como finalidade contextualizar, de forma breve, o panorama que cerca o novo gênero desde os seus primórdios e, em especial, sob a ótica dos seus maiores empreendedores no exterior, que são os canais de televisão. Mais adiante, com base nesta mesma publicação de Lietaert (2011), será detalhada uma breve história no tempo para explicar o surgimento das produções do novo gênero, proposta pelo autor.

O projeto online i-Docs foi um resultado importante das buscas efetuadas, ao possibilitar acesso a outra das principais fontes bibliográficas utilizadas neste trabalho. Tem como um de seus co-fundadores a pesquisadora Sandra Gaudenzi, autora de estudos e de produções sobre documentários interativos, entre os quais tese específica sobre o tema, datada de 2013. No Brasil, uma das principais fontes localizada por meio de buscas online sobre webdocumentários e documentários interativos nacionais veio a ser o site Webdocumentário²⁹, concebido desde 2001 pela produtora multiplataforma Cross Content, de

²⁷ Produtor e desenvolvedor de mídias digitais independente. Fonte: <http://www.doclab.org/people/joel-ronez-2/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁸ TF1 é um canal privado francês, fundado em 1935 e controlado por TF1 Group, cujo maior acionista é o grupo Bouygues. É o primeiro canal em audiência na França e na Europa Continental. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/TF1>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁹ Site do projeto de mesmo nome disponível em: <http://webdocumentario.com.br/sobre-este-site/>. Acesso em: 17 jan 2017.

São Paulo, atualmente na vanguarda da produção transmídia no país com um projeto de mesmo nome e com obras do novo gênero realizadas.

Este estudo intenciona reunir um número representativo – qualitativo e não quantitativo - de informações, conceitos e descrições de exemplos de webdocumentários e documentários interativos. Ainda que de forma limitada, a relevância de uma exploração conceitual se justifica por se tratar de um novo campo de produção documental interativa em suporte digital, em que pesem todas as infinitas possibilidades interativas oferecidas. O foco é proporcionar uma percepção do campo por meio da busca pelos possíveis vínculos com a representação do mundo histórico e da exploração conceitual das obras do novo gênero, permitindo um maior entendimento do tema para apoiar futuras pesquisas, discussões e produções, tenham elas um caráter acadêmico, tecnológico ou profissional.

Dois caminhos foram percorridos para estudar o objeto deste trabalho, sobre como entender a produção documental interativa no suporte digital e de que forma as diferentes obras poderiam ser diferenciadas entre si. De um lado, buscou-se investigar e evidenciar informações que subsidiassem o entendimento e a explicação sobre do que se tratam as obras do novo gênero, denominadas webdocumentário e documentário interativo. Como pode ser entendido o seu surgimento? Refere-se a um documentário na Web? É um novo tipo de produção audiovisual no meio digital que deriva do documentário, como parece indicar a apropriação do termo em sua nomenclatura? Se um documentário é feito exclusivamente para veiculação na Web, mas não apresenta características interativas, pode ser equiparado ao webdocumentário e ao documentário interativo? De outro, localizar e explorar conceitos existentes que permitissem fazer alguma distinção dos tipos de obras, seja em razão de seu âmbito documental, abordagens ou possibilidades interativas. Se existem conceitos que permitem diferenciar essas obras, de que forma podem ser assimilados?

Busca-se, como objetivo geral, portanto, evidenciar o que vem a ser uma produção documental interativa no suporte digital - intitulada webdocumentário e documentário interativo - e elencar algumas distinções possíveis entre as produções desse novo gênero, utilizando para esta finalidade as propostas conceituais de abordagem e dinâmica de navegação de Penafria (1999, 2013) e os modos de interação de Gaudenzi (2013).

A pesquisa terá como principais objetivos específicos:

- Apresentar conceitualmente webdocumentário e documentário interativo, enquanto produção documental interativa no suporte digital;

- Identificar características atribuídas ao novo gênero documental que o aproximam ou o diferenciam do gênero documentário;
- Destacar características e conceitos que cercam este novo tipo de produção documental interativa no suporte digital;
- Discorrer sobre os conceitos de abordagem documental e dinâmica de navegação propostos por Penafria (2013) e respectivas obras pesquisadas;
- Discorrer sobre os conceitos de modos de interação propostos por Gaudenzi (2013) e respectivas obras pesquisadas;
- Interpretar, discorrer e analisar sobre como se relacionam esses conceitos na distinção de tipos de produções estrangeiras e nacionais do novo gênero, por meio de uma análise qualitativa de conteúdo, de forma exploratória descritiva.

A metodologia utilizada para estudar o problema desta pesquisa concentrou-se em revisão bibliográfica e documental, offline e online, sobre o documentarismo e o novo campo de produções definidas como webdocumentário e documentário interativo e análise qualitativa de conteúdo exploratória descritiva de webdocumentários. A partir dos resultados encontrados, buscou-se atender aos questionamentos propostos de duas formas: interpretando e discorrendo sobre os conceitos que se propõem a definir tipos de webdocumentários e documentários interativos; aplicando os conceitos, de forma isolada e conjunta e também descritiva, em alguns exemplos de produções do novo gênero.

Uma pesquisa sobre a produção documental interativa no suporte digital - compreendida como webdocumentário e documentário interativo -, independente de seu objeto, amplitude ou metodologia, apresenta especial importância em razão da sua limitada exploração e produção no Brasil, cabendo aplicar a este novo gênero, de forma correlata, a afirmativa de que “contribuir para que o documentário seja discutido é contribuir para que seja possível definir-lhe os seus exactos contornos, a sua especificidade e uma justificada demarcação em relação a outro tipo de filmes” (PENAFRIA, 1999, p. 16). Destaca-se, ainda, o potencial de estímulo para inspirar não só a produção de novas obras com temáticas diversas, como disseminar exemplos diferenciados de produções documentais interativas em suporte digital.

Entre as principais contribuições deste trabalho para o campo científico estariam as de promover um maior conhecimento sobre a conceituação que se aplica e a identificação de tipos existentes sob um viés facilitador, ao ser disponibilizado um variado conjunto de informações do novo gênero na língua portuguesa. Reunir e mapear, ainda que de forma resumida, informações diversificadas sobre o assunto é oferecer uma ferramenta para futuras

pesquisas acadêmicas, profissionais e mercadológicas, beneficiando diferentes áreas do conhecimento e servindo como nova fonte para os aprimoramentos teórico e técnico que abrangem essas produções. Novamente, pode favorecer o surgimento de novas propostas que visem diferenciar os tipos de produções documentais do novo gênero.

Este trabalho sobre a produção documental interativa no suporte digital carrega em si, mesmo que de forma incipiente, um olhar exploratório que servirá de referência para outras produções audiovisuais em suporte digital de caráter não-ficcional como, por exemplo, filmes institucionais privados que explorem a representação do mundo em que vivemos. Há uma utilização sólida e crescente da narrativa digital no formato “storytelling” para ações de branding, aproximando as produções decorrentes desse viés do documentário tradicional. O seu teor tem conquistado receptividade e compartilhamento como estímulo nas mídias sociais, porque disseminam-se as histórias das pessoas amparando-se em suas vidas e expondo os seus sonhos, anseios, crenças e ideologias.

Na educação, o potencial de webdocumentários e documentários interativos é infinito, seja por meio da exploração virtual de temas relacionados à educação formal ou ligados à sociedade, cidadania, cultura, política e mercado de trabalho, entre outros aspectos. A interatividade e a inegável liberdade criativa que oferece é o maior atrativo para que estudantes – e como tal, empreendedores – experimentem, de fato, a aquisição do conhecimento e o exercício da narrativa em um ambiente ao qual praticamente “pertencem”.

No âmbito social, grande núcleo da produção documental, a versatilidade e a acessibilidade do novo gênero documental interativo vêm exercer um papel de valorização do ser humano e do mundo que ele habita, ao permitir a expressão, a comunicação, a informação, o questionamento, a união e a aproximação, entre outras possibilidades, de histórias e de pessoas, ao mesmo tempo tão iguais e tão diferentes, tão próximas e tão distantes. Podem contribuir para que as narrativas do gênero documentário sejam ainda mais exploradas no suporte digital - alargando a abordagem de temas sociais, educacionais, culturais, políticos, entre outros - e possam alcançar cada vez mais as pessoas no mundo virtual, no qual estão cada vez mais presentes, e de forma altamente facilitada - que é a interativa.

No que se refere à área tecnológica, o novo gênero tem potencial para impulsionar o desenvolvimento de novas ferramentas nativas do Brasil, trazendo um duplo benefício para academia e mercado, seja na concepção de tecnologias similares às já utilizadas ou com um caráter de inovação, seja na simplificação, acessibilidade e viabilidade econômica dos recursos para que novos produtores se aventurem na realização de produções do gênero.

A soma de informações qualificadas e complementares, como: a história do documentário tradicional e sua nova personificação no ambiente digital; conceitos que são atribuídos às produções não lineares e interativas; alguns conceitos que se destinam a identificar os tipos dessas produções; citação e análise de exemplos então referenciados para conhecimento, experimentação ou nova conceituação e qualificação, são componentes de um primeiro olhar mais cuidadoso sobre esse novo gênero documental interativo no Brasil.

São informações que podem lançar, na verdade, um novo desafio: o de aproximar e integrar novos olhares e perspectivas para que, sim, a representação do mundo real jamais perca o significado em um estilo de vida tecnificado, já semi-robótico, num horizonte em que, mais do que nunca, é preciso enfatizar que importa muito mais a vida, as pessoas e o que pensam, vivenciam, produzem e consideram como de elevada significação no seu tempo existencial.

No capítulo 2, “Do Documentário linear ao não linear e interativo”, é traçado um percurso que se inicia na prática tradicional do documentário - abordando sua conceituação, raiz e identidade e modos de representação do mundo histórico - até sua expansão no meio digital, marcada pelo surgimento dos webdocumentários e documentários interativos em razão do panorama tecnológico advindo com a Web 2.0. Autores como Penafria (1999) e Nichols (2005), entre outros, evidenciam a história e a evolução da prática documentarista no decorrer dos anos e são considerados importantes fontes de pesquisa para o entendimento do campo. Cita-se nesta parte uma breve linha do tempo acerca do surgimento do novo gênero documental proposta por Matthieu Lietaert (2011), pesquisador belga PhD em Ciências Políticas e fundador da Not So Crazy! Productions.

O capítulo 3, “Novo gênero: características e conceitos”, aprofunda alguns entendimentos que se aplicam a documentários não lineares e interativos e que os distinguem de documentários lineares. Apresenta os conceitos de Penafria (2013) e Gaudenzi (2013) como principais parâmetros indicativos das diferenças possíveis entre os diversos tipos de projetos que caracterizam a produção documental interativa no suporte digital. Os conceitos selecionados decorrem tanto do caráter referencial do campo pelas suas autoras quanto pela possível complementariedade que trazem acerca do tema que abordam: como se dá a navegação e a interação do usuário; tipos de abordagem e dinâmicas de navegação (abordagem centrada e navegação disseminada e abordagem global e navegação cumulativa) e tipos de modos de interação possíveis a partir da proposição de um “documentário vivo” (living documentary) - que podem ser hipertextual, conversacional, experiencial e participativo -, respectivamente propostos por Penafria (2013) e Gaudenzi (2013). São

também brevemente apontados alguns conceitos relativos a recursos criativos e tecnológicos explorados por autores de produções do novo gênero. Tais recursos não recebem, entretanto, uma abordagem detalhada, em razão de não constituírem o foco primordial do objeto deste estudo.

No capítulo 4, procede-se a uma análise de conteúdo qualitativa, exploratória descritiva, tomando por base exemplos de webdocumentários e documentários interativos estudados pelas duas autoras citadas e também exemplos brasileiros. Exercita-se a verificação de tipos de obras, a partir de parâmetros das propostas de abordagem e dinâmica de navegação e modos de interação. Realiza-se, a título de verificação, uma análise de conteúdo simultânea e complementar a partir da aplicação de mais de uma proposta conceitual em diferentes tipos de produção documental interativa no suporte digital. Diante da carência de modelos metodológicos de análise de conteúdo aplicáveis a esse tipo de produção - e também considerando a elevada complexidade e quantidade de aspectos possíveis de serem analisados -, optou-se por realizá-la de forma descritiva exploratória e utilizando, como critérios de parametrização, os próprios conceitos elencados que se propõem a identificar tipos de webdocumentários e documentários interativos. O principal apelo da análise por meio deles reside, exatamente, em tirar proveito de cada caráter propositivo de diferenciação de produções do novo gênero documental.

Este trabalho tenta contribuir para que a compreensão do novo tipo de produção interativa, ainda em evolução, seja ampliada e disseminada. Acompanha uma expectativa de que represente uma fonte diversificada de conceitos e ideias para as mais diversas finalidades que favoreçam a evolução e consolidação do novo gênero documental interativo no ambiente digital.

Para ler, explorar e experimentar, ainda que em um formato simples e tradicional.

2 DO DOCUMENTÁRIO LINEAR AO NÃO LINEAR E INTERATIVO

Neste capítulo serão tratados os temas de conceituação, raiz e identidade do documentário, com o suporte de Manuela Penafria (1999) e Bill Nichols (2005), incluídos os modos de representação propostos por este autor. Em seguida, a abordagem sobre a expansão do documentarismo para o novo ambiente digital e a conseguinte origem do webdocumentário e documentário interativo estão amparadas em estudos das autoras: Penafria (1999, 2013), que contribui de forma sólida ao analisar o webdocumentário a partir da história do documentário e, conforme será visto no capítulo 3, propõe critérios que permitem a identificação ou categorização de tipos de obras segundo sua abordagem e dinâmica de navegação; Sandra Gaudenzi (2013), que igualmente contribui para a compreensão do novo gênero ao explorar suas características a partir de diversos autores e ao definir uma proposta de “documentário vivo”, a qual abrange quatro modos de interação existentes em documentários interativos.

2.1 Conceituação de documentário

O termo documentário, analisado pela pesquisadora angolana da Universidade Beira do Interior (Portugal), Manuela Penafria (1999), em sua obra “O Filme Documentário”, presta-se a designar um filme com caráter de documento, o qual “qualificaria todo o filme que, de modo verdadeiro, autêntico e com indiscutível evidência, desse a conhecer um qualquer aspecto do passado” (PENAFRIA, 1999, p. 19) e pertenceria ao enorme conjunto dos documentos estudados pela Diplomática³⁰, ciência em que o documento é considerado um vestígio do passado e utilizado pelo historiador para construir o fato histórico. Entretanto, para a autora,

Os documentos não se limitam às fontes escritas, alargam-se às fontes visuais, sonoras e a todas aquelas a partir das quais o historiador saiba e possa retirar ou compreender algo sobre o passado. O investigador actual recorre, pois, às mais variadas fontes desde que, de um ou de outro modo, veiculem resposta para as suas questões. (PENAFRIA, 1999, p. 19).

A autora alega que tais fontes documentais podem ainda se caracterizar por monumentos, utensílios de caça e pesca ou artigos de vestuário e apresentam classificações variadas, como: visuais, sonoras, impressas, numismáticas e filatélicas, entre outras,

³⁰ Nota da autora: “Diplomática é a ciência que tem por objeto o estudo crítico dos documentos, tratando fundamentalmente de averiguar a autenticidade e veracidade dos mesmos”.

conduzindo à definição de que “um filme documentário seria então um documento visual e/ou sonoro que constituiria um vestígio, mais concretamente, um registo do então presente que é, agora, passado” (PENAFRIA, 1999, p. 19).

O estudioso e crítico de cinema norte-americano Bill Nichols (2005), em seu livro “Introdução ao Documentário”, afirma que “a definição de documentário não é completa em si mesma que possa ser abarcada por um enunciado [...] é sempre relativa ou comparativa” (NICHOLS, 2005, p. 47), entendendo o termo como definido em razão de seu contraste com os filmes de ficção, experimental e de vanguarda. Um “conceito vago”, em que a imprecisão de sua definição é também motivada pela própria evolução do documentário e pela mudança das próprias definições no decorrer do tempo, as quais não conseguem abranger, em nenhum momento, todos os filmes que poderiam ser considerados como pertencentes ao gênero. Ele descarta o documentário como uma “reprodução” da realidade e alega tratar-se de uma “representação” do mundo em que se vive.

Representa uma determinada visão do mundo, [...] com a qual talvez nunca tenhamos deparado antes, mesmo que os aspectos do mundo nela representados nos sejam familiares. Julgamos uma reprodução por sua fidelidade ao original – sua capacidade de se parecer com o original, de atuar com ele e de servir aos mesmos propósitos. [...] Esperamos mais da representação do que da reprodução. (NICHOLS, 2005, p. 47-48).

Para Nichols (2005), o que se pode garantir a respeito dos documentários é que eles não adotam um conjunto fixo de técnicas, não tratam de somente um conjunto de questões, não apresentam apenas um conjunto de formas ou estilos e nem exibem um conjunto único de características comuns. Na verdade, é uma arena na qual a prática documentarista está sempre em modificação. Ao mesmo tempo em que são tentadas as abordagens alternativas, elas também são abandonadas para, logo em seguida, serem adotadas ou abandonadas por outros cineastas, sendo inegável na prática a presença da contestação.

O autor aborda o documentário a partir de quatro ângulos que levam a um maior entendimento para sua definição, sendo um deles o das instituições, ou *estrutura institucional*, em que

[...] os documentários são aquilo que fazem as organizações e as instituições que os produzem. [...] Se John Grierson chama ‘Correio Noturno’ de documentário ou se o Discovery Channel chama um programa de documentário, então, esses filmes já chegam rotulados. (NICHOLS, 2005, p. 49).

Nessa estrutura, há a imposição de uma maneira institucional de ver e falar com limites ou convenções para cineasta e público e ocorrendo, em razão das instituições, a pressuposição tanto do caráter de não-ficção dos documentários quanto do referenciamento que fazem ao mundo histórico compartilhado pelas pessoas, no lugar de um mundo concebido pelo cineasta – ou documentarista.

Outro ângulo apontado por Nichols (2005) decorre da *comunidade dos profissionais* que, assim como as instituições que financiam documentários, alimentam determinadas suposições e expectativas sobre o que fazem. Ainda que haja a influência dos limites e convenções institucionais, os cineastas não se obrigam a acatá-las na totalidade. Surge daí uma tensão entre as expectativas estabelecidas e a inovação individual, que tende a representar, na maioria das vezes, um agente de mudança.

Os documentaristas compartilham o encargo, auto-imposto, de representar o mundo histórico em vez de inventar criativamente mundos alternativos. Eles se reúnem em festivais de cinema especializados em documentários, escrevem artigos e dão entrevistas para os mesmos jornais [...]. Cada profissional molda ou transforma as tradições que herda, e faz isso dialogando com aqueles que compartilham a consciência de sua missão. Essa definição do documentário contribui para seu contorno vago, mas distinguível. Ela confirma a variabilidade histórica do modelo: nossa compreensão do que é um documentário muda conforme muda a ideia dos documentaristas quanto ao que fazem. (NICHOLS, 2005, pág. 53).

O *corpus de textos* (filmes e vídeos) é o terceiro ângulo delineado por Nichols (2005) em que, a priori, os próprios filmes constituintes da tradição do documentário levam a uma definição do gênero, decorrente das normas e convenções comuns a muitos deles e que agem para distingui-los dos demais filmes, como o faroeste ou a ficção científica, estando entre elas:

O uso de comentário com voz de Deus, as entrevistas, a gravação de som direto, os cortes para introduzir imagens que ilustrem ou compliquem a situação mostrada numa cena e o uso de atores sociais, ou de pessoas em suas atividades e papéis cotidianos, como personagens principais do filme. (NICHOLS, 2005, p. 54).

O autor aponta também que a lógica informativa predominante no documentário é outra convenção que influencia na organização do filme quanto às representações que faz do mundo histórico, sendo uma forma típica da solução de problemas. Assemelha-se a uma história em que se propõe um problema, explora-se o histórico desse problema e faz-se o

exame da sua complexidade, levando a uma recomendação ou solução conclusiva que pode ser endossada ou adotada pelo espectador. “A lógica que organiza um documentário sustenta um argumento, uma afirmação ou uma alegação fundamental sobre o mundo histórico, o que dá ao gênero sua particularidade” (NICHOLS, 2005, p. 55), sustentando ser expectativa das pessoas, no seu entendimento, o envolvimento com filmes que se envolvem com o mundo.

Destaca ainda o autor a menor prioridade da montagem em continuidade: ao efeito da continuidade para esconder cortes entre tomadas em cenas típicas da ficção - buscando dar a sensação de tempo e espaço únicos - corresponde o uso da história no documentário, cujas situações relacionam-se no tempo e no espaço em função de suas ligações reais, históricas, ao que o autor denomina “montagem de evidência”, predominando um amplo conjunto de tomadas e cenas diversificadas.

Nessa direção, a montagem teria uma função comprobatória, por decorrer de escolhas estabelecidas para documentar um determinado tópico e, assim, seria costume avaliar “a organização de um documentário pelo poder de persuasão ou convencimento de suas representações e não pela plausibilidade ou pelo fascínio de suas fabricações” (NICHOLS, 2005, p. 58). Tal poder de persuasão resulta de vários fatores: da trilha sonora do documentário; da identificação que fazem as pessoas com um mundo fictício e seus personagens ser dependente das imagens que elas têm a respeito desses mesmos personagens; do fato de que “os argumentos exigem uma lógica que as palavras são mais capazes de transmitir do que as imagens” (NICHOLS, 2005, p. 59) - às quais faltam o tempo verbal e a forma negativa. Assim, os documentários têm por característica apoiarem-se muito na palavra dita, atribuindo ao discurso o poder de dar realidade ao sentimento que se tem do mundo. Quando se reconta um acontecimento, resgata-se uma história.

Por último, o quarto ângulo apontado pelo autor refere-se ao público, ou ao *conjunto de espectadores*, partindo do pressuposto de que instituições patrocinadoras de documentários o são também de filmes de ficção, ao passo que os documentaristas também atuam na esfera de filmes experimentais ou de ficção. O que é delineado cuidadosamente como “o domínio do documentário” tem limites permeáveis e aparência camaleônica. “A sensação de que um filme é um documentário está tanto na mente do espectador quanto no contexto ou na estrutura do filme” (NICHOLS, 2005, p. 64). O autor questiona ainda quais seriam as suposições e expectativas que caracterizam a ideia das pessoas de que um filme vem a ser um documentário.

No nível mais fundamental, trazemos a suposição de que os sons e as imagens do texto se originam no mundo histórico que compartilhamos. Em geral, não foram concebidos e produzidos exclusivamente para o filme. [...] Que essa é uma *suposição*, estimulada por características específicas de lentes, emulsões, óptica e estilos, como o realismo, fica cada vez mais claro se temos em mente a capacidade de sons e imagens produzidos digitalmente alcançarem um efeito semelhante: o som que ouvimos e a imagem que vemos parecem possuir as características daquilo que os produziu. (NICHOLS, 2005, p. 64).

Bill Nichols (2005) alarga a análise sobre o que vem a ser o documentário, aludindo a dois tipos de filmes que, mesmo apresentando histórias ou narrativas, diferenciam-se quanto à sua espécie.

Todo filme é um documentário. Mesmo a mais extravagante das ficções evidencia a cultura que a produziu e reproduz a aparência das pessoas que fazem parte dela. Na verdade, poderíamos dizer que existem dois tipos de filme: (1) documentários de satisfação de desejos e (2) documentários de representação social. (NICHOLS, 2005, p. 26).

De acordo com Nichols (2005), os documentários de satisfação de desejos seriam filmes de ficção em que as verdades, ideias e pontos de vista apontados podem coincidir com os mesmos das pessoas ou serem por elas rejeitados. Aqueles de representação social, considerados não-ficção, representariam aspectos do mundo já ocupado e compartilhado pelas pessoas, dando visibilidade e som à matéria de que é feita a realidade social, a partir da seleção e da organização dos elementos que vêm a ser empreendidas pelo cineasta – ou documentarista. Para o autor, é tanto possível crer nas “verdades” das ficções quanto nas das não-ficções, posto que ambos os tipos se constituem em histórias que demandam interpretação, ou seja, compreender como sua forma ou organização transmitem significados e valores, estando a crença dependente de como se reage a esses conteúdos transmitidos. No documentário da não-ficção ocorre um “encorajamento da crença” diante de um retrato ou representação reconhecível, buscando impactar o mundo histórico e levando à persuasão das pessoas na preferência de certos pontos de vista ou enfoques, em detrimento de outros.

Comparativamente,

A ficção talvez se contente em suspender a “incredulidade” (aceitar o mundo do filme como plausível), mas a não-ficção com frequência quer instilar “crença” (aceitar o mundo do filme como real). É isso o que alinha o documentário com a tradição retórica, na qual a eloquência tem um propósito estético e social. Do documentário, não tiramos apenas prazer, mas uma direção também. (NICHOLS, 2005, p. 27).

Acerca dessa dualidade, alega Penafria (1999) que o documentário não se confunde e nem deve ser identificado com a não-ficção.

Tal como a ficção abarca filmes tão diversos como o western ou o filme de terror, a não-ficção não se limita aos diferentes documentários existentes: documentário científico, documentário etnográfico, documentário histórico, etc.; a não-ficção inclui outras formas, tais como a reportagem televisiva, o filme institucional, o anúncio publicitário, entre outras. (PENAFRIA, 1999, p. 22).

A autora analisa a oposição documentário/ficção feita por Nichols (2005), segundo ela dependente da definição que ele propõe de documentário enquanto argumento sobre o mundo histórico: “os documentários são definidos pela sua relação com o mundo histórico [...] o documentário não é a representação de uma realidade imaginária, mas a representação imaginativa do ‘mundo histórico’” (PENAFRIA, 1999, p. 25).

Ainda interpretando o mesmo pesquisador, comenta que, à possibilidade de se defender que os filmes de ficção igualmente apresentam um argumento sobre o mundo histórico, Nichols (2005) contrapõe, entendendo que sempre que se fizer referência a qualquer assunto relativo ao nosso mundo, a ficção o faz de forma metafórica. A autora exemplifica tal raciocínio com “o Neo-Realismo, que tem uma qualidade ficcional de metáfora, pois apresenta-nos um mundo semelhante ao mundo histórico e convida-nos a vê-lo e a experimentá-lo como se estivéssemos perante o mundo histórico” (PENAFRIA, 1999, p. 25).

A autora também argumenta que, em sua opinião,

[...] ao contrário da ficção o documentário oferece-nos acesso ao mundo e não a um mundo. No ecrã podemos encontrar, ou uma história e o seu mundo imaginário, ou um argumento sobre o mundo histórico. Uma história sobre um mundo imaginário é não mais que uma história. Uma história sobre o mundo real é um argumento. O mundo não é reproduzido mas sim representado, e a representação (que é essencialmente visual) desse nosso mundo passa, não pela sua simples reprodução, mas encontra-se aliada à persuasão, à retórica e ao argumento. O argumento é, pois, a categoria geral de representação do mundo. (PENAFRIA, 2005, p. 26).

Considerar o documentário apenas uma ficção como outra qualquer, para a autora, despreza fatos como o de que as imagens se referem ao que tem existência fora do filme, de que se trata de uma outra prática e que, quanto à recepção, há diferenças significativas, reduzindo as potencialidades do gênero e limitando toda a identidade própria que apresenta ao longo de sua história e que é compartilhada por diferentes documentaristas, aqueles que se

constituem “como o garante do documentário enquanto tal, pois encontra-se afastado da ficção e da restante não-ficção” (PENAFRIA, 1999, p. 27). Na defesa do seu ponto de vista, a autora não descarta a possibilidade de posições intermediárias que vejam os filmes como combinação entre gêneros, mas as quais levam a questionamentos, como: até que ponto pode haver adaptação ou uso dos mecanismos da ficção pelos documentários; ou se a dramatização de fatos seria legítima; ou até que ponto a “mise en scène” poderia ser utilizada.

Penafria (1999) considera, ainda, que tal qual a ficção se apropria de elementos documentais, também o documentário integra elementos da ficção, caso das chamadas “reconstruções”.

O uso de reconstruções é importante em documentários como *The Thin Blue Line* (1988) de Errol Morris que recria o assassinato de um polícia, variando a recriação de acordo com os diferentes testemunhos. Morris interroga os diferentes acusados e o condenado (que se diz inocente). O resultado é devastador: põe em causa a própria sentença. (PENAFRIA, 1999, p. 28).

As reconstruções alargam o âmbito temático dos documentários, dando origem a filmes que, mesmo se encontrando em um campo diferente, são considerados documentários ou de alguma forma “funcionam” como se pertencessem ao gênero, como o denominado docudrama ou documentário dramatizado, que vem a ser um tipo de filme concebido como ficção baseada em história real. No filme, é reproduzido aquilo que os autores acreditam ser o ocorrido, ou seja, pretende-se que seja visto como fato, afirma Penafria (1999), analisando dois exemplos como docudramas: a série televisiva *Crimes Verdadeiros*, transmitida pela RPT2 (1997), e *Um Caso da Vida*³¹, da TVI (1997).

No primeiro é relatada a história em voz off, enquanto actores profissionais dão vida às personagens; no segundo a história é totalmente dramatizada. A storyline é verídica. A partir daí toda a história é dramatizada: são criados cenários, personagens, diálogos, situações, etc. e, o mais das vezes, os nomes dos intervenientes nos acontecimentos são alterados para protecção dos mesmos. Estes filmes funcionam, digamos assim, como documentário mas não são documentários. Aliás, o docudrama é tido como um desenvolvimento pouco feliz do documentário, pois fica a meio caminho entre o documentário e o filme de ficção. (PENAFRIA, 1999, p. 29).

³¹ Para a série citada pela autora como *Um Caso da Vida*, da TVI, com data de 1997, não foi localizada equivalência em pesquisa na Internet. As buscas desse nome, juntamente com as do nome da emissora, resultaram em: “Casos da Vida”, da TVI, data de 2007 – 8 episódios iniciais”. Disponível em: <http://tviplayer.iol.pt/programa/casos-da-vida/53c6b37a3004dc006243cb29>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Na linha da não-ficção, a autora ainda distingue que o documentário não é uma reportagem, segundo ela dois gêneros habitualmente confundidos: são próximos, em razão da possibilidade de ambos tratarem o mesmo material acerca da vida das pessoas e dos acontecimentos do mundo; são, porém, distantes quanto ao tratamento do material e à forma de escolha das temáticas, além de que documentarista e jornalista pautam-se por princípios bem diferenciados. Sobre o tema, ela afirma que as reconstruções também são comuns em reportagens televisivas, nas quais os requisitos jornalísticos encontram-se devidamente consignados.

Questionando essa distinção, Júlio Bezerra (2014) defende que as estéticas realistas empregadas, seja no jornalismo ou no documentário, são socialmente codificadas, representando interpretações da realidade mas não a realidade, “são *uma* realidade e não *a* realidade [...] documentaristas e jornalistas lidam com formas literárias e cinematográficas, são profissionais do real e da ficção” (BEZERRA, 2014, p. 29). Segundo ele, a tradição do documentário tem raízes profundas na capacidade que possui de transmitir a impressão de autenticidade, ou seja, na utilização da imagem documental como instrumento aparentemente neutro de representação do mundo ou ainda como um recurso de transposição, análise, interpretação e até mesmo de transformação do real.

Efeitos de lentes, focos, contraste, profundidade de campo, fusões, trilha sonora, entre muitos outros recursos, garantem a autenticidade do que vemos. Mas não há nada em um filme, interno a ele e a suas imagens, que determine radicalmente sua qualidade documentária, uma autenticidade inquestionável em relação ao mundo. Não há nada da estética documental que um filme de ficção não possa simular. A imagem é “ontologicamente falsa”. (BEZERRA, 2014, p. 30).

Para Penafria (1999), de um lado, em acontecimentos do mundo que merecem atenção e necessitam ser explicados ou descritos, a reportagem procura: transportar o leitor ou ouvinte para o local de um acontecimento; responder a questões essenciais – quem, o quê, quando, onde e por quê – por meio de uma voz “off”; utilizar-se de imagens majoritariamente ilustrativas ou confirmativas do que diz o jornalista ou entrevistados; utilizar-se de técnicas (manual de estilo) já consagradas e típicas da atividade jornalística, entre elas a descrição do “ponto da situação”, a personalização da história ou o discurso direto (citações).

De outro, no documentário: inexistente manual a ser seguido ou orientação pré-definida a ser aplicada aos temas tratados; tem como ponto de partida, essencialmente, a ausência de “receitas” e da obrigação de se organizar por uma ou outra ordem os elementos

que o constituirão (entrevistas, imagens de arquivo, outros), posto que tal ordenação pelo autor ou documentarista será aquela mais adequada para expressar seu ponto de vista ou leitura pessoal sobre acontecimentos ou temas; a ênfase de sua produção está nas imagens, nas quais é explorado seu aspecto conotativo, sobrepondo-se ao que possa ser dito. É a partir das imagens que os demais elementos, como o texto, se sucedem, destacando assim a predominância da criatividade, por parte de quem a utiliza, sobre a sujeição à força e valorização da imagem pela sua evidência.

Acerca da abordagem dos diferentes temas pelo filme documentário, uma característica deve ser destacada, de acordo com Penafria (1999), traduzindo-se em questão com dificuldades em ser aceita ou compreendida, qual seja a de que o documentário não se presta a mostrar o óbvio; deve prestar-se, exatamente, ao contrário.

A partir da ênfase que coloca nas pessoas e nos acontecimentos diante de si, permitir-nos aceder a um determinado ponto de vista em relação ao tema em causa. Se se insistir na discussão sobre o documentário no âmbito desta problemática, podemos afirmar que o documentário não é notícia nem reportagem; poderá ser, sim, editorial. (PENAFRIA, 1999, p. 24).

Penafria (1999) considera a oposição entre o documentário e a ficção como questão em aberto e distante de resolução, mas propõe considerar, na defesa do documentário enquanto filme de não-ficção, solucionar essa oposição no que diz respeito à produção, ainda que esta represente solução difícil para marcar limites ou o domínio do documentário.

O documentário tem como ponto de partida imagens recolhidas in loco, podendo as mesmas ser utilizadas para além do seu valor de evidência ou simples denotação; a abordagem a um dado assunto é realizada tendo em conta determinado ponto de vista; finalmente, o documentário não se obriga ao cumprimento de objectivos como os de noticiar, descrever, explicar ou publicitar; tem como atributo tratar os seus temas com profundidade. (PENAFRIA, 1999, p. 24-25).

Segundo a autora, as definições do filme documentário são diversas e abundantes, circunscrevendo-o desde questões ou intervenções sociais e sua relação privilegiada com a “realidade” a outras que o caracterizam como factual dramatizado, ou que intencionam a sua diferenciação dentro da linguagem cinematográfica, mas permanece por se resolver o que, de fato, faz com que um filme seja documentário. Porque, mesmo que a matéria-prima do documentário “seja o mundo que nos circunda, [...] o que o distingue de outros filmes é o

tratamento que imprime a esse material e não apenas o seu uso. E, sobre isso, nada é afirmado” (PENAFRIA, 1999, p. 33).

Analisando que esses tantos diferentes posicionamentos aplicam-se mais facilmente a filmes de não-ficção, no geral, do que particularmente ao documentário, Penafria (1999) entende que a individualidade do gênero pode ser encontrada em sua história.

O gênero documentário tem um passado, existe uma prática construída por aqueles que se dedicaram à sua produção. As raízes dessa prática encontram-se, obviamente, no seu nascimento e conseqüente desenvolvimento, no sentido de uma afirmação com identidade própria. Assim, ir até à sua origem para averiguar do momento em que se afirmou, [...] em que se institucionalizou, é inquestionavelmente o caminho que devemos descobrir e seguir. O que individualiza o documentário face a outras formas de expressão só poderá ser encontrado naquilo que foi até hoje. (PENAFRIA, 1999, p. 34).

O entendimento da autora, sobre o quanto a própria história do documentário fornece atributos suficientes que o distinguem das demais produções de não-ficção, aparenta ser o melhor guia tanto para o aprofundamento do próprio campo documentarista quanto para a sua continuidade, sem perder suas características essenciais de uma produção que representa o mundo histórico a partir de um e de infinitos pontos de vista, como uma forma de permitir às pessoas um maior conhecimento, percepção e encontro com suas realidades e crenças.

2.2 A raiz e identidade do documentário

Penafria (1999) aborda o nascimento do cinema, ou a raiz do documentário, remontando à apresentação do Cinematógrafo Lumière em 28 de dezembro de 1895, no Grand Café du Boulevard des Capucines, em Paris, com a projeção do filme *La Sortie des Ateliers Lumière*, exibição seguida da apresentação de outros filmes, como *O Jardineiro*, *A Chegada de um Comboio*, *Primeiro Passeio de um Bebê*, *Barcos Saindo do Porto*, entre outros, sendo que a eles “eram dadas designações diversas: documentaires, actualités, topicals, interest films, educationals, expedition films, travel films e, após 1907, travelogues” (BARNOUW apud PENAFRIA, 1999, p. 19).

Nichols (2005) cita que a notável fidelidade da imagem fotográfica ao que está sendo registrado é o que atribui a essa imagem o seu aspecto documental, como se comprovasse visualmente o que foi visto pela câmara, confirmando tal sensação de fidelidade nos filmes de Louis Lumière, os quais estariam muito próximos ao documentário

propriamente dito ao registrarem o cotidiano como ele acontecia, reproduzindo os acontecimentos, mas preservando o seu mistério e formando, assim, a base do desenvolvimento do documentário naquela época.

Temos, então, duas histórias: 1) a capacidade incomum das imagens cinematográficas e das fotografias de exibir uma cópia física daquilo que registram com precisão fotomecânica sobre uma emulsão fotográfica, graças à passagem da luz através de lentes, combinada com 2) a compulsão gerada nos pioneiros do cinema pela exploração dessa capacidade. [...] A combinação da paixão pelo registro do real com um instrumento capaz de grande fidelidade atingiu uma pureza de expressão no ato da filmagem documental. (NICHOLS, 2005, pág. 118).

Para Penafria (1999), tratava-se à época do registro e documentação de acontecimentos - no lugar onde ocorriam - ligados a manifestações da vida humana, num procedimento que veio a significar o primeiro impulso de pioneiros das imagens em movimento: “registrar as actividades e a acção do mundo e, em especial, aquilo que escapa ao olho humano” (PENAFRIA, 1999, p. 37) de forma a tornar lentos os acontecimentos de ocorrência rápida e, numa inversão, tornar rápidos os movimentos de ocorrência lenta (como o desabrochar de uma flor). Segundo a autora, foi por volta de 1903 que as histórias foram complexificadas, a partir do desenvolvimento de técnicas de montagem pelos primeiros autores de ficção, destacando-se como primeiro impulso do gênero os trabalhos de Georges Méliès (1861-1938), cujas histórias romanceadas roubaram a preferência do público. “O declínio do *documentaires* foi, também, contemporâneo do desenvolvimento do chamado ‘filme de actualidade’” (ALMEIDA apud PENAFRIA, 1982, p. 23).

Informa Penafria (1999) que os *documentaires* e os “filmes de actualidade” representariam, no entender de certos autores, os primeiros documentários realizados, precedidos pelo citado *La Sortie des Ateliers Lumière* e coincidentes com o nascimento do cinema, porquanto o registro das diversas atividades humanas caracterizariam o filme documentário como um registro da realidade, cujos atores seriam naturais e apresentariam gestos espontâneos, tendo como pano de fundo a paisagem natural circundante. A autora questiona tal coincidência afirmando que, na verdade, o cinema veio a ser o início da não-ficção e esta, por sua vez, veio a coincidir com a invenção da imagem em movimento.

O contributo dos pioneiros das imagens em movimento para a unidade do filme documentário foi mostrar a capacidade do aparelho cinematográfico de dar a ver o mundo, seja aquele a que temos acesso pelos nossos sentidos, seja aquele que de nós é distante, seja aquele que está ao nosso lado e que, por qualquer dificuldade, não vemos. Assim é o registo in loco que encontramos nos inícios do cinema que se constitui como o primeiro princípio identificador do documentário. E, se esta é a sua raiz, só mais tarde o seu florescimento assumirá contornos próprios. (PENAFRIA, 1999, p. 38).

O início da construção da identidade do género seria fruto de regras identificadoras de uma produção,

[...] implementadas pelo efetivo impulso da prática documentarista, que surgiu nos anos 20 com o americano Robert Flaherty (1884-1951) e com Dziga Vertov (1895-1954) na União Soviética. Nenhum deles se apelidava de documentarista nem dizia produzir documentários; as palavras viriam mais tarde. (PENAFRIA, 1999, p. 39).

Interpreta a autora que Flaherty e Vertov, com os seus respectivos filmes *Nanuk, o Esquimó* (1922) e *O Homem da Câmera* (1929), criaram as condições para a definição de um posicionamento para o documentário ao demonstrarem ser essencial que o cineasta deve sair para fora do estúdio e registrar in loco a vida das pessoas e os acontecimentos do mundo. Avalia também que a organização do material que é filmado in loco caracteriza outro importante aspecto do documentário, pois é o que mais desperta a motivação do documentarista, ao ensejar um convite à experimentação e à interpretação de tal material, cuja maior representatividade está nos filmes editados por Vertov sob o título de *kino-pravda* (cinema verdade), nos quais prevaleceram combinações, recombinações ou justaposições de imagens e sons como forma de se chegar a ou de se atingir a verdade.

Enquanto género, entretanto, Penafria (1999) afirma que o documentário adquiriu identidade própria a partir de condições oferecidas, nos anos 1930, com o advento do movimento documentarista britânico e,

[...] em especial, com a sua figura mais emblemática: John Grierson (1898-1972). Aqui encontramos não só o reconhecimento do filme documentário enquanto género autónomo e distinto dos restantes filmes como uma efectiva produção de filmes designados por documentário. (PENAFRIA, 1999, p. 2).

Em parecer similar, Fernão Ramos (2005) confirma com Grierson, a partir do movimento documentarista britânico, a consolidação do primeiro estilo do cinema documentário:

O estilo de discurso direto da tradição griersoniana [...] foi a primeira forma acabada de fazer documentário. Como convém a uma escola de propósitos didáticos, utilizava uma narração fora-de-campo, supostamente autorizada, mas quase sempre arrogante. (RAMOS, 2005, p. 48).

O afastamento entre Grierson e Flaherty é atribuído, segundo Penafria (1999), ao foco de Grierson residir no mundo que imediatamente rodeia as pessoas, e não naquele distante, constituído por povos exóticos e pela luta deles pela sobrevivência, interessando mais os problemas concretos de ordem social e econômica que caracterizaram os anos 1930 - como pobreza, desemprego, casas degradadas - e que para esses problemas fosse apresentada uma solução de forma a educar as pessoas em relação às suas responsabilidades cívicas - uma abordagem que o afasta do valor documental existente nos filmes de Flaherty.

O filme que Grierson realizou (depois foi sempre produtor) intitulado *Drifters* (1929) sobre a pesca do arenque, em alto mar, marcou e padronizou o movimento documentarista da sua escola. O comentário (voz off) que acompanha as imagens e guia os espectadores, garante a função de educação pública do filme. A voz off tornou-se o meio ideal para atingir o objectivo de educação pública. Este padrão foi posto em prática com a efectiva produção de documentários que o impulsionou. (PENAFRIA, 1999, p. 48).

Nesse entendimento da autora, o documentarismo britânico estava a serviço da ordem estabelecida, na qual Grierson e seus colaboradores se consideravam como agentes de um serviço público com o principal objetivo de aproximar o governo dos cidadãos, ou seja, distante de uma intervenção política e cuja preocupação social ocorria por meio dos programas governamentais que os subsidiavam na produção de documentários. Ainda assim, Grierson acreditava na intervenção individual do documentarista, em que este se apoiava em seu próprio ponto de vista sobre os acontecimentos do mundo, podendo ou não ser coincidente com o ponto de vista do governo. Tal “ênfase na intervenção do documentarista é a grande novidade da escola de Grierson” (PENAFRIA, 1999, p. 49), posto que aí estaria aceita a qualificação do documentarista como artista e, portanto, sua obra como arte, porque manifesta sua visão do mundo - ou da “realidade” - e sua experiência de vida. Para o cineasta, importava que o documentarista fosse o responsável por diferenciar o documentário das outras formas de filmes então contemporâneas, em que para cada filme realizado o “tratamento criativo da realidade” deveria ser de sua autoria.

Grierson separa a produção de ficção da de documentário referindo que um autor não podia dedicar-se, simultaneamente, à ficção e ao seu contrário. Embora reconhecendo no trabalho em estúdio grande qualidade artística, o documentarista tem a particularidade e a exclusividade de exercer a sua criatividade sobre o material recolhido in loco. [...] esse material dá-lhe a oportunidade de desempenhar um trabalho criativo e revela-se um desafio à sua selectividade. Quando o documentarista é seletivo, é criativo. É, portanto, um artista. A arte mede-se pela selectividade dos meios ao seu dispor. Sem essa selectividade, o documentário estaria diminuído à mera “reprodução da realidade”. (PENAFRIA, 1999, p. 50).

Segundo Penafria (1999), a ultrapassagem de tal limitação decorrente da reprodução foi preocupação relevante de Grierson, que permitiu margem para a dramatização ou “tratamento” pelo documentarista, ênfase que estabeleceu uma grande diferença entre os documentários e a restante produção de não-ficção que se restringia a relatar os acontecimentos. Por outro lado, diz a autora, o cineasta defendia como princípio absoluto do documentário que o recolhimento de material in loco deveria sempre estar presente no mesmo, acreditando que em todas as temáticas, e para cada uma delas, seria possível proceder a uma tal organização do material relativo a elas de diversas formas, às quais corresponderiam abordagens ou pontos de vista diferentes sobre o mesmo tema – posicionamento que favoreceu a garantia de diversidade para o campo documentarista.

Para Penafria (1999), a partir de Grierson tornou-se necessário que o autor das imagens exercesse o seu ponto de vista sobre as mesmas e que imprimisse seu olhar quanto ao ponto de vista que possuísse sobre determinado assunto, fazendo com que o documentário resultasse em um confronto entre o olhar da câmera e o do documentarista. A partir daí, o documentário se pautaria pela criatividade, manifestada pelo modo como se organizariam imagens, sons, legendas e quaisquer outros elementos, garantindo assim a própria identidade do gênero.

Para Nichols (2005), “nem a ênfase na exibição (‘cinema de atrações’), nem a ênfase na reunião de provas (documentação científica), proporcionam uma base adequada para o documentário” (NICHOLS, 2005, p. 122), posto que estaria ausente a voz oratória do cineasta nessas primeiras tendências do gênero que remontam ao cinema primitivo.

O autor considera como base para o aparecimento do gênero outras três influências ou tendências, sendo a primeira delas a *experimentação poética*, originada no cruzamento do cinema com as várias vanguardas modernistas do século XX. A passagem da voz para o primeiro plano foi permitido pela fotogenia (teoria impressionista francesa - Jean Epstein) e pela montagem (teoria soviética do cinema), maneiras de suplantarem a reprodução mecânica da realidade para construir algo novo que somente foi possível por meio do cinema.

Em seguida, estaria a *voz narrativa*, ou o relato narrativo de histórias, ausente da observação científica e do “cinema de atrações”, constituindo-se em uma forma de contar histórias aplicável tanto ao mundo histórico quanto ao imaginário.

No relato narrativo de histórias, o estilo (das preferências individuais às abordagens coletivas, como expressionismo, neo-realismo ou surrealismo) associa-se à construção da trama para contar uma história que revela, nessa combinação única [...], a voz ou perspectiva dos cineastas sobre o mundo que criam e, indiretamente, por intermédio desse mundo imaginado, sobre o mundo histórico que compartilham com os outros. (NICHOLS, 2005 p. 126).

Deu-se, assim, segundo o autor, o refinamento das técnicas de narração de histórias para o cinema, uma contribuição que foi importante para o desenvolvimento do documentário, em que uma ação ou acontecimento podiam ser relatados de diferentes perspectivas – a do narrador onisciente, do observador ou dos diferentes personagens. Afirma ainda que as três formas de realismo praticadas à época – fotográfico, psicológico e emocional – são importantes para a história do gênero e foram todas exploradas pelo neo-realismo, ressaltando que muitas vezes o documentário se baseia no realismo de tempo e espaço:

Ele depende de encontrar pessoas, ou atores sociais, que se revelem diante da câmera com uma abertura e falta de timidez semelhantes às de profissionais experientes. E o documentário procura transmitir aos espectadores a sensação de envolvimento emocional ou comprometimento com as pessoas e questões retratadas. O neo-realismo ajudou a demonstrar que essa forma de estilo narrativo criou um filme comum entre ficção e não-ficção, que permanece até hoje: contar uma história ou dar voz a uma visão do mundo histórico não precisam ser vistas como alternativas polarizadas. (NICHOLS, 2005, p. 129).

Como terceira tendência apontada pelo autor está a *oratória retórica* que, apesar de compartilhada com outros gêneros, permanece como a influência mais distintiva do documentário em si. Essa voz clássica da oratória buscou falar do mundo de maneira a revelar uma perspectiva singular do mesmo, “procurou tanto nos convencer dos méritos de uma perspectiva como nos predispor à ação ou à adoção de sensibilidades e valores de um tipo ou de outro em relação ao mundo em que vivemos” (NICHOLS, 2005, p. 130).

Para Arnau Gifreu (2011), cada escolha do documentarista torna-se uma expressão de um particular ponto de vista, seja consciente ou inconsciente, reconhecido ou não, e que “um documentário não pode ser considerado ‘a verdade’, mas muito mais uma

evidência ou testemunho de um fato ou situação, dentro de um complexo processo histórico”³² (BARNOUW apud GIFREU, 2011, p. 1-2).

Gifreu (2011) cita previsão feita por Michael Rabiger (1989), em um alerta quanto à crescente produção de documentários, à sua independência do jornalismo de notícias e ao seu desenvolvimento crescente como uma voz individual no filme, que poderia significar importantes consequências no futuro. Sob essa perspectiva, passou-se a uma época em que documentários pudessem ser produzidos sem grandes custos, utilizando a mais recente tecnologia moderna na qual o documentário já não dependia de estúdios ou de centros de produção. O autor complementa que, com duas décadas de antecedência, confirmando seu pensamento, “Rabiger (1989) apoiou a produção de filmes feitos em base especulativa e previu um considerável aumento de trabalhos com a marca do autor, sua diversificação e independência dos principais centros de poder”³³ (GIFREU, 2010, p. 2).

2.3 Modos de representação do mundo histórico

Nichols (2005) afirma que cada documentário possui sua própria e única voz, a qual define um estilo ou identidade própria e que se torna a marca ou assinatura da produção documental: “no cinema, vozes individuais prestam-se a uma teoria do autor, [...] as vozes compartilhadas, a uma teoria do gênero. O estudo dos gêneros leva em consideração os traços característicos dos vários grupos de cineastas e filmes” (NICHOLS, 2005, p. 135).

O autor identifica, no vídeo e no filme documentário, seis modos de representação ou subgêneros do gênero documentário propriamente dito - *poético*, *expositivo*, *participativo*, *observativo*, *reflexivo* e *performático* – para cuja formação contribuíram tanto um conjunto mutável de circunstâncias quanto a vontade, dos documentaristas, de propor maneiras diferentes de representar o mundo. Nichols (2005) recomenda cautela para afirmações que ensejem propagar o progresso da arte cinematográfica a partir de um modo novo, o qual capta aspectos do mundo antes impossíveis. Ele destaca a mudança do *modo* de representação e não a qualidade ou o status fundamental da mesma. “Um modo novo não é melhor, ele é diferente, embora a ideia de ‘aperfeiçoamento’ seja frequentemente alardeada, especialmente entre os defensores e praticantes de um modo novo” (NICHOLS, 2005, p. 138).

³² Tradução nossa. Texto original: “[...] a documentary cannot be considered “the truth” but rather the evidence or the testimony of a fact or situation, within the complex historical process”.

³³ Tradução nossa. Texto original: “[...] Rabiger (1989) backed the production of films made on a speculative basis, and predicted a considerable increase in works with the auteur’s hallmark, their diversification and their independence from the major centers of power”.

O modo **poético** de Nichols (2005) tem sua dimensão documental originada, em boa parte, do grau ou profundidade em que os filmes modernistas fazem uso do mundo histórico como fonte. Caracteriza documentários que sacrificam as convenções da montagem em continuidade - e a ideia de localização específica no tempo e no espaço que daí derivam – para explorar associações e padrões segundo ritmos temporais e justaposições espaciais. Os atores sociais não correspondem a personagens com complexidade psicológica e visão definida do mundo, funcionando em igualdade de condições com outros objetos, estando a realidade representada em uma série de fragmentos, impressões subjetivas, atos incoerentes e associações vagas. O autor exemplifica em *Chuva* (1929), de Joris Ivens, obra que passa impressão lírica de uma chuva de verão sobre Amsterdã, mas não dá ao espectador conhecer nenhum dos seus atores sociais. É um modo de muitas facetas, “todas enfatizam as maneiras pelas quais a voz do cineasta dá a fragmentos do mundo histórico uma integridade formal e estética peculiar ao filme” (NICHOLS, 2005, p. 141).

Os fragmentos do mundo histórico no modo **expositivo** são agrupados em estrutura mais retórica ou argumentativa, ao invés da estrutura estética ou poética, dirigindo-se de forma direta ao espectador, com legendas ou vozes que propõem perspectiva, expõem argumento ou recontam a história. Adota-se no documentário o comentário com: a voz de Deus (orador é ouvido mas não visto) - caso da série *Por que Lutamos* (1942-1945), de Frank Capra e Anatole Litvak; de *Victory at Sea* (1952-1953), de Henry Salomon e Isaac Kleinerman; *The City* (1939), de Catherine Bauer, e de *Dead Birds* (1963), de Robert Gardner; ou a voz da autoridade (orador é visto e ouvido) – exemplificado em: *America's Most Wanted* (1988), de Michael Linder, Stephen Chao; *O Pentágono à Venda* (1971), de Peter Frank Davis; *The Shock of The New* (1980), de Robert Hughes; *Civilisation* (1969), de Kenneth Clark, e *Ways of Seeing* (1974), de John Berger. No modo expositivo, segundo o autor, predomina a lógica informativa transmitida verbalmente: ao inverso da tradição do cinema, as imagens desempenham papel secundário e os comentários se apresentam distintos das imagens do mundo histórico que os acompanham. Ou seja, são eles que representam a perspectiva ou o argumento do filme, estando as imagens a serviço de manter a continuidade da perspectiva verbal. Nesse modo há ênfase na impressão de objetividade e argumento bem embasado, em que o comentário com voz-over apresenta a capacidade de julgar ações no mundo histórico sem se envolver com elas.

O modo de representação **observativo** caracteriza-se pela ausência aparente ou não intervenção do cineasta nos acontecimentos filmados, passando ao espectador a sensação de *estar* na situação registrada. Apesar da distância absoluta do documentarista, existe a

possibilidade de que tal representação seja executada mediante consentimento e colaboração dos participantes, sem uma intervenção explícita, ou seja, ocorre a observação espontânea da experiência vivida, de outros ocupando-se de seus afazeres. Esse espírito de observação, respeitado tanto na filmagem quanto na montagem pós-produção, deu lugar a filmes sem comentários com voz-over, sendo ausentes também a música ou os efeitos sonoros complementares, legendas, reconstituições históricas, situações repetidas para a câmera e até entrevistas. Ilustram o modo observativo, segundo Nichols (2005), as obras: *Primárias* (1960), de Robert Drew; *A escola* (1968), de Frederick Wiseman; *Les Racquetteurs* (1958), de Michel Brault e Gilles Groulx; (em partes de) *Crônica de um Verão* (1961), de Jean Rouch e Edgar Morin; *The Chair* (1962), de Robert Drew; *Gimme Shelter* (1970), de Albert e David Maysles e Charlotte Zwerin; *Don't Look Back* (1967) e *Monterey Pop* (1968), de D. A. Pennebaker. Para o autor, impera neste modo a demonstração de uma força especial, por serem filmes que dão ideia de duração real dos acontecimentos - pois rompem com o ritmo dramático da ficção e de montagens que sustentam documentários expositivos ou poéticos - e nos quais a câmera em cena reforça tanto a sensação de engajamento com o que é imediato, íntimo, no momento em que ocorre quanto com a fidelidade aos acontecimentos, apesar de serem construídos para parecerem naturais.

O modo **participativo** remete ao trabalho de campo, tipo de pesquisa que exige na maioria das vezes alguma forma de observação participativa, muito utilizada em ciências sociais. O documentário participativo leva o documentarista ao campo, a viver entre outros, falar de sua experiência ou representar o que experimentou, reduzindo assim a importância da persuasão para, mais do que nunca, passar ao espectador como é a sensação de estar em determinada situação. Não há comentário em voz-over e nem meditação poética do documentarista, mas sim a sua atuação social próxima à dos demais atores e não igual, porque é ele quem domina a câmera e a retém para si, podendo ocorrer aqui um dilema ético no processo de negociação entre o documentarista e o participante do filme, exemplificado por Nichols (2005) em *Crônica de um Verão* (1961); *Portrait of Jason* (1967), de Shirley Clarke, e *Word is Out* (1977), de Nancy Adair.

Pode ocorrer também uma ênfase no encontro do cineasta com o tema vivido, sendo apontados neste caso os documentários: *O Homem da Câmera* (1929); *Hard Metals Disease* (1987), de Jon Alpert; *Watsonville on Strike* (1989), de Jon Silver, e *Sherman's March* (1985), de Ross McElwee. No modo participativo, o documentarista pode agir como pesquisador, como repórter investigativo, como testemunha pessoal ou narrador de um diário - neste caso, predominando na estrutura do filme a voz na primeira pessoa, caracterizando

uma relação mais receptiva e reflexiva com os acontecimentos – ou como um entrevistador que se dirige formalmente às pessoas apresentadas no filme, vindo a ser uma das formas mais comuns de encontro entre o documentarista e o tema.

O modo **reflexivo** desloca o foco dos processos de negociação para o âmbito da relação documentarista/espectador, na qual, em vez de seguir o relacionamento do cineasta com outros atores sociais, é o espectador que acompanha o relacionamento do documentarista consigo, em que se fala não só do mundo histórico, mas de problemas e questões de representação. É um modo que questiona um lema já disseminado de que o bom documentário é aquele que apresenta um conteúdo convincente. Para o autor, o modo reflexivo desperta consciência do espectador quanto aos problemas envolvidos na representação do outro e também tenta convencê-lo da autenticidade ou veracidade da própria representação. São questionados os meios usuais de representação em filmes como: *Reagrupamento* (1982), de Trinh Minh-ha; *Daughter Rite* (1978), de Michelle Citron; *Homenagem a Bontoc* (1995), de Marlon Fuentes, e *Far from Poland* (1984), de Jill Godmilow, os quais passam pelo rompimento com as convenções realistas da etnografia: no ato de representar ou descrever enganosamente os outros por meio do olhar fixo da câmera; no uso de atores profissionais para representação e nas reconstituições encenadas e memórias imaginadas, entre outras formas.

De acordo com Nichols (2005), documentários reflexivos tratam ainda com o realismo, em um estilo que toma a forma de realismo físico, psicológico e emocional, desafiando técnicas e convenções relacionadas à montagem de evidência ou em continuidade, ao desenvolvimento de personagem e à estrutura narrativa - como em *Sobrenome Viet Nome de Batismo Nam* (1989), de Trinh T. Minh-ha, e em *O Homem da Câmera* (1929) –, ou simplesmente se assemelhando a ficções disfarçadas – como em *David Holsman's Diary* (1968), de Jim McBride; *No Lies* (1973), de Mitchell Block, e também *Daughter Rite* (1978). Destaca também o autor que os documentários reflexivos podem imprimir tanto uma perspectiva formal quanto política na percepção do espectador. Na primeira, desvia a atenção para as suposições e expectativas que ele alimenta sobre a forma do documentário em si; na segunda, aponta a reflexão para as suposições e expectativas sobre o mundo que o cerca.

Por fim, o modo **performático**, tal qual o poético, levanta questões acerca do que é o conhecimento, no sentido que esse “propicia o acesso a uma compreensão dos processos mais gerais em funcionamento na sociedade” (NICHOLS, 2005, p. 169), e no qual predomina a subjetividade e afetividade. Segundo o autor, há aqui uma ênfase que evidencia a complexidade do conhecimento que as pessoas têm do mundo e, portanto, vem a ser um desvio da ênfase que o documentário dá à representação realista do mundo histórico. Por meio

de licenças poéticas, estruturas narrativas menos convencionais e formas de representação mais subjetivas, o documentário performático faz uma combinação livre do real e do imaginado, em que os acontecimentos reais são amplificados pelos imaginários.

A título de ilustração, são citadas obras como: *Línguas Desatadas* (1989), de Marlon Riggs; *O Corpo Belo* (1991), de Ngozi Onwurah; *Homenagem a Bontoc* (1995); *Looking for Langston* (1988), sobre a vida de Langston Hughes e *Frantz Fanon: Pele Negra, Máscara Branca* (1996), sobre a vida de Frantz Fanon, ambos de Issac Julien; *Black and Silver Horses* (1992), de Larry Andrews; *Forest of Bliss* (1985), de Robert Gardner; *Who Killed Vincent Chin* (1988), de Chris Choy e Renee Tajima; *História e Memória* (1991), de Rea Tajiri; *Khush* (1991), de Pratibha Parmar; documentários participativos dos anos 80, como *Las Madres de la Plaza de Mayo* (1985), de Susana Blaustein Muñoz e Lourdes Portillo, e *Roses in December* (1982), de David Meyer.

2.4 O documentário se expande no ambiente digital

Para Penafria (1999), a apresentação - assim como o modo de representação - do documentário é dependente de condicionamentos diversos - econômicos, políticos e jurídicos, entre outros -, destacando-se como um condicionamento primordial aquele relativo aos meios técnicos, ou seja, o de produção, posto que é da disponibilidade dos mesmos, em épocas determinadas, que depende o desenvolvimento histórico do gênero e também o alargamento das suas formas. Em uma linha do tempo, a autora descreve o avanço da disponibilidade dos meios técnicos para o documentarismo citando o surgimento, em 1958, do gravador de som síncrono Nagra, seguido das câmaras portáteis de 16 mm Arriflex e Eclair, que rapidamente se popularizaram devido à mobilidade que ofertavam. Em 1968, a câmara de vídeo Sony 1/2-inch reel-to-reel Portapak - portátil, barata e acessível - precedeu a nova era do vídeo, dispositivo que foi e ainda é bastante versátil, reduzindo o custo das filmagens e possibilitando sua realização em situações de pouca iluminação.

Porém, deve-se ao suporte em 35 mm, que marcou o início do “tratamento criativo da realidade”, a origem de nova dimensão da prática: os documentários contemporâneos de observação e interativo (câmaras 16 mm e som síncrono) - o primeiro desenvolvido na América e o segundo na França -, que resultaram de uma mesma inovação tecnológica, mas se diferenciaram em razão do uso que dela fizeram. A partir daí, floresceram em outros países variações e/ou misturas da observação e da interatividade, como no Reino Unido, país no qual surgiu o terceiro estilo “verdade” diante do “cinema direto” e “cinema

verdade”, com entrevistas, comentário e câmera ao ombro, podendo-se dizer que “a diversidade [...] que pode brotar de um mesmo equipamento tem como único motor a criatividade dos documentaristas” (PENAFRIA, 1999, p. 87).

A autora faz uma reflexão sobre essa época, que pode ser proporcionalmente transposta para um novo momento tecnológico pelo qual passou o documentarismo e no qual se destacou o documentarista Richard Leacock, com *Primary* (co-autoria de Albert Maysles, 1960), filme realizado em 16 mm com som síncrono, poucas narrativas e ausência de entrevistas e reconstruções.

A viragem tecnológica, cuja grande novidade é a portabilidade e sincronismo dos equipamentos, impulsionou, pois, a prática documental no sentido de uma maior diversidade. [...] Com o novo equipamento a interação entre o autor do filme e os seus intervenientes tornou-se mais possível que nunca. [...] O documentarista já não é apenas o olho que grava, ele aproxima-se dos sentidos humanos: ver, ouvir e falar são um só. A própria voz do autor pode ser ouvida tal como outra qualquer, não enquanto comentário, mas in loco, num face a face com as restantes pessoas que fazem parte dos acontecimentos registrados. (PENAFRIA, 1999, p. 87).

As novas tecnologias representaram novas oportunidades para que o documentarista cumprisse a sua missão de documentar a vida das pessoas e acontecimentos do mundo histórico e, também, para novas direções possíveis de serem seguidas, afirma a autora, concluindo que a evolução dos meios técnicos serviu para confirmar as potencialidades do documentário, mas não para alterar a sua identidade.

O documentário continuou a seguir o caminho que Flaherty e Vertov lhe abriram: o de gravar “fragmentos da realidade” e combiná-los; de igual modo, continuou a ser como Grierson o definiu: o “tratamento criativo da realidade”. Estas formulações referem-se a duas funções: registo de imagens e sons e interpretação (Barnouw, 1983, p. 313). Cada uma dessas funções, com as variantes que lhes estão subjacentes, demonstraram que se prestam a mudanças. (PENAFRIA, 1999, p. 89).

Penafria (1999) salienta duas questões que sobrepassam essa evolução no modo de fazer documentários. Primeiro, que a utilização de novo equipamento insere na discussão sobre o documentário a importância da tecnologia, mesmo quando é submetida a preocupações éticas de invasão da privacidade. Segundo, que dado o desenvolvimento técnico ocorrido e o advento do vídeo, o documentário saiu da exclusividade do cinema e adquiriu o formato televisivo, inicialmente atrelado à reportagem e posteriormente transformado em produção específica para o meio TV, cujos nomes referenciais são a BBC e a National

Geographic. A partir destes pontos, afirma, e diante da nova realidade do século XX, o documentário chegou ao ecrã do computador e fez remanescer a demanda, diante das novas tecnologias, da intervenção criativa do documentarista. Um avanço para um novo tempo em que passaram a emergir outras formas e conteúdos de características documentais, atendendo ao convite instituído pelo suporte digital à produção de documentários.

Penafria (1999) trata o surgimento das “novas tecnologias” como uma nova revolução caracterizada especialmente pelo armazenamento, processamento, transmissão e distribuição de informação a serem realizados em suporte digital.

Esta viragem implica a passagem da utilização do suporte analógico para o suporte digital. Os dados digitais são os únicos processados pelo computador. A digitalização enquanto processo pelo qual, através de maquinaria específica, se transforma informação analógica em informação digital, facilita a transmissão e a contínua duplicação sem perda de sinal da informação, ou seja, a informação é transmitida sem perda das suas características. [...] A informação digitalizada é susceptível de ser trabalhada, ou seja, de ser modificada (por exemplo, a fotografia) através de programas de tratamento de imagem. Para além disso, há programas que permitem criar aplicações multimédia, sejam *on-line* ou *off-line*. Qualquer imagem, som ou texto, enquanto informação digital, é passível de integrar aplicações multimédia. (PENAFRIA, 1999, p. 90).

Para a autora, as produções multimédia em suporte digital demandam a concepção de modelos de interface e interação, base da relação entre a massa da informação contida em tais sistemas e os seus usuários, mas ressalta que as bases em que esses modelos podem ou devem assentar não são ainda consensuais. Um modelo de interface e interação deve viabilizar um ambiente tanto apropriado ao tema que se está a tratar quanto facilitar ao usuário reconhecer os diferentes percursos que ele pode seguir, lançando mão de uma coerência visual das composições. Três princípios com suporte no passado do documentário e que marcam a sua identidade foram elencados por Penafria (1999), nos quais ela entende se assentar o documentarismo: obrigatoriamente o de registrar *in loco* a vida das pessoas e fatos do mundo; a exploração desses assuntos pelo documentarista mediante um ponto de vista; a exploração sob formas criativas, realizando combinações e recombinações do material obtido com outros, tais como legendas e outros tipos de imagens, por exemplo.

Diante do contínuo aperfeiçoamento da comunicação e das tecnologias convergentes, obras multimédia inovadoras passaram a ser viáveis, sem a perda do seu enquadramento no gênero documentário e dada a característica interativa. A autora afirma que

A criatividade que se exige do documentarista na produção tradicional deve ser agora desenvolvida quer na criação de um interface atractivo quer na elaboração de um sistema interactivo de navegação. O modo como devem os elementos ser combinados e quais os elementos a combinar são os desafios que se colocam ao documentarista no sentido de se criar uma estrutura coerente para abordar o tema em causa e de modo a ficar patente a abordagem ou ponto de vista sobre esse mesmo tema. (PENAFRIA, 1999, p. 6).

Propõe Lev Manovich (2001) que a raiz da origem das novas mídias é uma junção entre os antigos meios de comunicação, da escrita à televisão (imprensa, fotografia, rádio e cinema) e o computador, cuja versão digital moderna para processar cálculos e dados numéricos de forma mais eficiente foi desenvolvida em meados do século XX, ao mesmo tempo em que despontaram modernas tecnologias de mídia permitindo armazenamento e sequência de imagens, sons e textos a partir de vários formatos de materiais - chapas fotográficas, películas filmicas analógicas (film stock), gravações em vinil – trazendo como resultado

[...] a transformação de todos os meios existentes para dados numéricos acessíveis por computadores. O resultado é nova mídia: gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto, os quais se tornaram computáveis, ou seja, simplesmente um outro conjunto de dados de computador.³⁴ (MANOVICH, 2001, p. 20).

Pelo fato de as novas mídias serem criadas, distribuídas, armazenadas e arquivadas em computadores, é de se esperar que a lógica de um computador venha a exercer influência significativa sobre a lógica cultural tradicional dos meios de comunicação, ou seja, deve-se esperar que a *camada computacional* possa afetar a *camada cultural*.

As formas nas quais o computador modela o mundo, representa dados e permite-nos operar nele; as operações chave por trás dos programas de computador (como pesquisa, partida, ordem e filtro); as convenções da Interação Humano-Computador (IHC) – as quais, em resumo, podem ser descritas como a ontologia, epistemologia e o pragmatismo do computador - influenciam a camada cultural das novas mídias, sua organização, seus gêneros emergentes, seus conteúdos.³⁵ (MANOVICH, 2001, p. 46).

³⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] the translation of all existing media into numerical data accessible through computers. The result is new media – graphics, moving images, sounds, shapes, spaces and texts that have become computable; that is, they comprise simply another set of computer data”.

³⁵ Tradução nossa. Texto original: “The ways in which the computer models the world, represents data, and allows us to operate on it; the key operations behind all computer programs (such as search, match, sort, and filter); the conventions of HCI – in short, what can be called the computer’s ontology, epistemology, and pragmatics – influence the cultural layer of new media, its organization, its emerging genres, its contents”.

Esse conjunto de dados do computador, o conteúdo, torna-se acessível para o contato humano a partir de uma interface representada como o ambiente gráfico da obra digital. É o canal de comunicação do usuário com o conteúdo do conjunto de dados ou sistema de computador, em que “a interface atua como uma espécie de um tradutor, mediando entre as duas partes, tornando acessível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 17).

Para Janet Murray (2003), o computador - e outros dispositivos tecnológicos - oferece às pessoas o maior controle sobre diversos tipos de informação e as convidam a lidar com tarefas mais complexas e a formular novos questionamentos, sob um caráter também de seriedade que o transforma, a cada dia mais, em um meio simultaneamente analítico e sintético. Fruto das suas experiências em computação educacional, a autora tem por assustadoras as novas tecnologias, mas acredita em um futuro do meio digital, diante do que ela chama de uma transição tão importante para a história da literatura quanto para a história do processamento da informação.

Sou levada a imaginar um ciberdrama do futuro com a mesma fascinação que me atrai para o romance vitoriano. Vislumbro um meio com grande capacidade e amplamente expressivo, um meio capaz de capturar tanto os ínfimos movimentos da consciência humana quanto as colossais correntezas da sociedade global. Do mesmo modo que o computador promete remodelar o conhecimento de maneiras que ora complementam, ora suplantam o trabalho do livro e da sala de conferências, ele também promete remodelar o espectro da expressão narrativa, não substituindo o romance ou os filmes, mas dando continuidade ao eterno trabalho dos bardos dentro de outro arcabouço. (MURRAY, 2003, p. 24).

A autora considera contínuas as tradições da narração de histórias e que as tradições alimentam-se umas das outras, no conteúdo e na forma, ocorrendo o mesmo com a narrativa computadorizada, na qual romances, filmes e peças de teatro do século XX vêm pressionando os limites da narrativa linear, em “histórias que assumem múltiplas formas, isto é, narrativas lineares que forçam as fronteiras de um meio pré-digital como uma figura bidimensional tentando escapar de sua moldura” (MURRAY, 2003, p. 43).

Vista como pioneira em estudos sobre a realidade virtual nos Estados Unidos da América, Brenda Laurel (1991) afirma que a interação humano-computador em tempo real seria uma colaboração mediada entre designers e interagentes (interactors). A autora entende que interagentes compartilham a autoria em menor grau do que os designers, pois a sua “criação” ocorre sob os diferentes tipos e níveis de restrições previstos pelos designers, ao passo que o conjunto de estímulos para a interação representam o nível mais íntimo de colaboração entre ambos. Os designers delimitam o meio, forma e âmbito das contribuições

criativas dos interagentes, fornecendo-lhes as ferramentas pelas quais podem influenciar a ação, sendo na superfície da obra que ocorre a interação, produzindo mudança nos seus dados internos e/ou processos.

Designers e interagentes co-criam toda a ação em intricados caminhos, mesmo que não estejam co-presentes. A forma final - o elemento do enredo - não pode ser exclusivamente controlada pelo designer; ela também será moldada pelas escolhas e ações dos interagentes. Neste sentido, o designer perde em significativa medida o controle formal, já que o controle de cima para baixo em razão das escolhas do interagente faz avançar o enredo de possibilidade para probabilidade para necessidade – o final de um enredo específico, o qual foi criado durante uma passagem de um jogador pelo jogo (ou durante uma atividade desempenhada por um ‘usuário’).³⁶ (LAUREL, 1991, p. 110).

No que diz respeito à evolução do documentário, Penafria (2013) considera que as tecnologias constituem elemento fundamental para que se afirmem, se renovem e se concretizem diversas estéticas e diferentes modos de representação. Cita como exemplo, a este respeito, o “filme de compilação”, que trabalha apenas com imagens de arquivo e que pode encontrar agora uma possibilidade de renovação. Isso porque a Internet, assegura a autora, vem alargar o conceito de “imagem de arquivo” face à imensidão de imagens que passam a compor uma “base de dados” passível de uma (re) organização. Transpondo para a tradição documental, o “filme de compilação” ganha destaque e importância: surge como uma ferramenta que organiza o “caos” visual e sonoro atual e passa, por sua vez, a ser ele próprio uma “imagem de arquivo” passível de recriação constante e infinita. No entendimento da autora, a separação do passado e a conseqüente implementação de novas estéticas no documentarismo dependem intimamente do aparecimento e utilização de novas tecnologias.

É no contexto de inovações tecnológicas, iniciado no anos 90, que nos deparamos com um novo objeto de estudo para discutir e analisar, o webdocumentário (ou webdoc) cuja produção revela já contornos de grande afirmação. O webdocumentário surge como uma novidade para o documentário, que se torna interativo, e para a atual tecnologia que aqui encontra um aliado para exercitar as suas potencialidades. (PENAFRIA, 2013, p. 150).

³⁶ Tradução nossa. Texto original: “Designers and interactors co-create the whole action in intricate ways, even though they are not literally co-present. The final form - the element of plot - can not be exclusively controlled by the designer; it will also be shaped by the choices and actions of interactors. In this sense, the designer loses a significant measure of formal, top-down control as the interactor’s choices move the plot from possibility to probability to necessity - the ending of the particular plot that has been created in a player’s traversal of a game (or the performance of an activity by a ‘user’)”.

Na obra documental em suporte digital, para Penafria (2013), é aberto ao documentarista estabelecer, além do modelo de interface, as explorações do suporte quanto a rotas possíveis de navegação e a informações veiculadas e suas formas (texto, imagem, mapas, ilustrações, animações, sons), facilitando o acesso a outras áreas comuns ao tema, por meio de novas explorações nesse novo ambiente. E sem perder de vista a produção documental, seja na construção de argumentos sobre o mundo por meio de um produto atrativo, seja por significar um franco acesso a um conhecimento mais profundo acerca do próprio mundo e das pessoas, podendo-se definir webdocumentário como sendo

[...] uma obra artística disponibilizada na Internet que opera e apresenta um recorte poético do mundo da vida, sendo composta por uma interface que integra e relaciona elementos multimídia interativos (como texto, imagem, som) e outros elementos interativos de comunicação (como fóruns ou chats). A nossa opção por “obra” e não “filme” justifica-se porque este é apenas um dos elementos que o webdocumentário integra e porque “filme” refere-se a uma sequência linear de imagens e sons. (PENAFRIA, 2013, p. 152).

Pode-se dizer sobre webdocumentário, diferentemente do significado de documentário publicado na Web, de acordo com Penafria (2013): “etmologicamente, este neologismo associa um meio (a Internet) a um gênero (o documentário), (Cf. Gantier, 2011)” (PENAFRIA, 2013, p. 151), mas o meio não descarta ou torna descartável o gênero.

Para a Internet, o documentário não é descartado, nem se apresenta descartável já que se constitui como um patrimônio de referência (mesmo que seja para lhe serem abaladas ou negadas certezas); e tanto o meio como o neologismo vêm, definitivamente, afirmar que o termo “documentário” não possui um significado estável e delimitado. O documentário não se define, experimenta-se; e a mais recente experimentação são os webdocumentários que surgem numa moldura de tecnologia exacerbada, onde os meios são cada vez mais interativos, não-lineares e, acima de tudo, personalizáveis. (PENAFRIA, 2013, p. 151).

Os pesquisadores franceses Gantier e Bolka (2011) entendem o webdocumentário como um “filme interativo” em que recursos como fotografias, vídeos, sons, textos, mapas e elementos gráficos se misturam com o potencial da Web participativa, aqui consideradas pelos autores ferramentas como fóruns, chats, geolocalização, bancos de dados e outras. Atribuem ao gênero um formato editorial híbrido, que oferta uma narrativa interativa e é desafiador quanto à sua plena caracterização, sendo a desfocagem de terminologia que o circunda decorrer de que tal “produto multimídia ainda não apresenta forma estética, ou tipo

de história, ou de modelo econômico, totalmente estabilizado”³⁷ (GANTIER; BOLKA, 2011, p. 2), estando mais para um “filme de interface”, um complexo comunicacional que implica na presença de um usuário ativo na condução da história. Segundo os autores, o neologismo “web documentário” é palavra composta cuja sintaxe varia com ou sem travessão, segundo fontes, que anexa etimologicamente um meio a um gênero de filme. Afirmam remontar a aparição do termo, na França, ao início do ano 2002, em festival organizado pelo Centre Georges Pompidou, utilizando como referência pesquisa online realizada por Olivier Crou.

Em novembro de 2008, ao lançar uma busca no Google da expressão “webdocumentaire”, surgiu entre os primeiros resultados informações sobre o programa de um festival datado de março de 2002, intitulado: “Os cinemas de amanhã: webdocumentário”. Aquele ano foi o primeiro, mas também o último ano de existência desse festival organizado pelo Centre Pompidou, em paralelo ao “Festival du cinema du réel”, que ainda existe.³⁸ (CROU, 2009, p. 7).

Crou (2009), em sua publicação “Le Webdocumentaire, une Nouvelle Opportunité D'appréhender le Monde”, reproduz definição do gênero divulgada durante o referido evento, na França:

Este festival anunciou: webdocumentário é um gênero ainda pouco explorado, ainda mal definido, uma vez que está localizado nas fronteiras da Web TV, da revista online e do jornal de bordo. É um documentário que trabalha com ferramentas multimídia, textos, imagens, vídeos, um modo de colocar as novas tecnologias a serviço do conhecimento e de um ponto de vista.³⁹ (CROU, 2009, p. 7).

Outro neologismo destacado por Manuela Penafria (2013), aqui incluído em razão da sua também associação ao documentário em suportes digitais, vem a ser o de iDoc (Interactive Documentary), de maior abrangência do que o webdocumentário, devido às suas características de priorização da interatividade e de manifestação e usabilidade em diferentes

³⁷ Tradução nossa. Texto original: “Cet objet plurimédia ne possède pas encore de forme esthétique, ni de type de récit ou de modèle économique complètement stabilisé”.

³⁸ Tradução nossa. Texto original: “En novembre 2008, en lançant une recherche avec Google avec l’expression ‘webdocumentaire’, on tombait invariablement dans les premières réponses sur le programme d’un festival datant de mars 2002, intitulé : ‘Les cinémas de demain : le webdocumentaire’. Cette année-là fut la première mais aussi la dernière année d’existence pour ce festival organisé par le Centre Pompidou, en parallèle du Festival du cinéma du réel qui lui existe toujours”. O nome atual é “Cinéma du réel - Festival International de Films Documentaires”, site disponível em <http://www.cinemadureel.org/en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

³⁹ Tradução nossa. Texto original: “Ce festival annonçait alors : ‘Le webdocumentaire est un genre encore peu exploité, parce qu’encore mal défini puisqu’il se trouve aux frontières de la Web TV, du magazine en ligne ou du journal de bord. C’est un documentaire travaillé avec les outils multimédias, textes, images, vidéos, une manière de mettre les nouvelles technologies au service de la connaissance et d’un point de vue”.

suportes que não apenas o fornecido pela Internet. A autora acredita ser o webdocumentário uma forma de iDoc, “uma vez que o primeiro destaca o suporte no qual ocorre a interatividade (Web) e o segundo coloca a interatividade como aspecto central [...], algo que não está apenas presente na Internet” (PENAFRIA, 2013, p. 152).

Este vem a ser um ponto importante, que remete ao destaque na introdução deste trabalho, em que se preserva até no título as duas citações “webdocumentário” e “documentário interativo”. Ainda que faça sentido distinguir que no iDoc a interatividade é colocada como aspecto central amparado na Internet e também fora dela, o documentário interativo se desenvolve, se experimenta e se explora na Internet dentro de uma mesma proposta interativa. É possível que novas terminologias surjam e segmentem o novo gênero documental, exatamente em função das potencialidades de desempenho online, offline, multiplataforma e de outros desdobramentos e convergências tecnológicas em curso, abrindo uma oportunidade significativa para novos debates e pesquisas. Até que o campo evolua nessa direção, é possível inferir que ambas as denominações - webdocumentário e documentário interativo – signifiquem e representem, adequadamente, um novo tipo de produção documental interativa em suporte digital.

Sobre o novo gênero, a pesquisadora da Universidade de Londres, Sandra Gaudenzi (2013), afirma que a alteração da forma linear para não linear do documentário decorre da interatividade proporcionada pela plataforma, levando autores rumo a experiências com a interação, dando origem ao que denomina documentário interativo digital.

Em uma análise sobre a passagem do documentário linear para o documentário interativo digital, cujo objetivo foi descobrir as diferentes lógicas de se documentar a realidade e os novos modos de subjetividade que passaram a ser possíveis por meio da mídia digital, a autora faz uma retrospectiva temporal sobre essa mudança:

Se documentários interativos podem ser rastreados no início dos anos 1980, foi somente nos últimos dez anos, com a popularização de conteúdo não profissional em blogs e sites dinâmicos a partir da Web 2.0, que eles assumiram uma nova forma radical. Projetos recentes como *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything* (2008), *Journey to the End of Coal* (2008), *The Virtual Revolution* (2009), *Prison Valley* (2010), *Life in a Day* (2010) e *Beyond 11/9* (2011) indicaram que grandes corporações como BBC, Arte TV, Le Monde e Time Magazine estão se mobilizando em direção ao campo, investindo em plataformas interativas e elevando o gênero a outra escala econômica.⁴⁰ (GAUDENZI, 2013, p. 14).

⁴⁰ Tradução nossa. Texto original: “If interactive documentaries can be traced back to the early 1980s it is only in the last ten years, since non-professional content has started populating Web 2.0 blogs and dynamic websites, that they have been asserting themselves as a radical new form. Recent projects such as *Gaza Sderot: Life in*

A pesquisadora destaca também, quanto ao caráter ainda emergente do campo do documentário interativo digital, existir uma falta de definições e taxionomias, a qual traz confusão para se entender o gênero e, por consequência, dificuldades no mapeamento do campo.

Terminologias como “new media documentaries”, “web-docs”, “docu-games”, “cross-plataform docs”, “trans-media docs”, “alternate realities docs”, “web-native docs” and “interactive documentaries” são todas utilizadas sem um claro entendimento sobre sua diferenciação. Um olhar mais acurado sobre o formato, porém, mostra que todos esses tipos de documentários interativos são substancialmente distintos, porque todos eles variam em graus de interação, em níveis de participação, nas lógicas de interação e em graus de controle da narrativa pelo autor.⁴¹ (GAUDENZI, 2013, p. 14).

Com Matthieu Lietaert (2011) tem-se uma breve linha do tempo da história do webdocumentário, termo adotado pelo autor, que passa do contexto de páginas html com textos simples à possibilidade surgida com o recurso de inclusão de imagens nessas páginas, em 1993. No ano seguinte, com o advento do navegador Netscape – predominante até meados dos anos 1990 -, novos elementos de apresentação foram adicionados, tais como alinhamento, atributos de texto, animações. Deste ponto em diante, a meta passou a ser o uso do aspecto visual das páginas da Web para incrementar o impacto da informação em usuários.

Ao mesmo tempo, empresas como Macromedia (e, posteriormente, Adobe) passaram a criar animações e a adicionar objetos interativos em sites na Web – como transmissão de vídeo e apresentações (slideshow) com sons, contribuindo para uma Internet totalmente interativa. Em paralelo, a própria Internet se desenvolvia tecnologicamente à medida que se tornava mais acessível para o público e novos recursos e ferramentas eram lançados - modem, ADSL, cabo, satélite e fibras óticas -, oferecendo perspectivas a jornalistas e fomentando as aspirações técnicas dos produtores de webdocumentários.

Spite of Everything (2008), *Journey to the End of Coal* (2008), *The Virtual Revolution* (2009), *Prison Valley* (2010), *Life in a Day* (2010) and *Beyond 9/11* (2011), indicate that large communication corporations such as the BBC, Arte TV, Le Monde and Time Magazine, are moving into the field, investing into interactive platforms and moving the genre to another economic scale”.

⁴¹ Tradução nossa. Os termos da autora que referenciam a produção documental interativa no suporte digital foram reproduzidos na íntegra, por serem de vasta e corrente utilização, alguns deles apresentando tradução muito próxima ou igual à citação original. Texto original: “Terminologies such as new media documentaries, web-docs, docu-games, cross-platform docs, trans-media docs, alternate realities docs, web-native docs and interactive documentaries are all used without clear understanding of their differences. But a closer look at the form shows that all these types of interactive documentaries are substantially different because they all vary in degrees of interactions, in levels of participation, in logics of interaction and in degrees of narrative control by the author”.

De acordo com o autor, a questão da narrativa sempre se evidencia: o uso de ferramentas Web (multimídia, interatividade) permitiu aos produtores atribuírem um caráter lúdico ao conteúdo que estavam transmitindo, uma nova forma técnica inspiradora para que os criadores de computadores pessoais e de jogos tentassem despertar o sentimento de poder, exploração, descoberta e envolvimento emocional nos usuários. Novos elementos narrativos foram introduzidos para assegurar o sucesso dos jogos, como o conceito de “avatar” – o jogador é o personagem-sujeito – e a sua organização/participação em nível de redes. Quando a velocidade disponível de conexão à Internet tornou-se suficiente para adaptar essas tecnologias para a Web, emergiu o webdocumentário.

Lietaert (2011) evidencia momentos-chave para o surgimento do novo gênero - a produção documental interativa em suporte digital. Em 2002, durante o Cinema du Réel Festival, organizado pelo Centre Pompidou, pela primeira vez utilizou-se o termo “webdocumentário” (webdocumentaire). Em 2005, a empresa Uopian lança o primeiro webdocumentário similar aos tipos de projetos então existentes, o *La Cité des Mortes – Ciudad Juarez*⁴². Já o ano de 2007 marcou a criação de um grande webdocumentário: *Thanatorama*⁴³, projeto que continuou como referência por muitos anos ao inovar com a transformação do usuário em ator - envolvido na ação desde o começo do webdocumentário -, por meio da pergunta: “você está morto, gostaria de saber o que acontece agora”? Em 2008, dois outros webdocumentários causaram uma forte impressão: *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything* (Arte TV)⁴⁴ e *Voyage au Bout du Charbon* (Honkytonk Films)⁴⁵. O ano de 2009, segundo Lietaert (2011), foi marcado pelo lançamento de muitos webdocumentários atrativos, como *Piraterie en Somalie*⁴⁶ (France 24), *Generation Tian’Anmen*⁴⁷ (Uopian e outros) e o projeto de baixo custo *La Maraude, à l’écoute des Sans abris*⁴⁸ (DNA).

⁴² *La Cité des Mortes – Ciudad Juarez* (França, 2005), dirigido por Jean Christophe Rampal, Marc Fernandez e Estelle Larrivaz. Disponível em: <http://lacityedesmortes.net/nav.php?id=1>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴³ *Thanatorama* (França, 2007), dirigido por Julien Guintard, Ana Maria Jesus e Vincent Baillais. Apresenta versão em inglês sob o mesmo título. Disponível em: <http://www.thanatorama.com>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴⁴ *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything* (França e Alemanha, 2008), dirigido por Alexandre Brachet. Disponível em: <http://gaza-sderot.arte.tv/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴⁵ *Voyage au Bout du Charbon* (França, 2008), dirigido por Samuel Bollendorf e Abel Ségrétin. Apresenta versão em inglês sob o título *Journey to the End of Coal*. Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴⁶ *Piraterie en Somalie* (França, 2009), dirigido por Lucas Menget e Marie-Sophie Joubert Jérôme Pidoux. Disponível em: <http://www.france24.com/static/infographies/somalie/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴⁷ *Generation Tian’Anmen* (França, 2009), dirigido por Patrick Zachmann. Disponível em: http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2009/05/25/generation-tian-anmen-avoir-vingt-ans-en-chine_1195170_3216.html. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁴⁸ *La Maraude, à l’écoute des Sans abris* (França, 2009), dirigido por Matthieu Mondolini e Pierre France. Disponível em: <http://www.dna.fr/dossiers/maraude>. Acesso em: 17 jan. 2017.

De acordo com o autor, o ano de 2010 foi definitivamente aquele em que os webdocumentários se tornaram mais onipresentes, também na opinião de muitos especialistas. Afirma que, indubitavelmente, *Prison Valley – The Prison Industry* (Arte TV e Upian)⁴⁹ foi o mais famoso deles, admirável pela interatividade e diversidade dos formatos de mídia que o compõem – documentário de 59 minutos, um diário, uma exibição, um aplicativo para telefone celular. Não menos atraentes, foram lançados *Out My Window* (NFB)⁵⁰, *Collapsus* (Submarine Channel)⁵¹ e *Congo la Paix Violée* (France 24)⁵² – este último inicialmente experimentado via tablet, da Apple.

Procede-se, no capítulo seguinte, a uma maior distinção entre documentários lineares e documentários não lineares e interativos, baseada principalmente em estudos de Penafria (1999) e Gaudenzi (2013), estando também presentes pesquisadores como Gifreu (2009-2010) e Nash (2014). São também apontados importantes conceitos e características relacionados ao novo gênero documental interativo no suporte digital, a partir de autores diversos.

⁴⁹ *Prison Valley – The Prison Industry* (Estados Unidos da América, 2010), dirigido por David Dufresne e Philippe Brault. Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁵⁰ *Out My Window* (Canadá, 2010), dirigido por Katerina Cizek, compõe o projeto Highrise do National Film Board of Canada (NFB). Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁵¹ *Collapsus* (Países Baixos, 2010), dirigido por Tommy Pallotta. Disponível em: <http://www.collapsus.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁵² *Congo la Paix Violée* (França, 2010), dirigido por Zoé Lamazou e Sarah Leduc. Disponível em: <http://www.france24.com/static/infographies/webdocumentaire-congo-paix-viol-rdc-nord-kivu-goma-onu/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

3 NOVO GÊNERO: CARACTERÍSTICAS E CONCEITOS

As abordagens seguintes baseiam-se nas contribuições de vários autores, seja em caráter de conceituação do novo gênero ou estritamente relacionadas ao tema interatividade na interface, tratado em tópico específico.

Aprofundam-se, especificamente nesta parte, as maiores proposições deste trabalho para a diferenciação dos tipos de obras do novo gênero, representadas pelos conceitos de abordagem e dinâmica de navegação e modos de interação.

3.1 Distinguindo documentários não lineares e interativos de lineares

São duas condições principais apresentadas pelo webdocumentário e pelo documentário interativo que os diferenciam de um documentário tradicional: a ausência de narrativa (ou sequência) linear de conteúdo – na não linearidade, não há uma regra de começo, meio e fim - e a interatividade, sendo que a “linearidade só pode ser rompida, a cada momento, pela criação de uma bifurcação ou encruzilhada. É a interatividade que [...] transforma o uno em múltiplo, e o múltiplo em uno” (LOUREIRO, 2000, n.p.).

Para Gaudenzi (2013), os documentários lineares e os não lineares e interativos comungam a intenção de criar um diálogo com a realidade, mas a partir das mídias que eles utilizam diferentes produtos são elaborados e sendo, portanto, a diferença fundamental entre eles “não a passagem da tecnologia análoga para a digital, mas a passagem da narrativa linear para a interativa”⁵³ (GAUDENZI, 2013, p. 32). A autora afirma que documentários lineares demandam a interpretação, ou participação cognitiva, dos espectadores; é um vídeo ou filme visualizado a partir de uma tela e sua narrativa se atrela a decisões do documentarista, seja para filmar ou montar a obra. Os documentários interativos têm a capacidade de utilizar todas as mídias existentes. São visualizados, mas também são explorados, seja no espaço físico, seja no espaço de realidade aumentada – via telefones móveis, tablets ou computadores portáteis - e sua narrativa não se apresenta, obrigatoriamente, na dependência do que o autor decide filmar e montar.

Ainda de acordo com a autora, como a teoria documentarista considera relevantes os objetivos da forma do documentário, tornou-se válido verificar se ocorre o compartilhamento de tais objetivos pelos documentários linear e não linear e interativo, de

⁵³ Tradução nossa. Texto original: “The fundamental difference between a linear and interactive documentary is not the passage from analogue to digital technology but the passage from linear to interactive narrative”.

forma a contribuir na definição deste último por meio de seus objetivos específicos ou por sua voz autoral, e não por meio das relações que ele forma.

Gaudenzi (2013) cita em seu trabalho que os primeiros autores que tentaram definir o termo trataram o documentário interativo digital como uma evolução do documentário linear para o domínio digital⁵⁴, ou seja, assumiram que um documentário interativo vem a ser essencialmente embasado em vídeo e a interatividade uma maneira de se navegar em seu conteúdo visual. Cita como exemplo interpretações de alguns autores, como Carolyn Handler Miller (2004), para quem o documentário interativo vem a ser um tipo de “filme interativo de não-ficção”, em que os espectadores podem escolher o material a ser visto, em qual ordem e optar entre várias faixas de áudio. Outra autora citada é Katherine Goodnow (2004), teórica de mídias que escreveu decorrerem os documentários interativos de experimentos iniciais com o filme interativo, nos quais tanto as ações físicas como as cognitivas são utilizadas para navegação através de filmagens com ação ao vivo (vídeo ou filme). Por último, refere-se a Xavier Berenguer (2007), para o qual o documentário interativo se constitui em um tipo de narrativa interativa - que emergiu ao lado de hipertextos e jogos nos anos 1980 - e quando tal narrativa se torna interativa, através do uso das novas mídias, ela se expande em três principais direções: narrativa interativa, documentário interativo e jogos.

Gaudenzi (2013) reflete, de um lado, que atar o documentário linear e o não linear e interativo através de um histórico tecnológico, é arriscar com a sequente expectativa de que sejam de algum modo similares, ou pelo menos estejam em uma relação evolutiva. Para apoiar esta reflexão, aponta para a manifestação do artista e teórico das novas mídias, Mitchel Whitelaw (2002), para quem os documentários das novas mídias não precisam “reproduzir as convenções das narrativas documentárias tradicionais, lineares: eles oferecem seus próprios caminhos de representar a realidade”⁵⁵ (WHITELAW apud GAUDENZI, 2013, p. 28) e, da mesma maneira, para Galloway e outros (2007) que, no estudo “From Michael Moore do JFK Reloaded: Towards a working Modelo of Interactive Documentary”, reforçam o mesmo entendimento:

⁵⁴ O termo em inglês utilizado pela autora é “digital realm”. Segundo definição do Collins Dictionary, “realm” traz os significados de “a royal domain; kingdom” e “a field of interest, study, etc → the realm of the occult”. Disponível em: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/realm>. Acesso em: 17 de jan. 2017.

⁵⁵ Tradução nossa. Texto original: “[...] to replay the conventions of traditional, linear documentary storytelling: it offers its own ways of playing with reality”.

O documentário interativo não deve ser encarado como um substituto do documentário, mas como um formato criativo adicional, válido, permitindo que as pessoas explorem e contribuam para o nosso entendimento do mundo.⁵⁶ (GALLOWAY et al. apud GAUDENZI, 2013, p. 28).

De outro, Gaudenzi (2013) chama a atenção para a evolução do formato do gênero e para o exponencial crescimento da produção de documentários interativos nos últimos anos, o qual veio se expandindo para as mídias móveis, sociais e em rede, panorama confirmado por exemplos bem sucedidos como *We Feel Fine* (2005)⁵⁷, *Gaza Sderot: Life in Spite of Everything* (2008)⁵⁸, *Life in a Day* (2010)⁵⁹, *Prison Valley* (2010)⁶⁰ e o projeto Highrise (2009)⁶¹, pois eles

[...] têm provado que Whitelaw e Galloway et al. estão certos: o documentário interativo utiliza as mídias digitais para criar artefatos que seriam simplesmente impossíveis, ainda que conceitualmente, há dez anos atrás. Eles são apenas “outra coisa”. Ainda que um interesse no debate social e factual esteja alinhado com as metas lineares dos documentários, as formas pelas quais a realidade é mediada por meio da dinâmica interativa está alterando tanto o posicionamento dos atores que estão envolvidos como os efeitos de tal negociação.⁶² (GAUDENZI, 2013, p. 28).

Aprofundando essa reflexão que cerca os mais diversos entendimentos e definições para o que vem a ser o documentário interativo, Gaudenzi (2013) evidencia que a maioria dos autores que se propuseram a encontrar uma definição para esse tipo de produção interativa digital também buscaram desenvolver uma taxionomia própria e, assim, fazerem jus à emergência de diferentes lógicas ou do próprio gênero, dentro da própria forma. Comprova sua percepção analisando tanto a definição para o gênero proposta por alguns autores quanto as formas que os mesmos identificam nos documentários interativos.

A autora traz como uma primeira referência a definição que fazem Galloway e outros (2007), em que “todo documentário que utiliza da interatividade como parte central do

⁵⁶ Tradução nossa. Texto original: “[...] ‘the interactive documentary should not be viewed as a replacement for documentary but as a valid, additional creative form for allowing people to explore and contribute to our understanding of the world’ (2007:21)”.

⁵⁷ Disponível em: <http://wefeelfine.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁵⁸ Disponível em: <http://gaza-sderot.arte.tv/>. Acesso em: 17 jan. 2017

⁵⁹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁶⁰ Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁶¹ Trata-se de um projeto composto por mais de uma produção interativa online. Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁶² Tradução nossa. Texto original: “[...] have proven Whitelaw and Galloway et al. to be right: interactive documentary uses digital media to create artefacts that would have simply been impossible, even conceptually, ten years ago. They are just “another thing”. If na interest in factual and social debate is in line with linear documentaries’ goals, the ways in which reality is mediated through interactive dynamics change both the positioning of the actors that are involved and the effects of such negotiation”.

seu mecanismo de entrega pode ser nomeado documentário interativo”⁶³ (GALLOWAY et al. apud GAUDENZI, 2013, p. 29), sendo considerados quatro possíveis modelos de documentário interativo na opinião desses autores: o *adaptativo passivo*, no qual o documentário – via observação mecânica – exhibe conteúdo diferente com base na forma de reação do espectador ao material; o *adaptativo ativo*, em que o espectador está no controle da evolução do documentário; o *modelo imersivo*, quando o usuário explora o documentário através de um mundo virtual ou realidade aumentada; o *modelo expansivo*, no qual os próprios espectadores podem, de fato, contribuir com o documentário, fazendo dele uma criação orgânica e até mesmo crescente.

Na avaliação de Gaudenzi (2013), ainda que a definição dos autores se encaixe diante de futuras plataformas digitais interativas nas quais venham a se situar os documentários interativos, essa visão limitada de colocar a interatividade apenas no encontro de entrega com o usuário pode ser restritiva e vai contra o seu pensamento de tratar a interatividade como uma “condição de ser”, em vez de apenas um “mecanismo de entrega”. Quanto à classificação, a autora ressalta que tem como particularidade colocar o usuário no núcleo da análise, transformando a proposta dos modelos em uma taxionomia fortemente centrada no usuário.

Uma segunda proposta evidenciada pela autora é atribuída ao especialista em documentário interativo, Arnau Gifreu (2011), que define esse tipo de produção como sendo, na verdade, aplicações interativas online e offline, as quais são realizadas de forma a “representar a realidade com seus próprios mecanismos, aos quais nomearemos modalidades de interação e navegação dependendo do grau de participação sob consideração”⁶⁴ (GIFREU apud GAUDENZI, 2013, p. 29). Ainda, como critério de avaliação do gênero, este autor segue Bill Nichols (2005) em três aspectos definidores do documentário e os adapta para analisar os documentários interativos.

De um lado, no que tange a essa definição proposta pelo especialista, Gaudenzi (2013) ressalta que a mesma se restringe a documentários interativos online e offline baseados na tela digital, não abrangendo, assim, documentários locativos (que usam celulares móveis e dispositivos GPS), performances ou exposições, ou ainda os docu-games (jogos de computadores cujo conteúdo é factual). Ou seja, tal definição não engloba todas essas variantes possíveis já pertencentes ao campo do documentário interativo. De outro, ao analisar

⁶³ Tradução nossa. Texto original: “[...] any documentary that uses interactivity as a core part of its delivery mechanism can be called an interactive documentary”.

⁶⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] to represent reality with their own mechanisms, which we will call navigation and interaction modalities, depending on the degree of participation under consideration”.

o gênero a partir de Nichols, a autora afirma que passam a ser destacadas como principais características das produções os pontos de vista: do autor (distribuidor do conteúdo áudio/vídeo); do discurso ou narrativa (texto); do interagente (recepção).

Uma terceira e última referência diz respeito à definição das produções do novo gênero como sendo “um corpo de trabalho documental distribuído pela Internet que tanto é multimídia quanto interativo”⁶⁵ (NASH apud GAUDENZI, 2013, p. 29). Gaudenzi (2013) traz à discussão, como critério de Nash (2011) para análise do gênero “webdoc”, a identificação de três estruturas principais nesse tipo de produção: *narrativa*, em que o webdoc tende a apresentar uma narrativa predominante, ainda que o usuário tenha liberdade de navegar através de diferentes lógicas; *categórica*⁶⁶, na qual o webdoc não entrega uma narrativa cronológica, mas oferece uma coleção de pontos simultâneos de entrada ou micronarrativas; *colaborativa*, que conta com a contribuição do usuário na produção de conteúdos e na interação em algum tipo de rede social. Para Gaudenzi (2013), na definição proposta, persiste a ênfase na Web para o formato, tanto como plataforma única quanto apenas um canal de distribuição, sendo que o critério utilizado na taxionomia olha a estrutura interativa do documentário, mas se restringe a webdocumentários e deixa excluídas do gênero outras plataformas digitais⁶⁷.

Para Kate Nash (2014), o potencial dado aos usuários de “falar por si mesmos” tem sido o núcleo de grande parte do entusiasmo que cerca o webdocumentário em razão de sua condição relacional, permitindo uma voz “entrelaçada”, que tanto reflete as intenções do documentarista quanto as perspectivas dos usuários e que, de acordo com Sharon Daniel (2012), vem a ser “o processo de autoria do webdocumentário como o de ‘dar voz’, provendo ‘os meios ou ferramentas que irão induzir os outros a falarem por si mesmos, e o contexto no qual eles serão ouvidos’”⁶⁸ (DANIEL apud NASH, 2014, p. 3). A autoria passa, assim, a ser

⁶⁵ Tradução nossa. Texto original: “[...] a body of documentary work distributed by the Internet that is both multimedia and interactive”.

⁶⁶ Gaudenzi destaca em nota, a respeito da estrutura *categórica* identificada por Nash, análise que faz em outro capítulo da sua obra: “... I have referred to what I see more as an aesthetic than a category as the ‘mosaic aesthetic’. Effectively this type of interactive documentary has an interface with multiple entry points that does not want to prioritise a single point of view”.

⁶⁷ Para um melhor entendimento desse raciocínio, transcreve-se do glossário de termos do estudo de Gaudenzi a definição que utiliza para plataforma digital: “A digitized platform for media that allows real-time and/or delayed delivery of video, audio and/or data to multiple networks such as cable, satellite, digital terrestrial broadcasting and broadband. Delivery can be made via a variety of devices possibly including mobile phones, set-top boxes and computers”.

⁶⁸ Tradução nossa. Texto original: “[...] the process of web-documentary authorship as one of ‘giving voice’, providing ‘the means, or tools that will induce others to speak for themselves, and the context in which they may be heard’”.

um processo composto pelo enquadramento de ações dos usuários⁶⁹, convidando-os a modos particulares de engajamento e posicionando-os em relação ao conteúdo do documentário.

Afirma Nash (2014) que, na literatura sobre o novo gênero, a interatividade é abordada em relação às tecnologias emergentes e ao que os usuários são capazes de fazer em resposta ao conteúdo das produções. Uma interpretação citada pela autora é o entendimento de interatividade manifestado por Judith Aston e Gaudenzi (2012), segundo o qual se estabelece uma forma específica de relação entre o usuário (ou entre o participante) e o “artefato do documentário, no qual o usuário é posicionado ‘dentro’ do documentário, exercendo um ‘papel ativo na negociação da realidade’ conduzida por meio do documentário interativo”⁷⁰ (ASTON; GAUDENZI apud NASH, 2014, p. 4). Portanto, o entendimento de Aston e Gaudenzi (2012) reside na importância da fisicalidade, requerendo a interatividade uma ação física entre usuário e artefato digital.

Aston e Gaudenzi partem então para desenvolver uma taxionomia dos modos do documentário interativo baseado nos trabalhos de Gaudenzi (2013) sobre a lógica de interação. Em cada caso, a interatividade é questionada quanto às características das tecnologias envolvidas e à forma em que o usuário/participante influencia o conteúdo do documentário.⁷¹ (NASH, 2014, p. 4).

Para Gaudenzi (2013), é por ver a interatividade como transformativa, responsiva e adaptativa, que o documentário interativo poderia ser redefinido como *documentário vivo* (living documentary).

⁶⁹ O termo utilizado pela autora é “framing audience actions”, podendo “framing” ser assim explicado: “in essence, framing theory suggests that how something is presented to the audience (called ‘the frame’) influences the choices people make about how to process that information”. Disponível em: <https://masscommtheory.com/theory-overviews/framing-theory/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁷⁰ Tradução nossa. Texto original: “[...] documentary artefact, one in which the user/participant is positioned ‘within’ the documentary, playing an ‘active role in the negotiation of the reality’ being conveyed through the idoc”.

⁷¹ Tradução nossa. Texto original: “Aston and Gaudenzi then go on to develop a taxonomy of interactive documentary modes grounded in Gaudenzi’s (2013) work on the logic of interaction. In each case, interactivity is interrogated in terms of the characteristics of the Technologies involved and the way in which the user/participant influences documentary content”.

A interação oferecida pela mídia digital confunde a distinção entre autor e usuário/visualizador/leitor/jogador. É por representar um exemplo das mudanças que a tecnologia/técnica pode trazer para a nossa noção de criatividade e narrativa que o documentário interativo se torna interessante. Podemos ver como o documentário interativo modifica a condição da narrativa: já não é o autor quem detém a narração do evento, do encontro, da sua expressividade e da consequente experiência pelo usuário. No documentário interativo, a propriedade da produção da narrativa é comum: ela pertence a todos: autor, usuário, ambiente, infinitas transformações possíveis, a todas as causalidades que provoca – em síntese: ela pertence à complexa série de relações da qual o documentário interativo é formado.⁷² (GAUDENZI, 2013, p. 81).

Tal metodologia faz a interpretação do documentário interativo a partir de características de entidade relacional, autoprodução, acoplamento estrutural e montagem, qualificando-o assim como um “documentário vivo”, na intenção de conceituar o gênero tanto como algo vivo, que vai além de representar o (mundo) real, quanto como algo que se modifica e traz envolvimento, como se o “real” estivesse, de fato, a acontecer. A metodologia desenvolvida para caracterizar esta proposta, de acordo com a autora, está diretamente relacionada à visão sistêmica do documentário linear de Nichols (2005), em que, ao se examinar o modo de representação utilizado no documentário, é possível aprender sobre os sistemas social, político e cultural de crenças instituídos e alimentados pelas pessoas. Essa referência à visão sistêmica do autor, entretanto, propõe uma questão que há de merecer uma maior reflexão e discussão.

Conforme os entendimentos expressados anteriormente por Gaudenzi (2013), de forma direta ou apoiando-se em outros autores, são evidenciados: o risco de, ao se unir o documentário linear e o não linear e interativo através de um histórico tecnológico, surgir a expectativa de que eles sejam de alguma forma similares ou se encontrem em uma relação evolutiva; a não necessidade de reprodução das convenções de narrativas tradicionais, lineares, posto que o novo gênero oferece seu próprio caminho de representar a realidade; que o documentário interativo não é substituto do documentário linear, mas formato adicional, no qual as pessoas podem explorar e contribuir para o entendimento do mundo.

⁷² Tadução nossa. Texto original: “The interaction afforded by digital media has blurred the distinction between author and user/viewer/reader/player. It is as an example of the changes that technology/technique can bring to our notion of creativity and narrative that the interactive documentary is interesting. We can see how the interactive documentary changes the status of the narrative: it is no longer the author who owns the narrative of the event, of the encounter, of its expression and the consequential experience by the user. In interactive documentary, the ownership of the production of the narration is communal: it belongs to all, author, user, environment, infinite possible transformations, all the causations it provokes – in a word: it belongs to the complex series of relations the interactive documentary is formed of”.

Outros questionamentos se apresentam, ainda que não sejam objeto desta pesquisa. Caberia considerar, apesar de tudo, um percurso de evolução ou progressão para se representar a realidade do mundo histórico, segundo as convenções que caracterizam o documentário linear, por meio de uma recharacterização dessa forma de representar? A nomenclatura do novo gênero não é composição a partir do gênero linear, como colocado por Penafria (2013)? Se a origem do novo gênero não se alavanca com as convenções do documentário linear, qual o sentido de estudar, explicar esses gêneros, por meio de comparação e diferenciação? Apenas por se tratar de (mais) uma produção documental? Não seria o caso de se buscar estabelecer nomenclatura própria e distinta para essa nova forma de não-ficção em suporte digital? Ou de se justificar a existência desse novo gênero como sendo “produto digital” do gênero linear, identificando-o a partir de subgêneros específicos, para então descartar sua vinculação direta com o termo “documentário”? São questões a demandarem novas pesquisas e análises, em seus diversos pontos de partida.

Kate Nash (2014), em seu estudo “What is Interactivity for? The Social Dimension of Web-Documentary Participation”, alerta quanto à distinção entre interpretação (mental) e interação (físico), desconsiderando a fisicalidade da audiência tradicional do documentário, o que vem obscurecer os elementos de interpretação da ação física. Essa relação entre interpretação e ação física é claramente complexa, demandando uma investigação mais aprofundada, sendo “demasiado cedo e potencialmente problemático focar na fisicalidade como uma característica distintiva da interatividade”⁷³ (NASH, 2014, p. 4). A autora afirma, pelo fato de que o documentário “visa diretamente o mundo histórico” (NICHOLS apud NASH, 2014, p. 2), ele demonstra potencial para contribuir com o discurso público, sendo a representação um tipo de intervenção política – resgatando Waugh (2011). O “documentário ‘fala para o espectador como cidadão, como membro de um coletivo social, como pretense participante na esfera social’”⁷⁴ (CHANAN apud NASH, 2014, p. 2).

Nash (2014) busca em Corner (2002) a relevância social do documentário, um autor que, ao reconhecer a importância da dimensão social, argumenta que as funções sociais do documentário têm sido tão importantes quanto as práticas de produção e a forma de sua evolução como categoria específica de mídia. Ainda, salienta a importância do documentário na promoção de visões dominantes da cidadania, como um inquérito jornalístico e como um meio de força interrogativa por meio da apresentação de perspectivas alternativas. O

⁷³ Tradução nossa. Texto original: “It seems both too early and potentially problematic to focus on physicality as a distinguishing feature of interactivity”.

⁷⁴ Tradução nossa. Texto original: “Documentary ‘speaks to the viewer as citizen, as a member of a social collective, as a putative participant in the social sphere’”.

“documentário tem sido tradicionalmente vinculado ao ‘social’ tão fortemente que o surgimento de uma ecologia televisiva focada em ‘entretenimento factual’ constitui, para Corner, a emergência de uma cultura pós-documentarista”⁷⁵ (NASH, 2014, p. 2).

E também se baseia, agora em Renov (1993), quanto às funções políticas e estéticas do documentário, buscando uma perspectiva de “voz” em relação à interatividade e participação. A voz é frequentemente invocada tanto para capturar quanto para alterar as relações inerentes à produção e ao consumo que cercam o documentário e voz que, diante da interatividade, deu origem à *polivocalidade* da audiência, considerada por Nash (2014) de duas formas distintas, aqui simplificadas: *voz-autoria* (voice-as-authorship) e *voz-participação* (voice-as-social-participation). Aponta argumento do autor de que as funções sociais do documentário são fundamentais para dar sentido à evolução dos estilos e movimentos dentro da tradição documental. “A estética e a política são necessariamente ligadas na produção do documentário como ‘algo que se espera para uma prática cultural tão intensiva em capital (e frequentemente patrocinada pelo estado)’”⁷⁶ (RENOV apud NASH, 2014, p. 2).

Segundo a autora, Renov (1993) atribui, para o documentarismo: a propulsão de “gravar, revelar, preservar”, como o impulso mimético fundamental que suporta as verdadeiras questões do documentário; o desejo de persuadir, ou de promover, a propulsão retórica do documentário; analisar e questionar, na preocupação do documentário de interrogar a prática de representação; e finalmente, a propulsão estética, uma preocupação quanto a essa dimensão de representação.

Para Nash (2014), tanto Corner (2002) quanto Renov (1993) buscaram entender o que tem sido central para o documentário enquanto ele se modifica no decorrer do tempo, em resposta a novas possibilidades de representação e a mudanças nos contextos econômicos da sua produção. Torna-se uma questão relevante, dada a presente experimentação com formas interativas do documentário, tais como webdocumentários e documentários interativos, docu-jogo e mobi-doc (dispositivos móveis). A referência nominal ao documentário é significativa, mas quais vínculos unem esses formatos interativos à tradição do documentário? As análises de Corner e Renov sugerem que seja mantida a procura pela continuidade em nível da função social, em vez de em termos de convenções textuais ou práticas de produção.

⁷⁵ Tradução nossa. Texto original: “Documentary has traditionally been tied to the ‘social’ so strongly that the emergence of a television ecology focused on ‘factual entertainment’ constitutes, for Corner, the emergence of a post-documentary culture”.

⁷⁶ Tradução nossa. Texto original: “The aesthetic and political are necessarily linked in the production of documentary ‘as one might expect for such a capital-intensive (and frequently state-sponsored) cultural practice’”.

Na visão dos autores Nash, Hight e Sommerhayes (2014), nos novos projetos de produção documental estão presentes as bases da criação documentarista, mas as quais adquiriram diferentes formatos.

O impulso do documentário possui uma longa história; parece que os praticantes ainda são movidos a preservar, mostrar, relatar, explicar, persuadir e advogar. Mas também é impulso que constantemente procura novas avenidas, novas maneiras de captar a realidade social-histórica ou de “tratar” a realidade e novas formas de se conectar com uma audiência. [...] O documentário sempre teve uma dimensão experimental com os primeiros cineastas e agora com os documentaristas digitais adotando e adaptando tecnologias emergentes e gerando novas formas documentais.⁷⁷ (NASH; HIGHT; SUMMERHAYES, 2014, p. 1).

Para os autores, o único caminho para se visualizar o presente do documentário passa a ser através das lentes da experimentação, pois à medida que as novas tecnologias de mídia e as novas formas de comunicação emergem, os documentaristas contemporâneos se engajam em um processo continuado de reelaboração do processo documental.

Já o pesquisador Arnau Gifreu (2010) pondera quanto à importância do conteúdo narrativo, no seu entendimento, em que o usuário pode questionar o sentido de sua interação com o documentário, caso não haja a perspectiva de uma narrativa concreta. Ele cita como exemplo dessa perspectiva a comparação entre os documentários interativos *Black Friday*⁷⁸ (2004) e *Becoming Human* (2009). O primeiro traz a história de uma série de incêndios devastadores ocorridos em Victoria (Austrália); o segundo explora as origens da espécie humana. Ambos apresentam os mesmos níveis de interatividade, permitindo ao usuário clicar em todo o espaço e explorar toda a informação de interesse. Porém, em *Becoming Human* foi construída uma narrativa em torno do próprio tema, à qual se integra uma introdução por meio de vídeo e ocorre, assim, a incorporação de perspectivas particulares sobre o assunto. *Black Friday*, por sua vez, apenas relata os acontecimentos a partir de uma perspectiva histórica, mas sem uma perspectiva global sobre o seu tema, utilizando principalmente informações textuais e deixando de lado as possibilidades de explorar áudio e vídeo, além de apresentar os diversos elementos interativos de forma desarticulada, em vez de unidos por uma descrição geral.

⁷⁷ Tradução nossa. Texto original: “The documentary impulse has a long history; practitioners are, it seems, still driven to preserve, show, report, explain, persuade and advocate. But it is also an impulse that is constantly seeking new avenues, new ways of capturing the social-historical, or ‘treating’ actuality and new ways of connecting with an audience. [...] Documentary has always had an experimental dimension with first filmmakers and now digital documentary makers adopting and adapting emerging technologies and generating new documentary forms”.

⁷⁸ Disponível em: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>. Acesso em: 17 jan. 2017.

O documentário, apesar de tudo, é válido graças à sua capacidade para organizar uma história, de tal modo que seja ao mesmo tempo informativa e entretenedora. E o formato interativo, seguindo a tradição, deve tentar oferecer experiências similares, que meschem de maneira eficiente e atrativa uma proposta lúdica – de entretenimento – com uma didática – de conhecimento. Mesclando estes aspectos, é possível equiparar o gênero estudado de não-ficção a propostas próximas à ficção.⁷⁹ (GIFREU, 2010, p. 105).

Afirma Gifreu (2010) que o documentário interativo existe em um meio no qual a retenção de usuários por alguns minutos, em qualquer ponto (interface, página, vídeo), é bem desafiador e, portanto, manter a atenção deles não é tarefa fácil. Retoma-se o exemplo de *Black Friday*: existe informação sobre os fatos, mas não há com o que se relacionar, inexistente a combinação de narração e imagem para obrigar o usuário a permanecer e sair com uma impressão profunda e duradoura.

Neste sentido, a autoria não é só um capricho que os diretores de documentários querem preservar em relação ao seu trabalho de contar histórias, até porque é esta voz narrativa forte que faz com que os documentários sejam convincentes. Se com a interatividade não for possível oferecer experiências atrativas, a obra não cumprirá seus objetivos enquanto documentário.⁸⁰ (GIFREU, 2010, p. 106).

Para o autor, o poder do filme de contar histórias convincentes e enviar mensagens fortes é essencial tanto no gênero do documentário interativo quanto naquele do documentário linear - e, como tal, crucial para o êxito do gênero emergente -, sendo evidente que, como “o meio digital atrai um público amplo, é preciso manter um certo grau de responsabilidade e uma perspectiva clara para que a experiência do usuário se conecte com uma boa compreensão do tema”⁸¹ (BRITAIN apud GIFREU, 2010, p. 106).

3.2 Investigando a interatividade na interface

⁷⁹ Tradução nossa. Texto original: “El documental, después de todo, funciona gracias a su capacidad para organizar una historia de tal modo que sea a la vez informativa y entretenida. Y el formato interactivo, siguiendo la tradición, debe intentar ofrecer experiencias similares que mezclen de manera eficiente y atractiva una propuesta lúdica -de entretenimiento- con una de didáctica – conocimiento -. Mezclando estos dos aspectos se puede conseguir equiparar el género estudiado de no ficción a propuestas cercanas a la ficción”.

⁸⁰ Tradução nossa. Texto original: “En este sentido, la autoría no es sólo un capricho que los directores de documentales quieren retener en relación a su trabajo para contar historias, sino porque esta voz narrativa fuerte es lo que hace que los documentales sean tan convincentes. Si con la interactividad no se pueden ofrecer experiencias atractivas, la obra no llegará a cumplir sus objetivos como documental”.

⁸¹ Tradução nossa. Texto original: “[...] el medio digital atrae a un público amplio, parece que deberá conservar un grado de autoría y una perspectiva clara, porque la experiencia del usuario conecte con una buena comprensión del tema”.

Diante do novo paradigma surgido com a tecnologia digital, Penafria (2013) afirma ocorrer uma importante mudança na relação do espectador com o documentário:

A afetação emocional e capacidades cognitivas inerentes à relação espectador-filme não se desvanecem, mas acrescenta-se um apelo para exercer ações, para exercer a interatividade. A relação das obras com o ainda “espectador” exige movimento, ação física, pois é necessário clicar em ícones, fazer escolhas, selecionar percursos. É precisamente esta exigência de ação física que torna o espectador em utilizador. Ainda que as escolhas estejam sujeitas às possibilidades que lhe são fornecidas, o utilizador é convocado a seguir o seu próprio percurso e demorar o seu próprio tempo. (PENAFRIA, 2013, p. 154).

Nesse contexto de “chamada à ação”, Alex Primo (2000) traz à tona uma diferenciação fundamental entre o que é interativo e reativo: “um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador [...], enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas” (PRIMO, 2000, p. 85). E complementa: “nas tecnologias ditas reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas pré-estabelecidas” (MACHADO apud PRIMO, 2000, p. 85). No que diz respeito a um sistema interativo, para o autor, a **interação mútua** se dá através de ações interdependentes em que cada agente, ativo e criativo, tanto influencia o comportamento do outro como também tem seu comportamento influenciado, o mesmo ocorrendo entre os interagentes e seu ambiente, fazendo com que a cada evento comunicativo a relação se transforme. “Já os **sistemas reativos** se fecham na ação e reação. Um pólo age e o outro reage. Uma vez estabelecida a hierarquia, ela passa a ser repetida em cada interação” (PRIMO, 2000, p. 87). Torna-se relevante citar os conceitos de interação mútua e reativa quanto às interfaces *virtual* e *potencial*, para as quais Primo (2000) sugere que sistemas interativos mútuos se interfaceiam virtualmente, enquanto os sistemas reativos apresentam uma interface potencial.

Pode-se dizer que sistemas interativos mútuos operam em modo virtual, pois interfaceiam dois ou mais agentes inteligentes e criativos. Mesmo que hajam roteiros rígidos pré-definidos, [...] nada pode garantir que sempre os mesmos estímulos garantirão as mesmas respostas. [...] Já em um sistema informático reativo, baseado na relação estímulo-resposta, e sendo um sistema fechado, cada estímulo é pensado e programado por antecedência para que certas respostas sejam apresentadas. A liberdade está presente em uma interface virtual, onde cada agente pode se rebelar contra os roteiros e modificar o encaminhamento em curso. Porém, em um sistema reativo apenas o agente, do pólo pró-ativo, tem liberdade e arbítrio. O pólo reativo, o reagente, é “livre” (o termo aqui só pode ser usado entre aspas) apenas para selecionar entre certas potencialidades. (PRIMO, 2000, p. 88-89).

Primo e Cassol (1999) ponderam, entretanto, sobre o que chamam de **multi-interação**, no sentido de que várias podem ser as interações simultâneas. Exemplificam com a comunicação que, em muitos relacionamentos, não se dá exclusivamente através de um canal, pois uma interação com outra pessoa pode se dar através da fala, gestos, perfumes, etc., além do fato de que cada pessoa interage com seu contexto e intrapessoalmente. Aplicando o raciocínio ao ambiente virtual e mediado por computador, quando se conversa com outra pessoa via chat, interage-se ao mesmo tempo com a interface do software, com o mouse, com o teclado. O autor conclui que, “nesse sentido, em muitos casos, tanto se pode estabelecer interações reativas quanto mútuas simultaneamente” (PRIMO; CASSOL, 1999, p. 78).

Andrew Lippman (1987), pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachussetts (MIT), define interatividade como uma atividade mútua e simultânea por parte dos participantes, normalmente trabalhando em direção a um mesmo objetivo (LIPPMAN apud BRAND, 1987, p. 46) e considera um sistema como interativo quando apresenta as características de *interruptibilidade*, *granularidade*, *degradação graciosa*, *previsão limitada* e *sem padrão pré-determinado* (no default)⁸² (LIPPMAN apud BRAND, 1987, p. 46-51). Primo e Cassol (1999), ao interpretarem tais características apontadas por Lippman (1987), consideram a primeira, **interruptibilidade**, concernente à capacidade de interrupção do processo interativo, que é mútuo e simultâneo, por cada um dos participantes e os quais podem atuar quando bem entenderem – numa clara oposição ao conceito de alternabilidade, quando ocorre a alternância nas ações dos participantes: um participante precisar aguardar que o outro termine sua ações para, então, atuar. A segunda, **granularidade**, coloca em evidência o menor elemento após o qual se pode interromper o processo interativo para se considerar “continuidade” e não “travamento”, podendo ser ilustrado como a frase em uma conversação (“já te respondo”), uma cena ou um plano no cinema. A terceira, **degradação graciosa**, conecta-se à instância na qual o sistema não apresenta resposta a uma indagação e sem permitir que o participante sinta-se perdido, sem se auto desligar e de forma que o participante seja capaz de aprender quando e como pode conseguir uma resposta indisponível em dado momento. A quarta, **previsão limitada**, tem em conta que o sistema não preveja todas as instâncias possíveis de ocorrência, mas se algo não previsto ocorrer na interação, ainda terá condições de responder – no que se refere a computadores, existiria a impressão de tratar-se de um banco de dados infinito. Por último,

⁸² Segundo a Wikipédia: “A default, in computer science, refers to the preexisting value of a user-configurable setting that is assigned to a software application, computer program or device. Such settings are also called presets or factory presets, especially for electronic devices”. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Default_\(computer_science\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Default_(computer_science)). Acesso em: 17 jan. 2017.

sem padrão pré-determinado refere-se à perspectiva de que o sistema não deve forçar uma direção a ser seguida, ou seja, sem a existência de um padrão pré-definido que retire a liberdade de atuação dos participantes remetendo, dessa forma, ao princípio da interruptibilidade.

Jonathan Steuer (1993) define interatividade em meios de comunicação como “uma extensão na qual os usuários podem participar modificando a forma e conteúdo de um ambiente mediado em tempo real”⁸³ (STEUER, 1993, p. 14). O autor destaca três fatores, entre os mais importantes que contribuem para a interatividade: **velocidade**, que se refere à taxa segundo a qual um input pode ser assimilado pelo ambiente mediado, quando a ação do usuário instantaneamente alterar o ambiente; **abrangência** (ou alcance), relativo ao número de possibilidades de ação em cada momento oferecido, em que quanto maior o número de parâmetros que pode ser alterado, maior a amplitude de interatividade do meio; **mapeamento**, que se refere à “habilidade do sistema em mapear seus controles diante das mudanças no ambiente mediado de uma forma natural e previsível ou às formas pelas quais as ações humanas são conectadas às ações no ambiente fechado” (STEUER, 1993, p. 15). Para Steuer (1993), o mapeamento é uma característica mais desenvolvida e perceptível em sistemas de videogames, cuja interatividade tem sido buscada a partir de metáforas criadas e utilizadas em interfaces de forma cada vez mais lúdica para uma interação de qualidade. Combinando com esse entendimento quanto à utilização de metáforas, Miralles (2008) afirma que aplicar a **metáfora** em uma interface interativa é compreender a figura do usuário e seu contexto:

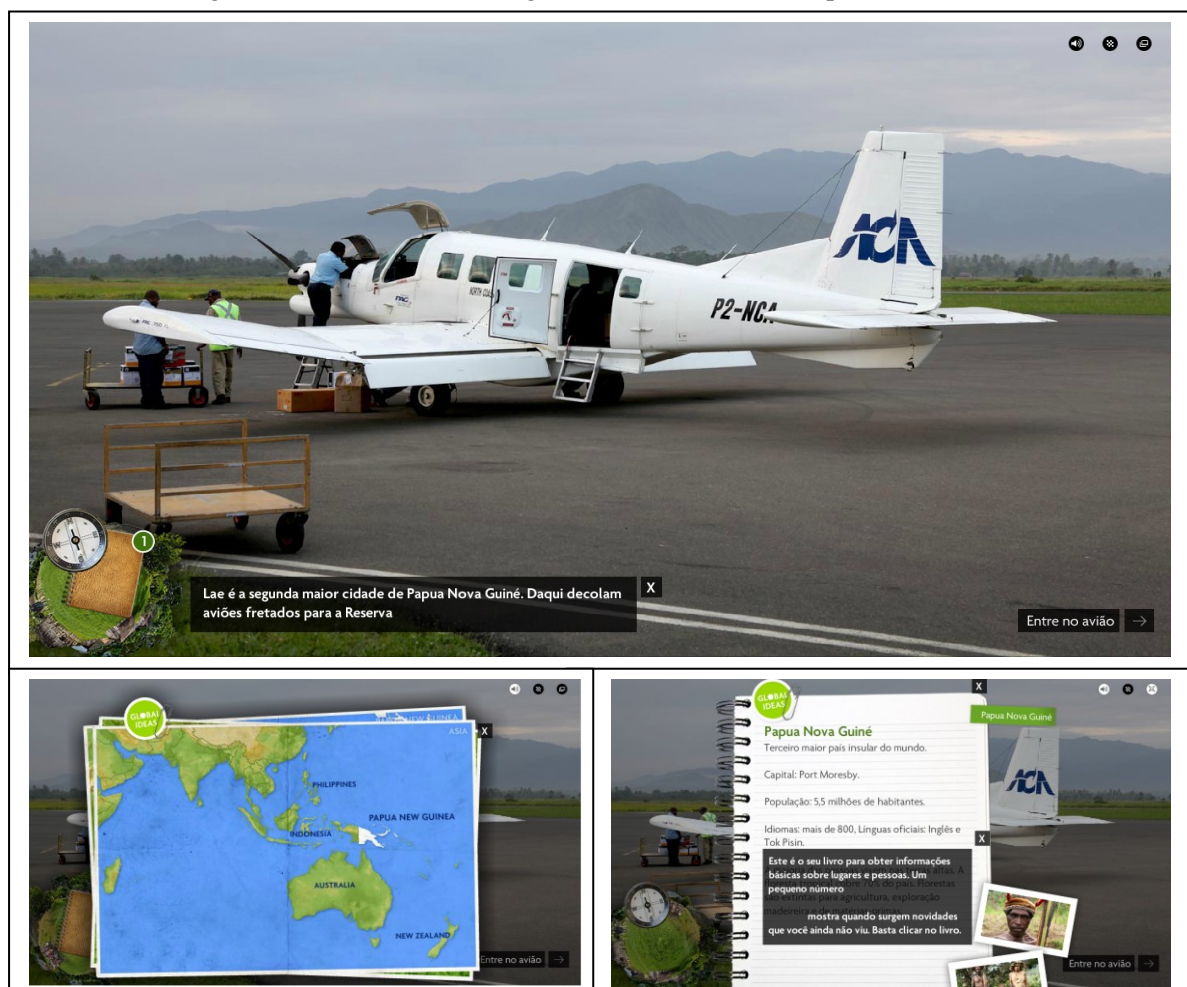
[...] sendo conscientes da importância do aspecto gráfico na interface eletrônica, e tendo em conta a estreita vinculação que o ser humano sempre tem com a imagem para a transmissão de uma ideia ou informação, se faz evidente que o trabalho em campos afins à metáfora gráfica supõe um terreno fértil a partir do qual se projetar soluções de usabilidade, que encontram precisamente no uso metafórico da imagem a qualidade idônea para comunicar mais eficientemente uma ideia, ou para estabelecer relações de associação conceitual muito mais dinâmicas.⁸⁴ (MIRALLES, 2008, p. 10).

⁸³ Tradução nossa. Texto original: “[...] as the extent to which users can participate in modifying the form and content of a mediated environment in real time”.

⁸⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] siendo conscientes de la importancia de la gráfica en el interface electrónico, y teniendo en cuenta la estrecha vinculación que el ser humano siempre ha tenido con la imagen para la transmisión de una idea o información, se hace evidente que el trabajo en campos afines a la metáfora gráfica supone un fértil terreno desde el que proyectar soluciones de usabilidad, que encuentran precisamente en este uso metafórico de la imagen la cualidad idônea para comunicar más eficientemente una idea, o para establecer relaciones de asociación conceptual mucho más dinámicas”.

O uso da metáfora como elemento interativo nas interfaces de webdocumentários e documentários interativos pode ser exemplificado em obras como *Proteção Florestal em Papua Nova Guiné*⁸⁵ (Joachim Eggers, 2012). *Papua* evoca o senso de aventura do usuário para descobrir como se dá a proteção ecológica na Reserva Florestal de Yus, que abrange uma viagem de avião para chegar à localidade de Teptep (Nova Guiné) e caminhar pela reserva ou travar “diálogos” com os nativos que ali residem e cuidam da área. Durante o seu percurso (figura 3), o usuário conta com uma bússola e um livro interativo que sinalizam novas informações durante a sua “exploração” da reserva. A simulação do voo representa recurso metafórico, ainda que não de natureza gráfica, mas visual e imersivo.

Figura 3 – Uso de metáforas gráficas interativas em *Papua Nova Guiné*

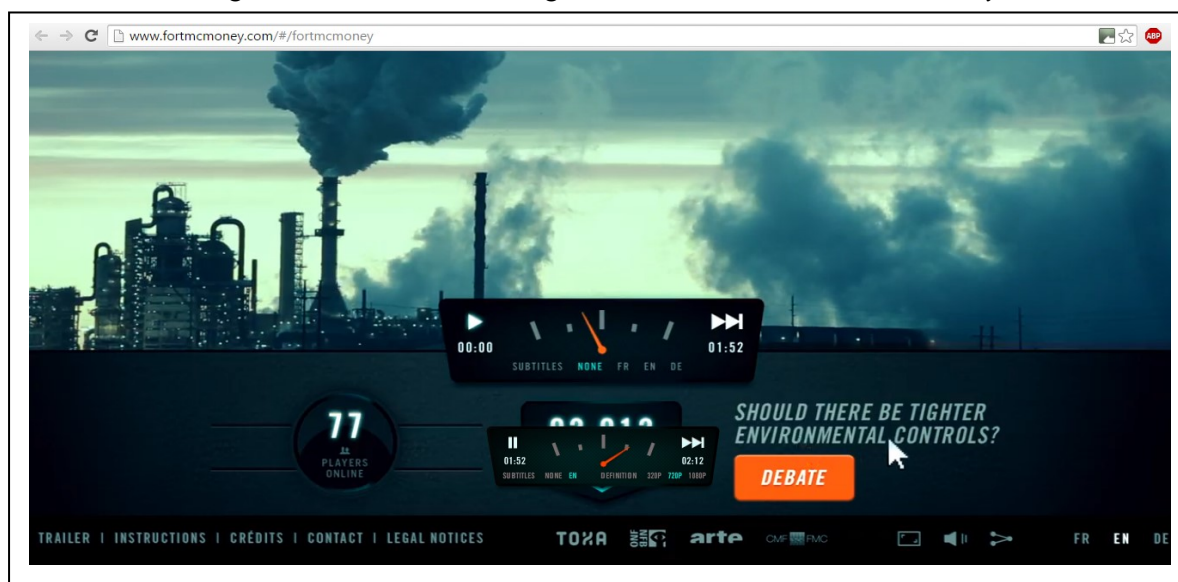


Fonte: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>.

⁸⁵ *Proteção Florestal em Papua Nova Guiné – uma Expedição Interativa a Tep Tep* (2012), de Joachim Eggers. Filmado a partir de imagens de Tep Tep, cidade de Nova Guiné, um país (Estado Independente) da Oceania, vem a ser uma “excursão científica” com (ou como “o”) jornalista da Deutsche Welle para demonstrar o papel fundamental que desempenham as florestas no clima do planeta. Disponível em: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>. Acesso em: 17 jan. 2017.

*Fort McMoney*⁸⁶ (David Dufresne, 2013) foi filmado e composto como uma cópia da localidade Fort McMurray, província de Alberta (Canadá), que cresceu de forma rápida ao redor da terceira maior reserva de petróleo do mundo - sendo denunciada uma exploração inescrupulosa por grandes empresas -, em uma extração que, pela mistura do produto com areia argilosa, constitui uma catástrofe ecológica. Essa produção tem como apelo sua junção de filme com videogame, em que o usuário é convidado a participar de um jogo e de discussões, via Facebook ou acesso direto no sistema. Apresenta um ambiente vasto e “real” - são visitados edifícios e diversos locais da cidade, como a prefeitura – que leva a uma imersão em diversos níveis de navegação utilizados para intensificar e aprofundar a temática proposta, sobre as consequências da exploração petrolífera executada naquele local.

Figura 4 – Uso de metáforas gráficas interativas, em *Fort McMoney*

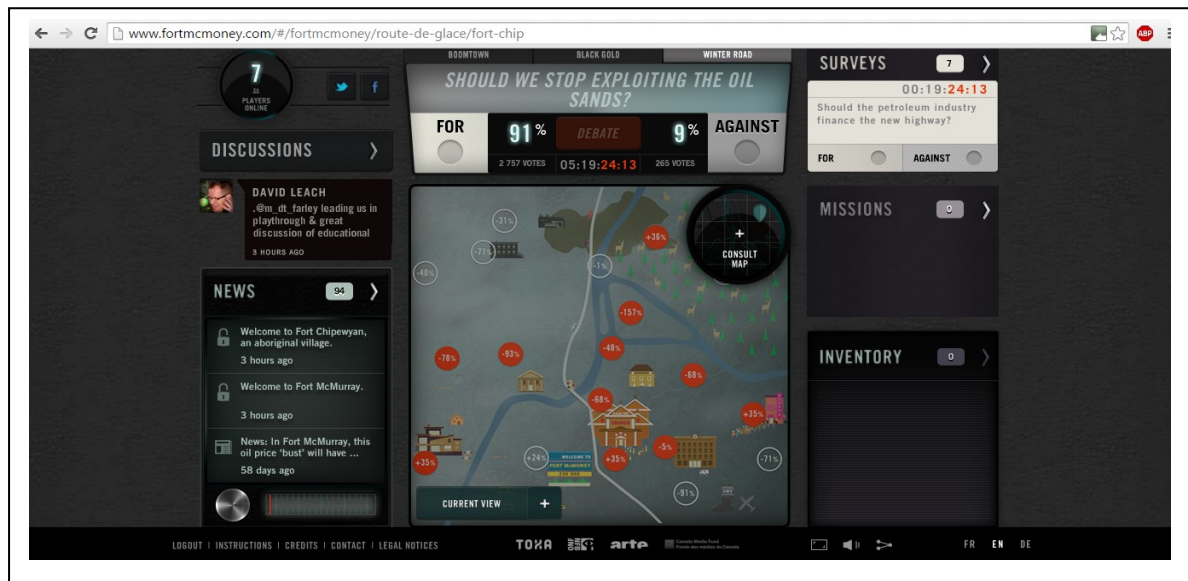


Fonte: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>.

Entre os recursos metafóricos utilizados (figuras 4 e 5), estão: um “velocímetro” para controle dos vídeos; um painel de instrumentos (dashboard); botão sintonizador e leitor da frequência (dial) da rádio online e um painel de votação em tempo real, entre outros.

⁸⁶ Disponível em: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 5 – Uso de metáforas gráficas interativas, em *Fort McMurray*



Fonte: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>.

*Gaza Sderot*⁸⁷ (Alexandre Brachet, 2008) relata a vida como experimentada por homens, mulheres e crianças em Gaza (Palestina) e Sderot (Israel): como vivem e sobrevivem diariamente. Sob condições de vida difíceis e com a ameaça de ataques aéreos e bombardeios, as pessoas continuam trabalhando, amando e sonhando, num retrato que pode ser resumido em “a vida apesar de tudo”.

Figura 6 – Uso de metáfora gráfica (linha como “fronteira”) interativa, em *Gaza Sderot*

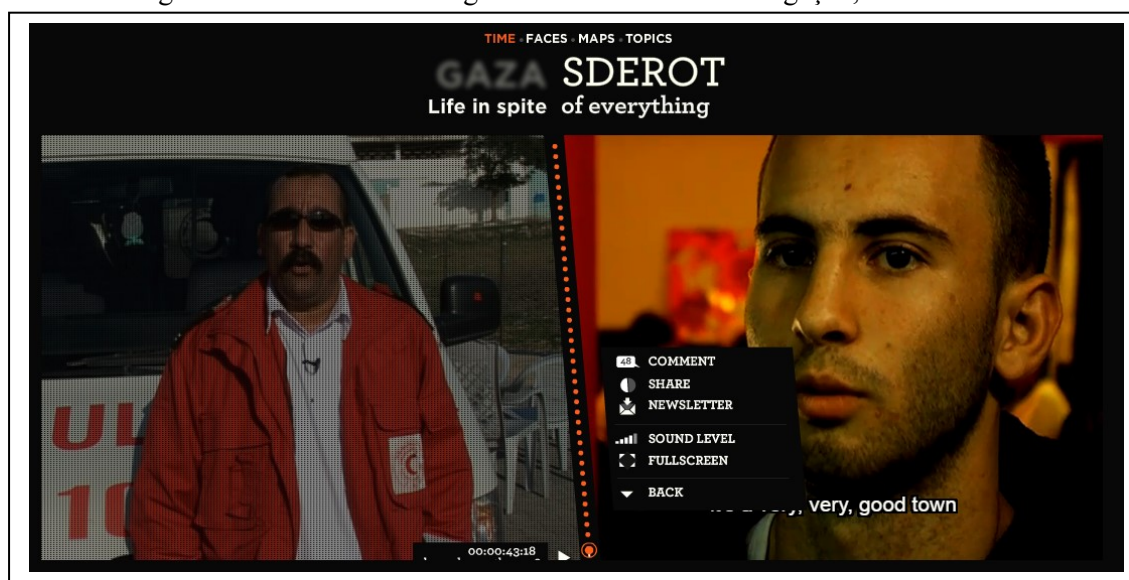


Fonte: <http://gaza-sderot.arte.tv/>.

⁸⁷ *Gaza Sderot* (2008), de Alexandre Brachet, é um projeto do canal televisivo franco-germano Arte TV, coproduzido com: a Alma Films/Trabelsi Productions com colaboração do The Film & Television School/ Sapir College, de Sderot (Israel); Ramattan Studios (Palestina); Bo Travail!, produtora francesa de documentários e com a produtora de obras interativas Upian. Disponível em: <http://gaza-sderot.arte.tv/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Nessa produção, um elemento interativo de fragmentação da narrativa utilizado de forma metafórica (figuras 6 e 7) vem a ser a própria interface que, dividida ao meio, representa de forma física e também mental a separação (fronteira) entre os cidadãos de Gaza e Sderot.

Figura 7 – Uso de metáfora gráfica interativa com navegação, em *Gaza Sderot*



Fonte: <http://gaza-sderot.arte.tv/>.

Aqui se faz uma reflexão acerca dos princípios de *interruptabilidade* proposto por Lippman (1987) - possibilidade de interrupção do processo interativo por cada um dos participantes, que podem atuar quando bem entenderem – e *sem padrão pré-determinado* - o sistema não deve forçar uma direção a ser seguida por seus participantes, retirando sua liberdade de atuação, em oposição ao que o autor considera alternabilidade - quando um participante deve esperar que o outro termine sua ação para que possa, então, atuar. Tratam-se de aspectos relevantes quando se pensa em interatividade na interface. Pode a interruptabilidade e a ausência de um padrão pré-definido representarem fatores importantes para a interatividade em um webdocumentário e em um documentário interativo - indo além de um simples “trancamento” do fluxo durante uma troca de informações?

Coloque-se a situação em que uma produção documental interativa apresente em seu conteúdo vídeos autoexecutáveis, como consequência de um “passo” (comando) dado durante a navegação e não ofereça ou até mesmo não sinalize a opção para pausar, parar, retroceder, avançar trechos, pular o vídeo e/ou utilizar outros comandos componentes dos processos interativos. Neste raciocínio, pode-se inferir uma certa “imposição” de narrativa, porque não se dá ao usuário a possibilidade de escolher entre assistir a um vídeo ou prosseguir

em sua navegação. Ainda que se interprete que o vídeo, analisado de forma isolada, represente em si mesmo um trecho de “narrativa linear” – se com dois minutos e meio ou trinta segundos, tal fragmento permanece “linear” durante sua reprodução -, esta questão vai muito além de um filme ou vídeo presentes nesse tipo de produção documental. Nos exemplos anteriormente citados para ilustrar metáforas interativas, pode-se perceber diferentes impactos decorrentes de um maior ou menor grau dos dois princípios sobre a navegação possível pelos usuários. No início de *Fort McMoney*, ao optar por assistir a um dos episódios – assim denominados –, o usuário se depara com um “velocímetro” que, à falta de qualquer comando, desaparece. Para visualizá-lo novamente, é preciso descobrir que reaparecerá caso se clique na interface. Por outro lado, ainda no mesmo início, ao selecionar a opção de entrar no jogo, as opções de comando se proliferam, disponibilizando uma maior interruptibilidade e, por sua vez, outro impacto em termos de possibilidades interativas.

Em *Forgotten Flags*⁸⁸ (Florian Thalsofer, 2007), fica nítido como esses princípios merecem uma atenção particular. A escolha deste exemplo deveu-se ao fato de ser uma produção documental interativa de pequena amplitude e, portanto, proporcionar fácil e rápida verificação das situações a seguir identificadas. Ao final, exatamente em razão desse pequeno universo analisado, pode ser significativo avaliar como tais princípios podem ser relevantes em produções mais complexas.

Após realizar três navegações distintas em *Forgotten Flags*, algumas situações se reproduziram. Em seu início, ocorre a reprodução de um vídeo com legendas (externas à tela de reprodução) situado em uma janela principal na lateral esquerda da interface, permanecendo a área à direita em fundo branco, vazia. Durante a reprodução do vídeo, não há possibilidade de escolher outra ação, nem mesmo pausar a execução. Depois de algum tempo, surge na lateral vazia um conjunto de hiperlinks com imagens de vídeos – em tamanhos diferentes -, sem outros elementos informativos ou de navegação vinculados a eles ou em outra área da interface. Em um dos testes, a seleção continuada da maior imagem do conjunto, no decorrer da navegação, oferece acesso a um vídeo com testemunho ou representando alguma locação com voz off. Esta seleção específica modifica a interface de duas formas. Na primeira, ocorre a reprodução do novo vídeo em substituição, portanto, ao que foi reproduzido anteriormente. Na segunda, altera a composição do menu, com novos vídeos e/ou uma aparente manutenção de alguns (figura 8) - por retratar uma mesma pessoa -, sem elementos textuais ou gráficos que apontem distinção dessas imagens duplicadas. Ao aproximar-se o

⁸⁸ Melhor explorado mais adiante, neste capítulo. Disponível em: <http://view.korsakow.tv/vffree/#/?snu=1162>. Acesso em: 17 jan. 2017.

cursor do mouse desses frames, surgem diferentes textos (títulos). Ainda nesse mesmo percurso, após a reprodução do vídeo, o fundo torna-se preto, sem sinal de ação sequente ou apresentação de comando possível, restando apenas a ação de selecionar uma nova imagem (vídeo) do conjunto oferecido.

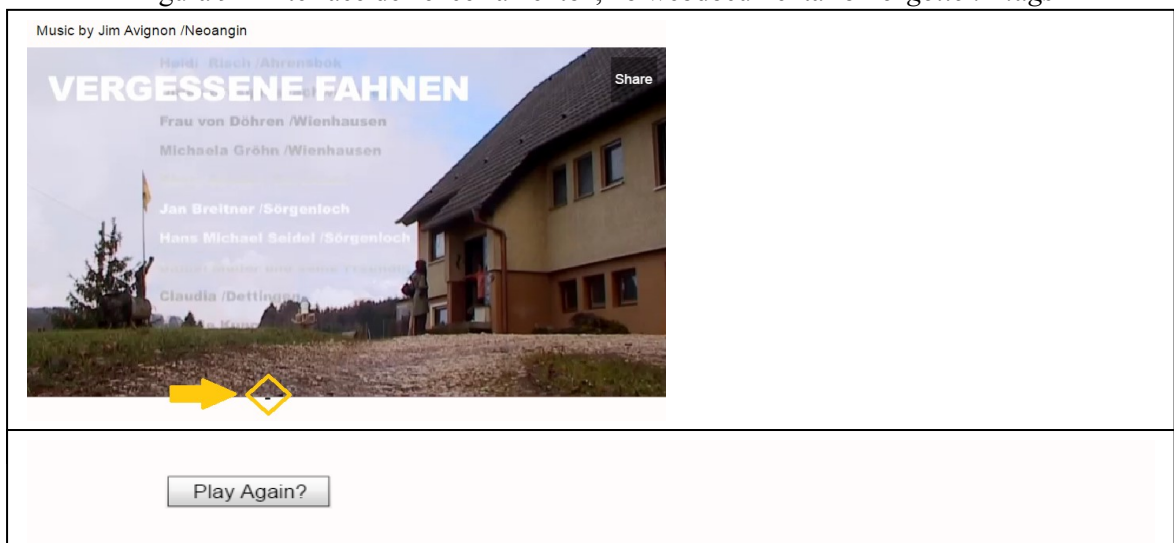
Figura 8 – Interface com tela preta e (suposta) duplicação de fotos, em *Forgotten Flags*



Fonte: <http://view.korsakow.tv/vffree>.

Em novo teste de navegação, a mesma situação com o fundo preto se repetiu após a reprodução do vídeo. Em outro ponto, ao selecionar novamente a maior das imagens, o vídeo se reproduziu e, sem qualquer tipo de comando, permaneceu se reproduzindo em loop contínuo, até que outra imagem fosse selecionada. Uma característica comum a todos os vídeos reproduzidos – possivelmente atribuída a limitações da tecnologia utilizada – é a impossibilidade de pausar, avançar ou retroceder a reprodução (figura 9, detalhe).

Figura 9 – Interface de “encerramento”, no webdocumentário *Forgotten Flags*



Fonte: <http://view.korsakow.tv/vffree/#/?snu=1162>.

Outro impacto que se vincula à questão dos dois princípios de Lippman (1987) apontados, percebido durante a navegação nesta produção, parece ser – literalmente – o final da produção. Acedendo-se a uma interface restrita a uma única reprodução de vídeo com créditos de autoria, o usuário não pode pausar, pular, acessar outra área ou continuar a navegação a partir de algum ponto. Junto à barra indicativa de reprodução do vídeo, inexistem opções de comando. Somente ao final da reprodução, a interface se modifica e apresenta um único botão com a pergunta: “Play Again?” (figura 9). Ao selecionar esta opção – única –, tem-se a reprodução do mesmo vídeo introdutório.

Figura 10 – Interface sem opções de retornos, no webdocumentário *Papua Nova Guiné*



Fonte: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>.

Em *Papua Nova Guiné*, após a chegada à reserva, são oferecidas ao usuário as opções de: se localizar (bússola), se informar (livro), “Ir para o lugarejo” ou “Ir diretamente para a floresta”. Ao decidir ir pela floresta, o usuário acede a uma navegação com novas opções, porém sem que a ele seja oferecida a possibilidade de retornar ao ponto anterior (figuras 10 e 11), em padrão que se mantém ao longo de toda a navegação.

Figura 11 – Interface sem opções de retornos, no webdocumentário *Papua Nova Guiné*



Fonte: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>.

3.3 Abordagem documental e dinâmica de navegação

Penafria (2013), acerca da associação entre documentário e tecnologias digitais interativas, destaca a facilidade com que o documentário aceita e integra essas tecnologias – no caso, com a Internet – e ao mesmo tempo adequa-se e aparenta estar talhado e disponível para ser exercitado pelo suportes digitais interativos, por dois principais motivos. O primeiro decorre do fato de que o documentário “apresenta-se como garantia de que o mundo da vida se constituiu se não como referente, pelo menos, como ponto de referência dos elementos multimédia e interativos das novas obras” (PENAFRIA, 2013, p. 152). O segundo advém da percepção de que a construção narrativa do documentário em suportes lineares sempre tendeu à fragmentação, em oposição a “um desenvolvimento diegético (construção de um tempo e espaço próprios de uma narrativa majoritariamente assente num desenvolvimento de causa-efeito) mais consentâneo com a ficção” (PENAFRIA, 2013, p. 152). A autora exemplifica essa fragmentação com os filmes de Frederick Wiseman, nos quais predomina a “estrutura mosaico”, em que cada cena ou sequência possui unidade diegética e a fluidez da ligação entre elas está mais no desenrolar temático (ou formal) do que na temporalidade, espacialidade ou ações dos “personagens”. Apenas em seu conjunto, como se visto de longe, como se dá perante mosaicos, é que “o filme apresenta uma unidade, já que tende para a poesia (metáfora, sincronicidade, relações paradigmáticas)” (PENAFRIA, 2013, p. 153).

A autora destaca, como referência a respeito desse tipo de construção, os filmes documentários portugueses *Lisboetas*⁸⁹ (2004), de Sérgio Tréfaut, e *Ruínas*⁹⁰ (2009), de Manuel Mozos, nos quais encontra-se o maior e mais efetivo sentido a partir da percepção global de suas imagens e sons. Em *Lisboetas*, o cotidiano de imigrantes dos países do Leste em uma Portugal não preparada para recebê-los é apresentado e ilustrado em situações como as ocorridas no SEF (Serviço de Estrangeiros e Fronteiras) e em uma aula de português em uma Igreja Ucraniana. *Ruínas* traz edifícios desabitados e degradados em razão do tempo, mas ao mesmo tempo “preservados” e “esquecidos” pela sugestão de estarem habitados causada por vozes em off, caso exemplificado ao se ouvir relatórios médicos durante a apresentação do Sanatório das Penhas da Saúde.

Para Penafria (2013), tal “estrutura mosaico”, que tem marcado sobremaneira a narrativa documental, pode ser enquadrada em uma concessão tradicional do meio, ao enfatizar as suas capacidades de representação e uma tal tradição estética que, comumente, estimula pensar sobre as intenções dos autores, conteúdo e forma da obra e não no usuário.⁹¹ De acordo com a autora, no que toca a tal concessão e tradição perante a teoria do cinema, mesmo sem interatividade a relação espectador-filme nunca foi passiva, seja em nível do inconsciente (tradição Psicanálise/cinema), seja nas operações cognitivas do espectador e sua afetação emocional (Cognitivismo). Presente a interatividade, na ação física requerida o espectador se converte em usuário e é convocado a traçar o seu próprio percurso e dispender o seu próprio tempo, mesmo que as escolhas que possa fazer estejam submetidas a possibilidades fornecidas.

Mas, no novo paradigma surgido com a tecnologia digital, as capacidades solicitadas ao espectador pelos meios assentes no conceito de “representação” não são suficientes. A afetação emocional e capacidades cognitivas inerentes à relação espectador-filme não se desvanecem, mas acrescenta-se um apelo para exercer ações, para exercer a interatividade. A relação das obras com o ainda “espectador” exige movimento, ação física, pois é necessário clicar em ícones, fazer escolhas, selecionar percursos. (PENAFRIA, 2013, p. 154).

Estabelece-se, afirma a autora, relação com o usuário cuja incidência e aferição decorre da capacidade da obra de incitá-lo a uma imersão, relação esta que pode ser demonstrada no webdocumentário *A Journal of Insomnia*⁹² (Hugues Sweeney, 2013), sendo

⁸⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=00trkKHTYO0>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁹⁰ Trailer disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=8vIeF1WQJd8>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁹¹ A autora aponta a seguinte referência acerca desse trecho: “(Cf. Manovich, 2001b, p. 7)”.

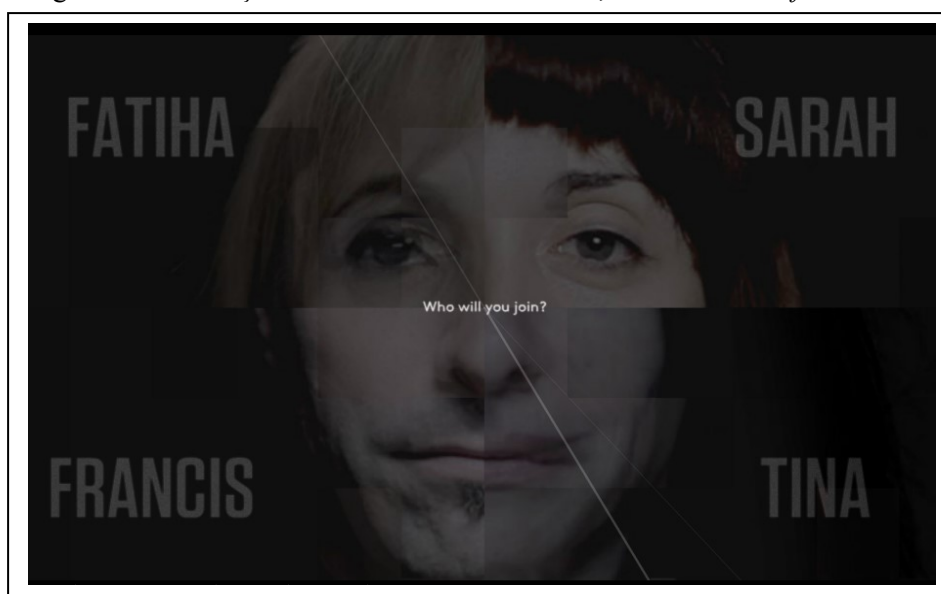
⁹² Disponível em: <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>. Acesso em: 17 jan. 2017. Acesso em: 17 jan. 2017.

relevantes na obra tanto as possibilidades de interação quanto a aposta num ambiente sonoro adequado ao tema e particularmente convidativo para uma imersão efetiva e afetiva.

Como informado no site do projeto, *A Journal of Insomnia* se caracteriza como uma experiência colaborativa, em que os insones são ao mesmo tempo espectadores e atores em um mural interativo, constituído de impressões e reflexões sobre os motivos que os impedem de adormecer e evidenciando que o problema individual da insônia, enquanto fenômeno, é na verdade uma experiência coletiva. Centenas de contas com depoimentos de insones ao redor do mundo compõem o webdocumentário.

Destaca-se sua forma de interação: o usuário é convidado a “ceder parte da sua noite” e agendar, entre as 21 e 5 horas, um compromisso com um dos “insones” (figura 12) à escolha disponibilizados na interface, dedicando parte da sua noite a momentaneamente experimentar a insônia a partir do ponto de vista de outras pessoas. Assume-se, neste contexto, que “Internet é insônia”, noite e dia se alternam e sempre se apresentam em algum lugar, pois a “rede nunca dorme”.

Figura 12 – Interação e imersão como referência, em *A Journal of Insomnia*



Fonte: <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>.

Penafria (2013) cita Bilda (2008) para sustentar que, caso o usuário seja bem sucedido ao percorrer as fases cognitivas de interação – adaptação, aprendizagem, antecipação e conhecimento aprofundado – e caso as suas ações resultem em consequências que atendam às suas expectativas, tal usuário experimentará uma maior imersão.

Quer ocorra uma maior ou menor imersão, o webdocumentário coloca o utilizador numa relação de interação bastante direta com o mundo da vida e posiciona-o no seguimento de procedimentos típicos do documentário enquanto gênero, como seja confrontar ou surpreender o utilizador com testemunhos feitos diretamente para a câmara pelos intervenientes do filme. (PENAFRIA, 2013, p. 154).

Partindo da constatação de que a evolução tecnológica tem se dado no sentido da eliminação de dispositivos, em que o computador sobrevive praticamente do seu ecrã - e, assim, favorecendo a imersão do usuário -, Penafria (2013) interpreta que, em relação ao webdocumentário, tal imersão tende para um “hiper-real”, em que a mais imediata consequência da evolução tecnológica reside no “apagamento da consciência do dispositivo, ao que se associa toda uma tradição documental assente na ideia de que estamos numa relação direta com o mundo da vida” (PENAFRIA, 2013, p. 155).

A imersão então experimentada passa a se constituir de fatores combinados, em que a interface da obra e o empenho e capacidades do usuário convergem, sendo que as possibilidades de interatividade na interface passam a ser significativas na fluidez, facilidade de acesso e controle dos conteúdos que tanto estimulam quanto conduzem o usuário.

A respeito dos documentários interativos, e dizemos nós, sejam eles webdocumentário ou iDoc, Sandra Gaudenzi (2012) identifica três tipos de interatividade: a “interatividade semi-fechada (quando o utilizador navega mas não altera o conteúdo), a semi-aberta (quando o utilizador participa mas não altera a estrutura do documentário interativo) ou a totalmente aberta (quando o utilizador e o documentário interativo mudam constantemente e adaptam-se um ao outro).⁹³ (PENAFRIA, 2013, p. 155).

Partindo da premissa evidente e inquestionável de que a interatividade é condição inerente a toda e qualquer obra em suporte digital, Penafria (2013) justifica que sua proposta de estudo do webdocumentário se balisa mais pelo conceito de “navegação”. Para a autora, a interatividade é assumida como um princípio englobante, a partir do qual o confronto direto com um webdocumentário vai permitir diferentes tipos de navegação, em que o relacionamento concreto do usuário com a obra se estabelece não pelo tipo de interatividade possibilitada, mas pelo tipo de navegação experimentada e, conseqüentemente, pelo modo como o tema também é experimentado.

⁹³ Nota da autora: “Sandra Gaudenzi. *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple*, Chapter I – Setting the field. http://www.interactivedocumentary.net/wp-content/2009/07/sg_panel-yr3_2009_ch1.pdf. Link verificado. Acesso em: 17 jan. 2017.

A navegação constitui-se como uma espécie de montagem e, como sabemos, no documentário, a montagem é um procedimento fundamental. Por exemplo, o documentarista chileno Patricio Guzmán afirma que o argumento (“roteiro”) final de um documentário “se escreve na mesa de montagem”⁹⁴. A importância da montagem remete precisamente para a dificuldade em se exercer controlo, em especial sobre o que está a ser filmado, surgindo a montagem como o recurso que garante o sentido das imagens e sons obtidos na rodagem. No caso do webdocumentário, o “argumento” final é então “escrito” pelo utilizador. (PENAFRIA, 2013, p. 155).

Em seu estudo, Penafria (2013) destaca o design da interface como o ponto mais importante relativo à realização do webdocumentário, agregando à até então reduzida equipe da produção documentarista a inclusão, no mínimo, de especialistas da área de Design, que pode ser definido “pela sua intencionalidade intrínseca, pela projecção consciente de um objectivo’ mas, acima de tudo, como ‘lugar de encontro entre o humano e o real’” (MOURA apud PENAFRIA, 2013, p. 156). Ainda com base em Moura (2005), a autora diz não estar apenas em causa reflexões acerca de interfaces mais atrativas, eficazes ou de soluções de interatividade, “mas a questão fundamental é que a natureza projectual do *Design* ‘almeja actuar não só sobre o objecto, considerado individualmente, mas antes de mais sobre o próprio mundo’ [...] o objeto-limite do design’” (MOURA apud PENAFRIA, 2013, p. 156).

Penafria (2013) pontua, também a partir do mesmo autor, a distinção entre os modelos “implosive design” e “explosive design” para emoldurar as proposições quanto às abordagens do webdocumentário e tipos de navegação, diante dessa ideia de “design total”. O modelo *implosivo* considera como objeto espaços determinados nos quais desenham-se todos os pormenores, buscando seu controle por meio da sujeição do detalhe a uma visão abrangente e resultando em um espaço sem lacunas. O modelo *explosivo*, por sua vez, teria em vista o mundo e tudo o que nele exista ou venha a existir.

A partir de todo um caminho percorrido analisando webdocumentários, partindo do princípio de que tais obras operam um recorte poético sobre o mundo da vida e tendo em conta esta distinção de modelos de design, entende a autora que o webdeocumentário possui dois tipos de abordagem documental: uma *abordagem centrada* e uma *abordagem global*, com uma *navegação disseminada* e uma *navegação cumulativa*, respectivamente.

3.3.1 *Centrada e disseminada*

⁹⁴ Nota da autora: “Cf. Patricio Guzmán (s/data), ‘O roteiro no cinema documentário’. Acessível em www.midiaindependente.org/media/2009/06/448249.pdf. Link inoperante. Trabalho disponível em: http://www.corais.org/sites/default/files/448249_0.pdf ou em: <http://docplayer.com.br/9079205-O-roteiro-no-cinema-documentario-por-patricio-guzman.html>. Acessos em: 17 jan. 2017.

Na abordagem definida como **centrada**, fica

[...] o tema delimitado, espacial e temporalmente, oferecendo um tipo ou dinâmica de navegação disseminada, ou seja, a navegação pelo webdocumentário implica que o utilizador faça um determinado conjunto de escolhas por entre os conteúdos disponibilizados. Esta abordagem apresenta-se como um dos possíveis tratamentos ao tema. (PENAFRIA, 2013, p. 157).

Neste tipo de abordagem, a autora refere-se a webdocumentários cujas estruturas se baseiam em menus, submenus e às vezes em níveis, como ocorre nos videojogos, constituindo-se em tipos de obras que estimulam a criação de outras, com novos pontos de vista ou nova estrutura relativa à organização de seus conteúdos e outro conjunto de escolhas que se tornam possíveis. São indicados por Penafria (2013), neste tipo de abordagem centrada e navegação disseminada, os webdocumentários: *Bielutine le Mystère d'une Collection*⁹⁵ (Clément Cogitore, 2012); *Alma, a Tale of Violence*⁹⁶ (Miquel Dewever-Plana e Isabelle Fougère, 2012); *La Conchita Mon Amour*⁹⁷ (Christina Mcphee, Turbulence Artists Studio Project, 2006); *Welcome to Pine Point*⁹⁸ (The Goggles, 2012); *Prison Valley – The Prison Industry*⁹⁹ (Philippe Brault e David Dufresne, 2010) e *Journey to the End of Coal*¹⁰⁰ (Samuel Bollendorf e Abel Ségrétin, 2008). A autora considera a possibilidade de distinguir webdocumentários com abordagem *tendencialmente centrada* (não exemplificados), mas enfatiza, entretanto, estar em causa a delimitação do tema acedido pelo usuário, que poderá participar em maior ou menor grau.

Em uma navegação **disseminada**, de acordo com a autora, oferece-se ao usuário a “possibilidade de navegar construindo o seu próprio percurso pelo tema e consoante o apelo da obra à sua participação, mesmo que o tema lhe possa soar distante” (PENAFRIA, 2013, p. 158). Entende a autora que esse apelo à participação é mais claro em webdocumentários que apresentam componente visual e sonoro mais atrativos e criativos. Penafria (2013) analisa o webdocumentário *Journey to the End of Coal*, cujo tema trata sobre as condições de vida nas minas de carvão de Dantong, província de Shanxi, China. A introdução se dá com legendas brancas sobre um fundo preto (figura 13) – o recurso de textos sobre fundos e fotos é continuamente utilizado no decorrer da obra -, cujos dizeres contextualizam a China em sua conquista como terceira potência mundial, naquela época.

⁹⁵ Disponível em: <http://bielutine.arte.tv/fr/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁹⁶ Disponível em: <http://alma.arte.tv/en/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

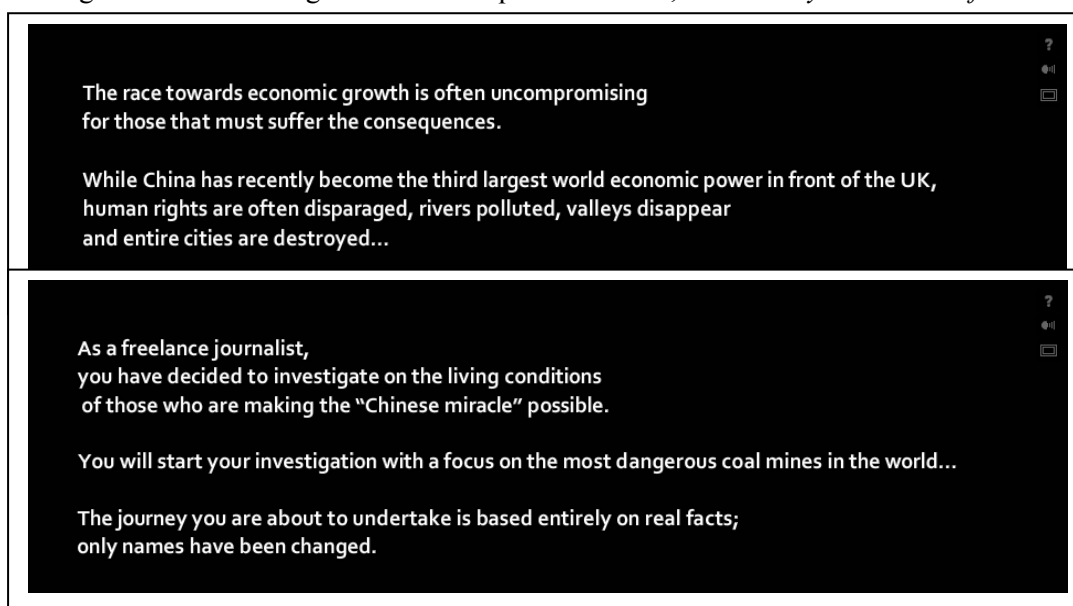
⁹⁷ Disponível em: http://www.christinamcphee.net/la_conchita.html. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁹⁸ Disponível em: <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>. Acesso em: 17 jan. 2017.

⁹⁹ Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁰⁰ Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 13 – A abordagem é centrada quanto ao tema, em *Journey to the End of Coal*



Fonte: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>.

O usuário é invocado a, assumindo um papel de um jornalista independente, investigar as condições de vida dos trabalhadores que tornaram o “milagre chinês” possível, visitando as minas de carvão mais perigosas do mundo e tendo em conta que a viagem a ser iniciada baseia-se inteiramente em fatos reais, exceto nomes, que foram alterados. Para entrar no webdocumentário é preciso clicar em “Take the train to Shanxi”, levando ao filme inicial, possível de se ultrapassar com o comando “Skip this”.

Após o filme, dois percursos são oferecidos: “Visit the state mine complex” e “Go look for coal miners”, os quais, a seguir, apresentam diversos submenus, levando a duas possibilidades para aprofundar o conhecimento sobre o tema: uma diz respeito a espaço e a outra a pessoas. Interpreta a autora tratar-se de um webdocumentário assente, em sua essência, em dois tipos de fontes de informação já legitimadas pelo documentário: texto com dados factuais e testemunho de pessoas (mineiros). Nele, o usuário acede a tais testemunhos por meio da seleção de perguntas (figura 14) e audição das respostas, caracterizando uma obra claramente de denúncia, que expõe e sensibiliza o usuário para a verdadeira realidade que cerca o sucesso da potência econômica.

A utilização desse recurso de testemunhos por meio de seleção de perguntas e audição de respostas também ocorre em *Papua Nova Guiné* (figura 15). O usuário pode selecionar perguntas e ouvir as respostas dos moradores que habitam e cuidam da reserva, entre eles os nativos “proprietários” da floresta.

Figura 14 – Perguntas e respostas para navegar em testemunhais, em *Journey to the End of Coal*



Fonte: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>.

Figura 15 – Perguntas e respostas focadas nos “donos” da floresta, em *Papua Nova Guiné*



Fonte: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>.

3.3.2 Global e cumulativa

A abordagem **global** com navegação **cumulativa**, a qual Penafria (2013) entende ser a tendência dos webdocumentários na seleção dos temas, caracteriza-se por uma

abordagem que explora temáticas de forma atemporal e sem delimitação espacial, as quais claramente dizem respeito a todos os indivíduos e a cada um.

O tema tratado abre a hipótese de serem acrescentadas novas situações, experiências de vida, testemunhos ou acontecimentos já que esses mesmos temas não apresentam uma delimitação espacial nem temporalidade específica (acontecem aqui, ali, a mim, ao outro, hoje, amanhã...). Aqui ocorre um tipo de navegação cumulativa já que é possível, e de modo infinito, acrescentar novas situações, experiências, testemunhos. (PENAFRIA, 2013, p. 158).

São conceitos exemplificados por meio dos webdocumentários: *Out My Window*¹⁰¹ (Katerina Cisek, 2010); *Qui va garder les enfants?*¹⁰² (Francine Raymond e Ludovic Frassard, 2011); *L'obésité est-elle une fatalité?*¹⁰³ (Samuel Bollendouf e Olivia Colo, 2008); *A Journal of Insomnia*¹⁰⁴ (NFB, 2013) e *The Love Story Project*¹⁰⁵ (Florian Thalhofer, 2003).

Out My Window, que integra o projeto Highrise (NFB, lançado em 2009), veio a ser o primeiro documentário interativo 360 graus e foi produzido a partir de imagens de 13 cidades em 13 diferentes países situados em 4 continentes. Apresenta 49 histórias que relatam a visão dos residentes “dos andares” (ou residentes verticais), investigando o que há por trás dos arranha-céus que se multiplicam nas paisagens urbanas e buscando debater o desafio que a urbanização desenfreada traz às sociedades no século XXI. O usuário pode compartilhar partes da obra e é convidado a enviar fotos e contar sua história. Em sua navegação, o usuário pode selecionar diretamente um dos “andares” (figura 16) – equivalente a uma experiência, a uma história de vida – ou fazer uma seleção direta, a partir dos menus laterais “Places” e “Faces”, de uma cidade ou pessoa que desejar. A cada um dos 13 andares corresponde uma história de vida, em uma cidade de um determinado país, que são detalhadas também por meio de uma interface em fotocolagem, a qual dá acesso a vídeos com depoimentos. Nessa

¹⁰¹ A autora cita a obra atribuindo-lhe a data de 2009 (possivelmente correta sob o ponto de vista da abordagem da pesquisa quanto ao modo participativo, que considera possível a participação do usuário em etapa de pré-produção do documentário interativo e, portanto, vinculado ao projeto Highrise realizado um ano antes), sendo este o ano do projeto Highrise (NFB). Fonte: <http://highrise.nfb.ca/2010/10/introducing-out-my-window/>. Projeto disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acessos em: 17 jan. 2017.

¹⁰² Disponível em: <http://www.francetv.fr/nouvelles-ecritures/qui-va-garder-les-enfants/#>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁰³ Este webdocumentário, produzido pela Honkytonk Films, também possui versão em inglês, sob o título *The Big Issue: A Web Documentary on the Obesity Epidemic*, disponível em: <http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>. Versão em francês disponível em: <http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue-fr/>. Acessos em: 17 jan. 2017.

¹⁰⁴ Disponível em: <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁰⁵ Disponível em: <http://www.lovestoryproject.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

abordagem global, entende a autora, são apresentadas temáticas com elevada possibilidade de dizer respeito a todas e a cada uma das pessoas, sem que exista uma delimitação espacial e temporal. Existe a possibilidade de se deixar testemunhos, uma das propostas idealizadas em *Out My Window*, na qual além de compartilhar todo o webdocumentário ou um dos “andares” (figura 17), o usuário pode enviar fotos e sua história a partir da “sua própria janela”¹⁰⁶.

Figura 16 – Navegação por “andares” de um edifício, em *Out My Window*



Fonte: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>.

Figura 17 – Modo de compartilhar um dos “andares”, em *Out My Window*

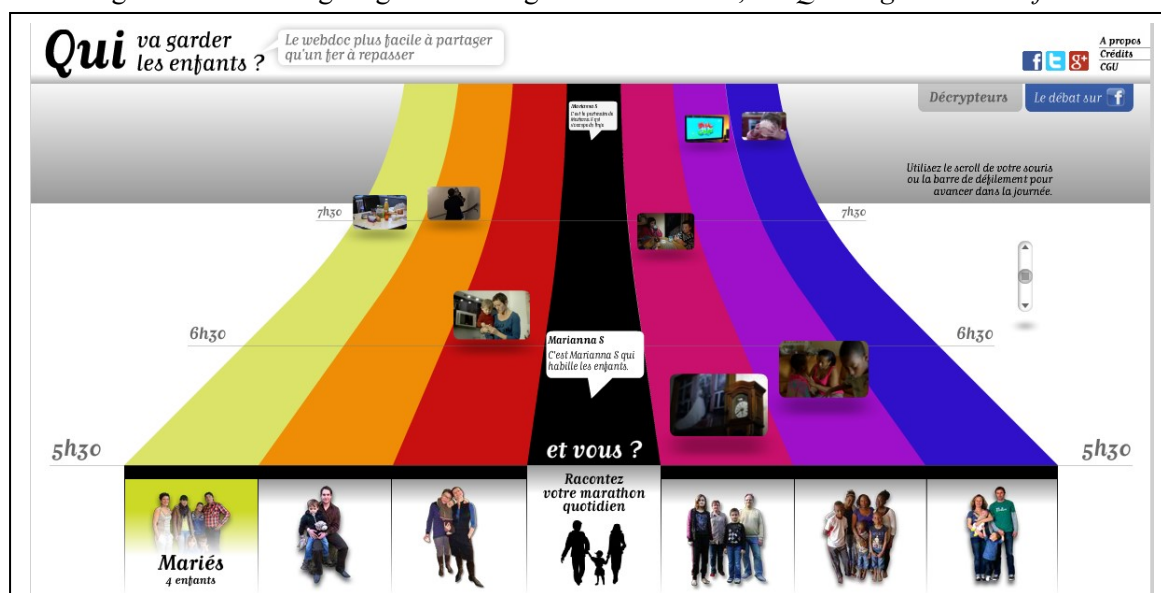


Fonte: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>.

¹⁰⁶ Em último acesso realizado a *Out My Window* - 10 fev. 2017 -, ao clicar no menu “Participate” no, nova aba de navegação é aberta apresentando a logomarca NFB em fundo preto, sem quaisquer outras escolhas ou links.

O webdocumentário *Qui va garder les enfants?*, outro exemplo utilizado pela autora, trata sobre o dia a dia de diferentes famílias com filhos, lançando mão de um recurso infográfico (figura 18) composto por 6 linhas verticais e de cores distintas, correspondendo a cada uma delas um segmento familiar: “Casados, 4 filhos”; “Pai com guarda alternada”; “Duas mães”; “Os pais em horários deslocados”; “A mãe sozinha”; “Os pais, nova geração”. O usuário participa com o próprio testemunho da sua situação familiar: por meio da resposta a algumas perguntas sumárias, cria um perfil com alguma informação mínima sobre sua família e recebe uma solicitação para abrir uma conta, a partir da simples informação de e-mail e senha, sendo permitido um certo anonimato.

Figura 18 – Abordagem global e infografia na interface, em *Qui va garder les enfants?*



Fonte: <http://www.francetv.fr/nouvelles-ecritures/qui-va-garder-les-enfants/#>.

Penafria (2013) também discorre sobre uma variação desse tipo de abordagem, no sentido de caracterizar uma abordagem *não assumidamente global*, mas que tende para tal. Segundo ela, um webdocumentário, por exemplo, que não abra a possibilidade de se deixar um testemunho, como a obra *Defense d'afficher*¹⁰⁷ (Jeanne Thibord, Sidonie Garnier e François Le Gall, 2012), sobre 8 artistas de rua (figura 19).

¹⁰⁷ Não foi localizado o link operante para o webdocumentário. O endereço decorrente de buscas – www.francetv.fr/defense-d-afficher –, ao ser acessado, é redirecionado para a página <http://nouvelles-ecritures.francetv.fr/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 19 – Exemplo de abordagem não assumidamente global, em *Defense d'afficher*



Fonte: <http://www.rfi.fr/france/20120831-visa-image-webdocumentaire-defense-afficher-laureat-prix-france-24-rfi-2012>.

Sua estrutura apresenta uma navegação cumulativa, mas a qual remete à possibilidade de que seja acrescentada a ela outra navegação idêntica e infinita, inferindo-se a “possibilidade do webdocumentário ser constituído (caso a tecnologia permita) por uma infinidade de filmes sobre cada um dos *street artists* de todo o mundo” (PENAFRIA, 2013, p. 159).

O resumo (quadro 1) a seguir apresenta, de forma sintética, as propostas conceituais de abordagem e navegação de Penafria (2013) e respectivos exemplos de webdocumentários utilizados:

Quadro 1 – Abordagens quanto ao Tema e Dinâmicas de Navegação

Abordagem/Navegação	Exemplo de Webdocs	Tema	Estrutura
Centrada/Disseminada	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Journey to the End of Coal</i> • <i>Prison Valley</i> • <i>Welcome to Pine Point</i> • <i>La Conchita Mon Amour</i> • <i>Alma, a Tale of Violence</i> • <i>Bielutine le Mystère d'une Collection</i> 	Delimitado no espaço e no tempo	Navegação se dá por menus e submenus, às vezes com níveis
Global/Cumulativa	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Out My Window</i> • <i>A Journal of Insomnia</i> • <i>The Love Story Project</i> • <i>Qui va garder les enfants?</i> • <i>L'obésité est-elle une fatalité?</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sem delimitação espacial ou temporalidade especificada • Possibilita acréscimo de novas situações, experiências ou testemunhos 	Navegação se dá de modo idêntico e infinito

Fonte: Webdocumentário – Interatividade, Abordagem e Navegação – Penafria (2013).

3.4 Modos de interação em documentários interativos

Em sua tese, Gaudenzi (2013), no âmbito de uma lógica de interação que define como “documentário vivo” (living documentary), propõe quatro modos para diferenciar documentários interativos - ou seja, formas de conceber a relação entre usuários e conteúdos digitais -, os quais oferecem diferentes níveis de agenciamento para o usuário – agenciamento enquanto sensação experimentada por ele de que uma ação significativa no ambiente virtual é resultado de sua decisão ou escolha – e definem os parâmetros de interação entre usuários e artefato interativo. Estes modos são denominados *hipertextual* (metáfora da “carona”), *conversacional* (metáfora da “conversa”), *experiencial* (metáfora da “dança”) e *participativo* (metáfora da “construção”) e são distintos quanto a: lógicas de interatividade a partir de diferentes fontes; funções do usuário; papel do autor.

3.4.1 *Hipertextual*

O modo **hipertextual**, de acordo com Gaudenzi (2013), abrange documentários interativos no âmbito do hipertexto¹⁰⁸, modo no qual a relação interativa entre o usuário e o documentário está baseada na exploração de um banco de dados limitado de conteúdo audiovisual. No artefato, os componentes são divididos em segmentos de vídeo pré-determinados pelo autor e armazenados na mídia digital, sendo possível ao usuário explorar esses segmentos seguindo uma lógica de pular de um para outro, em níveis pré-definidos (a partir de autoria ou baseado em regras). Armazenamento limitado, computação fechada e comportamento fixado definem a lógica de interatividade; o usuário exerce função exploratória e o papel do autor é criar caminhos possíveis a partir de um banco de dados.

Segundo a autora, este modo foi, provavelmente, o mais utilizado nos hipertextos literários que se alastraram no final da década de 1980¹⁰⁹. Com a vinculação de material audiovisual, no lugar de somente texto, teve espaço uma progressão natural para artistas e documentaristas. Foi o caso da exploração do formato, em 1997, pelo (então famoso) cineasta Chris Marker, com o CD-ROM *Immemory*¹¹⁰, produzido a partir de arquivos e memórias do autor sobre eventos, mídia, guerra, lugares e outros temas. Ainda hoje, afirma, as propriedades de vínculos (links) da Internet fazem desta forma hipertextual um modo bem estabelecido de documentário interativo.

Gaudenzi (2013) pontua a diferença entre uma *estrutura reativa* e uma *interativa*, em razão de considerar que apenas esta última está aberta a mudanças - as quais impactam sua forma e lógica interna em consequência das relações que estabelece com outras partes da montagem. Faz, portanto, um desvio dentro da sua proposta de “documentário vivo” para esclarecer que, a partir da evolução dos suportes digitais – de CD-ROM para Internet – e da multiplicação de programas disponíveis para o autor de projetos interativos, surgiram *subgêneros* dos documentários hipertextuais.

¹⁰⁸ Gaudenzi utiliza “hypertext or hitchhiking” para se referir a esse modo, não havendo correspondência literal em português para “hitchhiking”. O termo é usado metaforicamente, pois refere-se ao ato de “pedir carona”. É explicado pela autora como o ato de “pular de um segmento para outro” – no original: “jumping from one segment to the other”. Segundo a Wikipédia: “Hitchhiking (also called lifting or thumbing or, universally in several Languages around the world, auto-stop with different pronunciations) is a form of transport, in which the traveller tries to get a lift (a ride) from another traveller, usually a car or truck driver, for free”.

¹⁰⁹ A autora exemplifica: “*Afternoon* (1987), by Michael Joyce, is an early example of hypertext fiction. Conceived with Storyspace software, the user could read a text on the computer screen and jump to another screen by clicking into a hyperlink”.

¹¹⁰ Documentário interativo em CD-ROM. Por meio de um vídeo no YouTube é possível visualizar parte da reprodução do CD-ROM: <https://www.youtube.com/watch?v=rxP-lOgJXA>. Outras informações a respeito do autor e da obra podem ser obtidas em: <http://chrismarker.org/category/immemory/>. Acessos em: 17 jan. 2017.

“Se o hiperlink, ‘o salto, o repentino deslocamento da posição do usuário no texto’ (Aarseth, 1994:60) desdobra o conteúdo do documentário para o usuário, a codificação que rege esse salto pode seguir diferentes lógicas”¹¹¹ (GAUDENZI, 2013, p. 94). Como essas lógicas distintas podem modificar em muito a natureza do documentário interativo resultante, julga oportuno identificá-los. Para a autora, a maioria dos documentários interativos no modo hipertextual possuem uma forma reativa na interface, caracterizando-os como sistemas dinâmicos e não estáticos. Ao evidenciar essa forma reativa, recorre à obra “In What is Interaction? Are There Different Types?”, dos autores Hugh Dubberly, Paul Pangaro e Usman Haque (2009), na qual abordam a interação a partir da Teoria de Sistemas, ao invés do ponto de vista da Interação Humano-Computador (IHC).

Eles fazem distinção entre sistemas estáticos e dinâmicos e, depois, entre sistemas dinâmicos que agem sobre os seus ambientes, distinguindo entre estes sistemas aqueles que apenas reagem e aqueles que interagem – sistemas lineares ou sem retornos ou de retornos fechados. Usman Haque argumenta que o processo de clicar em um link fixo (por exemplo, em uma página da Web) não é interação mas reação. Na reação, “a função de transferência (que une a entrada à saída) é fixada; na interação, a função de transferência é dinâmica (2009:70)”.¹¹² (GAUDENZI, 2013, p. 94).

A autora procede à desconstrução da interface e ao mapeamento das opções interativas oferecidas ao usuário pelos artefatos de *Immemory* e *The Big Issue: A Web Documentary on the Obesity Epidemic*¹¹³ (Samuel Bollendourf e Olivia Colo, 2009), obras bem conhecidas no campo do novo gênero e citadas como documentários interativos bem sucedidos, comprovando que os documentários reativos hipertextuais não são a primeira tentativa de aplicação das lógicas digitais na produção documental e, sim, uma forma estabelecida que predomina nos dias atuais.

Segundo a autora, em *Immemory*, Chris Marker optou pelo formato de mídia interativa para produzir algo especialmente concebido como não linear - que é o mapeamento de memórias como uma investigação geográfica em vez de histórica -, tentando fazer com que o usuário, ao navegar nas “zonas” (figura 20) de memória do cineasta, possa realizar uma

¹¹¹ Tradução nossa. Texto original: “If the hyperlink, ‘the jump, the sudden displacement of the user’s position in the text’ (Aarseth, 1994:60) unfolds the content of the documentary to the user, the coding that rules such jump can follow diferente logics”.

¹¹² Tradução nossa. Texto original: “They distinguish between static and dynamic systems and then, within dynamic systems that are acting upon their environment, they distinguish ‘between those that only react and those that interact - linear (open-loop) and closedloop systems’ (2009:71). Usman Haque argues that the process of clicking a fixed link (for example in a Web page) is not interaction but reaction. In reaction ‘the transfer function (which couples input to output) is fixed; in interaction the transfer function is dynamic’ (2009:70)”.

¹¹³ Este webdocumentário, produzido pela Honkytonk Films, apresenta versão em francês. Versão em inglês disponível em: <http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

exploração que sirva de trampolim para as suas próprias memórias. O mapa desenvolvido pelo cineasta é dividido em seis zonas – Le Voyage, Le Musée, La Photo, La Guerre, La Poésie e La Mémoire –, contendo um conjunto de dados (fotos, textos, arquivos de áudio e vídeos) revelado por meio da rolagem do cursor do mouse na interface – por exemplo, o surgimento de um texto sobreposto a uma foto apontada pelo cursor.

Figura 20 – Interface com lógica reativa apresenta mapa com “zonas” de memória, em *Immemory*



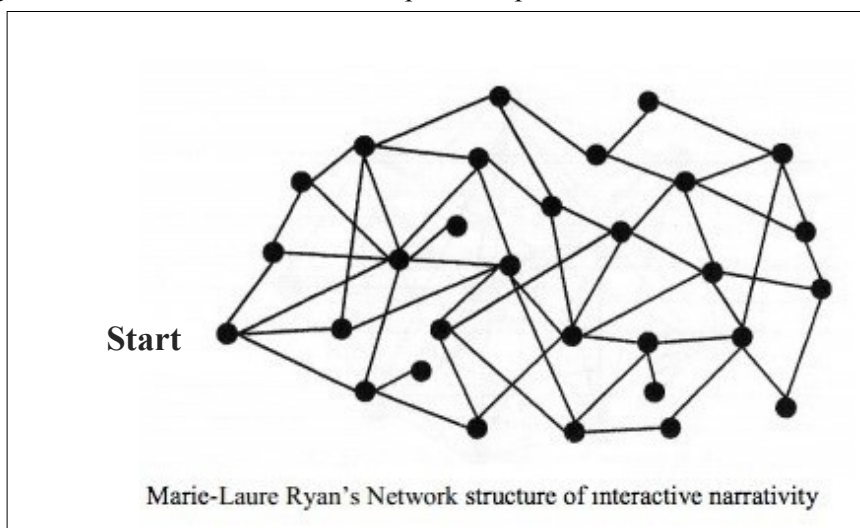
Fonte: <http://www.scoop.it/t/the-afterlife-of-dead-objects>.

O aspecto reativo é explicado por Gaudenzi (2013) em razão de que, para cada seleção (input) do usuário existe somente um resultado (output) pré-definido; o aspecto hipertextual se explica porque a lógica principal da navegação se dá por meio de um arquivo fechado. Retrata essa configuração a partir da escritora de narrativas interativas Marie-Laure Ryan (2001), a qual poderia visualizar a estrutura (figura 21) de *Immemory* como uma rede,

[...] “um mapa de decisão em estilo hipertextual que permite circuitos” (2001:248), um modelo mais adequado “para um sistema de conexões analógicas ou para carnavalizações dadaístas/surrealistas de significado do que para a geração de histórias múltiplas” (2001:248). *Immemory* possui um claro ponto de partida, mas não de término. Uma tentativa de documentar a memória de Chris Marker fornecendo camadas de explorações em meio a uma narrativa frouxa¹¹⁴. (GAUDENZI, 2013, p. 96).

¹¹⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] ‘a hypertext-style decision map allowing circuits’ (2001:248), a model better suited ‘for a system of analogical connections or for Dadaist/surrealist carnivalizations of meaning than for the generation of multiple stories’ (2001:248). *Immemory* has a clear starting point but no clear ending. It is trying to document Chris Marker’s memory by providing paths of explorations within a loose narrative”.

Figura 21 – Estrutura em rede com o ponto de partida definido e final indefinido



Fonte: The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary – Sandra Gaudenzi (2013).

No blogue de filmes online “Brandon’s Movie Memory - Deeper into Movies”, tem-se o relato de uma experiência de navegação pelo CD-ROM de *Immemory*:

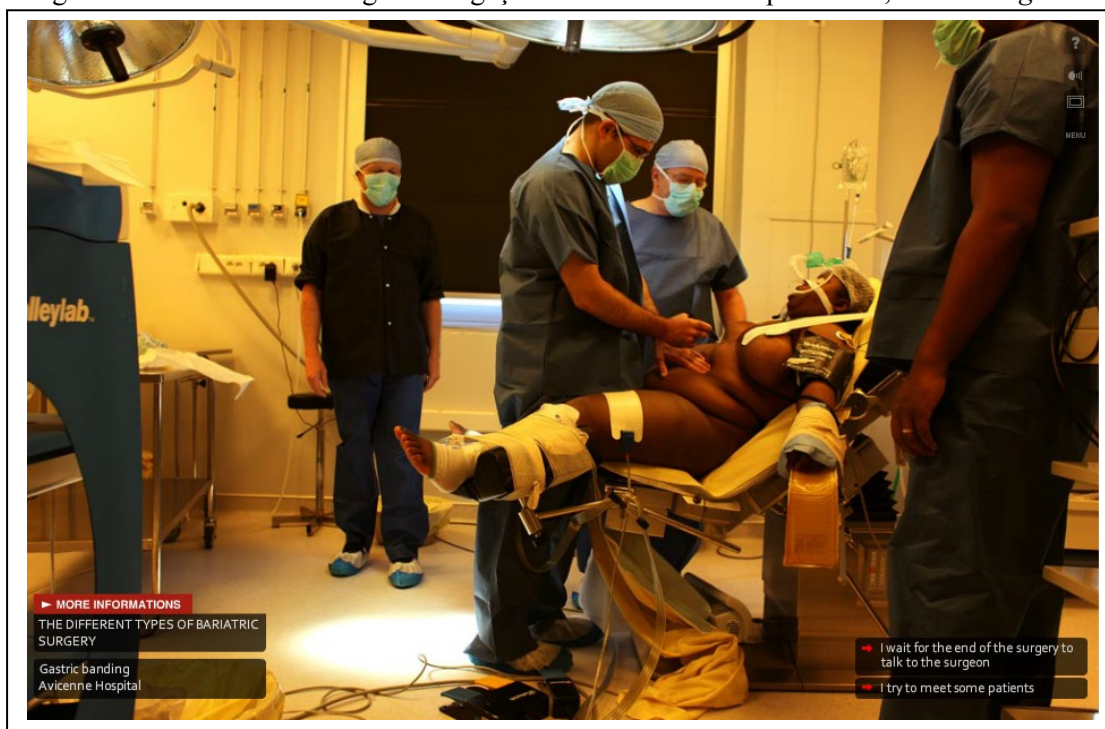
Mas *Immemory* não é exatamente um filme - um CD-ROM com fotos e colagens, escritos, artigos e clipes de filmes, destinado a ser navegado instintivamente, como uma memória. Existe um índice no caso de você querer trapacear e visualizá-lo exaustivamente. Tentei lê-lo como um livro, indo para cada seção por vez e lendo sempre para frente através de todas elas, navegando para o lado quando queria, mas depois retornando para onde havia parado. Realmente maravilhoso e divertido, com autobiografia mais direta do que a que você costuma obter de um filme de Marker.¹¹⁵ (ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA, 2010).

Em *The Big Issue*, um webdocumentário sobre obesidade na Europa e na América, para que cumpra o seu papel de investigador, é oferecida ao usuário uma navegação estruturada como árvore de possíveis camadas, evidenciando-se também aqui o tipo de relação entre o usuário e uma obra do tipo reativa. Gaudenzi (2013), ao descrever o trecho inicial da navegação do artefato, detalha essa estrutura de árvore. O usuário, após visualizar uma sequência de títulos, se depara no interior de uma sala de cirurgia e tem como opções de navegação (figura 22): ler informações extras sobre a cirurgia bariátrica (menus inferiores à

¹¹⁵ Tradução nossa. O blog, de nome “Brandon’s Movie Memory - Deeper into Movies”, se auto-intitula “a spoiler-heavy film blog from Nebraska”. Texto original: “But *Immemory* isn’t a movie at all – a CD-Rom with photos and collages, writings, articles and film clips, meant to be navigated instinctually, like a memory. There’s an index in case you want to cheat and view it exhaustively. I tried to read it like a book, going to each section in turn and reading forward through them all, taking side trips when I felt like it, but then returning where I left off. Really wonderful and fun, with more straight autobiography than you usually get from a Marker film”. Disponível em: <http://deeperintomovies.net/journal/archives/5308>. Acesso em: 17 jan. 2017.

esquerda); esperar pelo final da cirurgia para conversar com o médico ou tentar encontrar outros parceiros (menus inferiores à direita). Cada uma dessas escolhas leva a uma nova parte da investigação e torna-se recorrente na maior parte da jornada planejada pelo autor para o usuário.

Figura 22 – Interface com lógica de ligação reativa no modo hipertextual, em *The Big Issue*



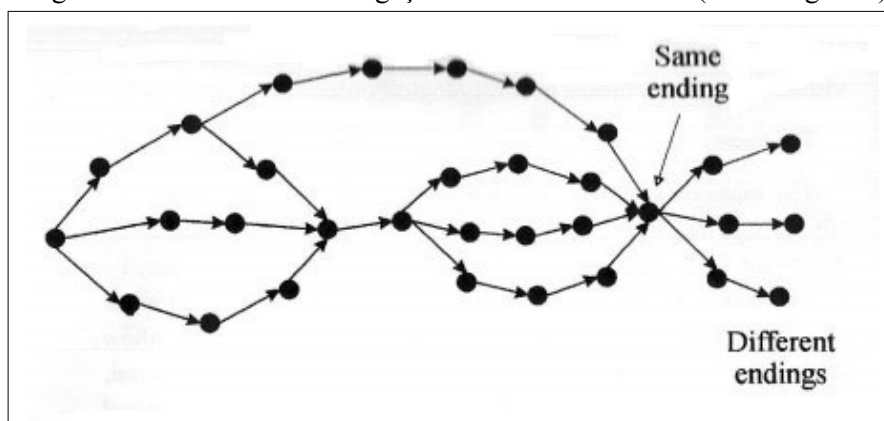
Fonte: <http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>.

Essa estrutura de navegação - similar à apresentada em *Journey to the End of Coal*, em *Papua Nova Guiné* e parcialmente em *Fort McMoney* – é novamente ilustrada por Gaudenzi (2013) tomando por base outro modelo de Marie-Laure Ryan (2001), que a define como uma rede direcionada ou fluxograma (figura 23), em que a jornada do usuário

[...] se inicia em um ponto fixo e então é conduzida através de algumas escolhas destinadas a levar a uma resolução da história. Como observa Gareth Rees, “as narrativas combinadas mantêm a história em uma faixa única, enquanto oferecem [ao usuário] uma ilusão de escolha” (2001:252).¹¹⁶ (GAUDENZI, 2013, p. 98).

¹¹⁶ Tradução nossa. Texto original: “[...] starts as at a fix point and then is led by few choices meant to lead to a resolution of the story. As Gareth Rees observes ‘the merging narratives keep[s] the story on a single track while offering [the user] an illusion of choice’ (as quoted by Ryan, 2001:252)”.

Figura 23 – Estrutura de navegação em rede direcionada (ou fluxograma)



Fonte: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* – Sandra Gaudenzi (2013).

The Big Issue, portanto, assim como os webdocumentários citados anteriormente, enquadra-se como documentário hipertextual com interatividade reativa, em que a cada seleção (input) do usuário o sistema reage (output), entregando camadas pré-estabelecidas, fixas e cuja natureza reativa é vinculada ao modo no qual os seus hiperlinks estão codificados. Nesse contexto, o nível de reatividade do usuário pode ir da simples escolha de ir adiante até a de interromper sua exploração (clique ou não) para fazer escolhas mais elaboradas, que podem requerer pensamento racional (como em uma investigação) ou mera curiosidade (*Immemory*).

Gaudenzi (2013) se ampara no estudo “Narrative as Virtual Reality”, de Marie-Laure Ryan (2001), no qual são evidenciadas 10 estruturas possíveis de narrativa interativa, mas afirma que, se a lógica de ligação deixa de ser reativa e se torna interativa (sem pré-definição e gerada em tempo real), o artefato pode variar a cada acesso pelo usuário.

A autora, em distinção a essa estrutura de ligações pré-definidas – na qual o autor apenas constrói lógicas associativas entre famílias de tópicos e datas e detém o controle sobre as possíveis ramificações das narrativas -, evidencia por meio de outro exemplo a intenção do autor na construção de uma árvore de narrativas possíveis, em que diante de uma seleção o sistema gera um resultado *não totalmente pré-definido*. Trata-se do documentário interativo *The Love Story Project*¹¹⁷ (2003-07), no qual as ligações são autogeradas em tempo real mediante um conjunto de possibilidades acabadas e que apresenta um nível mais elevado de comportamento autopoético do que aquele apresentado pelos hipertextuais reativos. Em entrevista à autora, Florian Thalhoffer disse pretender, ao criar um documentário interativo,

¹¹⁷ Disponível em: <http://www.lovestoryproject.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

“retratar um mundo em que nada inesperado acontecerá, mas no qual eu ainda não sei exatamente o que vai acontecer”¹¹⁸ (THALHOFER apud GAUDENZI, 2013, p. 99).

The Love Story Project se constitui em um banco de dados de narrativas, organizado a partir de entrevistas realizadas pelo cineasta de 2003 a 2007, iniciadas no Cairo e, posteriormente, em Cingapura, Dublin, Nova Iorque e Berlim. Nas entrevistas, as pessoas foram convidadas a incrementar suas definições sobre amor, o primeiro beijo, esperanças e medos e de forma geral sobre as experiências amorosas. Foram editadas como pequenas unidades narrativas de vídeo e ligadas através de um conjunto de regras segundo o programa Korsakow¹¹⁹. A navegação se dá de forma intuitiva, pois ao clicar no título um primeiro vídeo aparece em uma janela principal e, em seguida, cinco pequenos hiperlinks visuais aparecem na parte inferior da janela. Cada imagem corresponde a uma foto estática de um personagem; ao rolar o cursor do mouse sobre ela, o hiperlink se evidencia com um texto citando o tópico discutido pelo personagem (figura 24) - “Kiss”, “First Love”, “Love Again”, etc.

Figura 24 – Documentário com geração de hiperlinks flutuantes, em *The Love Story Project*



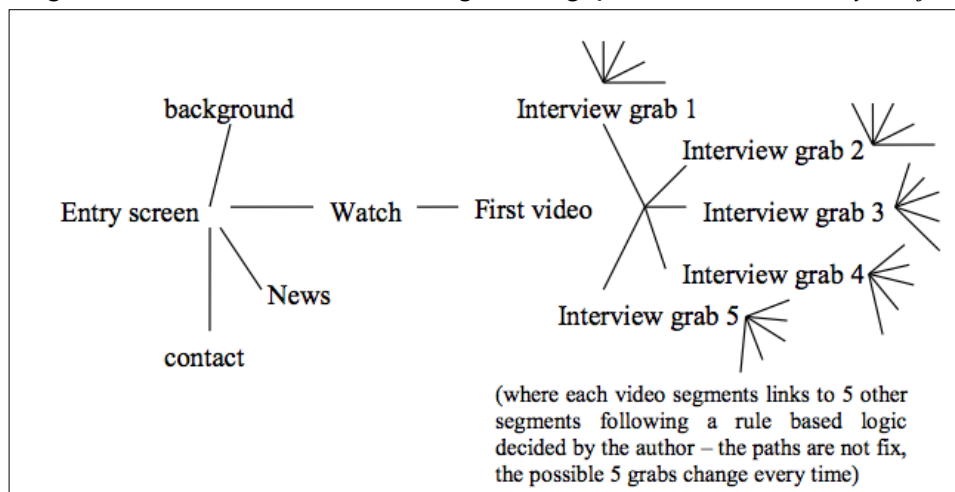
Fonte: <http://www.lovestoryproject.com/>.

¹¹⁸ Tradução nossa. Texto original: “[...] to depict a world where nothing too unexpected will happen but where I still do not exactly know what will happen”.

¹¹⁹ Programa de código aberto, site: <http://korsakow.com/>. Segundo a Wikipédia, “The Korsakow System (Pronounced 'KOR-SA-KOV') is a software for creating browser-based dynamic documentaries. Invented in 2000 by Berlin-based artist Florian Thalhofer, Korsakow allows users without any programming expertise to create and interact with non-linear or database-driven narratives, referred to as Korsakow-Films or K-Films”. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Korsakow>. Acessos em: 17 jan. 2017.

O documentário interativo começa com uma estrutura em forma de árvore, aparentemente muito similar aos outros documentários hipertextuais, mas traz como diferença a geração flutuante das ligações (links). Ainda que o total visual de opções seja previsível (até 5), este conjunto irá gerar outro conjunto de até 5 novas opções (figura 25) e se modificar a cada vez, inviabilizando sua inserção em uma das estruturas propostas por Marie-Laure Ryan.

Figura 25 – Camada de narrativa e lógica de ligação, em *The Love Story Project*



Fonte: *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* – Sandra Gaudenzi (2013).

The Love Story Project é exemplo de Gaudenzi (2013) para ilustrar o documentário interativo, segundo sua proposta de modo hipertextual, que aponta um subgênero, ao distinguir uma estrutura reativa (uma seleção [input]-um resultado [output]) de uma estrutura interativa (uma seleção [input]-muitos resultados [output] possíveis).

Ao analisar os elementos que compõem *The Love Story Project*, a autora consegue estabelecer entre eles uma ligação que permite entender a sua organização como um sistema. Essa organização possui uma lógica de banco de dados, no qual o subconjunto autor/programa/usuário apresenta o autor como o único capaz de adicionar conteúdo ao banco, ao passo que o usuário é o único que permite a materialização do projeto em suas diferentes formas. O usuário é colocado em uma posição decretada dentro de um mundo limitado e cujas regras desconhece. Por meio do processo de hiperlinks, tanto o usuário quanto o documentário, em conjunto, emergem e constituem *The Love Story Project*, num encontro em que deslocam suas identidades e se ressingularizam a cada clique.

Para a autora, à primeira vista a relação do usuário sob a lente do “documentário vivo” parece estar limitada a seus cliques, às suas escolhas segundo opções pré-definidas e à sua interpretação dos vídeos, fazendo com que, como ser humano, tenha a liberdade de

exploração e interpretação, mas não de ação. Na dimensão de vídeo-usuário e, sob a mesma lente, afirma, tendo em vista que o documentário se materializa de diferentes formas, é que o usuário se desloca dessa posição para “alguém interessado em religião” ou “alguém que se interessa por rapazes bonitos”, adquirindo responsabilidade e subjetividade a cada escolha feita. Não apenas navegando pelo artefato, mas constantemente criando novas possibilidades subjetivas, se manifestando de forma política nos cortes possíveis que faz, na posição que assume e no sentido que dá ao mundo.

Gaudenzi (2013) ainda levanta outros dois aspectos que remetem ao “documentário vivo”: em um deles, o usuário tem um poder final de interromper a interação com o projeto e, assim, extinguir temporariamente a “vida” do documentário; em outro, o rompimento - letal para o “documentário vivo” - das conexões externas entre o projeto e sua própria infraestrutura (Internet, Korsakow e o computador), que pode ser de ordem técnica, política, viral ou econômica.

Outros projetos são também citados, pela autora, para o modo hipertextual: *Moss Landing*¹²⁰ (Fabrice Florin, Apple M. MediaLab, 1989); *Forgotten Flags*¹²¹ (Florian Thalhofer; 2007); *Journey to the End of Coal*¹²² (2008); *Becoming Human*¹²³ (2009) e *Diamond Road Online*¹²⁴ (Kensington Communications, 2008).

Moss Landing (figura 26) é referenciado por Gaudenzi (2013) como um projeto surgido dez anos após *The Aspen Movie Map*¹²⁵ (MIT, 1980), viabilizado pelo avanço da tecnologia com o surgimento do computador pessoal como objeto de consumo de massa. Por meio do projeto, pode-se realizar um exame não linear da vida na comunidade de Moss Landing (Califórnia, EUA). Sua interface se caracteriza por um mosaico composto por um sistema de hiperlinks que permite acesso a clipes de vídeo em uma base de dados, compondo uma estrutura considerada de ponta em sua época de lançamento.

¹²⁰ Link do documentário interativo não encontrado e não foi fornecido endereço eletrônico pela autora. Informações sobre o projeto podem ser encontradas no site <http://docubase.mit.edu/project/moss-landing/>. Segundo o site <http://docubase.mit.edu/project/moss-landing/>, Moss Landing foi obra precursora de uma segunda geração de documentários interativos. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²¹ Disponível em: <http://view.korsakow.tv/vffree/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²² Este webdocumentário apresenta versão francesa sob o título *Voyage au bout du charbon*. Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²³ Disponível em: <http://www.becominghuman.org/node/interactive-documentary>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²⁴ Webdocumentário inoperante no link oficial disponível em: <http://diamondroad.tv/>. Vídeo no YouTube apresenta um demo do projeto: <https://www.youtube.com/watch?v=dPcmqJ8heQg>. Acessos em: 17 jan. 2017.

¹²⁵ Link não localizado. Informações e um breve vídeo apresentando o documentário interativo encontram-se disponíveis em: <http://motherboard.vice.com/blog/the-aspen-movie-map-beat-google-street-view-by-28-years>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 26 – *Moss Landing*: uma das primeiras obras denominadas documentário interativo

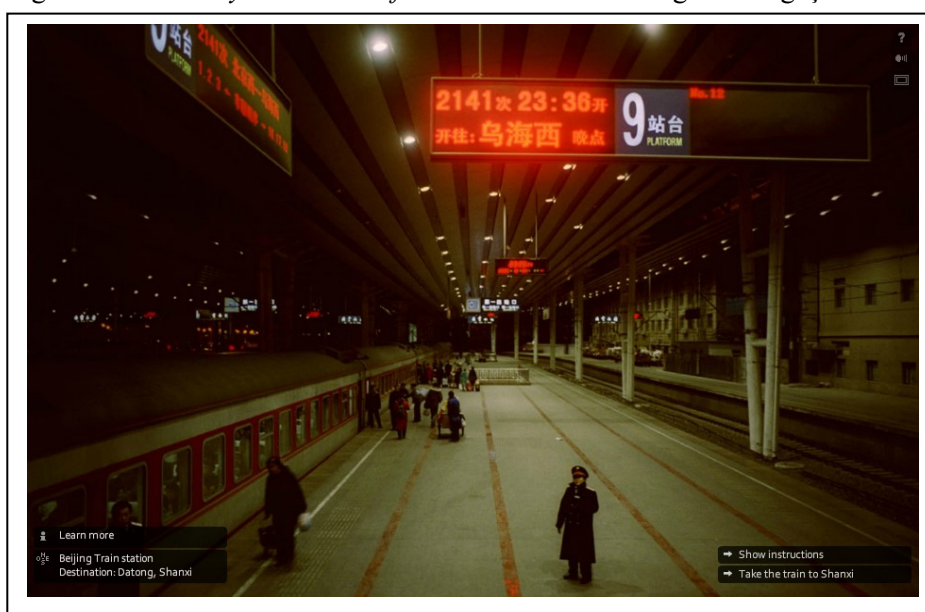


Fonte: <http://blog.rtve.es/a/6ª014e6089cbd5970c01a5116d5059970c-800wi>.

A lógica de interação por trás de *Moss Landing*, segundo Gaudenzi (2013), remonta ao que o computador oferece de melhor, que é a computação algorítmica – a cada link oferecido, o usuário é remetido a uma destinação específica estabelecida por algoritmo, destacando-se a natureza ponto a ponto da computação.

Assim como *The Big Issue* e *Journey to the End of Coal* (figura 27), é um documentário interativo no modo hipertextual que apresenta uma interface com lógica de ligação reativa – base fechada, no sentido de uma seleção, um resultado em camadas fixas e pré-definidas pela codificação dos hiperlinks.

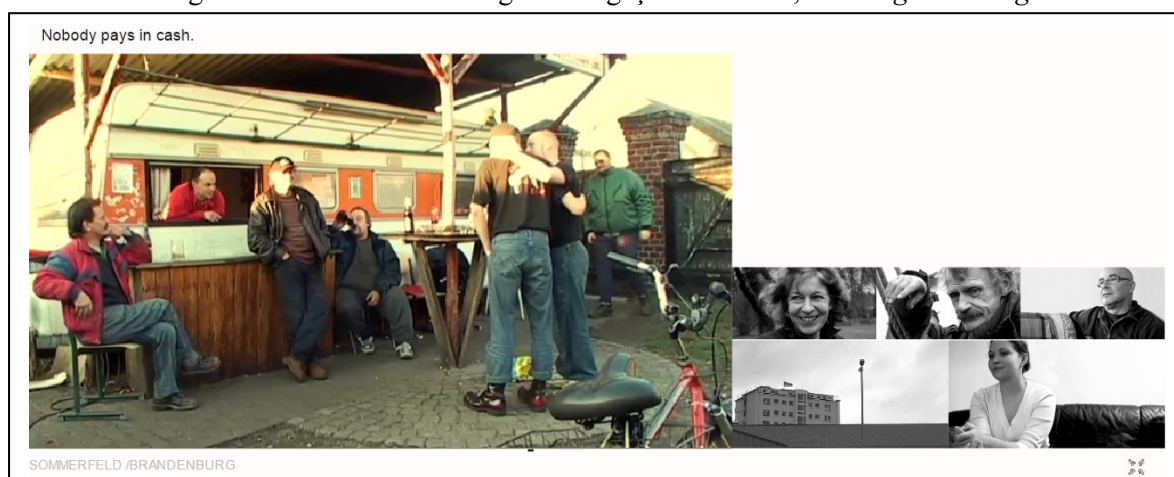
Figura 27 – *Journey to the End of Coal*: interface com lógica de ligação reativa



Fonte: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>.

Forgotten Flags (figura 28) é um documentário interativo que permite descobrir uma Alemanha diferente por meio de entrevistas feitas com alemães, que hastearam as bandeiras nacionais fora de suas casas por ocasião da realização da 2006 FIFA World Cup Germany, edição em que o país conquistou o terceiro lugar.

Figura 28 – Interface com lógica de ligação interativa, em *Forgotten Flags*



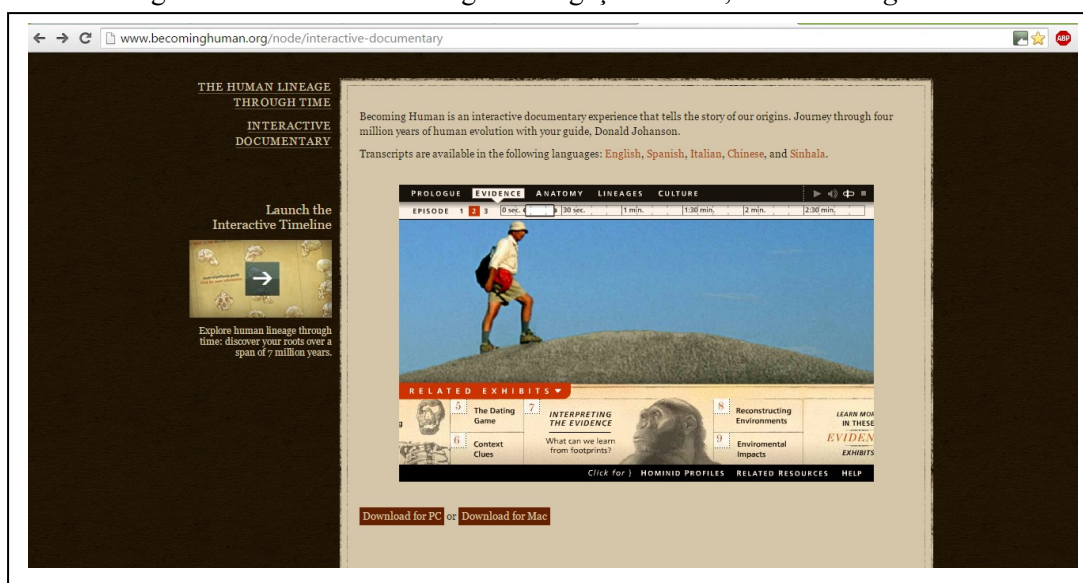
Fonte: <http://view.korsakow.tv/vffree/>.

Esse documentário interativo no modo hipertextual apresenta, assim como *The Love Story Project*, interface com a lógica de ligação interativa, em que a cada seleção (input) corresponde a um novo conjunto de resultados (output) disponibilizados pelo artefato.

Becoming Human (2009) foi produzido pelo norte-americano Institute of Human Origins (IHO), que atua como um departamento de ensino da School of Human Evolution and Social Change (SHESC), da Universidade do Estado do Arizona, em Tempe.

Filmado a partir de estudos desenvolvidos pelo Instituto, apresenta uma experiência documental interativa que conta a história das nossas origens, através de uma jornada de quatro milhões de anos de evolução da humanidade, tendo por guia Donald Johanson (figura 29).

Figura 29 – Interface com lógica de ligação reativa, em *Becoming Human*



Fonte: <http://www.becominghuman.org/node/interactive-documentary>.

Becoming Human caracteriza-se por uma ampla navegação por meio de diversos menus de textos e vídeos, em que a cada seleção (input) do usuário o sistema reage (output) entregando camadas pré-estabelecidas, fixas, cuja natureza reativa é vinculada, como já visto, ao modo no qual os seus hiperlinks estão codificados.

Figura 30 – Lógica de ligação reativa na interface no modo hipertextual, em *Diamond Road Online*



Fonte: <http://www.interactivedocumentary.net/2008/07/14/diamond-road-online/>.

Diamond Road Online (figura 30) é outro exemplo citado por Gaudenzi (2013) para demonstrar um documentário no modo hipertextual que apresenta a lógica de ligação reativa na interface.

3.4.2 *Conversacional*

No modo **conversacional** proposto por Gaudenzi (2013), os documentários interativos são baseados em um tipo de interatividade que simula uma conversa contínua entre o usuário e computador, na qual o usuário é livre para improvisar movimentos/decisões a qualquer momento e o programa (software) deve responder sem dificuldade a tais escolhas. Nele, explica a autora, o posicionamento do usuário é igual ao da máquina, cujo pressuposto é o de que o artefato criado com essa lógica de interação pode simular a realidade, em geral por meio de um mundo tridimensional (3D), fazendo com que as decisões relativas à movimentação e ação pareçam ilimitadas para o usuário/jogador/interagente.

Ainda que o usuário esteja explorando uma narrativa que requeira determinadas tomadas de decisões, no sentido de avançar para o próximo nível da história, tais opções não estão claramente sinalizadas na interface. A interface no modo conversacional proporciona uma liberdade que é impossível no modo hipertextual – cuja interface é mais estática –, pois os usuários têm de se sentir livres para explorar e encontrar possíveis rotas por si mesmos.

O mundo do documentário interativo no modo conversacional, baseado em uma regra mundial, necessita do agenciamento do usuário para ser dominado, o que ocorre a partir da liberdade de exploração pelo mesmo e, assim, de forjar um ponto de vista pessoal para então agir. Em oposição ao modo hipertextual, a formulação da escolha é tão importante quanto a escolha em si, sendo a exploração do espaço parte de um processo de aprendizagem.

A lógica da interatividade é caracterizada pela autora a partir dos cinco princípios¹²⁶ de Lippman (1987): *interruptabilidade, degradação suave, previsão (futura) limitada, sem padrão pré-determinado e impressão de um banco de dados infinito* (gama ilimitada de opções). O usuário pode exercer as funções de explorar (decisão de qual caminho tomar entre as opções), interpretar um papel (assume responsabilidade por personagem no mundo discriminado) e configurar (pode criar ou desenhar parte da narrativa) – podendo até mesmo exercer a função poética (em que as ações, diálogo ou desenho possuam motivação

¹²⁶ Tradução nossa. Texto original: “interruptability, graceful degradation, limited look ahead, no default, impression of infinite database”. Princípios discriminados e detalhados no item 3.2 deste capítulo.

estética). O papel do autor é criar o mundo, suas regras e agenciar o usuário (intermediar a negociação com o mundo em questão).

Gaudenzi (2013) exemplifica o modo conversacional com os seguintes documentários interativos, os quais considera como mais recentes referências e nas quais a experiência de interação do usuário-jogador – ou a jogabilidade¹²⁷ – está organizada em torno de fatos estritamente documentados: *The Aspen Movie Map*¹²⁸ (MIT's Architecture Machine Group, 1980); *Sim City*¹²⁹ (Will Wright, 1989); *JFK Reloaded*¹³⁰ (Traffic Software, 2004); *Second Life's Gone Gitmo*¹³¹ (Nonny de la Peña, 2007).

Segundo a autora, *The Aspen Movie Map* (figura 31) não é abertamente denominado como documentário interativo, é visto como uma experiência virtual interativa através da cidade norte-americana de Aspen (Colorado), mas em sua opinião representa a esperança inicial de uma nova relação para o conteúdo digital, porque a cidade real não é explanada para o usuário e sim simulada para e por ele.

A ideia da documentação transita da explanação da realidade para a sua simulação (com imagens). Se a objetividade, por meio da reprodução de ruas físicas de Aspen em um vídeo, está de alguma forma implícita, a voz humana do autor é substituída por um autor mecânico, que vem a ser o algoritmo que atualiza as decisões do usuário: se este vira à esquerda, a cidade “se recompõe” através da atividade computacional.

¹²⁷ A autora utiliza o termo “gameplay”, equivalente a jogabilidade. Segundo a Wikipédia, “jogabilidade (em inglês, *gameplay* ou *playability*) é um termo na indústria de jogos eletrônicos que inclui todas as experiências do jogador durante a sua interação com os sistemas de um jogo, especialmente jogos formais, e que descreve a facilidade na qual o jogo pode ser jogado, a quantidade de vezes que ele pode ser completado ou a sua duração”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Jogabilidade>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²⁸ Link não localizado. Informações e um breve vídeo demonstrando o projeto interativo encontra-se disponível em: <http://motherboard.vice.com/blog/the-aspen-movie-map-beat-google-street-view-by-28-years>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹²⁹ Versão em DOS/Classic Disponível em: https://archive.org/details/msdos_SimCity_Classic_1994. Site oficial com vídeo explicativo e com versão mais recente em: https://www.ea.com/simcity-buildit/pt_BR.html. Acessos em: 17 jan. 2017.

¹³⁰ Disponível em: [http://www.fileplanet.com/192027/190000/fileinfo/JFK-Reloaded-v1.1-\(Free-Game\)](http://www.fileplanet.com/192027/190000/fileinfo/JFK-Reloaded-v1.1-(Free-Game)). Acesso em: 17 jan. 2017.

¹³¹ Gone Gitmo é um docu-game 3D online. Informações podem ser obtidas por meio de: blog do projeto - <http://gonegitmo.blogspot.com.br/>; um estudo de caso com apresentação pela autora (vídeo para download) - <https://archive.org/details/bavc-745372-casestudygonegitmo>; um vídeo explicativo com imagens do projeto - <https://www.youtube.com/watch?v=UHTLqqALPv0>. Acessos em: 17 jan. 2017.

Figura 31 – Produção interativa no modo conversacional, em *The Aspen Movie Map*



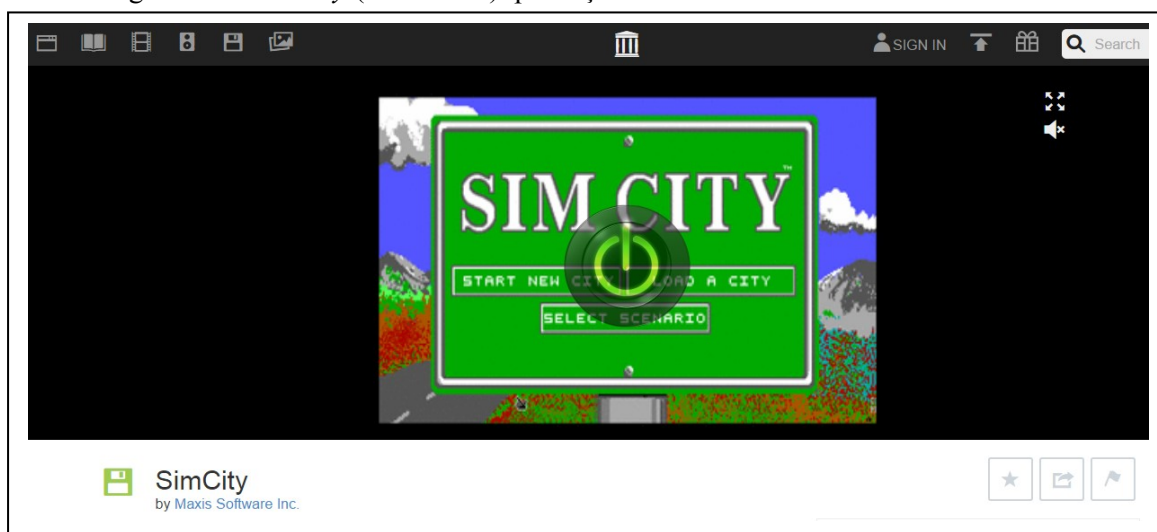
Fonte: <http://motherboard.vice.com/blog/the-aspen-movie-map-beat-google-street-view-by-28-years>.

Gaudenzi (2013) qualifica como falsa, entretanto, a liberdade de exploração neste projeto, a qual ocorre da mesma forma no Google Street View¹³² - por ela vista como uma versão moderna de *The Aspen Movie Map* -: os movimentos são limitados às ruas que foram documentadas e as ações se materializaram somente na tela seguinte -, o que pode ser considerado como um nível baixo de transformação.

Comparativamente, porém, quando navegou em Sim City (figuras 32 e 33), a autora diz ter percebido que as ações efetuadas alimentaram um algoritmo que, em resposta, gerou uma cidade inexistente antes da interação com o sistema – uma transformação do artefato que considera de nível elevado.

¹³² Segundo a Wikipédia, a definição para Google Street View é: “Google Street View é um recurso do Google Maps e do Google Earth que disponibiliza vistas panorâmicas de 360° na horizontal e 290° na vertical e permite que os usuários (utilizadores) vejam partes de algumas regiões do mundo ao nível do chão/solo”. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 32 – *Sim City* (DOS 1994): produção interativa 3D no modo conversacional



Fonte: https://archive.org/details/msdos_SimCity_Classic_1994.

Figura 33 – Interface de *Sim City* (BuildIt): versão atualizada para dispositivos móveis



Fonte: https://www.ea.com/simcity-buildit/pt_BR.html.

Outro projeto referenciado pela autora é *Gone Gitmo* (figura 34), de autoria do especialista Nonny de la Peña, que usou o mundo 3D do *Second Life*¹³³ para reconstruir um local de acesso restrito, que é a prisão de Guantanamo, a partir de material documentado. É um tipo de projeto rotulado como jornalismo imersivo, “[...] que não se destina apenas a

¹³³ “Second Life” é um mundo virtual online que se autodefine, em seu site oficial, como “a free 3D virtual world where users can socialize, connect and create using free voice and text chat”. Disponível em: <http://secondlife.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

representar ‘os fatos’, mas sim a oportunidade de experimentar ‘os fatos’ (2010:301)”¹³⁴ (la PEÑA; DOMINGUEZ; PRYOR apud GAUDENZI, 2013, p. 44).

Figura 34 – Produção interativa no modo conversacional, em *Second Life’s Gone Gitmo*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=UHTLqqALPv0>.

Em *Gone Gitmo*, afirma Gaudenzi (2013), a imersão é utilizada como ferramenta para aprender sobre a vida através da experiência pessoal e não para adquirir conhecimento através da explanação de alguém a respeito. Ainda que o senso de presença e agenciamento ocorra através da interface de um avatar em movimento no espaço virtual, o jogador continua criando significado enquanto joga, “um significado que é de uma ‘qualidade diferente daquela gerada através da leitura’ (Dovey and Kennedy, 2006:101) e, por extensão, da que é gerada ao se assistir a um filme”¹³⁵ (GAUDENZI, 2013, p. 44).

Para a autora, comparado a outros modos interativos, o modo conversacional é especialmente eficaz quando coloca os usuários/participantes diante de escolhas éticas hipotéticas - ou situações - que talvez não encontrem em suas próprias vidas. A natureza simuladora de ambientes 3D permite a “modelagem de ambientes complexos com múltiplas causalidades interconectadas” (DOVEY; KENNEDY apud GAUDENZI, 2013, p. 245): enquanto “jogadores”, os indivíduos exploram livremente suas personalidades sem arcar, na vida real, com as consequências das suas escolhas.

¹³⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] does not aim solely to represent ‘the facts’ but rather the opportunity to experience ‘the facts’”.

¹³⁵ Tradução nossa. Texto original: “[...]’different quality of the one generated through reading’ (Dovey and Kennedy, 2006:101) and, by extension, to the one generated through watching a film”.

As resistências dos documentaristas em utilizar a simulação em vez da representação como um modo documental, talvez precise ser desafiada. Através de documentários conversacionais, a encenação pode encontrar um valioso lugar na produção do documentário, estimulando a ideia de que os fatos talvez sejam tão importantes quanto a “experimentação dos fatos” (Nonny factos de la Peña, 2011).¹³⁶ (GAUDENZI, 2013, p. 245).

JFK Reloaded (figura 35) é um documentário interativo que recria os últimos momentos da vida do presidente estadunidense John Fitzgerald Kennedy, lançando aos usuários o desafio de ajudar a refutar qualquer teoria da conspiração, por meio da reconstrução dos três tiros que Lee Harvey Oswald disparou, a partir do sexto andar de uma distribuidora de livros - The Texas School Book Depository¹³⁷ -, em Dallas (Texas, EUA).

Figura 35 – Produção interativa no modo conversacional, em *JFK Reloaded*



Fonte: <http://josefvstalin.com/threads/jfk-reloaded.3112/>.

Segundo Gaudenzi (2013), neste projeto os jogadores alcançam a maior pontuação quando conseguem reencenar com perfeição a sequência de tiros e colocar as três balas nas trajetórias exatas, em conformidade com as descrições de relatório emitido pela comissão (Warren Commission) apuradora do assassinato e criada pelo presidente sucessor, Lyndon Johnson. Para a autora, o que conta nesse documentário interativo é o fato de utilizar fatos documentados para simular um evento real e colocar o usuário (interagente) em uma

¹³⁶ Tradução nossa. Texto original: “The resistances of documentary makers, to using simulation rather than representation as a documentary mode, might need to be challenged. Through conversational documentaries, re-enactment can find a valuable place in documentary making by pushing forward the idea that facts are maybe as important as ‘experiencing facts’ (Nonny de la Peña, 2011)”.

¹³⁷ Atualmente conhecida como “Dallas County Administration Building”, segundo a Wikipédia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Texas_School_Book_Depository. Acesso em: 17 jan. 2017.

situação de reencenação, tornando-o um documentário conversacional que usa a interatividade para questionar um entendimento ou crença, no lugar de comunicar fatos.

Em um documentário interativo no modo conversacional, as decisões de movimento e ação parecem ilimitadas para o usuário/jogador/interagente. Ainda que o usuário explore uma narrativa que exige a tomada de decisão para se mover para o próximo nível da história, as opções para essa definição não são claramente sinalizadas na interface. O mundo representado pelos documentários conversacionais é baseado em regras que demandam agenciamento para serem dominadas e é por meio da liberdade de exploração que o usuário será capaz de forjar um ponto de vista pessoal e então agir. Neste modo, o autor do documentário, entende Gaudenzi (2013), decide as regras nas quais o mundo é baseado, o que pode ser feito pelo usuário e os limites desse agenciamento, além do objetivo da jornada – tal como um “Deus”, que pode não saber o irá acontecer, mas que determina as condições da ação. As relações de poder diferem: quando o mundo pode ser também gerado pelos usuários (função configurativa), o autor torna-se um facilitador e um iniciador; quando o mundo pode apenas ser explorado e atuado (função encenação), o autor é o narrador. A realidade nesse mundo não é objetiva nem determinada, aparentemente composta por um número infinito de cenários, exigindo exploração e interação antes de ser entendida, numa proposta em que a manipulação da tecnologia, da ação e do tempo é essencial para criação de significado.

A autora justifica a não exploração, em seu estudo, do comportamento autopoético em documentários interativos no modo conversacional, assim como a inexistência de um projeto analisado em profundidade, alegando ser prudente assumir que são relativamente similares aos projetos no modo experiencial – em que um mundo físico, tanto quanto um mundo digital, é o local da ação do documentário.

Gaudenzi (2013) concorda que a resistência dos documentaristas em utilizar simulação ao invés da representação como um modo de produção documental precisa ser desafiada. Por meio de documentários conversacionais, afirma, a reencenação pode encontrar um lugar valioso na produção documental, impulsionando a ideia de que fatos podem ser tão importantes quanto “fatos experienciados” (la PEÑA apud GAUDENZI, 2013, p. 246).

3.4.3 Experiencial

Os documentários interativos no modo **experiencial**, em outra proposição desenvolvida por Gaudenzi (2013), colocam a interação do usuário em um espaço físico, ou seja, in loco, e fora do espaço da tela - razão de serem referenciados como locativos. São

utilizados dispositivos móveis, tais como celulares e tablets, e também GPS, permitindo ao usuário se movimentar em um espaço físico e, assim, recuperar/criar um conteúdo que vem a ser o próprio lugar da atividade/locação. Comparado a outros tipos de modos interativos, o experiencial tem a particularidade de adicionar camadas de dados (memórias de outros, fotos do passado, gráficos, sons, comentários, confissões, etc.) ao espaço físico, dando origem a um contexto dinâmico e complexo denominado pela autora de um espaço “afetado”.

Para a autora, os documentários interativos relativos a este modo somente apareceram a partir dos anos 2000, ocasião em que a tecnologia GPS e os telefones móveis alcançaram elevados níveis de penetração, estando sua maior força na renegociação da relação que se tem com o espaço e da compreensão que se tem dele. “Quando a computação interativa faz a mediação da relação do usuário com um ambiente físico, ela cria um espaço dinâmico” (MASSUMI apud GAUDENZI, 2013, p. 248), referenciado como espaço de transformação. Baseada na computação interativa, a lógica interativa do modo experiencial se caracteriza pela interação com o mundo físico, pela infinidade de memórias e recursos de tempo e pela evolução do sistema. O usuário exerce as funções de explorar, interpretar um papel, configurar e poetizar; o papel do autor reside em desenhar experiências em um ambiente dinâmico.

Como exemplos desse modo, a autora cita *Rider Spoke*¹³⁸ (Blast Theory, 2007, figura 36) e *Greenwich Emotion Map*¹³⁹ (Christian Nold, 2005-06, figura 37).

Conscientemente consultando as teorias sobre afetar (Massumi, 2002; Deleuze 1978, 1988; Tiago, 1912), aquilo a que chamei experiência afetada é muito maior do que a mera experiência dos sentidos: ela assume a coexistência e a relacionalidade entre físico, energético, mental e entidades potenciais. O que só pode acontecer em um espaço que não é estático e geométrico, requer um espaço que inclua o tempo e que ofereça transformação. A análise do documentário *Rider Spoke* demonstrou que o espaço em que a bicicleta percorre não vem a ser um espaço euclidiano, no qual o que importa é o movimento do participante de A para B, mas sim um espaço topológico onde, durante esse percurso, uma transformação qualitativa tem lugar.¹⁴⁰ (GAUDENZI, 2013, p. 248).

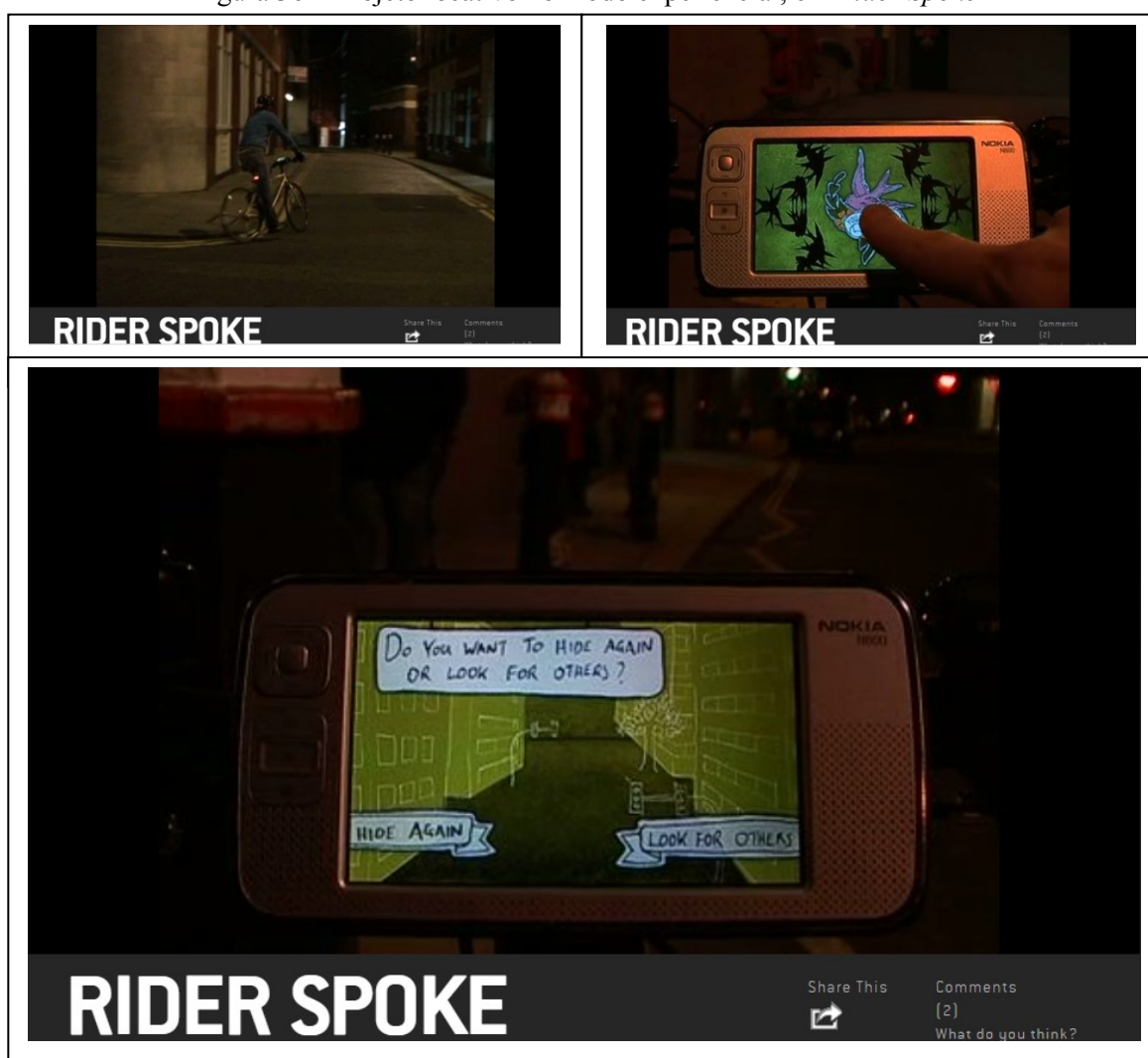
¹³⁸ Informações e vídeo de demonstração sobre como o projeto é realizado podem ser encontradas em: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹³⁹ Disponível em: <http://www.emotionmap.net/map.htm>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁴⁰ Tradução nossa. Texto original: “Consciously referring to theories of affect (Massumi, 2002; Deleuze 1978, 1988; James, 1912) what I have called affected experience is much larger than the mere felt experience of the senses: it assumes the co-existence, and the relationality, between physical, energetic, mental and potential entities. This can only happen in a space that is not static and geometrical; it needs a space that includes time and that affords transformation. The analysis of *Rider Spoke* showed that the space where the bicycle ride happens is not a Euclidian space, where what matters is the participant’s move from A to B, but rather a topological space where, during such ride, a qualitative transformation happens”.

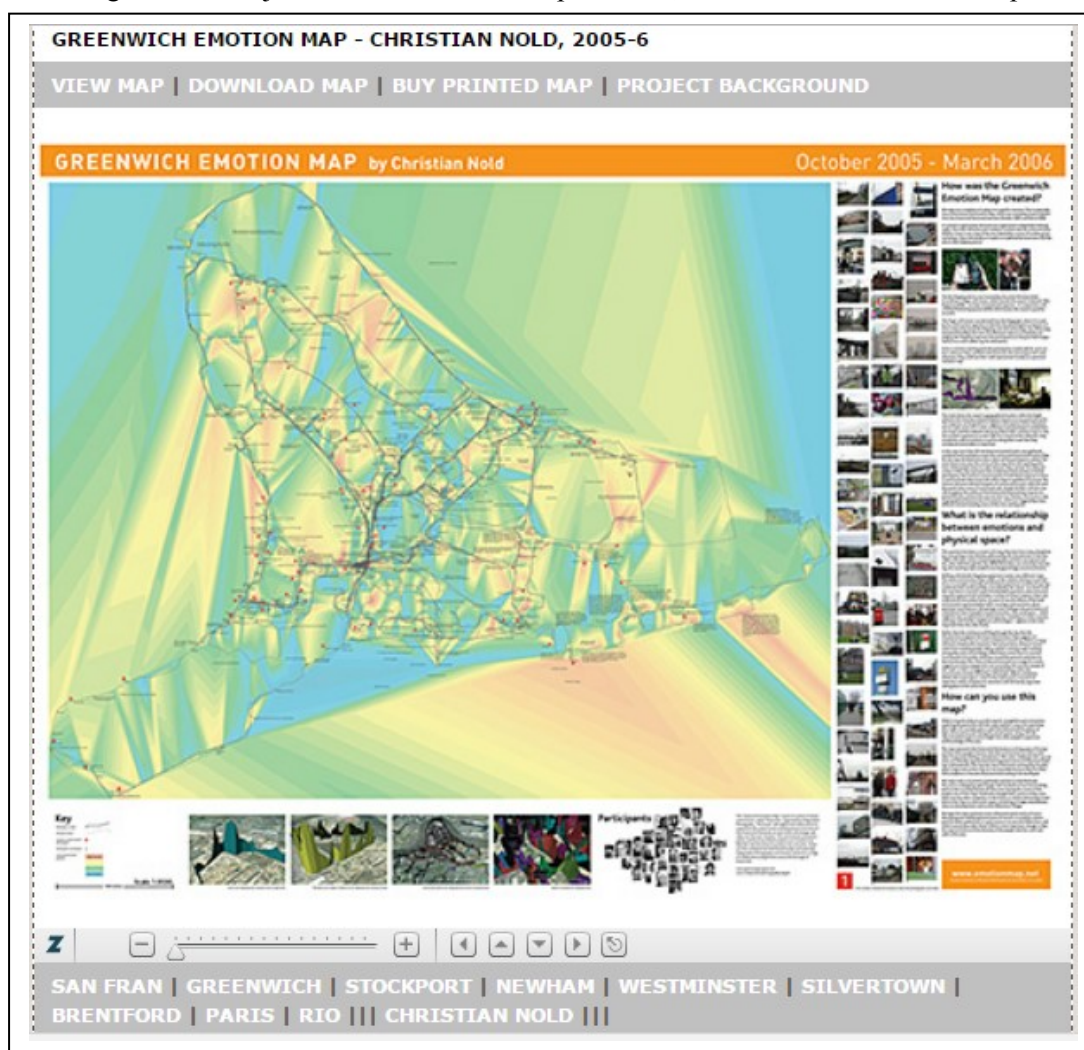
No projeto britânico locativo *Rider Spoke* (figura 37), ciclistas exploram a cidade à noite gravando histórias sobre suas vidas e ouvindo histórias de outras pessoas. A audiência participa na própria bicicleta ou em uma unidade emprestada pela Blast Theory. No visor do celular, fixado no guidão da bicicleta, o usuário assiste a uma breve introdução e a instruções de segurança para guiá-lo pelas ruas da cidade. Ao passar por um local já registrado por outro usuário, o sistema faz um alerta e oferece uma interface interativa, propondo perguntas e apresentando opções de resposta.

Figura 36 – Projeto locativo no modo experiencial, em *Rider Spoke*



Fonte: <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>.

Figura 37 – Projeto locativo no modo experiencial, em *Greenwich Emotion Map*



Fonte: <http://www.emotionmap.net/map.htm>.

3.4.4 Participativo

Outra vertente, segundo a lógica proposta como “documentário vivo” de Gaudenzi (2013), abrange os documentários interativos no modo **participativo**. Neste modo, é previsto que o usuário influencie os processos da produção documental, de um jeito ou de outro, existindo infinitas maneiras nas quais a colaboração pode se tornar possível em um documentário interativo. Para a autora, o papel do cineasta como observador subjetivo e a abertura da produção de vídeos para amadores não tem sua trajetória a partir do YouTube ou da Web 2.0, mas como consequência de um contexto cultural, científico e tecnológico, que repetidamente tem colocado em xeque a autoridade, tanto do autor quanto do cineasta ou do cientista, no decorrer do século XX e também do século atual.

No seu entendimento, o surgimento de uma Web 2.0 social, por volta de 2004, suportando com facilidade a publicação de fluxos de vídeos pessoais com razoável qualidade de visualização - combinada com a elevada penetração da banda larga nos países ocidentais -, serviu como ponto desencadeante da exploração de novos modos de produção colaborativa de vídeo. Com o despontar das redes sociais e considerando uma concepção geral da lógica colaborativa da Web 2.0, têm sido empreendidas tentativas, pelos produtores de documentários, de “engajar suas audiências no que antes era um jardim murado: a produção do documentário”¹⁴¹ (GAUDENZI, 2013, p. 176). Afirma a autora que, no despontar da cultura participativa na Web 2.0, a audiência tradicional do documentário passou a ser definida como “prosumidores”¹⁴² - na terminologia utilizada pelo universo da mídia colaborativa -, permitindo a colaboração, segundo o ponto de vista do Conteúdo Gerado pelo Usuário (CGU)¹⁴³, no próprio documentário.

Porém, que tipo de CGU pode ser utilizado e como influencia o processo, o formato final e a organização do documentário interativo? Ainda que identifique os usuários, não identifica o tipo de conteúdo que eles geram e o seu público-alvo. Tal “arquitetura de participação implícita” (O'REILLY apud GAUDENZI, 2013, p. 176) da Web 2.0 não deixa claro sobre o que significaria essa participação no âmago da produção cultural e, de modo mais específico, da produção documental.

Diferentes níveis de participação parecem guiar diferentes graus de abertura do artefato final, indo de um documentário acabado - e portanto fechado, linear -, a um documentário Web aberto, que se mantém em modificação e expansão através do tempo e da participação do usuário.¹⁴⁴ (GAUDENZI, 2013, p. 177).

Gaudenzi (2013) ressalta que essa perspectiva tem causado muita confusão no campo porque, para muitas pessoas, participação é sinônimo de interação – o que pode

¹⁴¹ Tradução nossa. Texto original: “[...] to engage their audiences into what was previously a walled Garden: the production of the documentary”.

¹⁴² Tradução nossa. Texto original: “pro-sumers”. De acordo com o Cambridge Dictionary, prosumer vem a ser “a customer who helps a company design and produce its products. This word is formed from the words 'producer' and 'consumer': the notion of news consumers is giving way to something called prosumers, in which citizens simultaneously function as consumers, editors, and producers of a new kind of News”. Disponível em: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/prosumer>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁴³ Tradução nossa. Texto original: “User-generated content (UGC)”. Segundo a Wikipédia, “is defined as ‘any form of content such as blogs, wikis, discussion forums, posts, chats, tweets, podcasts, digital images, video, audio files, advertisements and other forms of media that was created by users of an online system or service, often made available via social media websites’. It is also called user-created content (UCC)”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/User-generated_content. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁴⁴ Tradução nossa. Texto original: “Different levels of participation seem to lead to different degrees of openness of the final artefact, going from a finished, and therefore closed, linear documentary to an open Web documentary that keeps changing and expanding through time and user participation”.

qualificar qualquer documentário interativo como participativo. A autora entende que interação e participação não são conceitos intercambiáveis e que, em seu estudo, a “interatividade é vista como um conjunto de relações que a montagem computador-homem-documentário cria, e por ela é criado”¹⁴⁵ (GAUDENZI, 2013, p. 178).

Portanto, entende-se que, ainda que todos os documentários interativos sejam interativos, nem todos eles são participativos.

Para mim participação é um modo específico de interação, entre tantos outros. É um modo de usuário-ação que decorre da cultura participativa (Jenkins, 2006:3) e que é muito mais específico do que o que está implícito no uso coloquial de um termo como ‘o ato de participar em algo’¹⁴⁶. O fato de participar é assumido em documentários interativos, mas é o “como” e o “quando” que fazem toda a diferença”.¹⁴⁷ (GAUDENZI, 2013, p. 179).

Considerando definição de Jenkins (2006) de cultura participativa, em que fãs e consumidores são convidados a participar ativamente na criação e circulação de novos conteúdos, a autora argumenta que criação e circulação diferem de escolha (modo hipertextual) e de movimento (modo experiencial), as quais “engendram outros ‘modos de experiência’ e outros ‘regimes de poder’”¹⁴⁸ (MASSUMI apud GAUDENZI, 2013, p. 179). Nesse contexto, portanto, participação em um documentário interativo não equivale exatamente à interação com ele, mas a interagir de um modo específico, seja adicionando conteúdo ou promovendo sua circulação.

Enquanto os documentários participativos são de fato potencialmente mais auto adaptáveis (mais aptos à transformação) que outros, fica claro que a questão-chave não é o quão aberto um ‘documentário vivo’ é, mas quais níveis e tipos de transformação ele permite.¹⁴⁹ (GAUDENZI, 2013, p. 252).

Gaudenzi (2013) afirma que, ao iniciar seu estudo, esperava encontrar no modo participativo aquele que desafiaria a prática documentarista mais do que qualquer outro dos

¹⁴⁵ Tradução nossa. Texto original: “[...] interactivity is seen as the ensemble of relations that the assemblage computer-man-documentary creates, and is created by”.

¹⁴⁶ Em nota, a autora referencia a citação a partir do Dicionário Oxford (Edição 2010). Tradução nossa. Texto original: “the action of taking part in something”.

¹⁴⁷ Tradução nossa. Texto original: “For me participation is one specific mode of interaction, within many others. It is a mode of user-action that comes from participatory culture (Jenkins, 2006:3) and that is much more specific than what is implied in the colloquial use of the term as ‘the action of taking part of something’. The fact of taking part is assumed in interactive documentaries, but it is the ‘how’ and ‘when’ that makes all the difference”.

¹⁴⁸ Tradução nossa. Texto original: “[...] engender other ‘modes of experience’ and other ‘regimes of power’”.

¹⁴⁹ Tradução nossa. Texto original: “While participatory documentaries are indeed potentially more autopoietic (more apt to transformation) than others, it is clear now that the key issue is not how open a Living Documentary is, but rather what levels and kinds of transformation it affords”.

modos. Teria conteúdo aberto para os usuários, permitindo que o documentário evoluísse e se modificasse como um organismo vivo e indicando o início de uma nova era da produção documentarista, na qual a co-criação da realidade, mais que a sua representação e documentação, seria a razão de ser desse novo formato. Questiona-se, então: posto que todos os tipos de documentários interativos engendram a co-criação da realidade, ainda que por diferentes lógicas, qual tipo de transformação estaria sendo procurada? Se os documentários no modo hipertextual oferecem várias maneiras de engajamento a partir de um conjunto de ideias e pontos de vista previamente escritos, os documentários no modo conversacional tornam possível experimentar e ensaiar decisões éticas ou realidades distantes. Os documentários no modo experiencial podem adicionar camadas à percepção sentida da realidade e abrir um novo espaço efetivo para uma atuação tangível, enquanto os documentários no modo participativo questionam fundamentalmente o papel que se deseja ter na sociedade, permitindo níveis de ativismo que podem moldar partes do mundo de cada um.

Retrocedendo a Davenport e Murtaugh (1995) – a quem atribui-se pioneirismo no modo participativo pela proposição do conceito de “evolving documentary”¹⁵⁰ (DAVENPORT; MURTAUGH apud GAUDENZI, 2013, p. 250), a autora relata que os múltiplos exemplos de obras com os quais se deparou desde 2007 revelam o crescimento do modo no decorrer dos últimos dez anos – em importância e em estilos –, com o uso massivo da mídia social e em rede¹⁵¹. Destaca-se, entretanto: o que a tecnologia digital tem facilitado é a criação e o compartilhamento de conteúdo, mas não a criação da plataforma para que tal conteúdo seja compartilhado, pois criar uma plataforma social a partir do zero requer habilidades de programação que não estão abertas a todos.

Para Gaudenzi (2013), no documentário interativo no modo participativo, em que conteúdos gerados por usuários podem ser usados para preencher uma obra, apresenta-se uma responsabilidade diluída e muitas vezes impossível de rastrear.

¹⁵⁰ Este conceito citado pela autora é oriundo do estudo “ConText: Towards the Evolving Documentary”, de Glorianna Davenport e Michael Murtaugh, apresentado no ACM Multimedia 95 Electronic Proceedings. Disponível em: <http://ic.media.mit.edu/Publications/Conferences/ConTextEvolving/HTML/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵¹ Tradução nossa. Texto original utilizado pela autora: “social and networked media”.

Quando o autor é responsável por uma estrutura interativa (como um site), mas não pelo conteúdo que a preenche, questiona-se o que acontece com a intencionalidade do autor e quem pode ser considerado responsável pela mensagem do documentário. A noção do cineasta como o principal artista intérprete ou executante e, portanto, o responsável pela criação do significado, é contestada por meio de um material que permite colaboração online, vídeo semântico e movimento no espaço real.¹⁵² (GAUDENZI, 2013, p. 34-35).

A autora reforça que, quanto à sua pesquisa, a participação é vista como um tipo específico de interação, entre tantos outros, por meio do qual supõe-se que o usuário possa adicionar, modificar ou veicular conteúdo e, assim, *transformar* ele mesmo o próprio artefato. Frisa ser importante que uma causa específica seja abraçada, que uma realidade necessite ser entendida por um ponto de vista individual. Essa visão de interação é comparada pela autora a níveis de participação do usuário decorrentes das possíveis utilizações da Web 2.0 (adiante, são numeradas 7 situações) para a produção de documentários participativos.

Um delas vem a ser a **(1)** colaboração possível em: canais de videoblogues¹⁵³, como o United Vloggers¹⁵⁴, no qual diários em vídeo são publicados por usuários, com suporte para comentários (figura 38); portais e sites para publicação e compartilhamento de vídeos, tais como o Google Vídeo¹⁵⁵ e o YouTube¹⁵⁶, todos eles emergentes a partir da nova Web 2.0.

¹⁵² Tradução nossa. Texto original: “When the author is responsible for an interactive structure (for example a website) but not for the content that populates it, one might ask what happens to the intentionality of the author, and who is to be held responsible for the message of the documentary. The notion of the filmmaker as the main performer, and therefore as responsible for the creation of meaning, is challenged by a media that affords online collaboration, semantic video and movement in real space”.

¹⁵³ Em nota, a autora faz a seguinte referência acerca do surgimento e definição de videoblogue: “The so called ‘vlogs’, or vídeo blogs, started becoming popular around the year 2005. Vlogs are self-shot vídeos, normally biographical, distributed over the Internet using RSS feeds, for automatic aggregation and playback on mobile devices and personal computers”. Definição, segundo a Wikipédia: “videoblogue (videoblog, videolog ou vlog) é uma variante de “weblogs”, cujo conteúdo principal consiste de vídeos”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Videoblog>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵⁴ Disponível em: <http://www.unitedvloggers.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵⁵ Disponível em: <https://www.google.com/videohp?hl=en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵⁶ Disponível em: <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 38 – Colaboração do usuário em canal de videoblogues, em United Vloggers

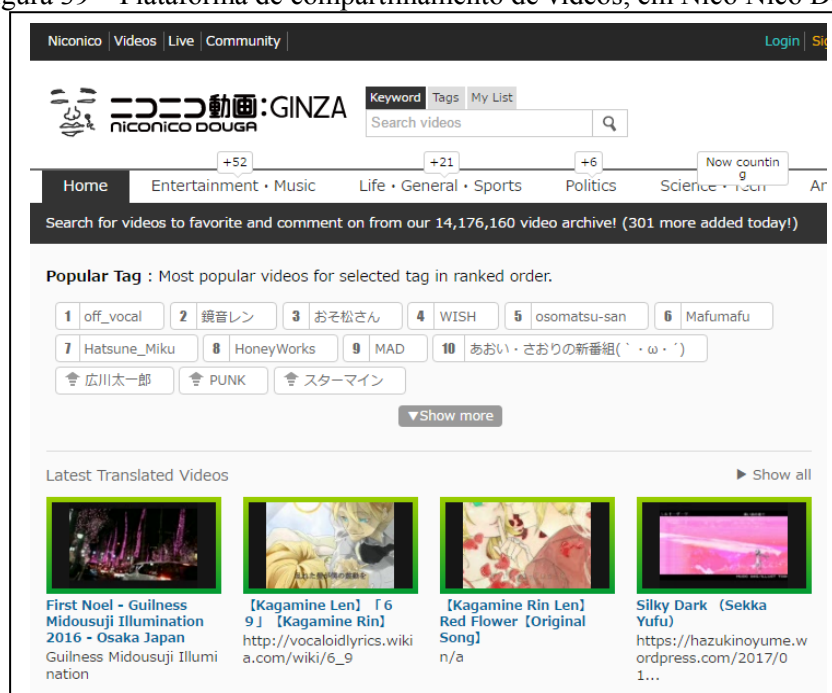


Fonte: <http://www.unitedvloggers.com/>.

Em outra utilização se enquadram as (2) plataformas de compartilhamento de vídeos, eventualmente permitindo comentários diretamente por ocasião da visualização/fluxo do vídeo, como ocorre na plataforma japonesa (figura 39) Nico Nico Douga¹⁵⁷ (2007-em curso). Esse tipo de colaboração se diferencia daquele que ocorre no YouTube, em que os comentários dos usuários são adicionados de forma separada (ao lado ou abaixo) do vídeo. Em Nico Nico Douga, ao serem preenchidas com camadas de comentários de texto, as cenas então modificadas evoluem como uma mídia híbrida em camadas, ou seja, a colaboração dos usuários transforma a materialidade do próprio vídeo. Segundo a autora, nesse exemplo percebem-se vários níveis de conteúdos gerados pelos usuários, desde a publicação do vídeo inicial por um único usuário até as suas infinitas recriações por uma comunidade de “escritores-visualizadores”.

¹⁵⁷ Disponível em: http://www.nicovideo.jp/video_top. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 39 – Plataforma de compartilhamento de vídeos, em Nico Nico Douga



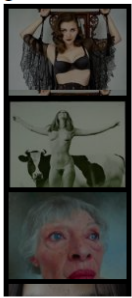
Fonte: <http://www.nicovideo.jp/?header>.

Inclui-se também a utilização de (3) sites para lançamento e difusão de documentários, que hospedam fóruns, manifestos e outros documentos e pesquisas. Caso do site holandês Beperkt Houdbaar¹⁵⁸ (figura 40), criado para lançar *Over The Hills*¹⁵⁹ (Sunny Bergman, 2007), documentário que denuncia a obsessão pelo corpo feminino “perfeito”, explorado pela mídia. O site tornou-se tão popular que foi questionado se ele próprio não seria um documentário interativo e colaborativo. Ainda que o fosse, teria sido criado um documentário interativo paralelo ao filme original. De acordo com Gaudenzi (2013), este tipo de site participativo marcou a transição entre a produção documental linear e não linear: iniciado como uma ferramenta promocional, tornou-se um efetivo artefato participativo independente, modificado pelos comentários e solicitações dos usuários.

¹⁵⁸ Disponível em: <http://www.beperkthoudbaar.info/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁵⁹ Trailer disponível em: <https://vimeo.com/ondemand/overthehill>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 40 – Site Beperkt Houdbaar, criado para lançar o documentário *Over The Hills*

BEPERKT HOUDBAAR / BEPERKT HOUDBAAR / BEPERKT HOUDBAAR / BEPERKT HOUDBAAR / BEPERKT HOUD					
verhalen mensen & hun lichaam	forum discussieer mee	research achtergrond informatie	zelf testen psychologische zelfbeeldtest	actie doe mee	documentaire BEPERKT HOUDBAAR
<input type="text" value="Zoeken..."/> <input type="button" value="Zoeken..."/> Nieuws ▶ Schilderij van oude naakte dame aanstootgevend? ▶ Tijdens een bezoek van Maxima aan Pulchri zijn er 2 naakte schilderijen van Francien Krieg en Siebrand Vesterberg van de muur verwijderd door het bestuur van financieringsmaatschappij FMO. ▶ De prinses was te gast op een conferentie van de Nederlandse ontwikkelingsbank FMO, die de grote Pulchri-zalen had afgehuurd. Volgens Francien Krieg doet FMO net alsof het om 'pornografisch of aanstootgevend' werk gaat, maar 'het betreft een schilderij van een mooie oude dame die ik haar naakte op de rand van een bed zit'. Het schilderij van Vesterberg toont een naakte man zonder hoofd. ▶ [bekijk schilderij Krieg] ▶ "Toanielgroep Sater maakt glossy: LIIF ▶ Toanielgroep Sater brengt een glossy uit, genaamd LIIF. Die deels Friestalige.	Nieuws Beperkt Houdbaar ▶ Theatervoorstelling 'Sexy': 8 t/m 11 juni in Amsterdam 25-05-2009 Waarom laten jonge mensen zich zo fundamenteel beïnvloeden door het huidige schoonheidsideaal en het geseksualiseerde vrouwbeeld? Hoe kan het dat vrouwen het eigen lichaam tot maakbaar object hebben gedegradeerd? Met haar afstudeervoorstelling voor de opleiding Theaterdocent aan de Theaterschool in Amsterdam belicht Marjolijn Kraal de problematiek van het heersende schoonheidsideaal. Welke relatie bestaat er tussen onze identiteit en het streven naar schoonheid en sex-appeal? En worden er nog andere beelden aangeboden door de massamedia, kennen tieners en twintigers 'haupt viel alternatieven'? In de voorstelling 'Sexy' volgt het publiek een jonge vrouw die zoekt en worstelt met het actuele ideaalbeeld van een vrouw. Haar volhardende zoektocht naar het perfecte lichaam leidt tot een extreem resultaat. De Volmaaktheid wordt bereikt, maar wat levert het haar op? 'Sexy' speelt van 8 tot en met 11 juni in de Theaterschool te Amsterdam en 18 juni in De Engelenbak te Amsterdam. Alle dagen begint de voorstelling om 20:30 uur. Kaarten kunnen gekocht en gereserveerd worden via theatervoorstellingsexy@gmail.com [Lees meer] ▶ Danstheatervoorstelling over de maakbaarheid van het vrouwelijk lichaam in tijden van plastische chirurgie en photoshop. 05-01-2009 De Kazerne presenteert Fremdkorper Vrijdag 25, donderdag 26 (première), vrijdag 27 en zaterdag 28 februari Melkweg Theater Amsterdam, aanvang 20.30 Tickets: www.melkweg.nl of 020-5318181 [Lees meer] ▶ Theatergroep Blaauw speelt vanaf 17 december Cuel en Cabana 13-11-2009			contact ons mailen? nieuwsbrief? Lees het manifest Onbeperkt Houdbaar DVD bestellen	galerie 
dustry / the people vs. the beauty industry / the people vs. the beauty industry / the people vs. the beaut					

Fonte: <http://www.beperkthoudbaar.info/>.

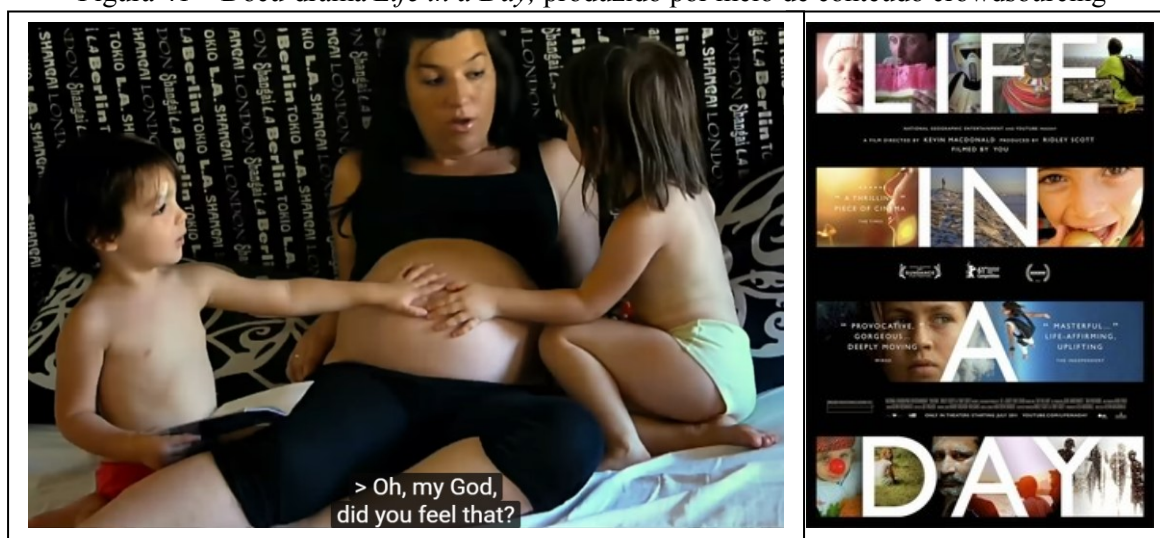
Em outra amostra, Gaudenzi (2013) relata a (4) utilização da Web para reunir filmagens em vídeo de usuários sobre um tópico específico, sendo tais gravações editadas por um autor para criar um formato linear. Por exemplo, cita a abordagem realizada por Ridley Scott e Kevin Macdonald, que utilizaram o YouTube para reunir conteúdo de vídeo via crowdsourcing¹⁶⁰, para composição do seu filme documentário *Life in a Day*¹⁶¹ (2010) - produzido pela Scott Free Productions e YouTube e distribuído pela National Geographic Films (figura 41) -, que retrata um único dia vivenciado na terra. Nessa experiência cinematográfica, pessoas foram convidadas a gravar vislumbres da sua vida e a responder a algumas perguntas, especificamente na data de 24 de julho de 2010. Os vídeos foram publicados em uma plataforma interativa – com adição de metadados de identificação geográfica (geotagging)¹⁶² e um globo 3D (figura 42), entre outros recursos -, hospedada no YouTube. Foram recebidas 4,5 mil horas de vídeo, gravadas por 80 mil pessoas de 192 países.

¹⁶⁰ Crowdsourcing, segundo a Wikipédia, é “o processo de obtenção de serviços, ideias ou conteúdo mediante a solicitação de contribuições de um grande grupo de pessoas e, especialmente, de uma comunidade online, em vez de usar fornecedores tradicionais ou uma equipe de empregados”. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁶¹ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJYI. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁶² Definição de “geotagging” no Cambridge Dictionary: “a piece of electronic data that shows where someone or something is and can, for example, be attached to a photograph or comment on social media”. Disponível em: <http://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/geotag>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 41 – Docu-drama *Life in a Day*, produzido por meio de conteúdo crowdsourcing



Fontes: https://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJIY e [https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_\(2011_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Life_in_a_Day_(2011_film)).

Figura 42 – *Life in a Day's Interactive Gallery*: conteúdo crowdsourcing para documentário



Fonte: <http://mashable.com/2010/09/06/life-in-a-day-gallery-youtube/#HuMk7bGunqqq>.

Gaudenzi (2013) indica outros exemplos, como *The Johnny Cash Project*¹⁶³ (Chris Milk, Aaron Koblin e Rick Rubin, 2010-em curso) e *Man with a Movie Camera*:

¹⁶³ Disponível em: <http://www.thejohnnycashproject.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

*Global Remake*¹⁶⁴ (Perry Bard, 2007-em curso). *The Johnny Cash Project* (figura 43) é um projeto coletivo global de arte, no qual as pessoas são convidadas a compartilhar sua visão pessoal sobre Johnny Cash. A partir do uso de ferramenta de desenho, o usuário modifica uma imagem ou modelo (template) já existente no site, criando um retrato pessoal e único do artista e compartilhando-o no site.

Figura 43 – O usuário colabora, mas não altera a forma, em *The Johnny Cash Project*

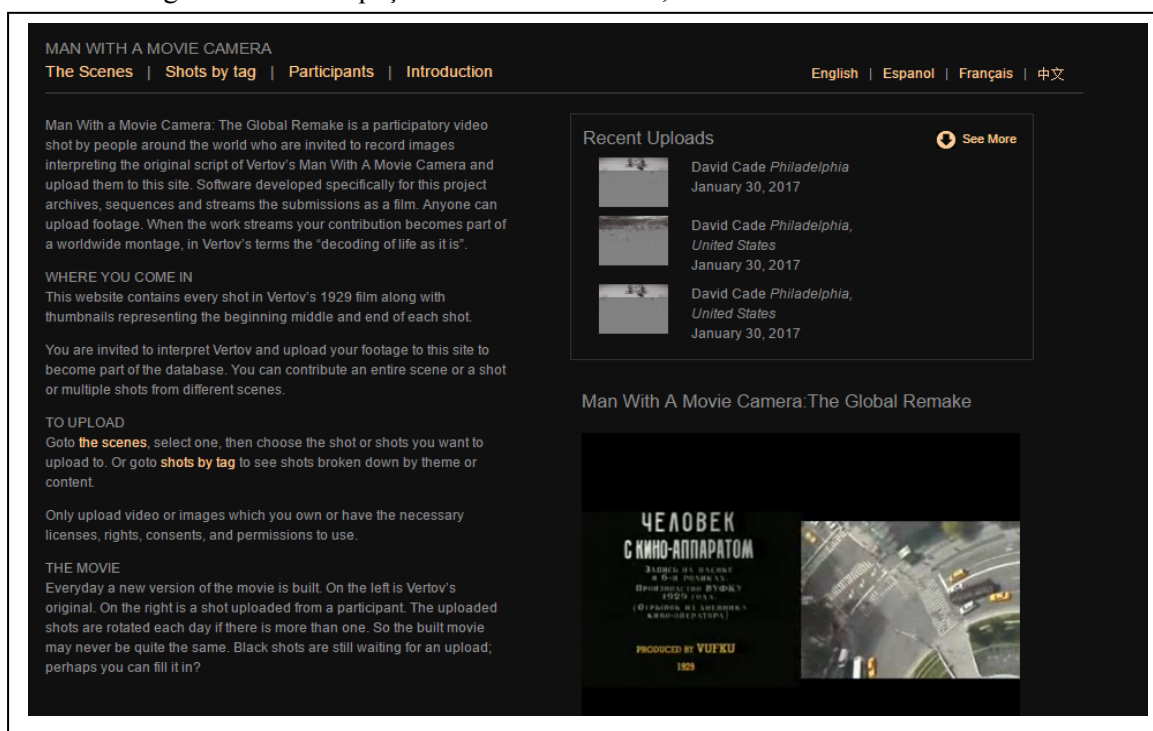


Fonte: <http://www.thejohnnycashproject.com/>.

Em *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (figura 44), pessoas de todo o mundo são convidadas a gravar imagens com novas interpretações do roteiro original do clássico *Man with a Movie Camera*, de Dziga Vertov (1929) e submetê-las ao site. Um software específico desenvolvido para o projeto arquiva, sequencia e transmite essas submissões como um filme. Percebe-se nesses projetos uma colaboração limitada, porque o usuário apenas retoca uma forma já proposta, ainda que contribua para transformações infinitas no artefato.

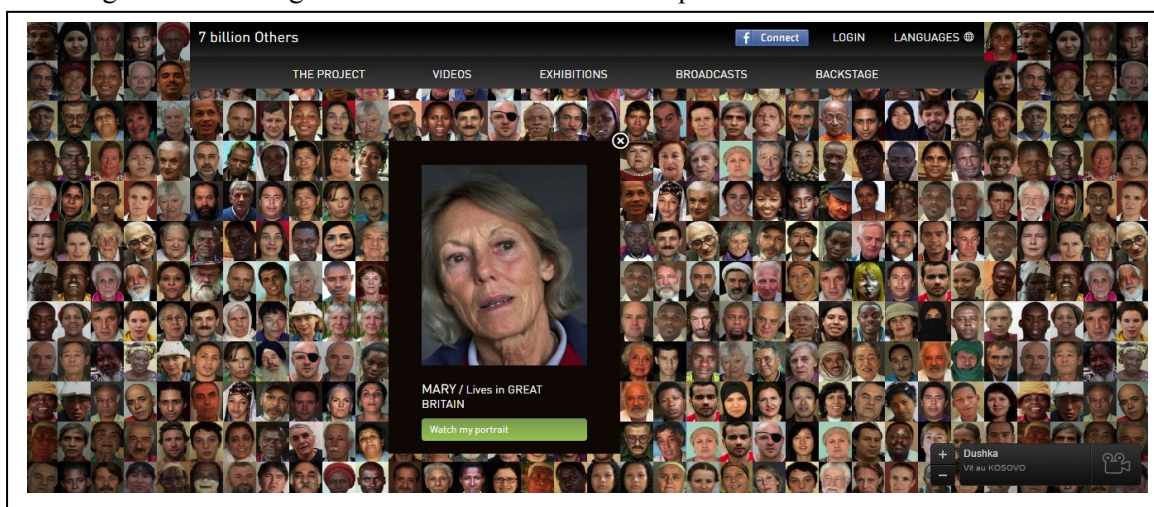
Outra utilização apontada pela autora é aquela em que se usa a Web para (5) reunir filmagens em vídeo, feitas por usuários, acerca de um tópico específico. As filmagens não são editadas de forma linear, mas apresentadas como partes fragmentadas de um imenso portal online.

¹⁶⁴ Disponível em: <http://dziga.perrybard.net/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 44 – Participação limitada do usuário, em *Man With a Movie Camera*

Fonte: <http://dziga.perrybard.net/>.

A autora cita *6 Billion Others*¹⁶⁵ (The GoodPlanet Foundation, 2003-em curso [e expandido: atualmente denomina-se *7 Billion Others*]), é um projeto (figura 45) que busca entrevistar pessoas do mundo inteiro a respeito de suas vidas e crenças, publicando suas respostas em um site, (re) apresentando-as como parte de uma “multidão de faces”.

Figura 45 – Filmagens individuais de usuários compõem multidão em *7 Billion Others*

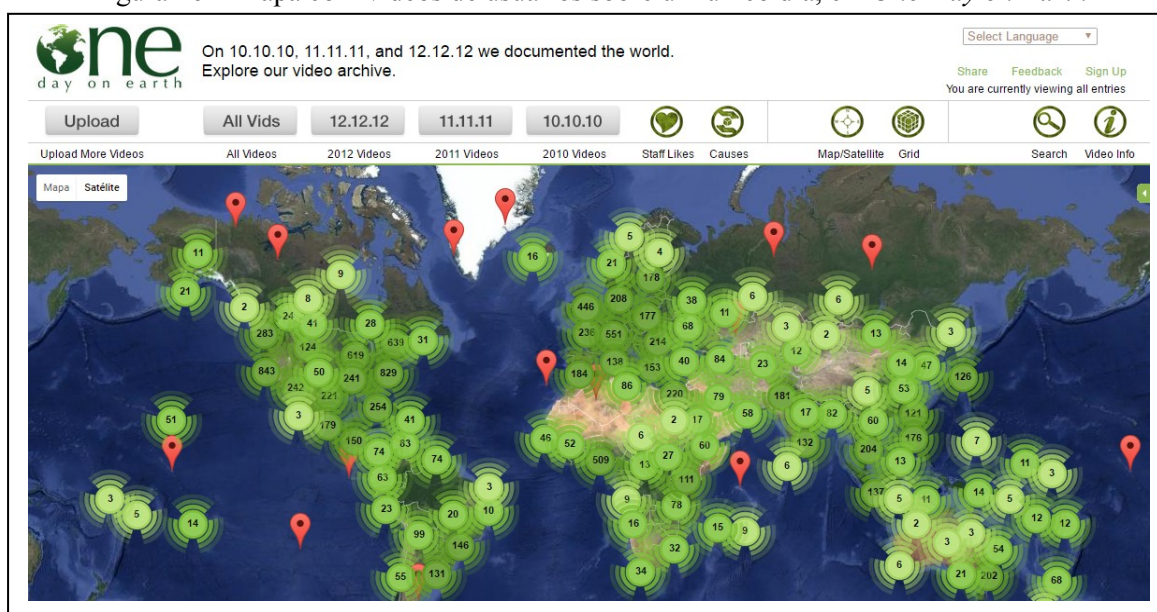
Fonte: <http://www.7billionothers.org/>.

¹⁶⁵ A busca pelo nome citado pela autora – *6 Billion Others* – resulta no direcionamento automático para novo site de nome *7 Billion Others*. Disponível em: <http://www.7billionothers.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

O usuário acede a um fragmento de entrevista ao clicar em uma das faces, sendo possível também participar gravando a si mesmo e submetendo sua contribuição no site. Apesar do nome (inicial, *6 Billion Others*), foi lançado com 5 milhões de entrevistas e, posteriormente, tornou-se um banco de dados em evolução.

Outro projeto similar indicado é *One Day on Earth*¹⁶⁶ (Kyle Ruddick, 2008), resultado de um esforço de cineastas internacionais para documentar o período de 24 horas de um único dia no planeta (figura 46), sendo o primeiro realizado em 10 de outubro de 2010.

Figura 46 – Mapa com vídeos de usuários sobre um único dia, em *One Day on Earth*



Fonte: <http://www.onedayonearth.org/>.

Em abril daquele ano, diante do interesse das Nações Unidas e da comunidade internacional da área de educação, o projeto foi transferido para uma plataforma de rede social, de forma a servir como site de compartilhamento diante do provável crescimento da comunidade em torno da proposta. Na data prevista, o projeto tornou-se um arquivo interativo marcado geograficamente, alcançando a marca de 3 mil horas de vídeo, registradas em países de todo o mundo em um único dia, tornando-se um evento inédito de criação mundial de mídia¹⁶⁷.

¹⁶⁶ Disponível em: <http://www.onedayonearth.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁶⁷ Depoimento alusivo: "Our first media event on 10.10.10 was an amazing success. For the first time in history we created media with participants in every country of the world contributing from the same day. The United Nations and over 60 non-profit organizations participated and we collectively created over 3000 hours of video, an interactive geo-tagged archive, as well as a groundbreaking feature film". Fonte e projeto disponíveis em: <http://www.onedayonearth.org/about>. Acesso em: 17 jan. 2017.

*Mapping Main Street*¹⁶⁸ (Ann Heppermann, James Burns, Jesse Shapins e Kara Oehler, 2009-em curso), também é outro projeto com participação colaborativa de mídia documental (figura 47), que cria um novo “mapa” dos Estados Unidos da América através de histórias, fotos e vídeos gravados em “ruas principais” do país.

Figura 47 – Produção colaborativa de mídia documental, em *Mapping Main Street*



Fonte: <http://www.mappingmainstreet.org/>.

Seu objetivo é o de documentar as mais de 10,4 mil ruas que se denominam “Main Street” dentro do país. O usuário é estimulado a sair, olhar ao redor, falar com as pessoas e capturar as histórias e imagens, em data atual, contribuindo para esse remapeamento nacional.

Outra utilização da Web, citada pela autora, (6) não é explorada para adicionar conteúdo, mas para participar da edição ou produção de um documentário. Um dos projetos assim considerados por Gaudenzi (2013) é *Boston Renewed Vistas*¹⁶⁹ (Glorianna Davenport, 2004). Iniciado como um projeto colaborativo por membros participantes do “Workshop in Elastic Movie Time“ (1995), tornou-se um “documentário em evolução” (figura 48).

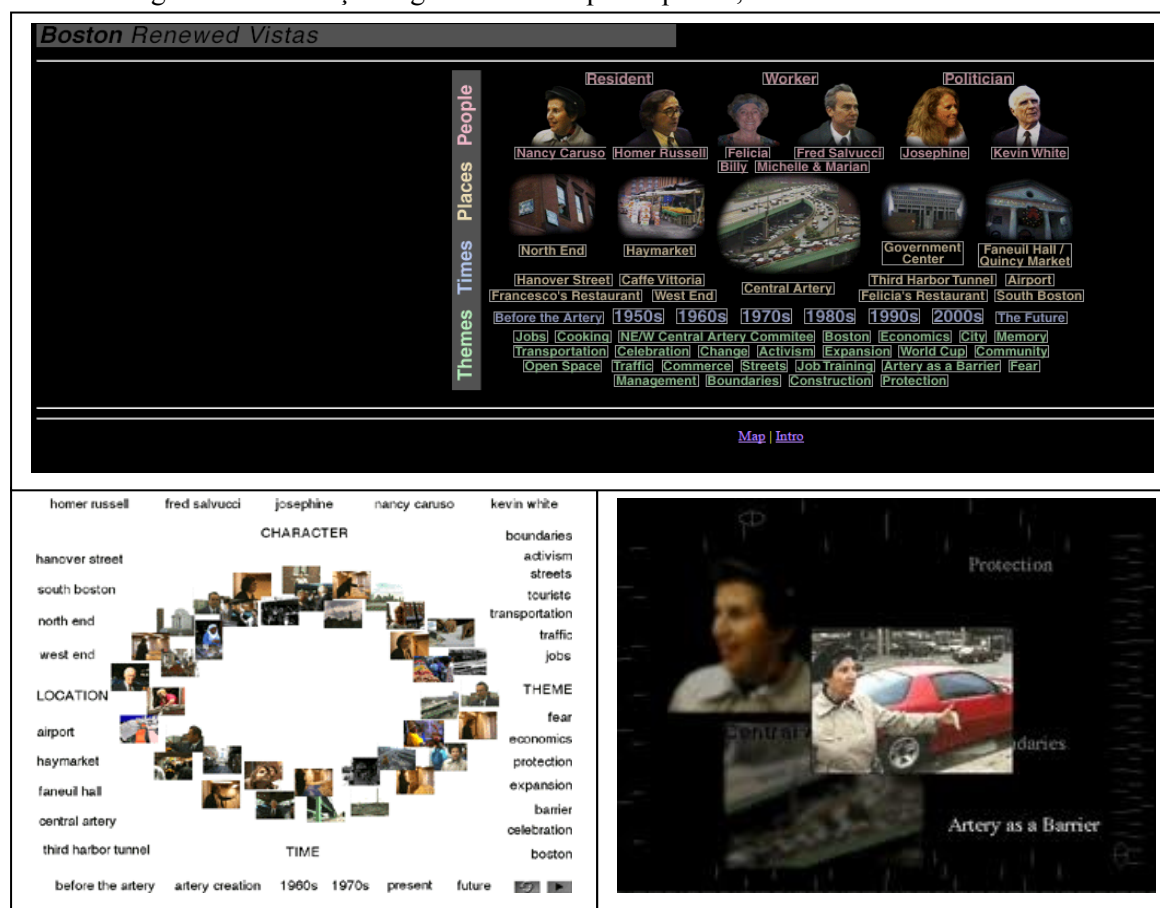
Foi considerado um sistema interativo pioneiro, em que a história progredia à medida que novas sequências eram adicionadas a uma base de dados, mesclando informações visuais sobrepostas e avançando em aspectos-chave do que viria a se constituir em uma

¹⁶⁸ Disponível em: <http://www.mappingmainstreet.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁶⁹ Produção interativa em CD-ROM, produzida por Glorianna Davenport em colaboração com o MIT Interactive Cinema Group. A busca por *Boston Renewed Vistas* resulta em: <http://ic.media.mit.edu/icSite/icprojects/BostonRenewedVistas.html>, com breve histórico do projeto, e <http://ic.media.mit.edu/projects/ElasticBoston/>, sendo oferecido link para a página com imagem do projeto - <http://ic.media.mit.edu/projects/ElasticBoston/> -, que apresenta uma interface aparentemente navegável (primeira tela da figura 48 – p. 126), mas inoperante. Acessos em: 17 jan. 2017.

realidade virtual aumentada. O projeto teve como foco o exame do processo e do progresso da mudança urbana ocorrida, no centro de Boston, sob o impacto do bilionário “Big Dig” - o maior e mais extenso plano de obras públicas em andamento nos Estados Unidos da América, durante a última década do século XX e a primeira do século XXI.

Figura 48 – Interação segundo o modo participativo, em *Boston Renewed Vistas*



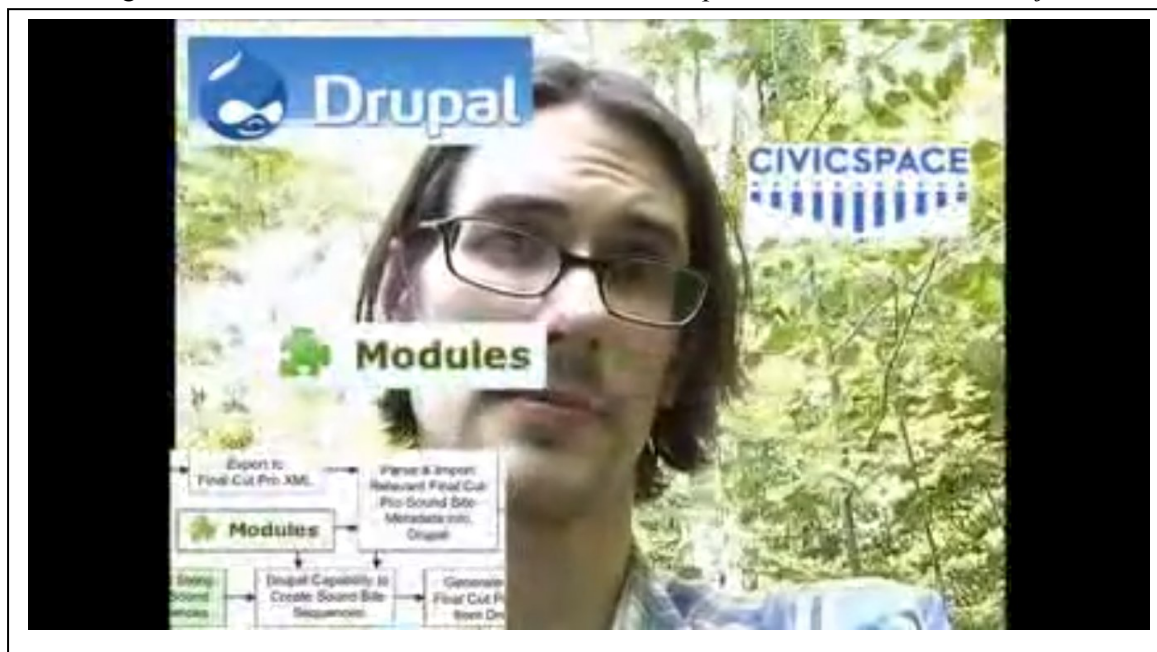
Fontes: <http://ic.media.mit.edu/projects/ElasticBoston/DEX/index.html> (alto);
<http://alumni.media.mit.edu/~murtaugh/thesis/ConTour/CTInitial.gif> (esq.);
http://www.inter-doc.org/new/wp-content/uploads/2014/05/boston_renewed_vistas_3.jpg (dir.)

Entre outros casos ilustrados pela autora, inclui-se o inacabado *The Echo Chamber Project*¹⁷⁰ (do cineasta Kent Byes, 2006-07) - que foca especificamente na fase de pós-produção da elaboração do documentário (figura 49). Constituiu-se em um experimento de jornalismo investigativo de código aberto (open source), com o objetivo de criar novas

¹⁷⁰ Em nota, Gaudenzi informa que o projeto foi paralisado em 2007 e que o blog até então mantido pelo autor também já não se encontrava mais online. Buscas sem resultados: no link <http://www.echochamberproject.com/about>, indicado pela autora; no link de domínio, <http://www.echochamberproject.com/>. Foi localizado vídeo com introdução sobre o projeto, disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=2Q116Par-SU>. Informações e livro em pdf sobre resultados do projeto estão disponíveis em: <http://humanitarianeffectivenessproject.com/2016/05/the-echo-chamber/>. Acessos em: 17 jan. 2017.

formas de fazer mídia, combinando a Internet e os meios de comunicação cinematográfica para formar um novo paradigma jornalístico. Tendo como foco a cobertura dos meios televisivos de comunicação estadunidenses à época iminente da guerra no Iraque, o cineasta pretendeu que o documentário refletisse os interesses e ideias dos telespectadores a respeito do conflito, frente à ausência de um jornalismo independente.

Figura 49 – Vídeo introdutório orienta como editar para *The Echo Chamber Project*



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=2Ql16Par-SU>.

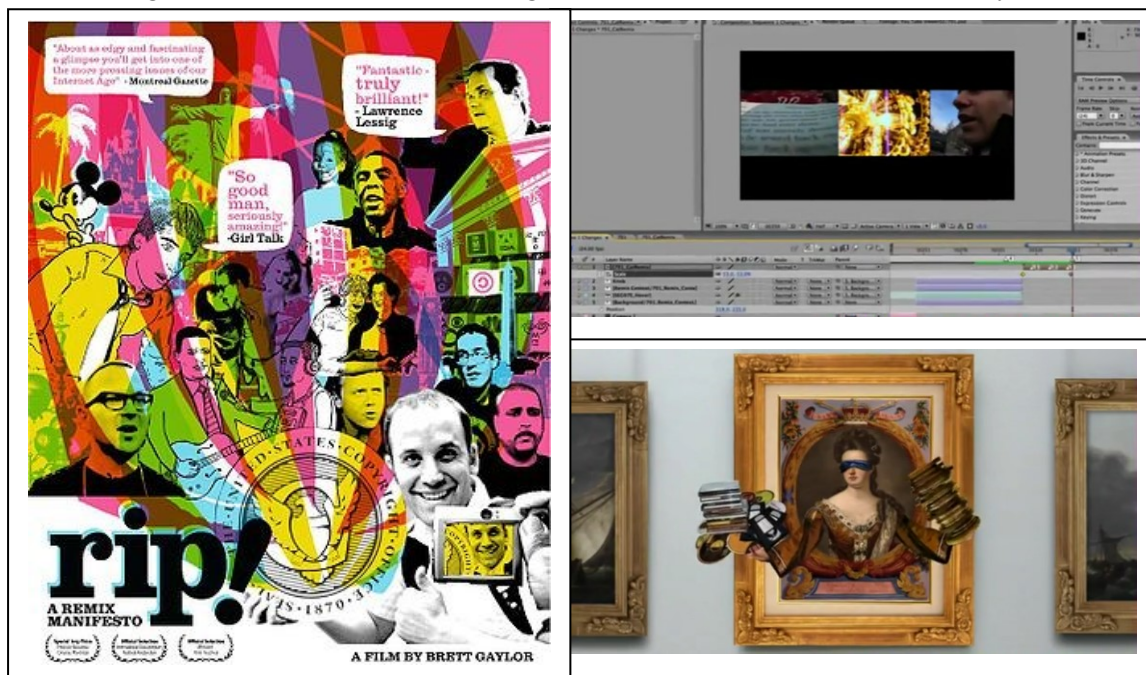
Segundo Gaudenzi (2013), nos primeiros seis meses da guerra, Bayes gravou as principais notícias sobre o assunto (ABC, CBS e NBC American Television) e conduziu pessoalmente mais de 50 horas de entrevistas. Após extrair desse banco de dados cliques visuais, convidando usuários a marcá-los e a classificá-los, publicou-os parcialmente na Web, em listas de reprodução organizadas segundo o ponto de vista do grupo de usuários, ao invés do ponto de vista da mídia, ou do seu próprio.

Outro tipo de participação - agora na etapa de produção - ocorreu em *RiP: A Remix Manifesto*¹⁷¹ (Brett Gaylor, 2004-2009), um documentário de código aberto online, que tem por foco a exploração do conceito de direitos autorais em meio ao panorama midiático do século XXI, derrubando o muro entre usuários e produtores (figura 50). No projeto, uma comunidade online de experts foi utilizada para remixar ou reeditar conteúdos e situações, aplicando efeitos indicativos de pressa, urgência e propondo novas filmagens e ideias. O

¹⁷¹ Disponível em: <https://vimeo.com/8040182>. Acesso em: 17 jan. 2017.

documentário final, ainda que completamente editado pelo autor, buscou abrir a etapa de produção à participação do usuário, demonstrando que a colaboração pode ir além do tradicional CGU e que pode ser inserida em qualquer ponto do processo de produção.

Figura 50 – Documentário de código aberto online, em *RiP: A Remix Manifesto*

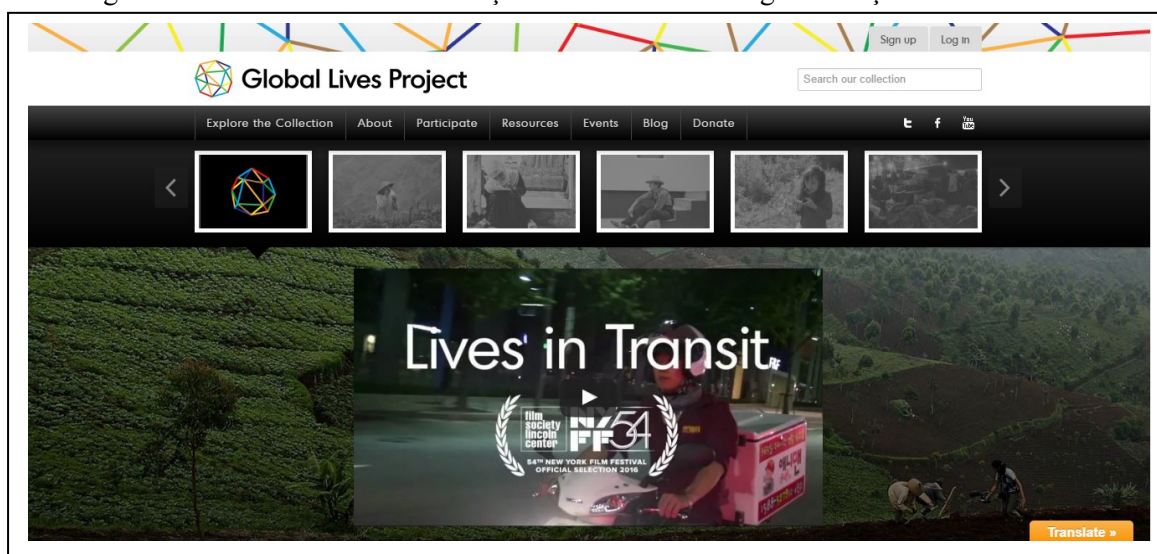


Fontes: https://en.wikipedia.org/wiki/RiP!:_A_Remix_Manifesto (esquerda); <https://vimeo.com/8040182> (direita).

Outro exemplo que ilustra a colaboração dos usuários nas fases de edição ou produção de um documentário, elencado pela autora, é encontrado em *Global Lives Project*¹⁷² (fundado por David Evan Harris, 2009-em curso). O projeto pertence a uma organização sem fins lucrativos de San Francisco (Califórnia, EUA), que reúne voluntários, como cineastas e fotógrafos, programadores e engenheiros, arquitetos e designers, estudantes e pesquisadores (figura 51). Um dos programas desenvolvidos no projeto inclui a produção de vídeos e a manutenção de uma videoteca (figura 52) online, coordenada por cineastas e tradutores voluntários, voltada à diversidade da experiência humana e tendo por objetivo fomentar a empatia e a compreensão transcultural.

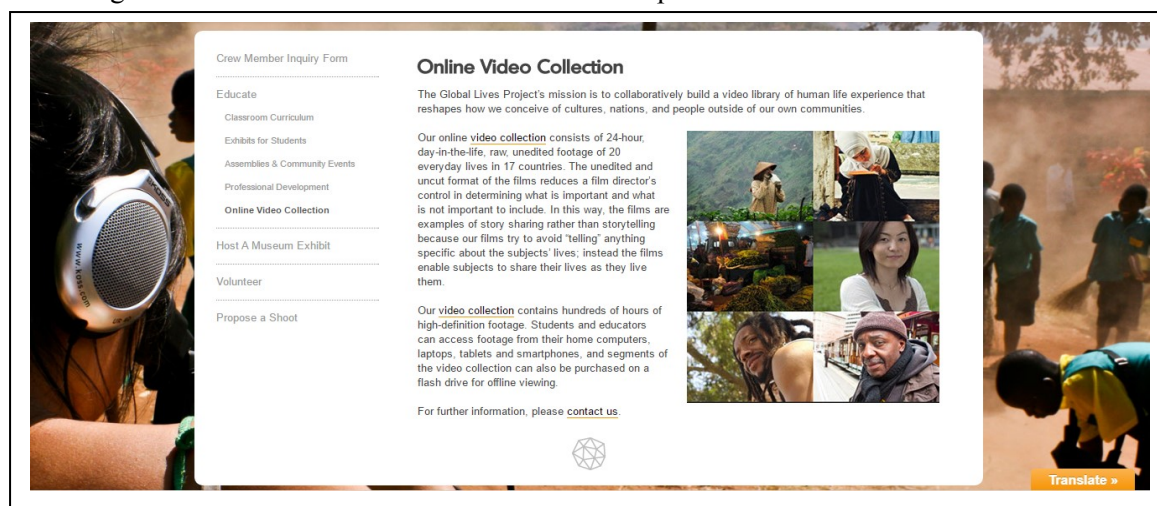
¹⁷² Disponível em: <http://globallives.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 51 – *Global Lives*: colaboração aberta em nível de governança do documentário



Fonte: <http://globallives.org/>.

Figura 52 – *Global Lives*: videoteca coordenada por cineastas e tradutores voluntários



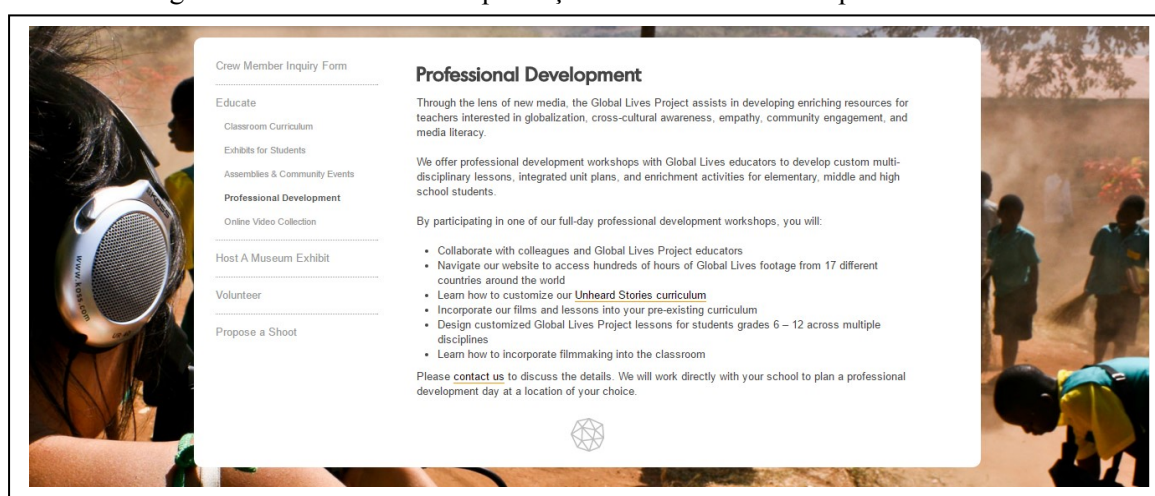
Fonte: <http://globallives.org/participate/educate/online-video-collection/>.

O programa faz a curadoria de uma coleção crescente de filmes que retratam fielmente 24 horas contínuas nas vidas de pessoas de todo o mundo, incentivando a discussão, reflexão e investigação sobre a extensa variedade cultural, etnográfica, linguística e religiosa do planeta.

Outras três iniciativas integram esse projeto: a construção de instalações de vídeo imersivas e a exibição de filmes em museus, escolas e espaços públicos dos Estados Unidos da América e de outros países; um site que permite a interação profunda de usuários com o conteúdo, gerando marcações temáticas, traduções, comentários e também novas submissões de vídeos; conteúdo e planos de aula para educadores relativos a temas de globalização e conscientização entre culturas, explorados sob a influência dos novos meios de comunicação.

Em sua participação, os usuários podem: explorar a videoteca e marcar e comentar vídeos na própria plataforma; propor a filmagem, como cineasta voluntário, de temas de interesse, com possibilidade de patrocínio pela organização; participar de filmagem, traduzir vídeos ou participar de outras formas, conforme suas habilidades; levar uma exibição da *Global Lives* para algum museu, escola ou espaço público em locais próximos; participar de eventos de capacitação profissional para educadores (figura 53) e fazer uso de recursos e materiais educacionais para alunos de 6 a 12 anos, de várias disciplinas.

Figura 53 – *Global Lives*: capacitação e recursos didáticos para educadores



Fonte: <http://globallives.org/participate/educate/professional-development/>.

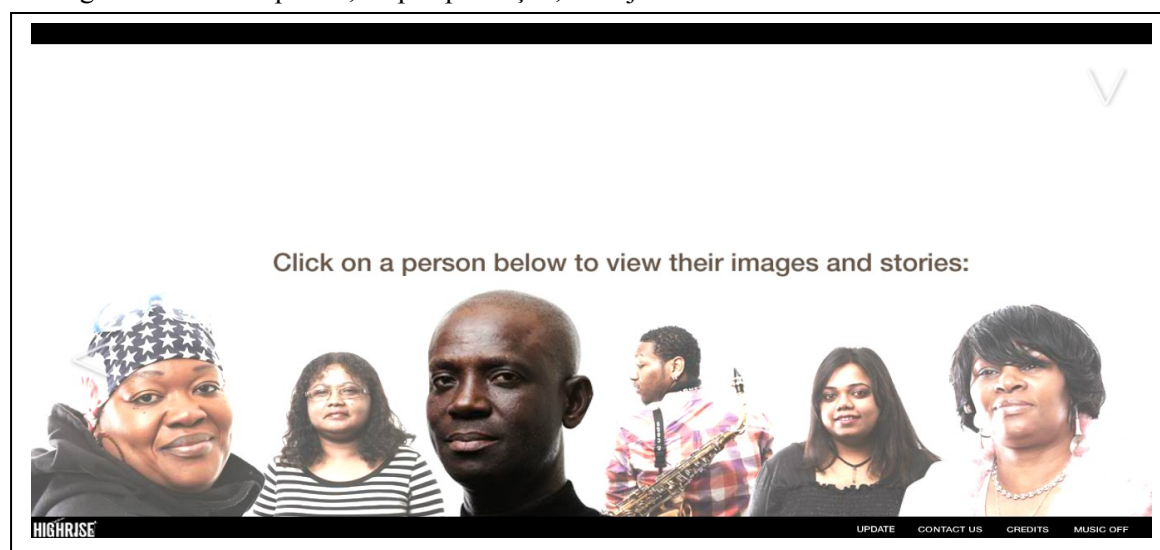
Gaudenzi (2013) entende o *Global Lives* como um projeto que efetivamente tenta fazer com que a colaboração se dê na co-autoria do artefato, capacitando os colaboradores para um *nível de tomada de decisão*. Essa forma é particularmente aberta à mudança porque não só aceita novos conteúdos e novos participantes, mas também prevê a mudança de sua estrutura geral e conceito principal. Considera-se, neste exemplo, que o poder transformador da interatividade atinge seu ponto mais alto: os interagentes tanto geram conteúdo como também podem transformar a interface e a estrutura interativa de todo o projeto, estando a comunidade de acordo.

Por último, a autora cita a (7) utilização da Web como uma ferramenta de produção para fazer contato com sujeitos retratados no documentário, sem considerar nenhuma participação de usuário da Internet, pois a interação participativa refere-se a causar um impacto na vida das pessoas e não no artefato. Aponta tal circunstância em *The Thousandth Tower*¹⁷³ (Katerina Cisek, 2010) – parte do vasto projeto Highrise lançado em

¹⁷³ Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

2009, por uma mesma cineasta, como um experimento multi-anual sobre a experiência humana em subúrbios verticais (figura 54) -, obra em que a colaboração não é aberta para o usuário da Internet, sendo a participação limitada às pessoas retratadas no documentário. A cineasta de *The Thousandth Tower* vê os documentários “não como uma forma de falar sobre pessoas, mas para ver como eles podem se tornar uma ferramenta com a qual trabalhar para mudança”¹⁷⁴ (CISEK apud GAUDENZI, 2013, p. 61).

Figura 54 – Participaram, na pré-produção, os sujeitos retratados em *The Thousandth Tower*



Fonte: <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>.

Segundo Gaudenzi (2013), os seis “sujeitos” participantes não só foram localizados e entrevistados pela cineasta, como desenvolveram uma extensa relação colaborativa entre o produtor interativo, os residentes da torre e as instituições de planejamento urbano de Toronto. São pessoas que não foram apenas filmadas e observadas, mas inseridas em uma dinâmica que os envolveria até em um plano para elaborar políticas de mudança, caracterizando um envolvimento na fase de pré-produção.

Outro documentário interativo integrante do projeto Highrise é *Out My Window*¹⁷⁵, da mesma cineasta (anteriormente citado), cujas interfaces exploram a fotocolagem e a visão 360 graus ao se “adentrar” em um dos 13 andares do edifício (figura 55).

¹⁷⁴ Tradução nossa. Em nota, a autora esclarece que a afirmativa decorreu de discussão particular com Katerina Cisek, em 16.09.11. Texto original: “[...] not as a way to speak about people but to see how it can be a tool to work with for change”.

¹⁷⁵ Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 17 jan. 2017.

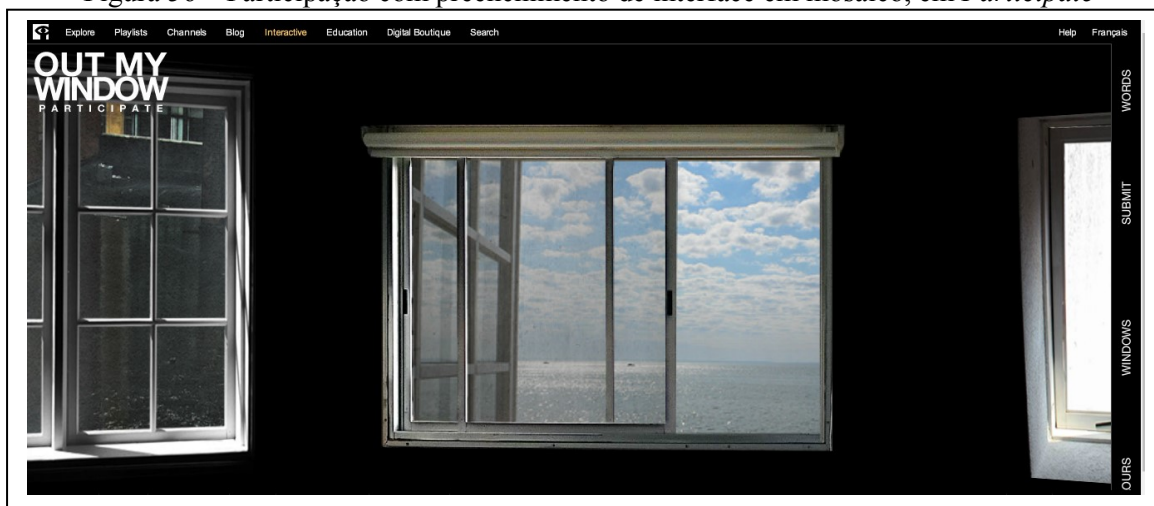
Figura 55 – Pessoas retratadas participam como sujeitos-produtores, em *Out My Window*



Fonte: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>.

De forma coletiva, esses dois documentários – ao lado de *Participate*¹⁷⁶ (Katerina Cisek, 2011) -, deram forma e realizaram a visão do projeto Highrise, de como o processo documental pode conduzir e participar na inovação social (figura 56), em vez de somente documentá-la e, ainda, ajudar a reinventar o que se caracteriza como uma “espécie urbana do século XXI”.

Figura 56 – Participação com preenchimento de interface em mosaico, em *Participate*



Fonte: <http://interactive.nfb.ca/outmywindow/participate/php/#/outmywindowparticipate>.

¹⁷⁶ Um mostruário composto a partir de Conteúdo Gerado pelo Usuário – fotos e histórias externas às janelas do projeto Highrise do mundo inteiro -, cuja inspiração decorreu do documentário interativo *Out My Window*. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/outmywindow/participate/php/#/outmywindowparticipate>. Outros projetos integrantes do Highrise, como o documentário interativo *The Story so Far – Inside Out My Window/Global Education Lab* e o site de mapas *World of Highrises – One Millionth Towers* - para visualização de edifícios nos mais diversos países do planeta - podem ser conhecidos em: <http://highrise.nfb.ca/>. Acessos em: 17 jan. 2017.

Em 2017, já somaram-se ao projeto Highrise outras iniciativas interativas¹⁷⁷: o documentário interativo *The Story so Far – Inside Out My Window/Global Education Lab* e o site de mapeamento *World of Highrises – One Millionth Towers*, que permite a visualização de edifícios nos mais diversos países do planeta.

No âmbito da sua proposição de um “documentário vivo”, portanto, a autora entende que o modo participativo do documentário interativo demanda uma maneira específica de interação do usuário: influenciar (ou construir), de uma forma ou de outra, os “processos da produção documental”¹⁷⁸ (DOVEY; ROSE apud GAUDENZI, 2013, p. 250).

Para Gaudenzi (2013), enquanto no documentário linear o significado é criado por meio do enquadramento e edição de tomadas, no documentário interativo no modo participativo o significado é compartilhado e em camadas, existindo mais de um significado: o dos *clipes individuais*, não controlados pelo autor do documentário interativo; o da *interface*, em geral concebida pelo autor; o da *exploração pela navegação*, com a rota da narrativa e associações geradas pelo usuário, enquanto navega entre vídeos.

Para tornar mais claro o seu entendimento da participação no contexto da produção do documentário interativo, a autora se ampara em conceitos como colaboração coletiva (crowdsourcing), código aberto (open source) e colaboração de pares¹⁷⁹ (peer sourcing), mais precisos quando aplicados a documentários participativos porque implicam em estratégias de participação que já funcionam para produtos digitais específicos (software, blogs, enciclopédia, por exemplo), mas de aplicação pouco comum na prática documental.

Todos os então nominados documentários interativos pela autora – *The Johnny Cash Project*, *Mapping Main Street*, *7 Billion Others*, *Man with a Movie Camera: Global Remake*, *Life in a Day*, *One Day on Earth*, etc - invocam a participação de usuários em um sistema de códigos¹⁸⁰ que eles não podem modificar. Tal alteração de sistema representaria

¹⁷⁷ Disponíveis em: <http://highrise.nfb.ca>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁷⁸ Tradução nossa. Texto original: “processes of documentary production”. A autora cita Dovey e Rose ressaltando, entre parênteses, o termo “forthcoming”, sinalizando que o estudo desses autores estaria em andamento.

¹⁷⁹ Correspondência exata para o termo “peer-sourcing” não foi localizada. O termo “peer” aqui é contextualizado no sentido de expertise, segundo a definição: “a person who is equal to another in abilities, qualifications, age, background, and social status”. Disponível em: <http://www.dictionary.com/browse/peer>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁸⁰ Utilizou-se o termo genérico de “sistema de códigos” em substituição a “framework” utilizado pela autora, inexistindo termo correspondente exato em português. Definição de “framework”: “Já segundo Buschmann et al. (1996), Pree (1995) e Pinto (2000), um framework é definido como um software parcialmente completo projetado para ser instanciado. O framework define uma arquitetura para uma família de subsistemas e oferece os construtores básicos para criá-los. Também são explicitados os lugares ou pontos de extensão (*hot-spots*) nos quais adaptações do código para um funcionamento específico de certos módulos devem ser feitas”. Disponível em: http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/8623/8623_3.PDF. Acesso em: 17 jan. 2017.

uma permissão para que os participantes interferissem na concepção e/ou continuassem modificando a plataforma, ou a própria interface, enquanto o projeto estivesse em curso.

Desta forma, Gaudenzi (2013) se distancia da terminologia de mídia participativa – centrada em CGU, tais como vídeo, áudio, texto ou código – para considerar a participação no documentário interativo por meio do questionamento do seu impacto na produção do artefato, a partir de estratégias de participação: “*quem é convidado a participar*”, “*o que é permitido fazer*” e “*quando acontece a colaboração*”. Trata-se de uma participação que pode ocorrer por meio de uma diversidade de maneiras e em diferentes estágios do processo de produção - tanto de conteúdo quanto da própria interface digital - e adquirindo diferentes formas, a depender: *do tipo de colaboração exigida* (ideias testadas por usuários, pesquisa coletiva – via crowdsourcing – de material e conteúdo, comentários, edição de filmagens existentes, tradução de legendas etc); *de quem é convidado a participar* (pessoas retratadas no documentário ou público/usuários); *da fase que é influenciada por essa participação* (pré, produção e/ou pós).

A premissa de “quem é convidado a participar” é analisada por Gaudenzi (2013) nos projetos *RiP: a Remix Manifesto*, *Life in a Day*, *7 Billion Others*, *The Thousandth Tower* e *Out My Window*. Os experts convidados para participar do projeto *RiP: a Remix Manifesto* são caracterizados como efetivos produtores-pares (peer producers)¹⁸¹ no filme final, ainda que o autor detivesse o controle autoral e editorial. Pares, porque eram re-misturadores ou reeditores especializados, com um certo nível de conhecimento e “paixão” por um assunto específico; produtores, porque eles afetaram ao menos um dos estágios da produção do filme, neste caso pesquisa e edição. O autor do projeto, o ativista Brett Gaylor, escolheu utilizar os experts para atribuir credibilidade ao seu projeto e evitar erros potenciais.

Em *Life in a Day*, os convidados para enviar conteúdo em vídeo para o YouTube compunham uma multidão de não-experts, mesma situação entendida para os usuários que decidiram aderir às vozes em *7 Billion Others*, caracterizando esses participantes como produtores-coletivos (crowd-producers) de um banco de dados em potencial evolução. Neste projeto, o cineasta Kevin Macdonald optou pelo envolvimento da multidão por necessitar dessas vozes para falar sobre um mundo que ele queria representar como múltiplo e polifônico. Em projetos como *The Thousandth Tower* e *Out My Window*, os participantes são as pessoas retratadas no documentário, tornando-os efetivos produtores-sujeitos (subject-

¹⁸¹ O termo, segundo a Wikipédia, pode ser definido como: “peer production is a way of producing goods and services that relies on self-organizing communities of individuals. In such communities, the labor of a large number of people is coordinated towards a shared outcome”. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Peer_production. Acesso em: 17 jan. 2017.

producers). Representam um número reduzido e geralmente selecionado pelo autor, mas recebem uma liberdade normalmente negada aos sujeitos do documentário: a de participar na documentação de si mesmos. Definir quem participa é uma das decisões políticas tomada pela cineasta Katerina Cizek, que buscou envolver os personagens na expectativa de que isso levaria a uma dinâmica de mudanças reais.

No que diz respeito a “quando acontece a colaboração”, entende Gaudenzi (2013) que documentários, os quais abrem a sujeitos ou pares a pré-produção e a produção dos seus conteúdos (ao invés das interfaces interativas), tendem a aceitar entradas externas de forma temporária em alguma fase desses processos. Geralmente ao serem finalizados, entretanto, passam a ser fortemente autorais: como um documentário hipertextual - *Out My Window* e *The Thousandth Tower*; como um filme linear - *RiP: a Remix Manifesto*, *Life in a Day*, *The Waiting Room*¹⁸² (Peter Nicks e Linda Davis, 2012); como uma performance - *Overheated Symphony*¹⁸³ (Sarah Turner, 2008).

Quando a colaboração não é somente relativa a conteúdo, mas também relativa à partilha da governança do projeto – como em *Global Lives* -, a forma do documentário continua se modificando e seguindo os pontos de vista de um elenco dinâmico. Já quando a participação aceita conteúdo após o lançamento da interface interativa (portanto, com uma interface existente e disponível para preenchimento pelo usuário), o documentário fica normalmente aberto a uma diversidade de contribuições e adquire, com frequência, uma estética de mosaico - *7 Billion Others*, *Participate*, *Life in a Day Interactive Gallery* -, em uma tentativa de colocar todas as contribuições em uma única tela. Visualizar um número crescente de contribuições (desde que o projeto não tenha limites para aceitar novo conteúdo) e ofertar ao usuário um ponto de acesso a cada uma delas representam os desafios para esse tipo de interface.

Quanto a “o que é permitido fazer” - ou o que se supõe possível de ser feito pelo participante -, segundo Gaudenzi (2013), não é o caso de listar ações possíveis. O aspecto mais relevante vem a ser o grau da liberdade oferecida ao participante, pois há consequências de caráter ontológico. A participante é capaz de falar apenas a respeito de si mesma (*Out My Window*) ou ela pode desafiar as edições do autor (*RiP: a Remix Manifesto*)? A atuação do participante é somente reativa (comentando em *Prison Valley*) ou pode ser constitutiva (*Mapping Main Street*, *The Johnny Cash Project*, *7 Billion Others*)?

¹⁸² Documentário multiplataforma - página oficial: <http://www.whatruwaitingfor.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁸³ Documentário-performance (editado ao vivo por celular): <http://overheatedsymphony.blogspot.com.br/2008/04/watch-overheated-symphony.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Para Gaudenzi (2013) inexistem, nessa concepção, um documentário participativo típico ou padrão, mas apenas níveis de participação que têm o efeito de alterar o banco de dados/conteúdo original, tornando essa forma potencialmente mais transformadora do próprio artefato do que outras. Considera bem representativos os documentários interativos: *Boston Renewed Vistas*; *7 Billion Others e Global Lives*. A lógica da interatividade reside na interruptibilidade e envolvimento de banco de dados. O usuário tem funções de explorar e configurar, o papel do autor reside na criação de condições para preencher o banco de dados e decidir o que fazer com esse banco. Para a autora, seria incorreto falar apenas sobre um tipo de documentário participativo, porque “há um número infinito de híbridos adicionando uma lógica participativa a um subjacente modo hipertextual, conversacional ou experiencial de interação”¹⁸⁴ (GAUDENZI, 2013, p. 177). Segundo a autora, o documentário final pode ser:

- um documentário performático linear – elaborado a partir da colaboração do usuário, mas conduzido por um autor (*Overheated Symphony*, *RiP: a Remix Manifesto*, *Life in a Day*, *The Johnny Cash Project*, etc.);
- um documentário interativo na Web que direciona comentários e debates (*Prison Valley*, *Havana/Miami*¹⁸⁵ [Alex Szalat e Joël Ronez, 2010], [podendo ser também incluído nesta categoria *Fort McMoney*], entre outros);
- um artefato interativo que é fechado para a audiência, mas que envolve ativamente as pessoas que retrata (*Out My Window*, *The Waiting Room*, *GDP: Measuring the human side of the Canadian economic crisis*¹⁸⁶ [Helene Choquette, 2009-10], etc.);
- um documentário locativo que reúne Conteúdo Gerado pelo Usuário (CGU), enquanto se move no espaço físico (*Rider Spoke*, *Greenwich Emotion Map*);
- um banco de dados aberto alimentado por CGU (*7 Billion Others*, *Participate*, *One Day on Earth*, *Life in a Day Interactive Gallery*, *Mapping Main Street*, etc.).

O resumo (quadro 2) a seguir apresenta, de forma sintética, as propostas conceituais dos quatro modos de interação segundo o “documentário vivo” proposto por Gaudenzi (2013) e respectivos exemplos de documentários interativos referenciados:

¹⁸⁴ Tradução nossa. Texto original: “[...] there are an infinite number of hybrids adding a participatory logic to an underlying hypertext, conversational or experimental mode of interaction”.

¹⁸⁵ *Havana/Miami* (web documentary series), produzido pela Upian, é similar a *Gaza Sderot*, ao examinar os dois lados da fronteira entre Estados Unidos e Cuba por meio da vida de 12 pessoas em Havana e em Miami. Informações sobre o projeto e acesso: http://sales.arte.tv/fiche/761/HAVANA_-_MIAMI_LES_TEMPS_CHANGENT. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁸⁶ Site oficial: <http://gdp.nfb.ca/home>. Link inoperante. Acesso em: 17 jan. 2017.

Quadro 2 – Modos de Interação em Documentários Interativos Digitais

Modo de Interação	Exemplos de documentários interativos	Lógica de interatividade (diferentes fontes)	Função do Usuário (Aarseth) ¹⁸⁷	Papel do Autor
Hipertextual (metáfora: pular entre segmentos) (hitchhiking)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Moss Landing</i> • <i>Forgotten Flags</i> • <i>Journey to the End of Coal</i> 	Inspirada pela computação algorítmica de Turing: <ul style="list-style-type: none"> • Armazenagem limitada • Computação fechada • Comportamento fixado 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar 	Criar possíveis camadas dentro de um banco de dados fechado
Conversacional (metáfora: conversa)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>The Aspen Movie Map</i> • <i>Sim City</i> • <i>JFK Reloaded</i> • <i>Gone Gitmo</i> 	Inspirada pelos princípios de Andrew Lippman: <ul style="list-style-type: none"> • interruptibilidade • degradação graciosa • previsão futura limitada • sem padrão pré-determinado • impressão de banco de dados infinito 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Interpretar um papel • Configurar 	Criar um mundo, suas regras e o agenciamento do usuário
Experiencial (metáfora: dança)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Greenwich Emotion Map</i> • <i>Rider Spoke</i> 	Inspirada pela computação interativa (ou supercomputação de Turing): <ul style="list-style-type: none"> • interação com o mundo • infinitude de recursos de memória e tempo • evolução do sistema 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Interpretar um papel • Configurar • Poetizar 	Desenhar uma experiência em um ambiente dinâmico
Participativo (metáfora: construção)	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Boston Renewed Vistas</i> • <i>7 Billion Others</i> • <i>Global Lives</i> 	Inspirada por: <ul style="list-style-type: none"> • interruptibilidade • banco de dados em evolução 	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar • Configurar 	Criar a condição de preenchimento do banco de dados e decidir o que fazer com o banco

Fonte: The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary – Sandra Gaudenzi (2013).

¹⁸⁷ Referência a Espern J. Aarseth, especialista norueguês em estudos de jogos, teoria do hipertexto e literatura eletrônica, autor no qual Gaudenzi se baseia para definir as “funções do usuário” nos modos de interação do “documentário vivo”, segundo a obra “Nonlinearity and Literary Theory” (1994, John Hopkins University Press).

Na quarta parte deste trabalho, procede-se à aplicação, por meio de uma análise de conteúdo qualitativa, dos conceitos de abordagem e dinâmica de navegação e modos de interação. De forma exploratória descritiva, a aplicação desses conceitos é detalhada e exemplificada tomando por base algumas produções interativas estrangeiras e brasileiras. Trata-se de uma oportunidade para tanto exercitar a compreensão das proposições a que se dedicam os conceitos de Penafria (2013) e Gaudenzi (2013), como também verificar como se dá a aplicabilidade conjunta dessas proposições para a identificação de tipos de produções documentais interativas no suporte digital, pertencentes ao novo gênero aqui estudado.

4 ANALISANDO O GÊNERO SOB NOVALENTE

Inicia-se este capítulo com uma reflexão e justificativa acerca da utilização da análise de conteúdo qualitativa, considerando aspectos que envolvem a narrativa em um ambiente virtual e presentes, portanto, na produção documental interativa no suporte digital. Em seguida, procede-se à análise de produções existentes que exemplificam o novo gênero, com a aplicação de conceitos de forma exploratória descritiva.

A exploração e aplicação de conceitos que se pretende realizar podem ser justificadas pela metodologia de análise qualitativa de conteúdo, em que

[...] a análise de conteúdo já não é considerada exclusivamente com um alcance descritivo [...], antes se tomando consciência de que a sua função ou o seu objetivo é a *inferência*”, (BARDIN, 1988, p. 21-22, grifos do autor), seja ela baseada ou não em indicadores quantitativos. (DUARTE; BARROS, 2008, p. 283).

Tal opção é corroborada por ressalva feita por Krippendorff (1990), para quem deve-se estabelecer algum objetivo de pesquisa como ponto de partida, reconhecendo, porém, que “muitos analistas partam do extremo oposto, isto é, dos dados disponíveis, para deles extrair alguma ideia interessante sobre o que pesquisar” (KRIPPENDORF apud DUARTE; BARROS, 2008, p. 291).

Acerca dessa inversão do ponto de partida,

Bardin (1988) é um dos que adotam esse procedimento ao propor como primeira atividade da análise de conteúdo a leitura flutuante, ou seja, o contato com os documentos a serem analisados, visando conhecer o texto e deixando-se invadir por impressões e orientações. Isto ocorre principalmente em domínios de investigação pouco explorados, em que faltam ao mesmo tempo a problemática de base e as técnicas a utilizar. Essa perspectiva não invalida a utilização da análise de conteúdo como instrumento de verificação de hipóteses. (DUARTE; BARROS, 2008, p. 291).

Quanto à pesquisa científica, de acordo com Bauer (2002), “nenhum método – nem mesmo a análise de conteúdo – é capaz de substituir uma boa teoria e um problema de pesquisa sólido” (BAUER apud DUARTE; BARROS, 2008, p. 291), entendimento que é reforçado por Kientz (1973): “não devemos esquecer que a análise de conteúdo é apenas um instrumento, um meio à disposição da pesquisa, jamais um fim em si” (KIENTZ apud DUARTE; BARROS, 2008, p. 291).

Penafria (2009), no que se refere à realização da análise de conteúdo de um filme, destaca que a mesma considera o filme como um relato, tendo em conta seu tema e sua aplicação. A análise implica, inicialmente, na identificação do tema sobre o qual trata o filme, em que “... (o melhor modo [...] é completar a frase: Este filme é sobre ...). Em seguida, faz-se um resumo da história e a decomposição do filme tendo em conta o que o filme diz a respeito do tema” (PENAFRIA, 2009, p. 6), ao que a autora denomina como “dinâmica da narrativa”.

Para Carlos Caires (2007), são muitas as abordagens possíveis para se conhecer uma narrativa, evidenciando três tipos essenciais propostos por Jean-Louis Dufays (1991):

[...] primeiro, uma aproximação exegética ou interpretativa, onde o texto é considerado como uma obra dotada de um sentido canónico, que o leitor ou o crítico deve restituir em total fidelidade com as intenções do autor; segundo, uma aproximação imanente, onde se situa a corrente estruturalista que considera o texto como um sistema de signos fechados, onde a análise é feita sem referentes externos; terceiro e por último, a aproximação contextual que analisa o texto nas suas relações com a realidade exterior, ou a partir de outros textos. (DUFAYS apud CAIRES, 2007, p. 72).

Porém, como entender a estrutura de uma narrativa em um artefato interativo?

Caires (2007), ao levantar a questão sobre como se dá a narrativa interativa, evidencia um contrassenso sugerido por ela.

Pois, se por um lado a narrativa nos dirige por um caminho seguro, por outro possibilita-nos diversos percursos à escolha, através da interactividade. Poucos são, ainda, os autores ou teóricos que propõem uma definição clara para a narrativa interactiva. (CAIRES, 2007, p. 72).

O autor apoia-se em Serge Bouchardon (2003) e Jean-Louis Weissberg (2002) para essa tentativa. Bouchardon (2003) entende consistir a narrativa interativa na soma de quatro aspectos essenciais: apresenta uma sucessão de eventos que compõe uma história; sua principal representação se dá por meio da narração; evoca uma programação informática, menos ou mais aberta; implica na participação ativa dos usuários (BOURCHARDON; GUITALLA apud CAIRES, 2007, p. 72).

Weissberg (2002) traz a perspectiva de que a narrativa interativa coloca em relação: a atividade da escrita e a narrativa produzida; o autor e as personagens; a interpretação e a organização material do dispositivo e “introduz a noção de ‘Spect-acteur’ (Espect-actor) na perspectiva daquele que comete ou deve cometer uma acção perante um determinado dispositivo cênico” (WEISSBERG apud CAIRES, 2007, p. 72).

Segundo Caires (2007), independentemente de quais definições ou delimitações sejam utilizadas, existe aproximação evidente do entendimento que se tem por narrativa e o que se deseja definir como narrativa interativa, em que noções subjacentes à primeira produzirão eco na segunda, repercutindo nesta os mesmos elementos integrantes da narrativa, como as noções de sequência, ordem e duração, as funções dos personagens, nós e índices do texto. Uma “narrativa interactiva quer-se segmentada [...] permitindo assim alterações na sequência temporal dos factos narrados. A segmentação [...] irá permitir a navegação pelos seus diversos elementos, por parte do leitor” (CAIRES, 2007, p. 73). Segundo o autor, tal segmentação permite certa reordenação da história e a consequente possibilidade de escolhas, as quais, exatamente por serem possíveis, demandam a previsão de ramificações ou bifurcações em determinados momentos, implicando em um momento de suspensão da narrativa oferecida ao espectador, ou seja, a história não avança enquanto não houver uma seleção.

A narrativa interactiva é não linear. Isto é, é possível uma alternância da ordem dos diversos momentos da história, através de uma escolha (muitas vezes prevista ou previsível), seja ela objectiva ou subjectiva. É claro que este efeito de intermitência e alternância é perverso, na medida em que todas as histórias seguem um eixo temporal linear induzido através do discurso. (CAIRES, 2007, p. 73).

Caires (2007) interpreta que, previamente à experiência empreendida por Alain Resnais¹⁸⁸, cineastas e artistas buscaram basear os modos de criação das suas obras por meio da apresentação de narrativas múltiplas, partindo tanto dos mais diversos dispositivos disponíveis quanto da complementaridade entre modos distintos de narração¹⁸⁹. Baseando-se em Dinkla (1996), o autor destaca que o momento representou um tipo de “inauguração da narrativa cinematográfica interativa”: era permitido ao público fazer escolhas, a cada um construir sua história, seguir itinerários divergentes. Ao serem ofertadas essas experiências de “ projecção múltipla, dava-se início aos ambientes imersivos, mundos virtuais e relações interactivas com os espectadores. Estávamos no início de uma relação mais interactiva entre o espectador e a imagem em movimento” (DINKLA apud CAIRES, 2007, p. 77).

¹⁸⁸ Caires (2007) faz referência a uma tentativa arrojada de Alain Resnais com o “bi-filme” *Smoking/No Smoking* (1993), que representou uma primeira abordagem à desconstrução da narrativa cinematográfica, sendo composto por dois filmes que devem ser visionados separadamente, mas na ordem que o espectador escolher.

¹⁸⁹ Em nota, o autor sugere que sejam vistos os trabalhos de Josef Svoboda e Alfréd Radok, *Laterna Magika* (1958) e Polyekran, *A Mirror of My Country* (1967). Ou, ainda, *Glimpses of the USA* (1959), de Charles e Ray Eames.

Com o advento da tecnologia digital, afirma Caires (2007), tornou-se mais espontânea a desconstrução da narrativa para um formato interativo. Foi abandonada uma estrutura menos permeável por uma organização da narrativa, atribuindo-se um papel preponderante ao espectador. Novas tecnologias possibilitaram a difusão e propaganda dos filmes em formato DVD e permitiram uma abordagem diferente, em que “a imagem, digitalizada, torna-se manipulável, e até mesmo jogável, autorizando alterar a ordem de mostragem dos diferentes segmentos do filme” (CAIRES, 2007, p. 78). Tem-se, portanto, como viável que a segmentação – ou fragmentação - da narrativa interativa possa ser analisada por meio do entendimento, entre outros possíveis, de como a camada da narrativa e a lógica de ligação (links) se estruturam na interface do webdocumentário e do documentário interativo. As possibilidades de “sequências” de narrativa não são apresentadas ao usuário de forma ordenada, dado o caráter não linear subjacente à natureza do meio interativo e segundo o qual se pode fazer uma ou diferentes escolhas.

Ribas (2003), em uma tentativa de conceituar webdocumentário, faz a seguinte proposição centrada em micronarrativas, com base em um projeto experimental¹⁹⁰ realizado na Universidade Federal da Bahia (UFBA):

A construção das páginas através de micronarrativas organiza a informação de maneira fragmentada, mas articulada dentro da totalidade do documentário, oferecendo níveis de aprofundamento e integrando formatos distintos. Tanto entrevistas em texto, como em áudio e vídeo, podem ser divididas por assunto e reorganizadas, tendo em vista a fácil movimentação do usuário na busca por informações. (RIBAS, 2003, p. 108).

Em um trabalho intitulado “Os webdocumentários e as novas possibilidades da narrativa documental”¹⁹¹, Marcelo Bauer (2011) levanta a questão acerca de dois aspectos transversais presentes em projetos, tanto interativos quanto participativos: a não linearidade do discurso narrativo e o emprego de “formas de expressão” variadas, além do uso de vídeo. Destaca-se a relevância do conceito da não linearidade em uma narrativa interativa, na qual a

¹⁹⁰ Trata-se do trabalho de conclusão de curso de Jornalismo *Maracangalha.com – Um web documentário sobre uma vila no recôncavo baiano*, de autoria de Beatriz Ribas. Disponível em: <http://docplayer.com.br/10783043-Maracangalha-com-um-web-documentario-sobre-uma-vila-do-reconcavo-baiano.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

¹⁹¹ O artigo foi baixado em 10 de junho de 2015 a partir de link no site da Cross Content, o qual já não se encontrava mais disponível em última verificação realizada. A empresa cita a publicação do artigo no livro “Avanca Cinema 2011” junto ao currículo de Marcelo Bauer, informando tratar-se de publicação que reúne todas as pesquisas apresentadas no festival português daquele ano, conforme informações disponíveis no link <http://www.crosscontent.com.br/marcelo-bauer/>. No site da Avanca - <http://www.avanca.com/pt/node/50> -, a publicação é referenciada, trazendo como dados: “Avanca Cinema 2011 - Coordenação de António Costa Valente e Rita Capucho, autores vários, 1335 páginas, ISBN 978-989-96858-1-9”. Acessos em: 17 jan. 2017.

ordem de acesso às informações podem ser parcialmente ou não serem previamente estabelecidas pelo autor do material, permitindo que tal acesso seja parcial ou totalmente ditado pelo usuário a partir das escolhas que faz ao interagir com a interface.

Segundo Bauer (2011), ao se colocar em perspectiva as questões de linearidade e não linearidade, pode-se observar que, por exemplo, a justaposição de duas ou mais imagens podem representar, a rigor, uma linearidade do discurso, o que leva ao entendimento de que falar de não linearidade só é possível quando se observa a obra integralmente. Ressalta, entretanto, que ao se considerar individualmente apenas um trecho, permanece presente o preceito da linearidade.

A não linearidade é, então, resultado da convivência e interrelação de pequenos trechos narrativos lineares, por meio dos quais o internauta faz seu caminho. Quando se lembra que, de acordo com Murch, no cinema “o trabalho de edição não é tanto de colar pedaços, mas muito mais o de achar o caminho (2004:15), fica evidente que, nos projetos webdocumentais interativos, o internauta assume, em parte, o papel de montador/editor”. (BAUER, 2011, p. 93).

Para Bauer (2011), a solução para que o webdocumentário estabeleça um sentido narrativo que permita a compreensão da mensagem, constatada sua renúncia à linearidade, pode estar na própria gramática do cinema, em que um filme não seja mais do que uma colagem de fragmentos – mais ou menos conexos entre si – que adquirem significado de conjunto na montagem. A partir de Murch (2004), o autor traça um paralelo entre a lógica do corte e da montagem cinematográfica e um projeto não linear: no cinema, os cortes funcionam em razão de uma instantânea descontinuidade do campo visual, enquanto que no webdocumentário funcionam porque o internauta assume em parte a função do montador - transita, por sua própria conta, entre blocos de “total descontinuidade do campo visual” e monta o seu próprio significado da obra.

Percebe-se essa dinâmica própria da narrativa na produção documental interativa: ela é fragmentada face à interatividade, que por sua vez leva ao entrelaçamento da abordagem com a navegação, e destas com a interação. Ao ser segmentada em partes, a narrativa acontece por meio do uso de formatos distintos (vídeo, imagem, som, texto, etc), organizados e dispostos em diferentes camadas nas interfaces virtuais. São tais camadas e a lógica de ligação entre elas, estruturadas na interface do webdocumentário, que definem as possíveis escolhas pelo usuário durante a navegação interativa.

Portanto, entre os pontos propostos por Penafria (2013) para análise interna de um filme, foram utilizados nesta pesquisa, de forma adaptada: informações gerais relativas ao webdocumentário e documentário interativo (título, ano, autor, país e tema) e breve abordagem da “dinâmica da narrativa” sob o ponto de vista da abordagem documental e dinâmica de navegação e modos de interação na interface, não caracterizando uma avaliação do filme em si, mas do artefato interativo.

Como já percebido, os conceitos de abordagem e dinâmica de navegação de Penafria (2013) apresentados se prestam a fazer uma distinção entre webdocumentários – também válida para documentários interativos, nomenclatura utilizada por Gaudenzi (2013) -, considerando a maneira pela qual são abordados os seus temas e de que forma se dão as suas dinâmicas de navegação. Produções nas quais o tema é delimitado no espaço e definido no tempo, e em cuja navegação o usuário faz certo conjunto de escolhas por entre os diversos conteúdos disponibilizados (menus, submenus), são denominadas como de abordagem centrada e dinâmica de navegação disseminada. Outras, consideradas como de abordagem global e dinâmica de navegação cumulativa, abordam o tema de modo a possibilitar acréscimos de novas situações, experiências de vida, testemunhos ou acontecimentos, sem apresentar delimitação espacial ou definição temporal, apresentando uma estrutura que compele o usuário a novas e idênticas navegações e habilitando uma possível expansão do artefato com infinitas histórias - se este artefato estiver tecnologicamente planejado para suportá-la.

No entender de Gaudenzi (2013), sob a ótica da sua proposta de “documentário vivo”, os documentários interativos podem oferecer quatro diferentes modos de interação, os quais são parametrizados a partir da lógica de interatividade, função do usuário e papel do autor que apresentam. Estes modos são denominados *hipertextual* - a interação ocorre em saltos entre segmentos; *conversacional* – uma interação que se assemelha a um diálogo entre projeto e usuário; *experiencial* – no qual tem lugar a computação interativa relacionada a um ambiente físico; *participativo* – em que a interação colabora para construção de um projeto a ser mantido em evolução.

A seleção de produções parte de alguns exemplos citados pelas autoras para facilitar a assimilação inicial da análise, sendo mantidas ambas as citações webdocumentário e documentário interativo segundo abordagem da respectiva autora. Especificamente no caso de produções brasileiras, referida seleção levou em consideração o período entre 2010 e 2016, bem como a diversidade de temas e de autoria (independentes ou profissionais). Fica oportunamente esclarecido que a seleção dos exemplos brasileiros abrangeu projetos

denominados como webdocumentários pelos seus próprios autores e assim referenciados por instituições ligadas à área, sites diversos e pela mídia.

4.1 Uma proposta de análise para abordagem, navegação e interação

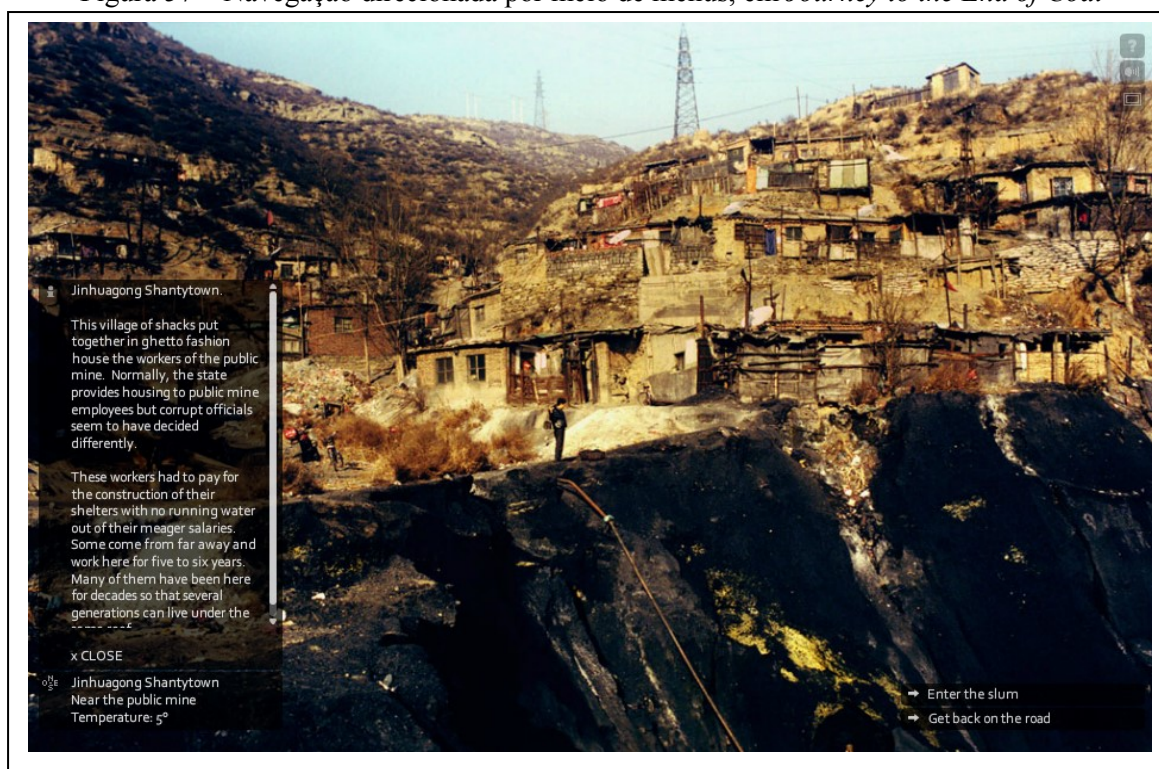
Procede-se a um exercício de inferências, por meio da aplicação exploratória descritiva dos conceitos das autoras Penafria (2013) e Gaudenzi (2013), com o intuito de verificar uma categorização conjunta, ou seja, se é viável a distinção de produções segundo uma só lente e se esta categorização ocorre de forma não conflitante. Parte-se de alguns exemplos anteriormente citados, como os documentários interativos no modo hipertextual *Journey to the End of Coal* e *Forgotten Flags*, apontados por Gaudenzi (2013) e (re) analisados a seguir.

Journey to the End of Coal, um webdocumentário estudado por Penafria (2013), trata sobre a realidade vivida pelos trabalhadores em minas de carvão da China, descritas como as mais perigosas do mundo, em meio à corrida do país pelo crescimento econômico e a um contínuo desrespeito aos direitos humanos, ao lado de poluição dos rios, desaparecimento de vales e destruição de cidades inteiras, numa época em que a China passou a ser considerada a terceira maior força econômica mundial, conforme informações visualizadas no próprio projeto.

Portanto, traz um tema claramente definido no espaço e delimitado no tempo. Sua documentação, a partir de imagens e textos com dados factuais, remete à época em que as exportações da China cresciam a um ritmo de 25% entre 2001 e 2007, tornando-o maior país exportador ao final de 2008¹⁹². Quanto ao tema, é permitido ao usuário “investigá-lo” em maior ou menor grau de profundidade, a depender do seu interesse em conhecer a realidade que cercou a extração de carvão na China naquele período. Em sua interface, predomina o uso de pequenos menus (figura 57) com opções de percursos, aos quais vão sendo integrados textos sobre imagens e novas escolhas para acessar textos informativos, com dados factuais, à medida que ocorre a navegação.

¹⁹²

Figura 57 – Navegação direcionada por meio de menus, em *Journey to the End of Coal*



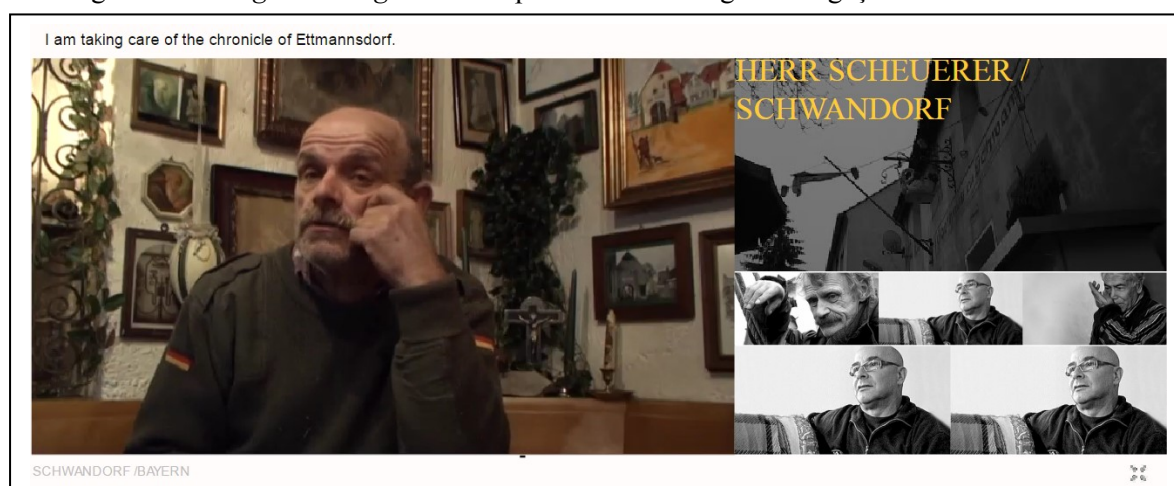
Fonte: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>.

O projeto apresenta uma estrutura de navegação em rede direcionada (ou fluxograma) - similar à demonstrada em *The Big Issue* - como uma árvore em camadas, caracterizando *Journey to the End of Coal* como um documentário interativo hipertextual com lógica de ligação (subgênero) reativa na interface, sendo a sua abordagem centrada com uma navegação disseminada.

Forgotten Flags – assim como *The Love Story Project* - é um documentário interativo baseado na ferramenta Korsakow¹⁹³. A partir de uma base de dados fechada, o usuário navega de forma intuitiva por meio de hiperlinks de vídeos organizados na interface, compondo um menu de unidades narrativas com tamanhos diferenciados (figura 58). À esquerda, uma janela principal faz a reprodução do vídeo introdutório e dos demais que passarem a ser selecionados. À direita, um conjunto de hiperlinks com imagens (ou frames), cada um correspondendo a um vídeo, apresentam tamanhos distintos entre si. Ao apontar o cursor do mouse sobre cada uma dessas imagens ou frames, surge em texto um título específico.

¹⁹³ Ferramenta de código aberto para produção de webdocumentários. Site: <http://korsakow.com>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 58 – *Forgotten Flags*: modo hipertextual com lógica de ligação reativa na interface



Fonte: <http://view.korsakow.tv/vffree/>.

À medida que o usuário seleciona um dos vídeos, outro conjunto diferente de 6 vídeos é disponibilizado, ao mesmo tempo que se dá a reprodução do vídeo escolhido na janela principal. Esta programação algorítmica (como já detalhado em *The Love Story Project*) leva a uma geração flutuante de novos hiperlinks, caracterizando o projeto como documentário interativo hipertextual com lógica de ligação (subgênero) interativa na interface. Como informado no site que hospeda o documentário interativo, *Forgotten Flags* compreende um filme, um webdocumentário, um DVD e uma instalação, tendo sido exibido pela primeira vez no site do Goethe Institute, em 2007 e, posteriormente, em Amsterdã e Bonn. O contexto do tema logo fica claro com o enunciado na página principal do site oficial:

Tem sido um relacionamento difícil por um longo tempo. A história da Alemanha tornou difícil para os alemães dizerem “Eu tenho orgulho em ser alemão”. Tudo mudou durante o verão de 2006, quando a copa do mundo de futebol, hospedada na Alemanha, fez os alemães agitarem suas bandeiras despreocupadamente¹⁹⁴. (ALEMANHA, 2007).

Na mesma página é explicado que, antes da realização da copa do mundo de futebol da Alemanha, em junho de 2006, dificilmente exibia-se uma bandeira “preta-vermelha-dourada” em espaços públicos do país. A partir do evento, ocorreu drástica mudança no relacionamento dos alemães com suas bandeiras, “mergulhando” o país nessas cores, como se a bandeira representasse o próprio futebol. Passado o evento, a maioria das pessoas recolheu novamente essas bandeiras, mas algumas permaneceram hasteadas. Seis

¹⁹⁴ Tradução nossa. Texto original: “It has been a difficult relationship for a long time. German history made it difficult for Germans to say: ‘I am proud to be German’. Everything changed, during the summer of 2006, when the soccer world cup, hosted in Germany, made Germans wave their flags unconcernedly”.

meses após o jogo final da copa, o cineasta Florian Thalhofer, junto com a fotógrafa Juliane Henrich, viajou pelo país conversando com as pessoas que não haviam ainda baixado suas bandeiras. É informado que as bandeiras que são visíveis nos dias de hoje não são as mesmas que renasceram a partir da copa - por não terem resistido ao tempo - e foram substituídas.

Trata-se um projeto cujo tema está delimitado no tempo (após a copa do mundo da Alemanha) e definido em termos de espaço (cidades alemãs), não sendo prevista a possibilidade de se deixar testemunhos. Sob esse aspecto, distancia-se de *The Love Story Project*, cuja abrangência da abordagem quanto ao tema não se define no espaço e não se delimita no tempo, ao tratar de tema que diz respeito a todas e a cada uma das pessoas, em todos os lugares.

A navegação em *Forgotten Flags* se dá de forma disseminada, em que cada escolha pode corresponder a uma navegação ora com narração do próprio cineasta, ora com testemunhos ou em espaços públicos, na qual o usuário define o seu percurso e segundo o quanto o apelo da obra motiva sua participação. É necessário destacar uma condição pré-existente: a de que uma escolha produz mais de um resultado (lógica de ligação interativa), relacionada mais a um fator de tecnologia do que ao tema em si. Trata-se da mesma dinâmica algorítmica percebida em *The Love Story Project*, porém a abordagem quanto ao tema é diferenciada entre os dois projetos. Quanto mais se navega neste último, mais e mais testemunhos sobre os mesmos aspectos emocionais e afetivos comuns a todas as pessoas do mundo, em maior ou menor grau, são absorvidos, de forma idêntica e aparentemente infinita. Em *Forgotten Flags*, este “acúmulo” está, claramente, restrito a muitos e muitos alemães e a um determinado estado emocional e afetivo atribuído somente a eles e a locais em que as bandeiras tremulam, entre outros registros que cercam o tema, feitos pelo cineasta.

Por outro lado, a possibilidade de entrevistar muitos outros cidadãos alemães que adotaram o mesmo comportamento, gerando mais e mais depoimentos a serem acrescentados e experimentados em uma estrutura de navegação que passaria à condição de idêntica e infinita, não remeteria o projeto a uma abordagem global com navegação cumulativa? Como avaliar, então?

Primeiro, é preciso destacar que não se trata de um tema de abordagem global, mas sim restrita. Parte de uma condição única vivida por pessoas de um certo país (a questão do orgulho ferido, por causa da própria história da nação... e como a copa do mundo alterou a percepção que eles tinham do próprio país) e não a qualquer pessoa e nem a todas as pessoas e não a todos e a cada um dos países. Em seguida, deve-se considerar que o artefato não permite deixar testemunhos e nem tende, tecnologicamente, para essa previsão. Como o seu tema está

delimitado, uma concessão possível, como propõe Penafria (2013), seria considerá-lo como documentário com abordagem tendencialmente global – sob um ponto de vista “localmente global”, ou seja, restrito ao universo da Alemanha e ao de todos os seus habitantes, correspondente a “todos os usuários alemães”. Portanto, numa análise exclusiva entre documentários interativos alemães, a título de exemplo, poder-se-ia considerar que a abordagem do projeto, quanto ao tema, é global. Já caracterizado como documentário no modo hipertextual com lógica de ligação (subgênero) interativa em sua interface, pode-se atribuir a *Forgotten Flags*, em um contexto geral, uma abordagem centrada com dinâmica de navegação disseminada.

A partir desses exemplos, pode-se distinguir a existência de documentário interativo, quanto ao seu tema e tipo de interação, com *abordagem centrada e navegação disseminada no modo hipertextual*, podendo apresentar *lógica de ligação reativa ou interativa* na interface. Utilizando, a seguir, os documentários interativos no modo conversacional *The Aspen Movie Map* e *Sim City*, procede-se a uma segunda análise por meio da aplicação dos conceitos de abordagem e dinâmica de navegação.

O modo conversacional, de Gaudenzi (2013), é inspirado em um tipo de interatividade que intenciona reproduzir a interação entre dois seres humanos, ou de um humano em um espaço físico. Para ela, a visão de Lippman (1987) de uma conversa ilimitada com o computador é ainda tecnicamente impossível, mas sua simulação se torna mais convincente à medida que velocidade e memória do computador se expandem. Esse caminho, entretanto, passou a ser trilhado por meio do uso da Inteligência Artificial nos jogos (interação artificial em ambientes 3D) e a extensão do ambiente da interação da tela para um espaço físico (projetos locativos). Assume-se, desta forma, que a interação com o mundo se parece com o “conversar” com esse mundo: ele está aberto a infinitas possibilidades (impressão de um banco de dados infinito) e tanto o usuário quanto o ambiente reagem em tempo real um com o outro (previsão limitada).

Em *The Aspen Movie Map* (1980), o computador foi utilizado como um simulador da realidade – a de dirigir de forma virtual e interativa pelas ruas da cidade de Aspen -, projeto no qual o autor decidiu o que poderia ser feito com essa realidade (virar numa rua, parar, tocar na parede, etc.), mas sem executar interferências durante a narrativa. Esta é vivenciada e criada em tempo real, tanto pela máquina quanto pelo usuário, sem que a interação entre eles gere algum novo conteúdo. A ação/seleção empreendida se materializa em uma próxima tela - uma nova tela, com uma nova rua -, caracterizando um nível baixo de interação, como indicado por Gaudenzi (2013). Tem-se por definido o espaço, em razão de

estar a abordagem do tema centrada na cidade de Aspen, mais especificamente em seu espaço físico. O tempo é delimitado, no mínimo, em função de uma documentação de ruas realizada em determinada época, não havendo previsão tecnológica para que essa documentação vá se atualizando ou se complementando posteriormente, agregando novas e diferentes ruas ao artefato. A navegação ocorre por meio de um menu de comandos com ações possíveis ao ato de “dirigir”, de se movimentar dirigindo pelas ruas da cidade. Pode-se assumir, portanto, *The Aspen Movie Map* como um exemplo de documentário interativo no modo conversacional com abordagem centrada e navegação disseminada.

Segundo Gaudenzi (2013), no documentário interativo *Sim City*, outro exemplo no modo conversacional, ao contrário de *The Aspen Movie Map*, a ação alimenta um algoritmo que, em retorno, gera uma cidade que inexistia antes da interação com o sistema – um efeito de retorno gerado que foi possibilitado pelo uso da inteligência artificial. A autora relata que *Sim City* vem a ser a primeira narrativa interativa que foi reconhecida como mais do que um jogo: um jogo de simulação que cria narrativa em progresso, gerando eventos variados conforme as decisões tomadas pelo usuário durante a construção e gestão de uma cidade virtual. Explica que o projeto coincide com a emergência de outras formas híbridas de “docu-games”, então denominados “Games for Change” ou “Serious Games”¹⁹⁵, desvanecendo os limites entre entretenimento e documentarismo.

Durante a navegação, além de vários tutoriais, é disponibilizado ao usuário diversos menus com múltiplas opções para construir uma cidade e administrá-la como prefeito: instalar áreas residenciais, comerciais ou industriais; erguer edifícios e também destruí-los, construir estradas e torres de energia; ajustar taxa de imposto; fazer negócios, entre outras. A depender da gestão realizado pelo jogador para desenvolver a cidade, as pessoas entram ou saem, existindo recompensas (em algumas versões) no caso de aumento da população, mas com um preço: para mantê-las na cidade, é preciso acomodá-las e atender às suas necessidades. Outro desafio são os desastres (variam entre as versões), que podem ocorrer de forma espontânea ou provocados pelo jogador, tais como: terremoto, inundação, incêndio, acidente aéreo, explosão nuclear, entre outros.

¹⁹⁵ Nota de Gaudenzi (2013): “In 2002 the movement ‘Serious Games’ was launched after the video game Americas Army proved that games could go beyond their entertainment value. [...] Another movement, ‘Games for Change’ (G4C), tried to promote the use of digital games to involve Young audiences in social issues (raising issues of race, environment, human rights, health, etc...). For more information see <http://www.gamesforchange.org/>. Recent examples might be Participatory Chinatown (2011), and One Ocean Interactive (2011)”.

Segundo a página de fãs SimCity Wiki¹⁹⁶, foram incluídos cenários em *Sim City*, abrindo uma forma diferente de jogar que se caracteriza por definir um objetivo e um limite de tempo, até então inexistentes. Tais cenários replicavam uma cidade real e até mesmo um acontecimento real (também variando entre versões), entre eles: Berna, Capital, Suíça, 1965 – tráfego excessivo; Boston, Massachussets, EUA, 2010 – fusão nuclear; Detroit, Michigan, EUA, 1972 – altos índices de criminalidade; Hamburgo, Alemanha Nazista, 1944 – fogo ocasionado pelo bombardeamento dos aliados no fim da II Guerra Mundial; Las Vegas, Nevada, EUA – invasão alienígena; Rio de Janeiro, Capital, Brasil – inundações provocadas pela elevação do nível do mar (aquecimento global); Tóquio, Honshu, Japão, 1961 – ataque do Godzilla, entre outros.

As atividades (opções de jogo) voltadas à construção de uma cidade e à sua gestão como prefeito produzem resultados a partir da perspectiva individual quanto aos temas envolvidos (social, segurança e serviços públicos, ecologia, obras públicas, economia, entre outros). A cada jogador corresponde uma história particular, uma experiência única, à qual ele pode adicionar novas histórias, à medida que (re) faz a sua gestão ou continua construindo (ou destruindo) uma cidade. É possível interagir com outros “prefeitos”, por meio do Facebook. Pode-se argumentar que essa perspectiva seja aprofundada pelas diferenças entre as cidades erguidas ou pelo cenário que “documenta” (estadunidense, chinês, alemão, brasileiro, etc.). Os “usuários-prefeitos” podem apresentar distâncias em função das suas origens, em que os aspectos culturais, políticos, educativos, sociais e econômicos influenciam suas estratégias de jogo. A experiência (ou o testemunho) de um usuário asiático e de um europeu podem acontecer partindo de diferentes abordagens aos temas do jogo, enquanto que a experiência de usuários de um mesmo país tendem a abordagens mais centradas, limitadas – pois, no jogo, é o usuário-prefeito quem “constrói” essa abordagem. Uma questão ganha relevância em razão das modificações do jogo por meio de novas versões: com os cenários, a abordagem passa a ser impactada, pois, em parte – a depender das suas escolhas para participar, como a opção a partir dos cenários pré-definidos, por exemplo -, o jogador acede a um tema com tempo e espaço definidos para cumprir um determinado objetivo. Portanto, pode-se dizer que *Sim City* é um documentário interativo conversacional com abordagem global (ou parcialmente global, a depender da versão) e com navegação cumulativa.

Tal exercício de análise pode ser expandido para os variados exemplos de webdocumentários e documentários interativos detalhados no capítulo anterior, a partir dos

¹⁹⁶ Disponível em: <http://pt-br.simcity.wikia.com/wiki/SimCity>. Acesso em: 17 jan. 2017.

modos de interação e tipos de abordagem e dinâmica de navegação, ficando demonstrado que a aplicação conjunta destes conceitos é tanto viável quanto complementar para a diferenciação dos tipos de produções existentes.

A seguir, faz-se esta mesma análise exploratória descritiva de algumas produções brasileiras, cuja seleção buscou representatividade de temas e diferentes anos de lançamento como forma de traçar um possível cenário da presença do novo gênero documental interativo no país. Predominou, para esses exemplos, a utilização do termo webdocumentário para sua descrição, em razão de assim estarem autodenominados online e igualmente citados por outras fontes na Internet.

4.2 Filhos do Tremor - Crianças e seus direitos em um Haiti devastado

O webdocumentário *Filhos do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado*¹⁹⁷ (Marcelo Bauer, 2010), com versões em português e inglês, foi produzido a partir de imagens gravadas por organizações não governamentais e agências da Organização das Nações Unidas (ONU), acerca dos graves problemas enfrentados pela população nos primeiros dias seguintes a um terremoto de 7.0 graus no Haiti, em 12 de janeiro de 2010, piorando as já péssimas condições sanitárias e de acesso à saúde e educação existentes.

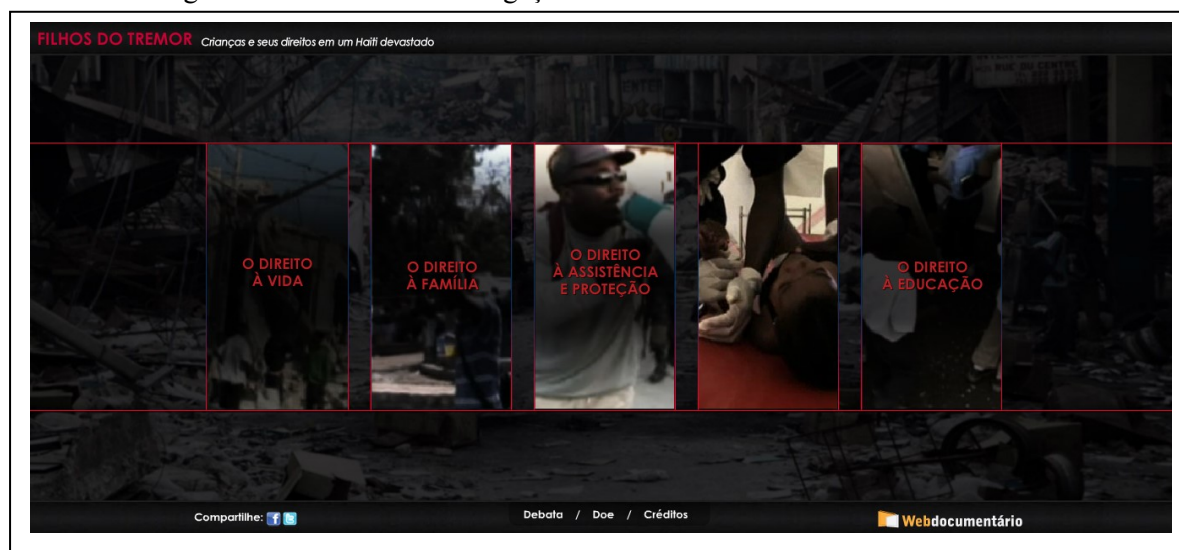
Em sua introdução, o webdocumentário apresenta um vídeo com imagens do local, às quais se sobrepõem textos, contextualizando a situação do país naquele momento, em que as crianças menores de 14 anos representavam 40% da população e haviam sido as principais vítimas da tragédia. Muitas se tornaram órfãs, outras foram afastadas das famílias e levadas ilegalmente para o exterior. Após a exibição do vídeo inicial, a interface apresenta como fundo uma imagem do local devastado, sobreposta por 5 hiperlinks com frames de vídeos identificados por títulos (figura 59) - equivalente a episódios - e uma ligeira reprodução prévia é feita ao apontar o cursor do mouse para cada um deles.

A cada episódio correspondem dois ou mais segmentos de vídeo: “O Direito à Vida” se subdivide em “Cenários” e “Mortes”; “O Direito à Família”, em “Órfãos”, “Separados das Famílias” e “Adotados ou Sequestrados”; “O Direito à Assistência e Proteção”, em “Alimentos” e “Abrigo”; “O Direito à Saúde”, em “Hospitais”, “Amputados”, “Maternidade”, “Vacinação” e “Condições Sanitárias”; “O Direito à Educação”, em

¹⁹⁷ Disponível em: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/home.html>. Acesso em: 17 de jan. 2017.

“Destruição” e “Retomada”. Esta segmentação passa a ideia de ser possível “navegar” no próprio vídeo.

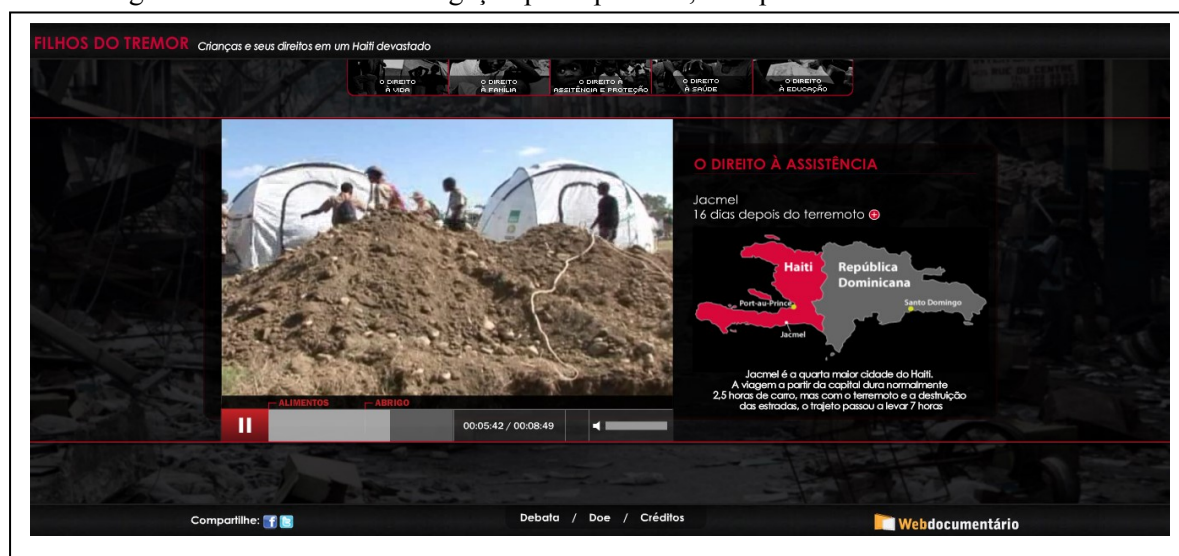
Figura 59 – Interface de navegação do webdocumentário *Filhos do Tremor*



Fonte: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/home.html>.

Ao escolher um episódio, um vídeo passa a ser reproduzido, cuja duração pode variar entre 3 e 9 minutos, apresentando o menu com os títulos dos segmentos, por meio do qual o usuário pode assistir tais partes do vídeo na ordem que desejar, porém sem possibilidade de avançar ou retroceder as cenas em qualquer uma delas.

Figura 60 – Interface de navegação por hiperlinks, em episódio de *Filhos do Tremor*

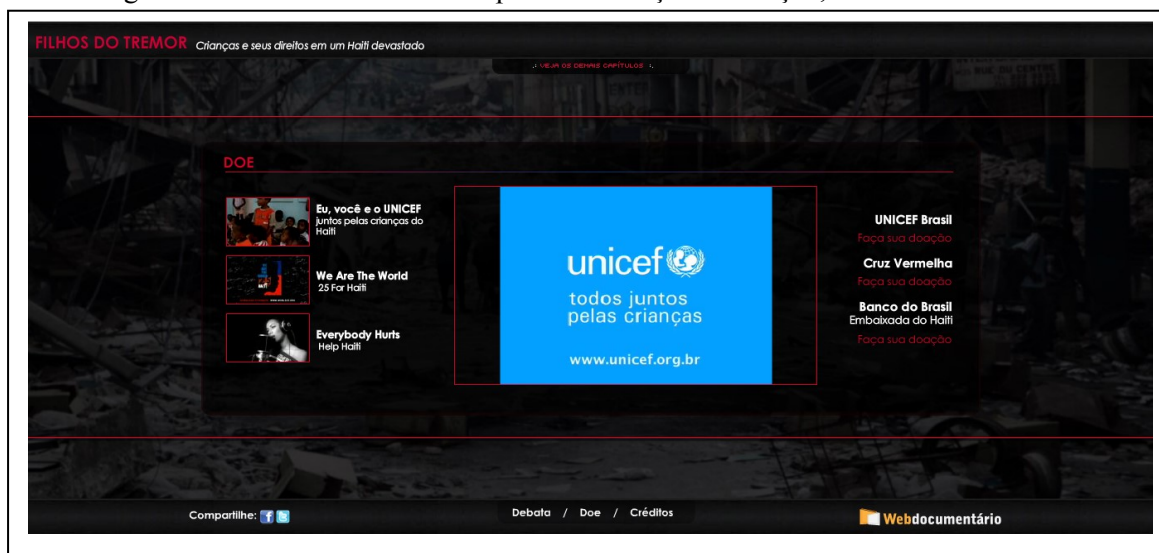


Fonte: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/assistencia.html>.

Nos primeiros segundos da exibição, surgem ao lado da janela novas legendas com hiperlinks para identificar pessoas ou fornecer outras informações – que variam a cada episódio reproduzido –, como a íntegra de capítulos da Convenção sobre os Direitos da Criança, mapas ilustrativos, dados estatísticos e identificação de entrevistados, às vezes com hiperlinks relacionados que resultam na visualização de outras informações na mesma área (figura 60).

Tais imagens, ao serem apontadas com o cursor do mouse, tornam-se coloridas. Também ao final da reprodução de cada vídeo, outra opção idêntica surge ao lado da janela de exibição. A seleção de qualquer um dos episódios recompõe a interface, ou seja, a exibição de novo vídeo faz uma atualização imediata de página. A interface oferece links externos para compartilhamento em redes sociais e um menu com opções para “Debate” – inoperante na ocasião desta pesquisa, remetendo ao resultado “página não encontrada” - e “Doe” (figura 61), que leva a uma nova interface com vídeos de sensibilização para doação financeira pelo usuário e com links que o direcionam para páginas da Unicef, Cruz Vermelha ou Banco do Brasil/Embaixada do Haiti.

Figura 61 – Interface com vídeos para arrecadação de doação, em *Filhos do Tremor*



Fonte: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/doe.html>.

Filhos do Tremor apresenta aspectos típicos de um documentário interativo no modo hipertextual com lógica de ligação reativa na interface, sendo constituído por uma base de dados fechada e comportamento fixado, com navegação ponto a ponto – uma seleção, um resultado. Aproxima-se, portanto, dos documentários interativos *Moss Landing*, *The Big Issue*, *Becoming Human*, *Journey to the End of Coal* e *Diamond Road Online*, entre outros. A

abordagem quanto ao tema é claramente definida no espaço e no tempo – ocasião do terremoto no Haiti em janeiro de 2010 – sendo, portanto, do tipo centrada. Sua navegação se dá de forma disseminada, basicamente amparada em menus e submenus. Ainda que a formatação em episódios dê a impressão de uma navegação igual e idêntica, isso não ocorre em relação ao tema – que aqui acede a situações e histórias não iguais para todos e cada um - e, sim, quanto à estrutura oferecida na interface.

4.3 Rio de Janeiro - Autorretrato

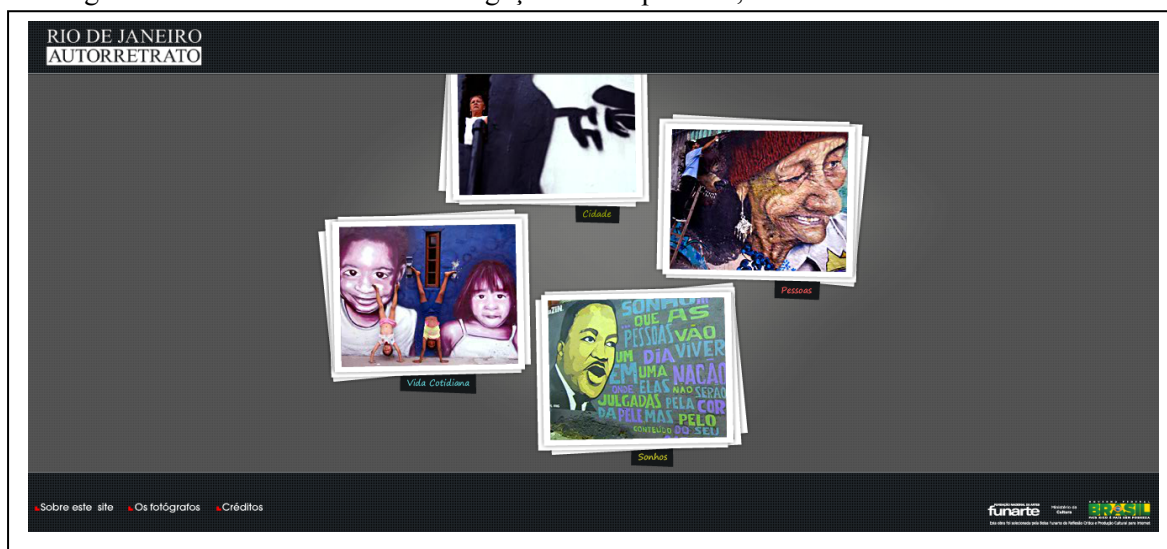
*Rio de Janeiro – Autorretrato*¹⁹⁸ (Marcelo Bauer, 2011) é um projeto transmídia que compreende, além do webdocumentário, um filme com versões de 15 minutos para o cinema e 26 minutos¹⁹⁹ para televisão. Seu tema social é explorado a partir da visão de três fotógrafos do Complexo da Maré, no Rio de Janeiro, formados pela Escola de Fotógrafos Populares. AF Rodrigues, Jaqueline Félix e Ratão Diniz narram suas vidas em meio a um cenário cheio de contrastes, marcando a distância entre a realidade e a posição de cartão postal brasileiro que a cidade ocupa, como uma das mais bonitas do mundo. Os fotógrafos fazem um retrato das alegrias que permeiam o dia a dia, ao lado das dificuldades enfrentadas por quem convive com a violência e em meio a condições urbanas muito precárias.

O projeto apresenta em sua introdução um vídeo com pequenos depoimentos e imagens relativas aos três fotógrafos retratados e, a seguir, como um videoclipe, imagens estáticas de pessoas e locais da cidade se sucedem, não havendo opções de navegação além do comando de “Pular intro”. Ao final dessa exibição, nova interface é apresentada (figura 62), subdividida em quatro janelas temáticas – “Cidade”, “Pessoas”, “Sonhos” e “Vida Cotidiana” – correspondendo a elas uma foto respectiva, sendo simulado sob cada foto um conjunto de fotografias, amontoadas umas sobre as outras. Ao se apontar o cursor do mouse para cada uma das janelas temáticas, a interface se recompõe e desfaz o agrupamento, formando um mural dinâmico com 9 fotos, dispostas em 3 colunas e 3 linhas. Apontando-se novamente o cursor do mouse para qualquer imagem, dá-se nova alteração formando um painel gigante, com uma só imagem e um pequeno texto alusivo à temática em um dos quadrantes inferiores. A navegação é igual para todos os temas, variando apenas imagens e textos (figura 63).

¹⁹⁸ O projeto foi vencedor do 33º Prêmio Vladimir Herzog de Anistia e Direitos Humanos, categoria Internet, entre outras premiações e distinções para curta e média metragens. Disponível em: <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

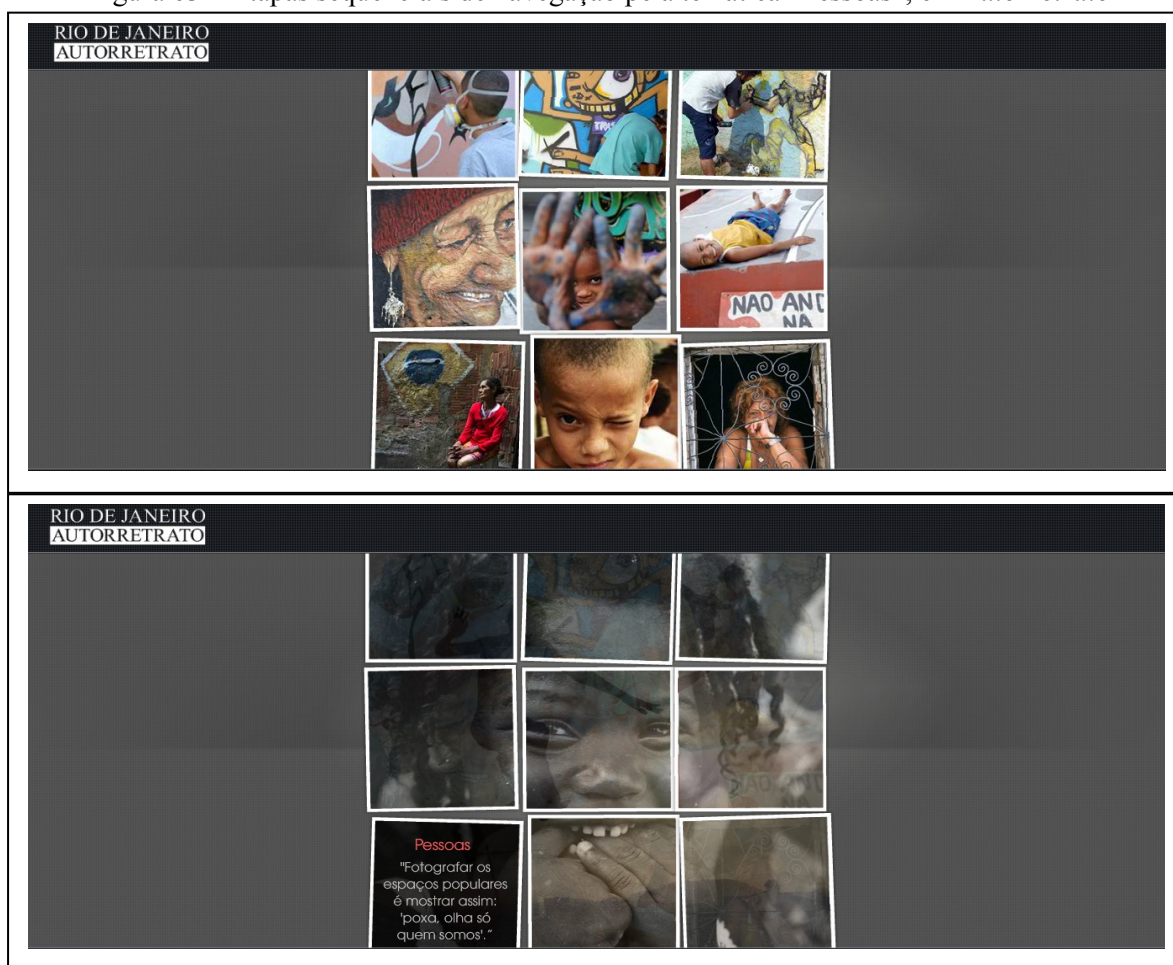
¹⁹⁹ A versão de 26 minutos do filme pode ser visualizada em: <http://curtadoc.tv/curta/povosidentidade/rio-de-janeiro-autorretrato/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

Figura 62 – Interface inicial de navegação com hiperlinks, em *Rio de Janeiro - Autorretrato*



Fonte: http://riodejaneiroautorretrato.com.br/dev2011/Content/Swf/index_portugues.html.

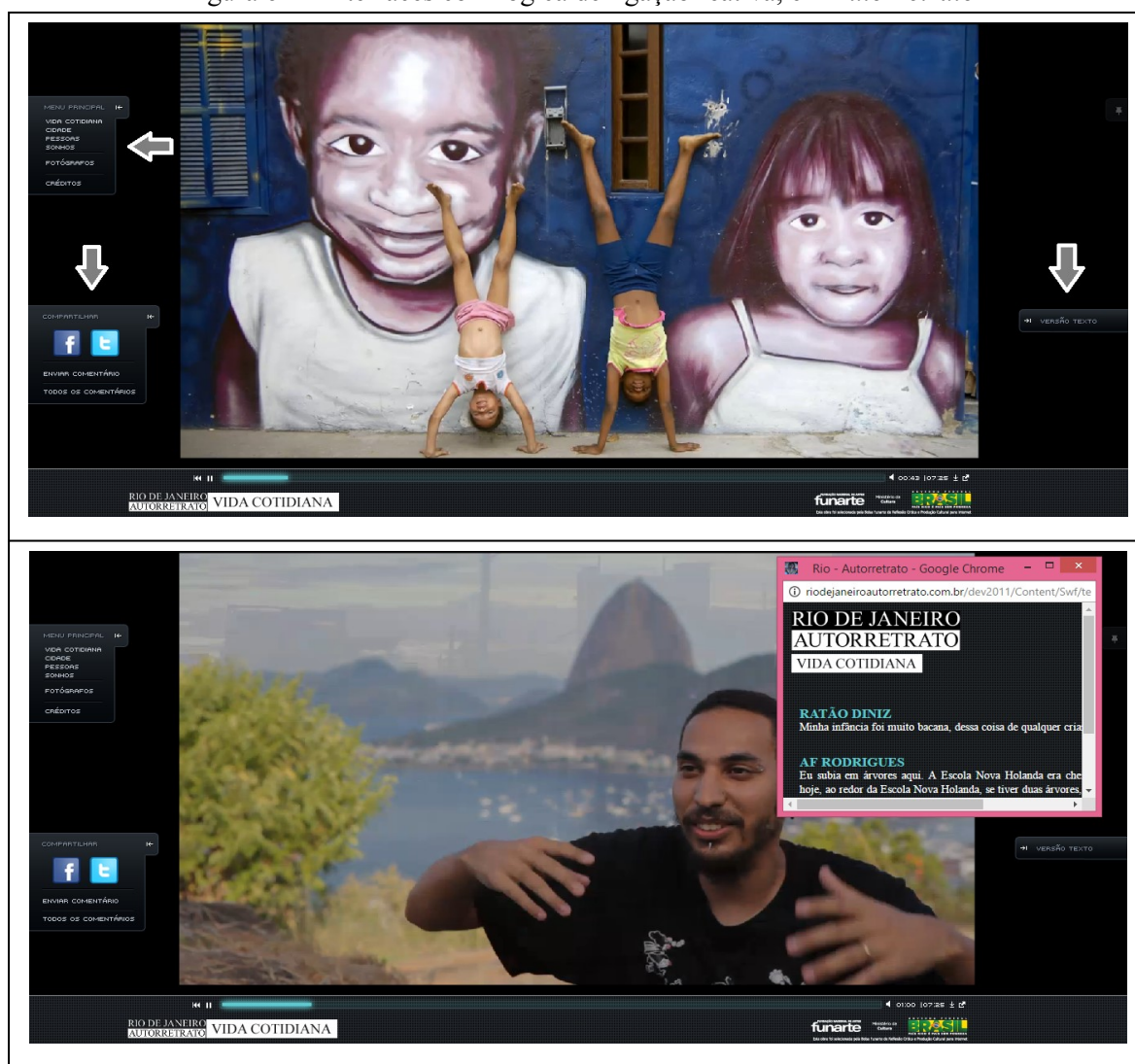
Figura 63 – Etapas sequenciais de navegação pela temática “Pessoas”, em *Autorretrato*



Fonte: http://riodejaneiroautorretrato.com.br/dev2011/Content/Swf/index_portugues.html.

Só é possível um clique em um mesmo mural, que direciona o usuário para um só resultado: a exibição de um vídeo – que pode variar entre 5 e 7,5 minutos - contendo depoimentos dos três fotógrafos e locações que retratam pessoas dentro da perspectiva temática. São oferecidos ao usuário os comandos de pausar e recomeçar, mas não há como acelerar ou retroceder as cenas e nem ir diretamente ao final do vídeo. O final da reprodução remete o usuário ao menu principal, sem a necessidade de alguma ação. Alguns ícones (figura 64) surgem na interface durante a reprodução do vídeo.

Figura 64 – Interfaces com lógica de ligação reativa, em *Autorretrato*



Fonte: http://riodejaneiroautorretrato.com.br/dev2011/Content/Swf/index_portugues.html.

Ao serem clicados, os ícones apresentam os menus possíveis de navegação: a seta superior à esquerda dá acesso a “Retornar ao menu principal” (janelas temáticas), “Vida cotidiana”, “Cidade”, “Pessoas”, “Sonhos”, “Fotógrafos” e “Créditos”. A caixa de diálogo

logo abaixo dá acesso a links para compartilhamento em redes sociais, para “Enviar comentários” e para “Exibir todos os comentários”. À direita, o bloco de texto dá acesso a “Versão texto” – escolha que abre janela sobreposta com transcrição das falas dos fotógrafos no vídeo.

Autorretrato apresenta características de um documentário interativo no modo hipertextual, similar nesse aspecto a *Filhos do Tremor*, apresentando uma lógica de ligação reativa na interface e uma base de dados fechada. Aproxima-se, segundo as estratégias de participação do usuário propostas por Gaudenzi (2013) – quem, o que e quando – dos projetos *Out My Window* e *The Thousandth Tower*, pois em *Autorretrato* se dá o fenômeno dos sujeitos-produtores, em que os sujeitos retratados se envolvem em alguma fase do projeto – pré, produção (neste caso em autorrepresentação) ou pós. Como sujeitos-produtores, os fotógrafos trazem ao webdocumentário seus olhares e pontos de vista, abrindo espaço para evidenciar a imagem dos próprios moradores acerca da sua cidade, no caso o Rio de Janeiro. O projeto apresenta uma abordagem centrada e uma navegação disseminada.

A abordagem, limitada ao município carioca, também permite extrapolar essa realidade enfrentada pelos moradores de bairros populares para outras grandes cidades de países em desenvolvimento, possibilitando igualmente que eles questionem a forma pela qual veem a sua própria realidade e o que fazem para modificá-la. Da mesma forma, infinitos fotógrafos que enfrentam as mesmas condições podem produzir novos filmes, numa possibilidade de trazer novas navegações idênticas dentro da mesma temática.

Assim como justificado por Penafria (2013) com o exemplo de *Defense d’afficher* (webdocumentário sobre 8 artistas de rua, apresentados em 8 vídeos), em *Autorretrato* também não é possível deixar algum testemunho, mas percebe-se uma estrutura que tende para o acréscimo de outras navegações idênticas e infinitas. Com potencial para ser constituída por infinitos filmes sobre moradores de bairros populares de outras metrópoles ao redor do mundo, se aproximando de *Out My Window* - que avançou nesse sentido de forma inovadora, através de outro projeto vinculado, *Participate*.

4.4 Caminhoneiras, um Webdocumentário

*Caminhoneiras, um Webdocumentário*²⁰⁰ (Ailime Kamaia e Luzimary Cavalheiro, 2012), foi premiado como a Melhor Produção Multimídia do Sul do Brasil nos âmbitos

²⁰⁰ Webdocumentário produzido e dirigido pelas autoras para um trabalho de conclusão de curso (TCC) da Universidade Positivo, em Curitiba (PR), em 2012. Em 2014 foi iniciada modernização em nova versão para

regional e nacional do Intercom 2013. Obteve segunda colocação no Projeto Jornalístico Livre pelo 18º Prêmio Sangue Novo no Jornalismo Paranaense, organizado pelo Sindicato dos Jornalistas Profissionais do Paraná, sendo aguardado o lançamento de outra versão modernizada do projeto.

O webdocumentário explora o universo das mulheres que trabalham na estrada, em um mundo que é por tradição masculino, por meio da autorrepresentação de quatro mulheres – Alessandra Ferreira da Silva (sem apelido-ES), Clari Rodrigues (Pancadinha-PR), Rosângela Silva Santos (Cigana-PR) e Rosi Silva da Cunha (Ronaldinha-RS). Essas caminhoneiras fazem relatos, por meio de vídeos e fotos, sobre seu cotidiano, sua profissão, família, amores, alimentação, vaidade, segurança, drogas e diversas outras histórias. Sem apresentar uma introdução, a interface inicial (figura 65) do webdocumentário oferece o link “Como navegar”, que direciona para uma página explicativa com um bloco de texto que contextualiza o projeto. Nele se lê que as caminhoneiras são minoria na profissão e vivem rotina diferenciada de trabalho em relação a outras mulheres: dias seguidos fora de casa, refeições feitas em restaurantes e incerteza quanto à próxima cidade de destino.

Figura 65 – Interface introdutória e de navegação inicial, em *Caminhoneiras*



Fonte: <http://webdoccaminhoneiras.wix.com/site>.

O usuário procede à navegação por meio de menus dinâmicos com metáforas gráficas - ícones - no rodapé da interface. Ao apontar o mouse para um ícone, surge um texto que confirma sua temática. São disponibilizadas 9 principais categorias de temas para navegação: “Profissão”, “Histórias”, “Alimentação”, “Drogas”, “Família”, “Vaidade”, “Amores”, “Segurança” e “Extras” (nesta categoria encontram-se as subcategorias “Personagens”, “Making Of”, “Serviços”, “Glossário” e “Outras histórias”).

Em cada categoria e subcategoria, a interface (figura 66) pode apresentar uma combinação de uma ou duas janelas de exibição de vídeos (sempre hospedados no YouTube), uma delas principal, maior, e outra menor. Um menu lateral com hiperlinks remete para: novos vídeos; ícones para acesso às demais categorias principais e a subcategorias de “Extras”; mural com fotos legendadas e que podem ser ampliadas; textos com recomendações ou informações adicionais; ainda, a opção “Conte sua história” - um link para página com formulário que permite o testemunho de outras caminhoneiras. A duração dos vídeos varia de 1,5 a 4,5 minutos, com imagens capturadas sempre dentro de um caminhão, diferentemente das fotos, capturadas em situações e ambientes diferenciados. Em todas as interfaces, o menu “Webdoc Caminhoneiras” é mantido na lateral para retorno direto ao menu principal, o mesmo critério valendo para o link que dá acesso ao compartilhamento em rede social.

Figura 66 – Exemplo de interface de navegação, em *Caminhoneiras, um Webdocumentário*



Fonte: <http://webdoccaminhoneiras.wix.com/site>.

Na categoria “Extras” e na subcategoria “Personagens”, a interface traz um mural inicial com as fotos das quatro personagens. Ao clicar em uma das fotos, nova interface se recompõe, gerando novo mural de fotos legendadas e possíveis de serem ampliadas, tendo ao lado uma foto e um texto compondo o perfil da personagem selecionada (figura 67).

Figura 67 – Interface apresenta lógica de ligação reativa, em *Caminhoneiras*



Fonte: <http://webdoccaminhoneiras.wix.com/site>.

A subcategoria “Glossário” traz uma relação de termos (linguajar “caminhonês”) utilizados por caminhoneiros e seus significados. “Serviços” apresenta dicas e recomendações

sobre postura e alimentação no desempenho da profissão. “Outras histórias” traz depoimentos sobre a mulher em seus papéis como “mãe caminhoneira” e “filha caminhoneira” e acesso a “Conte sua história”. Trata-se de um webdocumentário assumidamente global, sem delimitação de espaço e tempo, com a possibilidade de se deixar testemunhos e elevado potencial para se adicionar novas histórias. A baixa imersividade nas interfaces é compensada pelo apelo dos testemunhos e volume das histórias pessoais. A navegação é extremamente disseminada em menus e submenus, criando alguns níveis de percursos pelo usuário.

Caminhoneiras apresenta características de um documentário interativo no modo hipertextual, com lógica de ligação reativa nas interfaces. A previsão de “Conte a sua história” (formulário) aberta ao usuário não resulta em alteração do webdocumentário (na versão atual, podendo ser diferente na atualização em andamento) – as histórias porventura “contadas e enviadas” por usuárias na opção oferecida não aumentam o grupo de personagens e experiências. Guarda, entretanto, um potencial elevado para se tornar um “documentário em evolução”, por meio da inclusão continuada de novas personagens e suas respectivas experiências de vida – como em *7 Billion Others*. Ou ainda, a depender do uso de novos recursos tecnológicos, se desdobrar em um documentário interativo experiencial - alimentado diretamente por personagens a partir da vivência de suas experiências nos diversos espaços físicos, como estradas, cidades, restaurantes, momentos com as famílias, etc. – se espelhando, por exemplo, em *Rider Spoke*: lançando mão como suporte de movimento os caminhões e, de interatividade, os telefones celulares das caminhoneiras. Aproxima-se também de projetos como *Out My Window* e *The Thousandth Tower*, ao estar evidente a participação, das caminhoneiras, como produtores-sujeitos – assim como em *Rio de Janeiro - Autorretrato* –, envolvidas na fase de produção (autorrepresentação).

4.5 Webdoc Graffiti

O projeto *Webdoc Graffiti*²⁰¹ (Giovanni Francischelli, 2012-13), produzido pela Doctella, foi contemplado no Edital ProAC da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, Edital de Co-Patrocínio para Primeiras Obras do Centro Cultural Ruth Cardoso e Lei Federal de Incentivo à Cultura/Lei Rouanet, além de ter sido selecionado para o Edital Cartografias Colaborativas do Ministério da Cultura. O projeto dá visibilidade e valoriza a presença do graffiti, enquanto arte, na transformação visual de grande parte das milhares de ruas da cidade

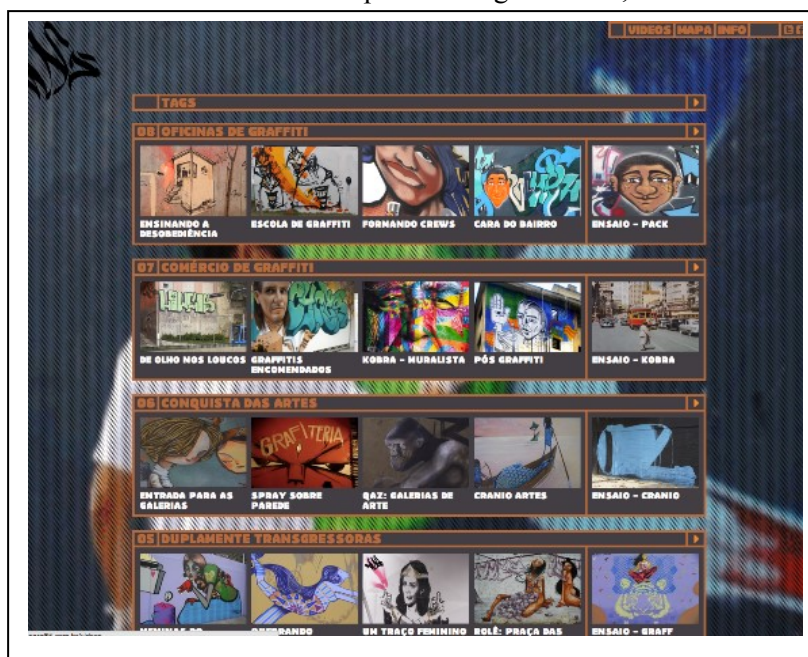
²⁰¹ Disponível em: <http://www.webdocgraffiti.com.br>. Acesso em: 17 jan. 2017.

de São Paulo por um longo período, resultante de uma expressão artística que tornou a cidade famosa, em razão da grande quantidade desse tipo de arte exibida em muros e paredes de ruas.

Webdoc Graffiti identifica, mapeia e dá voz aos realizadores das performances em uma abordagem que tenta demonstrar o quanto esses trabalhos artísticos constroem e valorizam espaços, permitindo novos olhares para os cenários urbanos e seus cotidianos. De acordo com a Doctella²⁰², e segundo o próprio projeto, enquanto documentário interativo sobre a arte urbana na capital paulista ele destaca a criação espontânea, nas ruas, da arte do graffiti e também o fato de que os ambientes da cidade constituem um grande terreno, com locais diversificados, para experimentação pelos artistas. Nesses sítios permite-se uma liberdade que não poderia existir em outros espaços, como museus ou galerias de arte.

Na interface inicial, o usuário pode navegar de forma georreferenciada escolhendo “Mapa” no menu superior ou “Tags”, ou ainda selecionar um dos vídeos agrupados em 8 episódios – com depoimentos, entrevistas e performances de artistas ligados à cultura graffiti em São Paulo. Cada episódio apresenta também um ensaio – vídeo poético que leva a uma exploração e experimentação do tema sob uma perspectiva mais pessoal (figura 68).

Figura 68 – Interface inicial com episódios segmentados, em *Webdoc Graffiti*

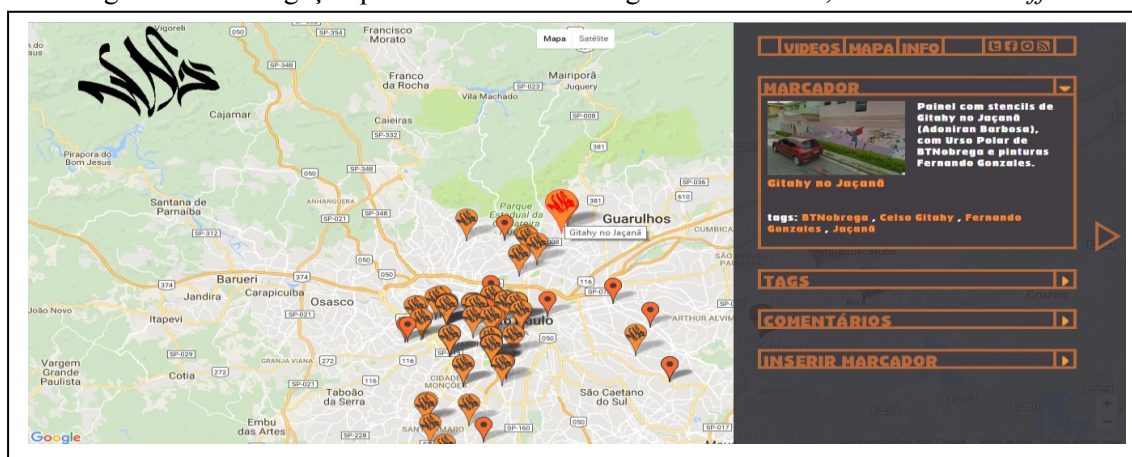


Fonte: <http://www.webdocgraffiti.com.br>.

²⁰² Produtora responsável, cujo projeto foi contemplado no Edital ProAC da Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, no Edital de Co-patrocínio para Primeiras Obras do Centro Cultural Ruth Cardoso e na Lei Federal de Incentivo à Cultura/Lei Rouanet, além de selecionado para o Edital Cartografias Colaborativas do Ministério da Cultura. Disponível em: <http://doctela.com.br/webdoc/webdoc-graffiti/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

A navegação a partir da seleção de “Tags” leva à visualização de um mapa georreferenciado com marcadores (pins) dos trabalhos de acordo com a sua localização na cidade e, ao lado, um box de menus com as opções “Marcador”, “Tags”, “Comentários” e “Inserir marcador”. A seleção de um marcador (figura 69) no mapa traz como resultado uma foto e as informações do graffiti respectivo, disponibilizadas junto ao menu da interface.

Figura 69 – Navegação por meio de marcador georreferenciado, em *Webdoc Graffiti*

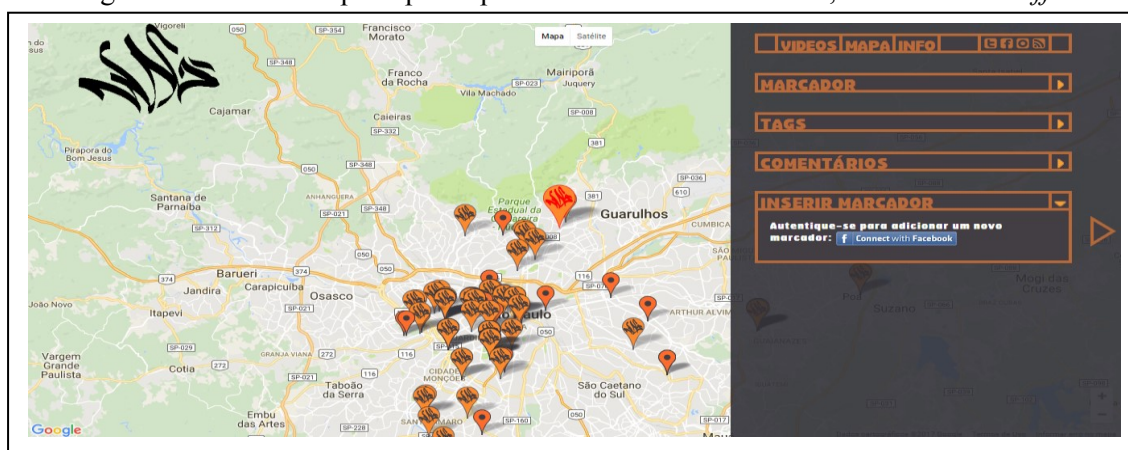


Fonte: <http://www.webdocgraffiti.com.br>.

Ao escolher “Tags”, abaixo de “Marcador”, o usuário visualiza, por nome, todos os artistas marcados no mapa pelo seu trabalho, podendo selecionar a visualização de quantos desejar ver mapeados ao mesmo tempo ou um de cada vez. A opção “Comentários” permite fazer publicações que são vinculadas a uma rede social. A opção “Inserir marcador” (figura 70) permite ao usuário fazer a inclusão de um marcador, por meio de conexão prévia em rede social, para divulgar um artista e sua arte em determinada localização e escolher um ponto de vista (por meio do Google Street View), ou até mesmo publicar uma foto, catalogando novos graffitis no projeto.

Os menus “Vídeos”, “Mapa” e “Info”, bem como os links para compartilhamento em redes sociais, acompanham o usuário em todas as interfaces de navegação.

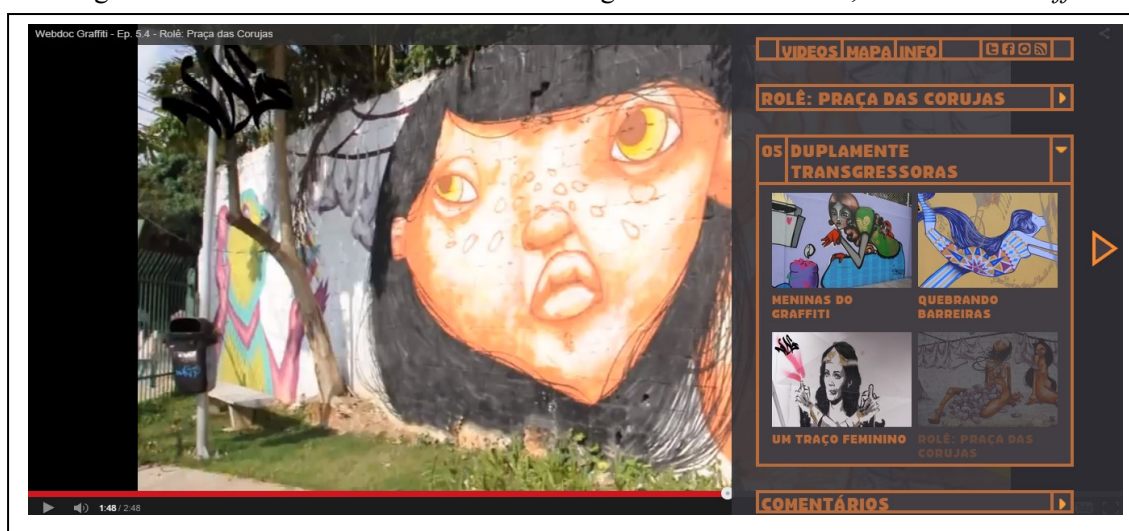
Figura 70 – O usuário pode participar inserindo novo marcador, em *Webdoc Graffiti*



Fonte: <http://www.webdocgraffiti.com.br>.

No webdocumentário, os episódios foram publicados de forma individual e periódica, sempre divididos em blocos com cinco vídeos: 1 “São Paulo – capital do graffiti”; 2 “Pioneiros”; 3 “Paga apaga”; 4 “Vontade de liberdade”; 5 “Duplamente agressoras”; 6 “Conquista das artes”; 7 “Comércio de graffiti” e 8 “Oficinas de graffiti”. O episódio “Duplamente agressoras” apresenta conteúdo totalmente dedicado a artistas femininas e aos seus trabalhos (figura 71). Ao selecionar um vídeo de um dos episódios, o usuário é remetido a uma interface – que se mantém para todos os vídeos selecionados - composta por uma janela de reprodução de vídeo e um box com menus – por meio do qual é possível acessar o vídeo com o ensaio, pré-visualizar e selecionar outro vídeo entre os demais que compõem o episódio ou publicar em “Comentários”.

Figura 71 – Mulheres com autoria na arte do graffiti são retratadas, em *Webdoc Graffiti*



Fonte: <http://www.webdocgraffiti.com.br>.

Webdoc Graffiti traz uma abordagem que é definida no espaço (cidade de São Paulo) e delimitada no tempo, ao contextualizar um período de até 30 anos anteriores ao projeto. Permite ao usuário navegar de forma disseminada, a partir de um determinado conjunto de escolhas, seja entre os vídeos, seja entre os marcadores do mapa georreferenciado. Em relação ao modo de interação, o projeto pode ser considerado de duas formas. Uma delas, em relação ao período do seu desenvolvimento – modo participativo, com alteração evolutiva do artefato tanto pelo usuário - marcações no mapa e publicações de fotos para catalogação de novos artistas - quanto pelos artistas – além de conseguirem marcar seus próprios trabalhos e de terceiros, podiam oferecer novos episódios com novos ensaios -, se aproximando de *Mapping Main Street*, por exemplo. Em relação ao período subsequente ao seu desenvolvimento – ou a partir da sua interrupção –, o projeto adquire características presentes no modo hipertextual, com navegação predominantemente exploratória, comportamento pré-fixado e uma base de dados limitada. Também se detectam os produtores-sujeitos, que atuaram diretamente na etapa de produção.

4.6 Fora da Escola não pode!

O webdocumentário *Fora da Escola não pode!*²⁰³ (Unicef e Campanha Nacional pelo Direito à Educação, 2014) integra uma iniciativa multiplataforma ao lado de materiais como: o relatório “Todas as Crianças na Escola em 2015” (iniciativa global pelas crianças fora da escola); as publicações “Fora da Escola Não Pode! O Desafio da Exclusão Escolar” (2013); “O Enfrentamento da Exclusão Escolar no Brasil” (2014); campanha de mobilização com outdoor, cartaz, folder e outras peças - entre elas uma versão inclusiva²⁰⁴ de folder com narrativa audiodescritiva, legendada e com tradução em libras.

De acordo com análise feita pela Unicef e Campanha Nacional pelo Direito à Educação²⁰⁵ a partir do Censo Demográfico 2010 do IBGE, o número de crianças e adolescentes brasileiros fora da escola, entre as idades de 4 e 17 anos, era superior a 3,8 milhões, sendo mais atingidas: as crianças de 4 e 5 anos (pré-escola); os adolescentes de 15 a 17 (ensino médio); as crianças e os adolescentes negros e indígenas, com deficiência e que

²⁰³ Produzido pela Cross Content. Disponível em: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁰⁴ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fB5ktDV8MBI>. Acesso em: 17 jan. 2017.

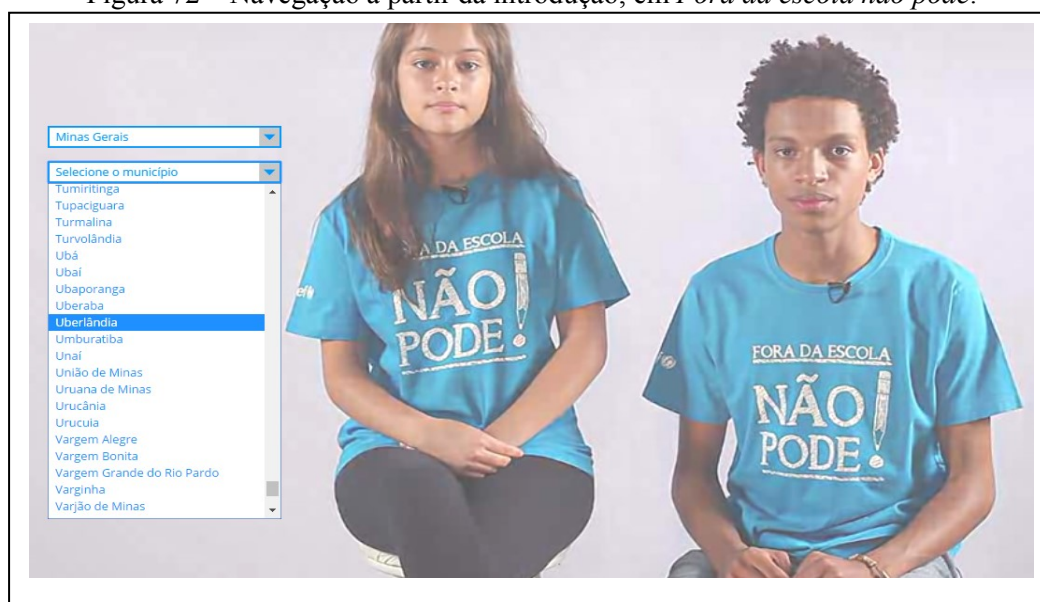
²⁰⁵ Desde 2010, o Fundo das Nações Unidas para a Infância (Unicef) e o Instituto de Estatística da Unesco (UIS) deram início à Iniciativa Global Out of School Children (GOSC) – Pelas Crianças Fora da Escola, tendo como parceira no Brasil a Campanha Nacional pelo Direito à Educação. Disponível em: https://www.unicef.org/brazil/pt/activities_26691.htm. Acesso em: 17 jan. 2017.

vivem na zona rural, no Semiárido, na Amazônia e na periferia de grandes centros urbanos. O webdocumentário compreende uma plataforma que disponibiliza pesquisas sobre essa realidade, subdivididas em “Pesquise”, “Participe”, “Conheça”, “Veja” e “Baixe”.

Na opção “Pesquise”, o usuário tem acesso a estatísticas sobre a exclusão escolar por Estado e município brasileiro. Em “Participe”, o projeto facilita a promoção de debates por município. Na opção “Conheça”, são apresentados vídeos com iniciativas empreendidas em algumas cidades com a finalidade de garantir o direito das crianças ao aprendizado. Em “Veja”, por meio de textos, infográficos e gráficos, estão sintetizados os principais desafios a serem superados e oferecidos links externos para acesso a informações complementares. A opção “Baixe” fornece acesso a publicações e materiais da campanha de mobilização para serem baixados e utilizados.

Na introdução, o projeto conta com um pequeno vídeo em que dois estudantes fazem prévia abordagem sobre o tema, afirmando que “Criança fora da escola não pode” e “Na escola sem aprender também não pode”. É possível seguir adiante em “Pular introdução”. Ao permanecer na mesma interface, os estudantes informam sobre o aprendizado que será possível por meio do site, convidando o usuário a começar selecionando e pesquisando em seu estado/município. Surgem na interface menus em barra de rolagem vertical para seleção de Estado e município (figura 72), após a qual o usuário pode selecionar “Mais detalhes” para continuar a sua pesquisa pelo município ou “Pular Introdução”.

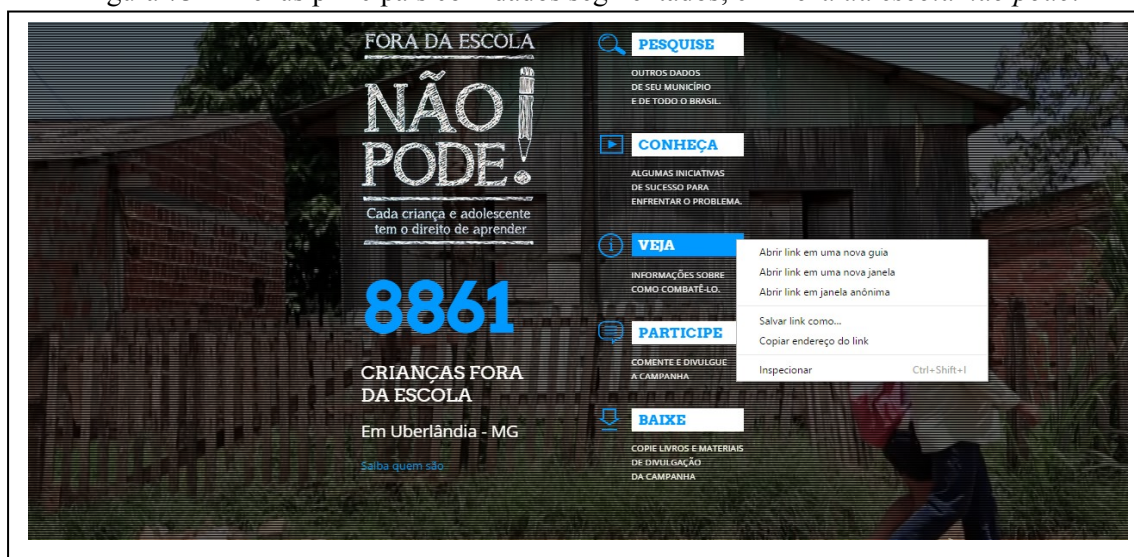
Figura 72 – Navegação a partir da introdução, em *Fora da escola não pode!*



Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

A partir das escolhas - a título de exemplificação da navegação – “Minas Gerais” e “Uberlândia”, o usuário acede a uma interface com os menus principais “Pesquise”, “Conheça”, “Veja”, “Participe” e “Baixe” sobre um fundo com foto ou vídeo, a depender da seleção feita na introdução (figura 73) e trazendo dado estatístico relativo ao município selecionado. A mudança de interface se dá como uma transição padrão de páginas em html, sendo possível escolher e abrir as opções de menu e links em mais de uma aba no navegador, como um outro tipo de percurso possível. De forma padronizada, durante a navegação pelo usuário, os menus principais permanecem no rodapé da interface e, na parte superior, os links para compartilhamento em redes sociais.

Figura 73 – Menus principais com dados segmentados, em *Fora da escola não pode!*

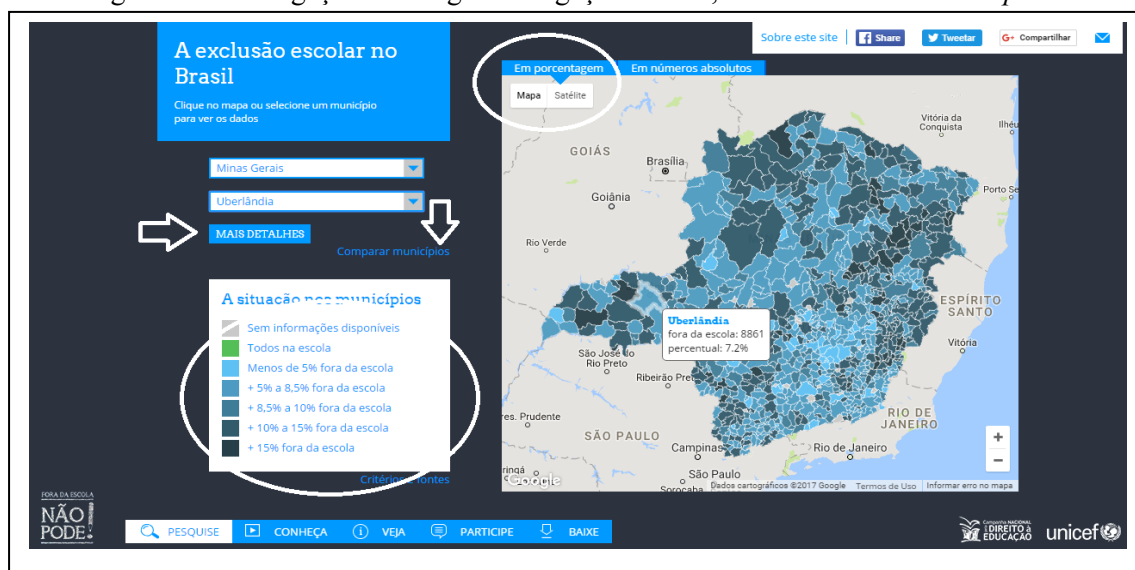


Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

No menu “Pesquise” - sobre o número e o perfil das crianças fora da escola nos 5.565 municípios brasileiros, em 2010 - o usuário tem acesso a uma interface com mapa satélite do Estado, sendo possível passar o cursor por sobre qualquer município e visualizar os respectivos dados de percentual e número absoluto de alunos fora da escola. As opções “Em porcentagem” e “Em números absolutos” junto ao mapa, quando selecionadas, modificam de forma respectiva os dados apresentados em sua legenda (figura 74).

Em “Mais detalhes” - correspondendo à mesma página resultante do menu “Participe” -, tem-se um detalhamento estatístico relativo aos dados de Uberlândia, com submenus nas opções: “Dados gerais”, “Dados por idade”, “Comentários” (específicos por município) e “Divulgue” (código do detalhamento para publicação em sites).

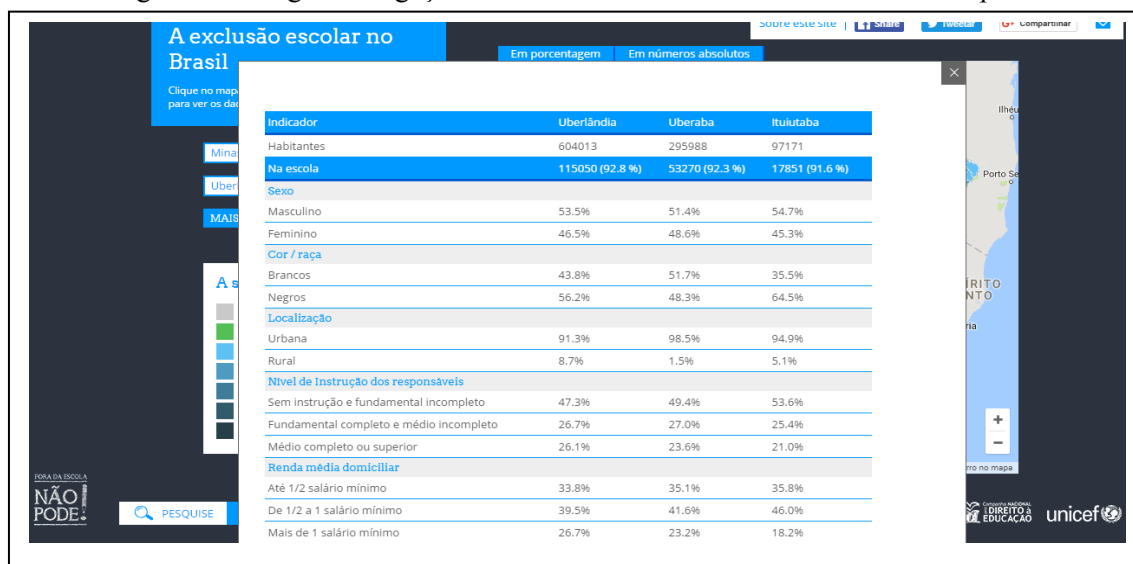
Figura 74 – Navegação com lógica de ligação reativa, em *Fora da escola não pode!*



Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

É possível fazer a troca por outro município nesse ponto da navegação. Em “Comparar municípios” pode-se organizar um comparativo do mesmo detalhamento entre até 3 Estados/municípios à escolha (figura 75), cujo resultado é apresentado em uma nova janela sobreposta à interface.

Figura 75 – Lógica de ligação reativa na interface em *Fora da escola não pode!*

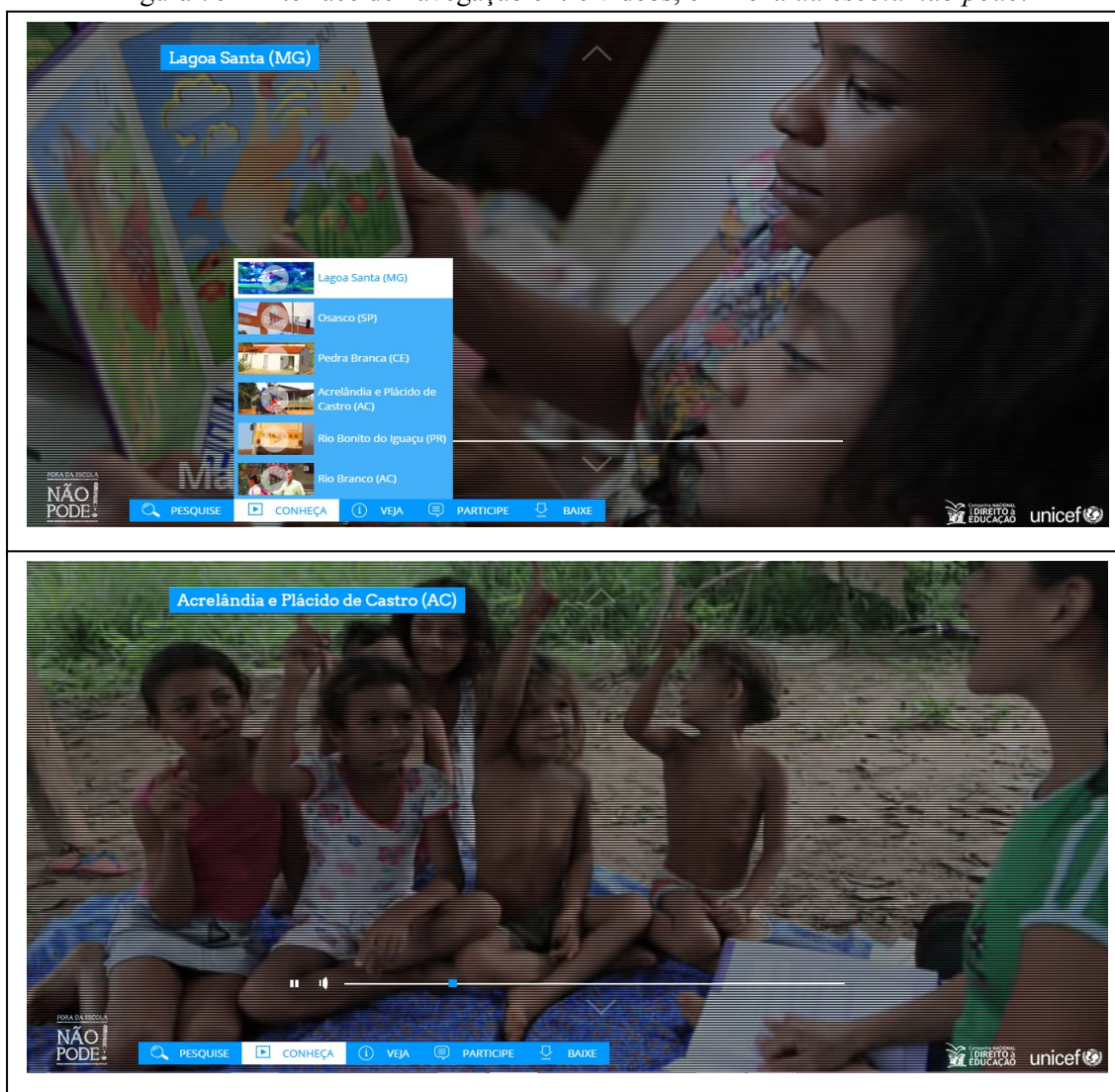


Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

No menu “Conheça” o usuário navega entre 6 vídeos, com duração média de 5 minutos, constituídos de fotos e imagens em movimento. Durante a reprodução dos vídeos não é possível avançar ou retroceder as cenas. A navegação entre eles pode ser feita por meio

de setas na parte superior e inferior da janela ou por meio do próprio menu no rodapé, que ao ser apontado com o cursor faz surgir hiperlinks em uma ordenação vertical (figura 76). Cada hiperlink apresenta uma das iniciativas bem-sucedidas de enfrentamento à exclusão escolar, realizadas nas cidades de: Acrelândia e Plácido de Castro (AC); Lagoa Santa (MG); Osasco (SP); Pedra Branca (CE); Rio Bonito do Iguaçu (PR) e Rio Branco (AC). Retratam depoimentos de pais, professores e coordenadores de escolas, agentes de educação, dirigentes de creches e secretários de Educação, com todos os nomes identificados em legendas.

Figura 76 – Interface de navegação entre vídeos, em *Fora da escola não pode!*

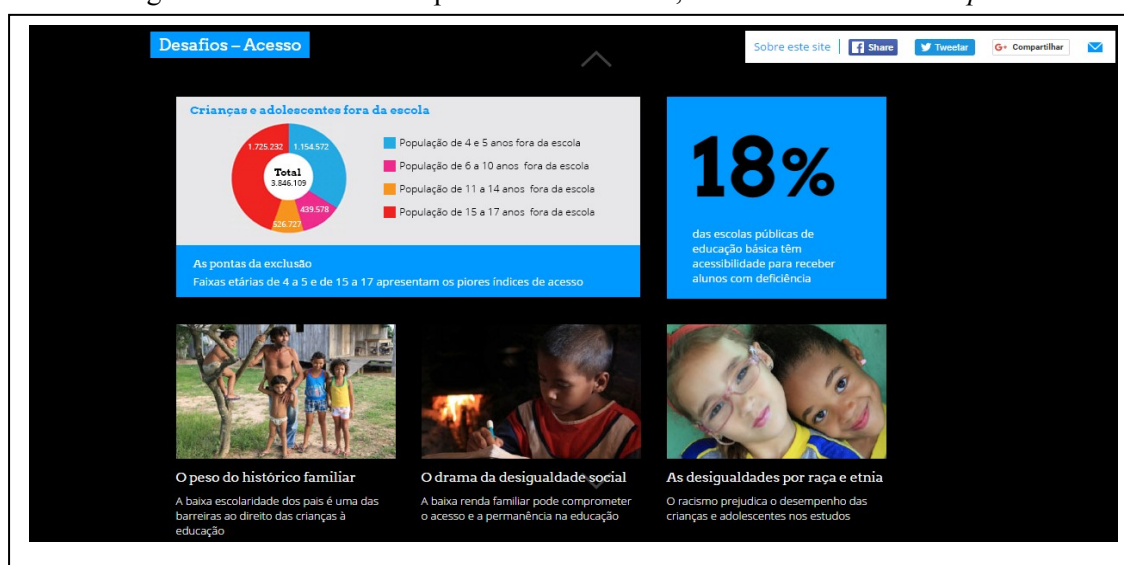


Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

O menu “Veja” acede a uma interface com hiperlinks dispostos como painéis informativos com fotos, textos e dados e é subdividido nos submenus “Desafios – Acesso”, “Desafios – Permanência” e “Desafios – Conclusão na idade certa” (figura 77). A navegação

entre os submenus se dá por meio da utilização das setas na parte superior e inferior da interface de maneira idêntica em todos, ocorrendo variação apenas de painéis e conteúdos. A escolha de qualquer um dos painéis resulta na abertura de uma nova janela sobreposta, que aprofunda as informações e oferece as opções “Consulta dados por município”, link para baixar publicação (remetendo ao menu “Baixe”) e, eventualmente, links para estudos em outros sites.

Figura 77 – Interface com painéis informativos, em *Fora da escola não pode!*



Fonte: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>.

Com abordagem totalmente centrada em relação ao tema, apresentando delimitação quanto ao espaço – municípios brasileiros - e tempo – ano de 2010 -, o webdocumentário *Fora da escola não pode!* também é um exemplo de dinâmica de navegação disseminada, no qual predominam menus e submenus. Inexiste a possibilidade de adicionar dados ou deixar testemunhos, ocorrendo a interação entre usuários sob a forma de comentários, sem afetar ou alterar o projeto. A atuação do usuário se restringe a explorar uma base de dados fechada, com armazenagem limitada e um comportamento fixado – uma seleção, um resultado -, atribuindo ao projeto características de um documentário interativo no modo hipertextual, com lógica de ligação reativa na interface. Aproxima-se de projetos como *Moss Landing*, *One Day on Earth* e *Becoming Human*.

4.7 Som dos Sinos

O webdocumentário *Som dos Sinos*²⁰⁶ (Marcia Mansur e Marina Thomé, 2015) tem como base as cidades mineiras de São João del-Rei, Ouro Preto, Mariana, Catas Altas, Congonhas, Diamantina, Sabará, Serro e Tiradentes, nas quais são conhecidos mais de 40 toques de sinos, que identificam ritos litúrgicos, mortes, tipos de missas, partos, incêndios e horários sacros. Segundo informações do site oficial, trata-se de um projeto multiplataforma – que abrange plataforma multimídia online, um filme longa metragem, ação de intervenção pública e um aplicativo para dispositivos móveis. Pioneiro na utilização de novas mídias para a divulgação do patrimônio imaterial, o projeto explora a combinação entre memória e novas tecnologias, cartografia sonora, engajamento da sociedade civil e valorização dos indivíduos detentores dos saberes registrados como patrimônio histórico e cultural.

A estrutura de navegação do documentário interativo se organiza pelos menus: “O Universo das Torres” (introdução); “Toques” (tipos de toques); “Sineiros” - um sineiro de cada cidade é apresentado e identificado em um submenu; “Sinos” – faz um relato da história dos sinos em submenus navegáveis. O menu “O Universo das Torres” faz a introdução do projeto, convidando o usuário a navegar, informando que o “sino já tocou” e perguntando para onde ele deseja ir (figura 78).

Figura 78 – Interface inicial do webdocumentário *Som dos Sinos – O Universo das Torres*



Fonte: <http://somedossinos.com.br/>.

Ao acessar “Toques”, o usuário visualiza a reprodução de um vídeo e, sobre as imagens, um relógio dinâmico, dividido em dia e noite, cujas “horas” simbólicas correspondem a ritos, eventos e horários de práticas religiosas (figura 79). Em “Sineiros”, um vídeo com um submenu lateral permite ao usuário selecionar um entre 9 nomes de sineiros,

²⁰⁶ Disponível em: <http://somedossinos.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

cada um representando uma cidade, sendo retratada a atuação de cada um no ato de tocar o sino. Em “Sinos”, são apresentados textos informativos sobre a história dos sinos, sendo possível navegar em várias opções por meio de um submenu lateral.

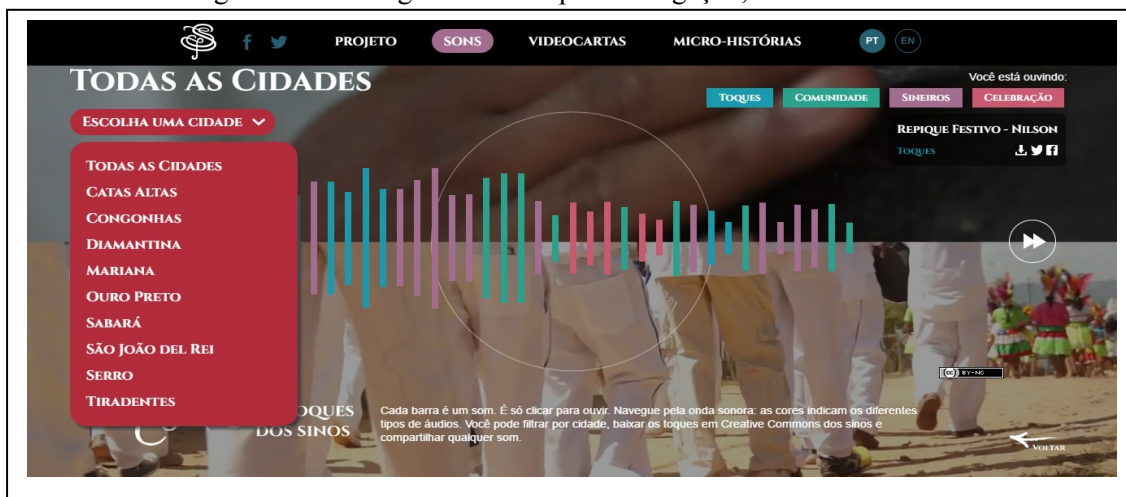
Figura 79 – Relógio gráfico e sonoro na interface, em *Som dos Sinos – O Universo das Torres*



Fonte: <http://somdosinos.com.br/>.

A plataforma também apresenta um mapa cartográfico sonoro, envolvendo as 9 cidades retratadas (figura 80), na qual o usuário pode navegar ou de forma aleatória entre as cidades ou de forma individual, escolhendo para qual delas deseja ir e tendo como referência uma legenda de cores para cada som identificado em submenus: “Toques” (sinos), “Comunidade” (depoimentos), “Sineiros” (depoimentos) e “Celebração” (procissão).

Figura 80 – Cartografia sonora para navegação, em *Som dos Sinos*



Fonte: <http://somdosinos.com.br/>.

O projeto também oferece uma galeria de áudios disponíveis para serem baixados e um banco de dados contendo fotografias, vídeos e áudios das igrejas, sinos e cidades. O usuário pode lançar mão desse banco para escrever uma VideoCarta contando sua breve história, em três rápidas etapas. O usuário escolhe 5 vídeos entre todos os oferecidos, que podem ser previamente visualizados, escuta e seleciona um entre 3 trechos de áudios disponibilizados, digita um breve texto contando sua história e cadastra seu nome e endereço de e-mail. Após realização dessas etapas, o sistema gera uma “VideoCarta” de 30 segundos para ser compartilhada em redes sociais ou enviada por e-mail.

A definição espacial com as 9 cidades mineiras e a consequente delimitação temporal - período contemporâneo, fazendo um recorte temporal que se encerra com a própria captura -, remete o *Som dos Sinos* a uma abordagem centrada. Sua navegação ocorre de forma disseminada, por meio de menus e submenus, não havendo possibilidade de se deixar testemunhos. O recurso das ‘Videocartas’ que integra a proposta multimídia da plataforma não se transforma em testemunhos acrescentados diretamente ao artefato, sendo apenas possíveis de serem gerados na plataforma e compartilhados em redes sociais ou por e-mail. A atuação exploratória do usuário se dá por meio de hiperlinks, em um comportamento pré-fixado, a partir de um banco de dados limitado e com navegação ponto a ponto, o que caracteriza *Som dos Sinos* como documentário interativo hipertextual com lógica de ligação reativa na sua interface.

4.8 Além do Mapa

O webdocumentário *Além do Mapa*²⁰⁷ (Google Arts & Culture, 2016) traz o georreferenciamento de locais e vídeos com histórias de moradores de comunidades das favelas do Rio de Janeiro, uma produção que marca o mapeamento das favelas que foi realizado para o Google Street View, como resultado de parceria integrada pela empresa para levar ao Google Maps as ruas, as residências e os comércios dessas comunidades do município.

O mapeamento das favelas foi realizado pelo grupo AfroReggae, também organizador do site que divulga o projeto de mesmo nome, *Tá no Mapa*²⁰⁸. O objetivo

²⁰⁷ Disponível em: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>. Acesso em: 17 jan. 2017.

²⁰⁸ O projeto *Tá no Mapa*, de acordo com o site de mesmo nome, “tem como objetivo mapear e dar visibilidade às favelas que não aparecem nos mapas da Internet. Mais do que inserir as comunidades no mundo digital e nos mapas oficiais da cidade, queremos promover a cidadania, o crescimento do mercado local e o acesso a serviços públicos”. Disponível em: <http://www.tanomapa.org/#content-home>. Acesso em: 17 jan. 2017.

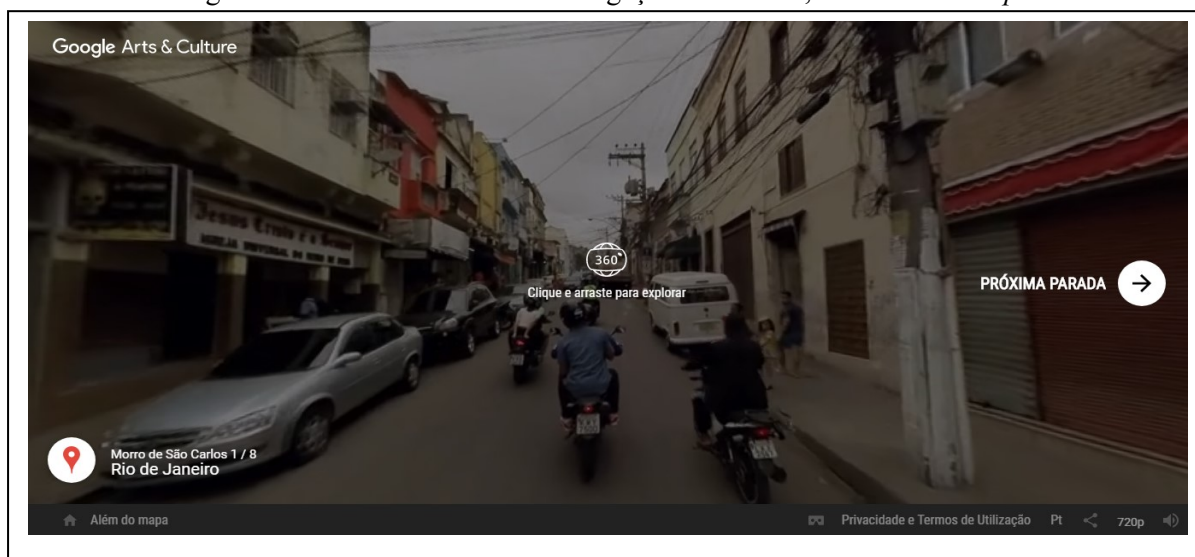
específico do AfroReggae com a iniciativa é de, ao mapear as favelas da cidade, dar visibilidade às suas comunidades no mundo digital. Os mapas do Rio de Janeiro no Google Maps, até então, se interrompiam nos limites das favelas e as apresentava em blocos cinzas, impedindo sua navegação de forma precisa.

A navegação em *Além do Mapa* pode ser realizada por meio de recursos como: vídeo 360 graus, realidade virtual (Google Street View), intervenções gráficas com fotos e textos para navegação adicional, além de um mapa georreferenciado que vem a ser uma opção de percurso para se conhecer as histórias, projetos e grupos de música e dança, como o da comunidade do Vidigal.

Ao acessar o site, um vídeo introdutório apresenta imagens do dia a dia e discorre sobre a cidade do Rio de Janeiro, destacando os dois lados que a dividem: o turístico, com bairros e praias famosos e conhecidos, e o das favelas. É informado que 1,4 milhão de pessoas residem nas comunidades, sendo o usuário incentivado a conhecê-las e às histórias dos moradores, buscando desmistificar a ideia de que nas favelas só existe violência, tema recorrentemente divulgado nas notícias sobre a cidade.

Outro vídeo consequente traz um apresentador na rua, incentivando o usuário a entrar no “Morro de São Carlos” acompanhando mototáxis - e como se estivesse em um deles (figura 81).

Figura 81 – Interface inicial de navegação é imersiva, em *Além do Mapa*

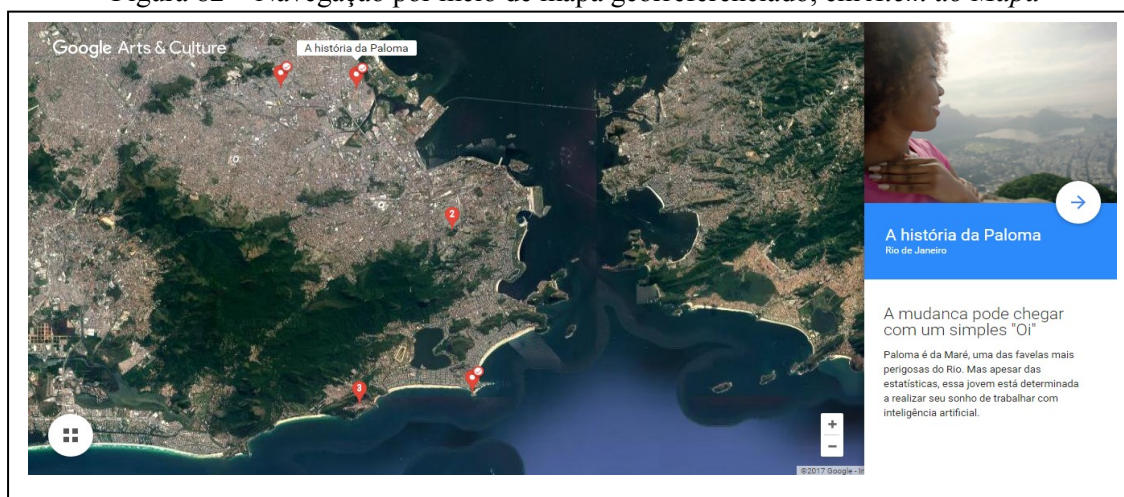


Fonte: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>.

Nessa interface, o usuário pode prosseguir pelas ruas da comunidade de moto ou selecionar outras opções em um menu de navegação, entre elas: explorar a rua com uma visão

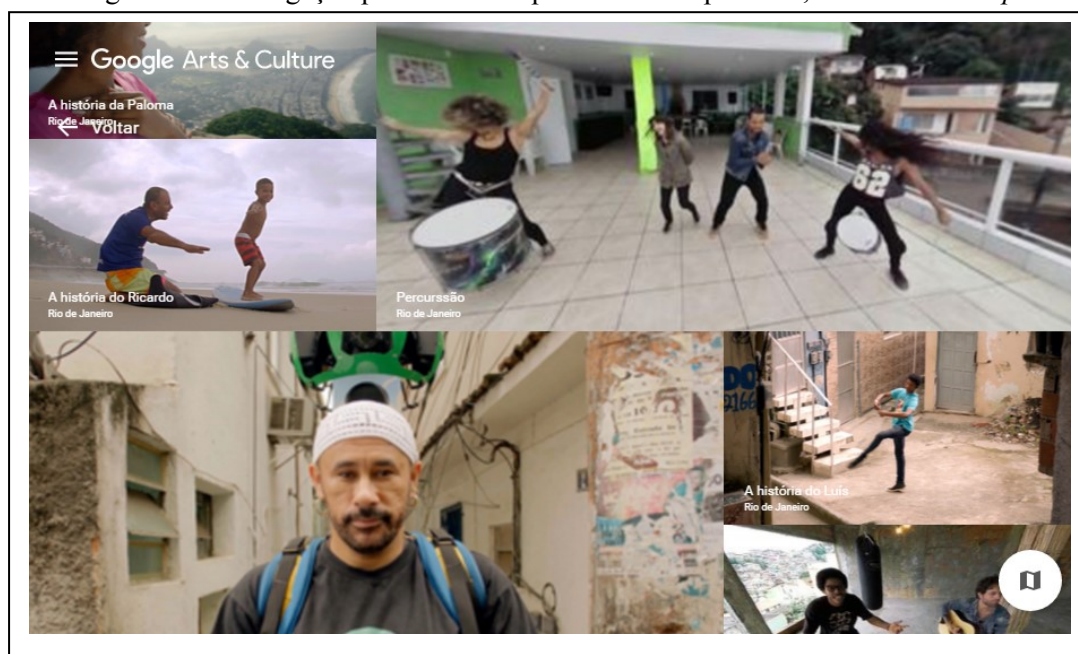
360 graus em “Clique e arraste para explorar”; selecionar “Próxima parada”, para chegar ao topo do Morro e obter novas informações e histórias sobre a comunidade; clicar no marcador (pin) de geolocalização para abrir o mapa georreferenciado e, a partir deste ponto, navegar pelos 8 episódios que compõem o projeto (figura 82).

Figura 82 – Navegação por meio de mapa georreferenciado, em *Além do Mapa*



Fonte: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>.

Figura 83 – Navegação por meio de hiperlinks com episódios, em *Além do Mapa*

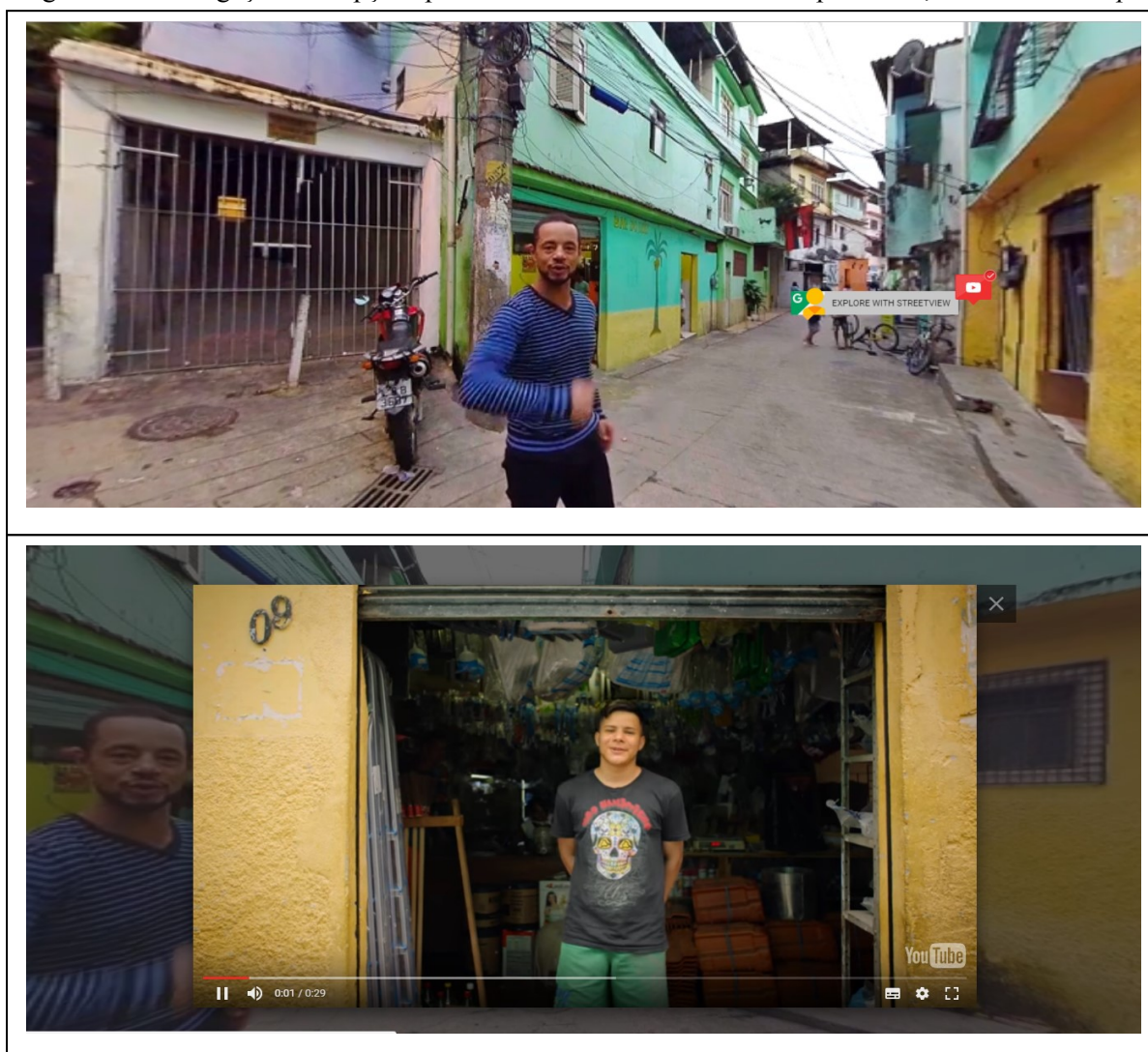


Fonte: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>.

O usuário, a partir dessa outra interface, pode clicar em um ícone branco (figura 82) no canto inferior esquerdo da tela e acessar diretamente um mosaico com hiperlinks para todos os vídeos dos episódios (figura 83). Alguns vídeos tratam sobre moradores, cujos

marcadores, ao serem apontados com o cursor do mouse, trazem os títulos “A história do Luís”, “A história de Paloma” e “A história do Ricardo”. Outros marcadores levam à navegação sobre atividades de grupos artísticos e culturais, intitulados “Hip-hop”, “Percussão” e “Vidigal”. Um dos episódios apresenta um vídeo com um depoimento sobre a importância do projeto “Tá no mapa”, uma parceria entre o Google e o AfroReggae dedicada ao mapeamento das favelas para mudar a realidade de quase 1,5 milhão de pessoas que ali residem e não possuem endereço. Todos os 8 episódios podem ser explorados por meio de hiperlinks nas imagens de vídeos, por meio de setas direcionais exibidas na lateral da interface sempre identificadas como “Próxima parada” ou por meio do marcador de geolocalização no canto inferior esquerdo, o qual identifica a comunidade na qual se está navegando e dá acesso ao mapa georreferenciado da cidade do Rio de Janeiro.

Figura 84 – Navegação traz opções para o Street View e vídeo com depoimento, em *Além do Mapa*



Fonte: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>.

Em alguns episódios, além da exploração física dos locais por meio do Google Street View (figura 84), é possível assistir a vídeos com depoimentos de diversos moradores acerca da vida e do comércio nas comunidades ou narrativas sobre a história do Rio de Janeiro, que tratam sobre suas características sociais, como o papel que o futebol representou na convivência entre pessoas de raças e condições sociais diferenciadas.

O webdocumentário *Além do Mapa*, ao explorar a vida das comunidades nas favelas do Rio de Janeiro, apresenta abordagem centrada em relação ao tema decorrente da delimitação do espaço e tempo, levando a um tipo de navegação disseminada, ou seja, ela implica que o usuário faça um conjunto de escolhas por entre os conteúdos disponibilizados em menus e submenus. Um exemplo de obra que, segundo Penafria (2013), pode estimular a criação de outras, com novos pontos de vista ou com nova estrutura relacionada à organização de seus conteúdos e, assim, outro conjunto de escolhas que se tornam possíveis.

O projeto apresenta uma lógica de interatividade a partir de uma armazenagem limitada e uma computação fechada em camadas estabelecidas pelo autor, definindo para o usuário um comportamento pré-definido em uma única função - a exploratória. A navegação através de hiperlinks entre os segmentos, a partir de cada impulso, resulta em um único resultado. Características que fazem dessa produção um outro exemplo de documentário interativo no modo de interação hipertextual, com uma lógica de ligação reativa na interface. Ainda que o mapeamento seja um processo em curso, com a perspectiva de aumento da base de dados, não há indicação clara do projeto quanto à perspectiva de se tornar aberto à alteração pelos usuários, sejam eles novos ou antigos residentes nas comunidades das favelas do Rio de Janeiro.

5 CONCLUSÕES

O campo do webdocumentário – ou documentário interativo – vem se expandindo, especialmente nos últimos anos, levando-se em consideração boa parte das datas de produção dos vários projetos estudados no decorrer desta pesquisa, de uma forma mais intensa no exterior do que no Brasil. Entender a nova produção documental em suporte digital, utilizando como ponto de partida o surgimento do documentário faz todo sentido, tendo em vista que a prática documental tradicional historicamente nunca deixa de evoluir, seja em razão dos contextos econômicos, sociais e culturais, seja em razão de tecnologias e dispositivos inovadores.

Evitou-se aqui aprofundar a questão de taxionomia do novo gênero documental interativo, a qual provavelmente deverá adquirir um ritmo próprio de consistência e categorização a partir dos mais diversos tipos de artefatos interativos não lineares que têm por foco um conteúdo narrativo com base na documentação do mundo histórico.

A proposta foi, num primeiro momento, destacar estudos e conceitos de autores, cineastas e acadêmicos a respeito do novo gênero, para subsidiar um passo a mais na compreensão do mundo dos webdocumentários e documentários interativos. Por meio dessas informações, foi possível atender ao objeto desta pesquisa, o de entender o novo gênero e identificar algumas possibilidades de se diferenciar as produções do gênero entre si, de forma qualitativa e exploratória, sem qualquer pretensão de definir tais possibilidades como definitivas ou permanentes.

Optou-se pela análise de projetos por meio de conceitos que dizem respeito a abordagens documentais em relação aos temas, por exemplo, permitindo focar preferencialmente na produção documental – ou a razão de a mesma ocorrer – dos projetos, em vez de tecnologias ou recursos multimídia que em geral compõem os artefatos. Consoante as abordagens documentais, reside o maior ou menor apelo de cada projeto à maior ou menor navegação pelo usuário – um dentre tantos outros, inúmeros e disponíveis na Internet, concorrendo entre si pela atenção de todos e de cada um.

Os modos de interação, por sua vez, vêm de encontro à abordagem documental e respectiva dinâmica de navegação inerente a um projeto interativo, evidenciando: de que forma se quer narrar um tema, como o usuário pode ser envolvido e de que forma ele pode interagir. Reside nessa perspectiva o ponto alto na oferta de alternativas de envolvimento do usuário, que podem – e devem – enriquecer a proposta da produção documental interativa no suporte digital.

O webdocumentário *Além do Mapa*, ao aliar a produção documental e recursos de realidade virtual representa uma iniciativa do Google em direção a experimentações tecnológicas por meio de novos projetos interativos, os quais provavelmente tendem a ser multiplicados com foco em dispositivos móveis, considerando-se as características de interface e navegação que apresenta. O alcance social desse projeto é inegável e deverá trazer transformações nas comunidades das favelas do Rio de Janeiro muito além do esperado, dado o apelo da Internet, das tecnologias e dispositivos para as pessoas, a cada dia mais acessíveis e mais indispensáveis em um mundo conectado e sem fronteiras virtuais definidas.

Este estudo provoca duas reflexões importantes em decorrência do seu objeto, que vêm a ser: o que se entende por documentário não linear e interativo a partir de sua análise comparativa à produção documental linear e o potencial dos conceitos encontrados para diferenciar produções documentais interativas em suporte digital, que aqui representam uma primeira proposta para justificar as distinções. A maneira de se produzir documentários, tendo por objetivo estratégico a sua criação ambientada no suporte digital, torna *inviável* (a princípio) uma tentativa direta de submetê-la à lente das tradições que há muito regem a produção documental e que se revestem como principais ferramentas de investigação, aceitas e reconhecidas no meio documentarista, como por exemplo os pontos de vista e os modos de representação do mundo histórico, entre outros parâmetros. Percebe-se a predominância, entre a maioria dos autores, dessa inviabilidade motivada pelo fator interativo do ambiente digital e, mais do que nunca, pela forma segundo a qual a produção documental nascida nesse novo meio é consumida. Ou melhor, co-criada, num modo de interferência individual direta exercida pela audiência, ainda que virtual, na documentação que se pretende fazer e/ou na sequência que se pretende narrar, em oposição ao consumo individual por meio da reconstrução mental.

Pode-se colocar um questionamento quanto a essa busca pelos vínculos do documentário não linear e interativo com o documentário linear. Assume-se que, agora, é a audiência – ou os usuários - quem traça o percurso para que a narrativa no ambiente digital se realize e transmita sentido, passando a importar mais como essa narrativa é experimentada e não exatamente como ela é criada, organizada e entregue pelo seu autor com base em sua intenção de representar o mundo histórico. O usuário assume um inevitável papel de co-criador na narrativa interativa, de forma individual e exclusiva. Não seria, portanto, a partir da intenção do usuário que poderiam ser percebidos os vínculos com a prática documental tradicional? Porque essa co-criação se manifesta por meio de estratégias de percurso

planejadas, ainda que não limitadas, adquirindo relevância o modo como esse percurso é co-autorado e como remete às estratégias de participação de quem, o que e quando.

Se o usuário se apropria da construção da narrativa interativa em *Som dos Sinos*, não estaria praticando sua autoria de modo (de representação) poético, ao construir um sentido a partir da organização e seleção da matéria-prima (os sons dos sinos) existente no mundo histórico? Se o usuário se envolve como produtor-sujeito em *Out My Window*, não coloca em prática a sua autoria por meio do modo (de representação) participativo, ao compor a representação do mundo histórico por meio de suas próprias imagens de arquivo e experiências reais na composição da história? Em outro exemplo, o documentário interativo *Bear71*²⁰⁹ (Jeremy Mendes, Leanne Allison, 2012 - não abordado nesta pesquisa, em meio a tantas outras impressionantes produções disponíveis) refere-se a um urso do Banff National Park (Rocky Mountains), no Canadá, monitorado por meio de uma coleira eletrônica a partir dos três anos de idade. O urso teve a sua vida acompanhada por meio de uma trilha de câmeras instalada no parque, entre os anos 2001 e 2009. A estrutura de navegação acontece em meio a uma “malha” interativa altamente dinâmica, por meio da qual o usuário acompanha o percurso do urso, a presença de pessoas e trânsito de carros, entre outras situações. A história é navegada, mas é acompanhada por uma narração (voz-over) em áudio todo o tempo, com sons de fundo coincidentes com a dinâmica virtual – por exemplo, o ruído de uma locomotiva coincidindo com o surgimento de trilhos por sobre a malha interativa. Ainda que o usuário escolha uma das câmeras do parque para visualizar o vídeo, o áudio da narrativa continua. Esse documentário não apresenta fortes características do modo (de representação) expositivo em que se reconta a história e se imprime a ela uma autenticidade dos argumentos?

Muitas produções interativas aqui tratadas receberam premiações significativas oferecidas por instituições de grande tradição no campo documentarista. Uma delas, o IDFA DocLab, seleciona projetos que apresentam uma interface mais “cinematográfica”, em vez de um site com vídeo, casos de *Thanathorama*, *Gaza Sderot*, *Prison Valley* e *Journey to the End of Coal*, entre outros. *Autorretrato*, *Filhos do Tremor* e *Som dos Sinos* são produções cujas interfaces tendem para essa direção, assinadas por profissionais atuantes no campo. Entre se tratar de mera inspiração ou perseverança de tradições documentais para tal critério de seleção, é fácil decidir pela segunda opção. Ainda mais se forem considerados os diversos projetos estudados e premiados além dos acima citados, como *Highrise/Out My Window*, *Fort McMoney*, *The Big Issue - a Web Documentary on the Obesity Epidemic* e *Rider Spoke*, entre

²⁰⁹ Disponível em: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>. Acesso em: 17 jan. 2017.

tantos outros. Outra reflexão deriva da elasticidade de aplicação dos conceitos aqui abordados para diferenciação das produções interativas. Analisar em várias obras a abordagem documental e dinâmica de navegação permite adquirir a habilidade de, em poucos instantes, formar uma ideia das intenções do ou dos autores diante do tema documental, sempre flexível em se tratando do ponto nuclear de abordagem. Passa a ser possível, por exemplo, exercitar a ideia de como essa abordagem centrada ou global irá favorecer ou não o projeto que se pretende construir em relação ao tema e o quanto vai impactar o percurso de navegação para que o usuário faça a sua construção da narrativa interativa.

Citando dois exemplos recorrentes, *Forgotten Flags* e *The Love Story Project*, temos no primeiro projeto a possibilidade de dois sentidos na construção da narrativa interativa: a do usuário global (mundo) e a do usuário localmente global (cidadãos alemães); no segundo projeto, a quase certa similaridade na construção da narrativa consoante o sentido unificado construído apenas por um usuário global. Outro benefício na aplicação dos conceitos deriva da possibilidade de se trabalhar projetos híbridos, nos quais seja possível oferecer percursos de narrativa que ocorram tanto de forma global quanto centrada em relação ao tema, tirando vantagem exatamente das possibilidades de testemunhos facilitada pelas novas tecnologias e mídias sociais. Os modos de interação presentes nos exemplos de produções interativas estudadas trazem também um aprendizado significativo sob o ponto de vista de concepção e de vida orgânica dos projetos documentais interativos no suporte digital. Por meio deles, não só se torna possível optar por uma criação interativa específica como também prever para qual direção ela pode evoluir e de que forma essa evolução pode acontecer, especialmente no que concerne à atuação do usuário, em função de e quais tecnologias e recursos estão sendo colocados “a seu serviço”.

Novos encontros surgirão, mais à frente, diante da supremacia tecnológica adquirida pelos dispositivos móveis, nos últimos anos, para facilitar o consumo de produções documentais interativas no suporte digital. Como a história tem ensinado, persiste uma crescente acessibilidade a novas tecnologias para documentaristas. Tais fatores levam a crer que, em um tempo não tão distante, modos de interação mais complexos - conversacional, experiencial e participativo, no âmbito da proposta de um “documentário vivo” -, que demandam recursos financeiros e tecnológicos mais abrangentes, confirmem seu elevado potencial de expansão, vindo até mesmo a superar a interação do tipo hipertextual, modo que predomina em boa parte dos webdocumentários e documentários interativos aqui estudados e, especialmente até então, nas produções brasileiras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- _____. ALEMANHA. Korsakow Institut. **Forgotten Flags**. Disponível em: <http://korsakow.tv/projects/forgotten-flags-2007/>. Acesso em: 17 jan. 2017.
- ALMEIDA, Manuel F. **Cinema Documental: História, estética e técnica cinematográfica**. Porto: Edições Afrontamento, 1982. 156 p.
- ANDREW, J. Dudley. **The major film theories: An introduction**. New York: Oxford University Press, 1976. 288 p.
- ASTON, J.; GAUDENZI, S.. **Interactive documentary: Setting the field**. In: *Journal Studies in Documentary Film* 6. Austrália: Monash University, 2012. p. 125-139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1
- BARNOW, Erik et al. **Documentary: A history of the non-fiction film**. New York: Oxford University Press, 1974. Disponível em: <https://archive.org/details/DocumentaryAHistoryOfTheNonFictionFilmByErikBarnouw1987>. Acesso em: 17 jan. 2017.
- BAUER, Marcelo. **Os webdocumentários e as novas possibilidades da narrativa documental**. In: VALENTE, A. C.; CAPUCHO, R.. (Org.). *Avanca Cinema 2011*. Avanca: Cine-Clube de Avanca, 2011. p. 91-99.
- BEZERRA, Júlio. **Documentário e jornalismo: Propostas para uma cartografia plural**. Rio de Janeiro: Garamond, 2014. 220 p.
- BRAND, Stewart. **The media lab: Inventing the future at MIT**. New York: Viking Pinguin Inc., 1987. 285 p.
- BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2006. 380 p.
- CAIRES, Carlos. **Da narrativa fílmica interactiva**. Carossel e transparências: Dois projetos. In: PENAFRIA, M., MARTINS, I.M. (Org.). *Estéticas do digital – cinema e tecnologia*. Covilhã: LABCOM, 2007. cap. 4, p. 69-85.
- CROU, Olivier. **Le webdocumentaire, une nouvelle opportunité d'appréhender le monde**. Paris: ESIEE, 2009. 85 p. Disponível em: <http://pt.slideshare.net/ourc/le-webdocumentaire-une-nouvelle-opportunit-dapprhender-le-monde>. Acesso em: 17 jan. 2017.
- DUARTE, J.; BARROS, A. (Org.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2008. 380 p.
- _____. ESTADOS UNIDOS DA AMÉRICA. Brandon's Movie Memory/Deeper into Movies. **Level five & Immemory** (Chris Marker). Disponível em: <http://deeperintomovies.net/journal/archives/5308>. Acesso em: 17 jan. 2017.

GALLOWAY, D.; McALPINE, K. B.; HARRIS, P.. **From Michael Moore to JFK reloaded:** Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), 2007. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/249918474_From_Michael_Moore_to_JFK_Reloaded_Towards_a_working_model_of_interactive_documentary. Acesso em: 17 jan. 2017.

Reloaded_Towards_a_working_model_of_interactive_documentary. Acesso em: 17 jan. 2017.

GANTIER, S.; BOLKA L.. **L'expérience immersive du web documentaire:** Études de cas et pistes de réflexion. *Les Cahiers du Journalisme* no 22/23 – Automne, 2011. Disponível em: http://www.cahiersdujournalisme.net/cdj/pdf/22_23/08_BOLKA_GANTIER.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

GAUNDEZI, Sandra. **The living documentary:** From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. *GOLDSMITHS Research Online*, 2013. Disponível em: http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

GIFREU, Arnau. **El documental interactivo** - Una propuesta de modelo de análisis. Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra, 2009-2010. Disponível em: http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/El_documental_interactivo_indice_Arnau_Gifreu.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

GIFREU, Arnau. **The interactive documentary.** Definition proposal and basic features of the emerging genre. *McLuhan Galaxy Conference Proceedings*, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary_Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre. Acesso em: 17 jan. 2017.

GIFREU, Arnau. **The interactive multimedia documentary** - A proposed analysis model. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2010. Disponível em: http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/Interactive_multimedia_documentary_PrePHD_Ch3_Arnau_Gifreu.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008. 428 p.

LIETAERT, Matthieu. **Webdocs.** A Survival Guide For Online Filmmakers. Bruxelas: Not So Crazy! Productions, 2011.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface:** Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001. 196 p.

LAUREL, Brenda. **Computer as theatre.** Boston: Addison-Wesley Publishing Company. 1991. 211 p.

LOUREIRO, Eduardo Jr.. **Linearidade e não-linearidade, conceito e metáfora, fio e labirinto**. Ceará: Universidade Federal do Ceará, 2000. Disponível em <http://www.patio.com.br/labirinto/linearidade%20e%20nao-linearidade.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Massachusetts: Graphic Composition, Inc., 2001. 354 p.

MIRALLES, Francisco F.. **La metáfora interactiva** - Arquitectura funcional y cognitiva del interface. Valencia: Universidade Politecnica de Valencia, 2008. Disponível em: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/2183/tesisUPV2789.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2017.

MOTA, José. **Da web 2.0 ao e-learning 2.0: Aprender na rede**. Dissertação de Mestrado, Versão Online, Universidade Aberta de Portugal, 2009. Disponível em: https://repositorioaberto.uab.pt/bitstream/10400.2/1381/1/web20_e-learning20_aprender_na_

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Fundação Editora da Unesp (FEU), 2003. 282 p.

NASH, Kate. **Modes of interactivity: Analysing the webdoc**. Disponível em: http://utas.academia.edu/KateNash/Papers/1205100/Rhetoric_of_interactivity_Media_Culture_and_Society_forthcoming. Acesso em: 17 jan. 2017.

NASH, Kate. **What is interactivity for?** The social dimension of web-documentary participation. Continuum, Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 28, 2014.

NASH, K.; HIGHT, C.; SUMMERHAYES, C. **New documentary ecologies: Emerging platforms, practices and discourses**. Palgrave Macmillan, 2014. 267 p. <https://doi.org/10.1057/9781137310491>

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas, SP: Papyrus, 2005. 270 p.

O'REILLY, T. BATTELLE, J.. **What is web 2.0**. Design patterns and business models for the next generation of software. O'Reilly Media Inc., 2005-2009. Disponível em: <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

_____. **Web squared: Web 2.0 five years on**. Web 2.0 Summit, 2009. Disponível em: https://assets.en.oreilly.com/1/event/28/web2009_websquared-whitepaper.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

PENAFRIA, Manuela. **Análise de filmes** – Conceitos e metodologia (s). VI Congresso SOPCOM, 2009. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/bocc-penafria-analise.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PENAFRIA, Manuela. **O filme documentário** – Tradição, identidade, tecnologia. Lisboa, Portugal, Editora Edições Cosmos, 1999. 134 p.

PENAFRIA, Manuela. **Perspectivas de desenvolvimento para o documentarismo**. 1999. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/penafria-perspectivas-documentarismo.pdf>. Acesso em: 17 de jan. 2017.

PENAFRIA, Manuela. **Webdocumentário** – Interatividade, abordagem e navegação. In: FIDALGO, A.; CANAVILHAS, J.. (Org.). Comunicação digital – 10 anos de investigação. Lisboa: Editora Minerva/Labcom, 2013. 216 p. Disponível em: http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/20140930-201308_10anos_labcom.pdf. Acesso em: 17 jan. 2017.

PRIMO, Alex F. T.. **Interação mútua e interação reativa**: Uma proposta de estudo. Revista Famecos, v. 1, n. 12, 2000. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3068/2346>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PRIMO, A. F. T.; CASSOL, M. B. F.. **Explorando o conceito de interatividade**: Definições e taxinomias. 1999. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286/3756>. Acesso em: 17 jan. 2017.

RAMOS, Fernão. **Mas afinal...** O que é mesmo documentário? São Paulo, Editora Senac/SP, 2008. 447 p.

RIBAS, Beatriz. **Contribuições para a definição do conceito de web documentário**. In: MACHADO, E.; PALACIOS, M.. (Org). Modelos de jornalismo digital. Salvador: Calandra, 2003. 233 p. Disponível em: <http://gjol.net/wp-content/uploads/2012/12/book-modelos-jornalismo.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2017.

STEUER, Jonathan. **Defining virtual reality**: Dimensions determining telepresence. 1993. Disponível em: <http://www.cybertherapy.info/pages/telepresence.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2017.

VAUGHAN, T. **Multimedia**: Making it work. New York: McGraw Hill, 2011. 465 p.

_____. **Web 2.0 war 1999**. Disponível em: <http://germanblogs.de/z79hltvluga9/>. Acesso em: 17 jan 2017.

_____. **What is web 2.0**. Design patterns and business models for the next generation of software. 2005. Disponível em <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

ZAGALO, N. T.. **Convergência entre cinema e realidade virtual**. Portugal: Universidade de Aveiro, 2007. Disponível em: <http://core.ac.uk/download/pdf/15561477.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2017.

FILMOGRAFIA

A CHEGADA de um Comboio. Diretores: Louis Lumière e Auguste Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min), mudo, p&b.

BARCOS Saindo do Porto. Diretor: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min), mudo, p&b.

CRIMES Verdadeiros. Diretor: Anthony Horowitz (RPT2). Grã-Bretanha, 1997. 8 filmes (50 min), son., color.

DRIFTERS. Diretor: John Grierson. Grã-Bretanha, 1929. 1 filme (61 min), son., p&b.

LA SORTIE des Ateliers Lumière. Diretor: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min), mudo, p&b.

NANUK, o Esquimó. Diretor: Robert Flaherty. Estados Unidos da América, 1922. 1 filme (79 min), son., p&b.

O HOMEM da Câmera. Diretor: Dziga Vertov. Rússia, 1929. 1 filme (80 min), son., p&b.

O JARDINEIRO. Diretor: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min), mudo, p&b.

PRIMEIRO Passeio de um Bebê. Diretor: Louis Lumière. França, 1895. 1 filme (1 min), mudo, p&b.

PRIMARY. Diretores: Richard Leacocke Albert Maysles. Estados Unidos da América, 1960. 1 filme (60 min), son., color.

THE THIN Blue Line. Diretor: Errol Morris. Estados Unidos da América, 1987. 1 filme (103 min), son., color.

CASOS da Vida. TVI, Minissérie. Portugal, 2007. 8 filmes (90 min), son., color.

A ESCOLA. Diretor: Frederick Wiseman. Estados Unidos da América, 1968. 1 filme (75 min), son., p&b.

AMERICA'S Most Wanted. Produtores: John Walsh e Michael Linder. Estados Unidos da América, 1988. 1.186 filmes (de 30 a 60 min), son., color.

BLACK and Silver Horses. Diretor: Larry Andrews. Estados Unidos da América, 1992. 1 filme (30 min), son., color.

CHUVA. Diretores: Mannus Franken e Joris Ivens. Holanda, 1929. 1 filme (12 min), son., p&b.

CIVILISATION: A Personal View. Diretor: Kenneth Clark. Grã-Bretanha, 1969. 13 filmes (650 min), son., color.

CRÔNICA de um Verão. Diretores: Jean Rouch e Edgar Morin. França, 1961. 1 filme (90 min), son., color.

DAUGHTER Rite. Diretora: Michelle Citron. Estados Unidos da América, 1978. 1 filme (53 min), son., color.

DAVID Holsman's Diary. Diretor: Jim McBride. Estados Unidos da América, 1968. 1 filme (74 min), son., p&b.

DEAD Birds. Diretor: Robert Gardner. Estados Unidos da América, 1963. 1 filme (84 min), son., cor.

DON'T Look Back. Diretor: D. A. Pennebaker. Estados Unidos da América, 1967. 1 filme (96 min), son., p&b.

FAR from Poland. Diretor: Jill Godmilow. Estados Unidos da América, 1984. 1 filme (106 min), son., p&b.

FOREST of Bliss. Diretor: Robert Gardner. Estados Unidos da América, 1985. 1 filme (90 min), son., color.

FRANTZ Fanon: Pele Negra, Máscara Branca. Diretor: Issac Julien. Grã-Bretanha, 1996. 1 filme (73 min), son., color.

GIMME Shelter. Diretores: Albert e David Maysles e Charlotte Zwerin. Estados Unidos da América, 1970. 1 filme (91 min), son., color.

HARD Metals Disease. Diretor: Jon Alpert. Estados Unidos da América, 1987. 1 filme (57 min), son., color.

HISTÓRIA e Memória para Akiko e Takashige. Diretor: Rea Tajiri. Estados Unidos da América, 1991. 1 filme (32 min), son., color.

HOMENAGEM a Bontoc. Diretor: Marlon Fuentes. Estados Unidos da América e Filipinas, 1995. 1 filme (56 min), son., color.

KHUSH. Diretor: Pratibha Parmar. Grã-Bretanha, 1991. 1 filme (24 min), son., color.

LAS MADRES de la Plaza de Mayo. Diretoras: Susana Blaustein Muñoz e Lourdes Portillo. Argentina, 1985. 1 filme (64 min), son., color.

LES RACQUETTEURS. Diretores: Michel Brault e Gilles Groulx. Canadá, 1958. 1 filme (14min 37seg), son., p&b.

LIFE in a Day. Diretores: Ridley Scott e Kevin Macdonald. Grã-Bretanha, 2010. 1 filme (90 min), son., color.

LÍNGUAS Desatadas. Diretor: Marlon Riggs. Estados Unidos da América, 1989. 1 filme (55 min), son., p&b.

LISBOETAS. Diretor: Sérgio Tréfaut. Portugal, 2004. 1 filme (105 min), son., color.

LOOKING for Langston. Diretor: Issac Julien. Grã-Bretanha, 1989. 1 filme (45 min), son., p&b.

MONTEREY Pop. Diretor: D. A. Pennebaker. Estados Unidos da América, 1968. 1 filme (79 min), son., color.

NO LIES. Diretor: Mitchell Block. Estados Unidos da América, 1973. 1 filme (16 min), son., p&b.

O CORPO Belo. Diretora: Ngozi Onwurah. Estados Unidos da América, 1991. 1 filme (23 min), son., color.

O PENTÁGONO à Venda. Diretor: Peter Frank Davis. Estados Unidos da América, 1971. 1 filme (52 min), son., p&b.

OVER the Hills. Diretor: Sunny Bergman. Holanda, 2007. 1 filme (60 min), son., color.

POR QUE Lutamos: Prelúdio de uma Guerra. Diretor: Frank Capra e Anatole Litvak. Estados Unidos da América, 1942. 1 filme (53 min), son., p&b.

PORTRAIT of Jason. Diretora: Shirley Clarke. Estados Unidos da América, 1967. 1 filme (105 min), son., color.

REAGRUPAMENTO. Diretora: Trinh Minh-ha. Senegal, 1982. 1 filme (40 min), son., color.

RIP: A Remix Manifesto. Diretor: Brett Gaylor. Canadá, 2004-09. 1 filme (87 min), son., color.

ROSES in December. Diretor: David Meyer. Estados Unidos da América, 1982. 1 filme (56 min), son., color.

RUÍNAS. Diretor: Manuel Mozos. Portugal, 2009. 1 filme (60 min), son., color.

SHERMAN'S March. Diretor: Ross McElwee. Estados Unidos da América, 1986. 1 filme (155 min), son., color.

SOBRENOME Viet Nome de Batismo Nam. Diretora: Trinh T. Minh-ha. Estados Unidos da América, 1989. 1 filme (108 min), son., color.

THE CHAIR. Diretor: Robert Drew. Estados Unidos da América, 1962. 1 filme (79 min), son., p&b.

THE CITY. Diretores: Catherine Bauer, Ralph Steiner e Willard Van Dyke. Estados Unidos da América, 1939. 1 filme (32 min), son., p&b.

THE SHOCK of the New. Diretor: Robert Hughes. Grã-Bretanha, 1980. 8 filmes (58 min), son., color.

VICTORY at Sea. Diretores: Henry Salomon e Isaac Kleinerman. Estados Unidos da América, 1952. 1 filme (98 min), son., p&b.

WATSONVILLE on Strike. Diretor: Jon Silver. Estados Unidos da América, 1989. 1 filme (65 min), son., color.

WAYS of Seeing. Diretor: John Berger. Grã-Bretanha, 1974. 4 filmes (30 min), son., color.

WHO Killed Vincent Chin. Diretores: Chris Choy e Renee Tajima. Estados Unidos da América, 1988. 1 filme (87 min), son., p&b.

WORD is Out: Stories of Some of Our Lives. Diretora: Nancy Adair. Estados Unidos da América, 1977. 1 filme (124 min), son., color.

PRODUÇÕES INTERATIVAS DIGITAIS

7 BILLION Others (*6 Billion Others*). Produzido por The Good Planet Foundation. França, 2003-em curso. Disponível em: <http://www.7billionothers.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

A JOURNAL of Insomnia. Diretor: Hugues Sweeney. Canadá, 2013. Disponível em: <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>. Acesso em: 17 jan. 2017.

ALÉM do Mapa. Produzido por Google Arte & Cultura. Brasil, 2016. Disponível em: <https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/beyond-the-map>. Acesso em: 17 jan. 2017.

ALMA, a Tale of Violence. Diretores: Miquel Dewever-Plana e Isabelle Fougère. França, Alemanha, 2012. Disponível em: <http://alma.arte.tv/en/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

BECOMING Human. Produzido por The Institute of Human Origins (IHO). Estados Unidos da América, 2009. Disponível em: <http://www.becominghuman.org/node/interactive-documentary>. Acesso em: 17 jan. 2017.

BEYOND 11/9. Produzido por Time Magazine, Kira Pollack. Estados Unidos da América, 2011. Disponível em: <http://time.com/collection/beyond-911/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

BIELUTINE le Mystère d'une Collection. Diretor: Clément Cogitore. França, 2012. Disponível em: <http://bielutine.arte.tv/fr/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

BLACK Friday. Diretora: Moira Fahy. Austrália, 2004. Disponível em: <http://www.abc.net.au/blackfriday/home/default.htm>. Acesso em: 17 jan. 2017.

BOSTON Renewed Vistas. Diretora: Glorianna Davenport, Massachusetts Institute of Technology (MIT). Estados Unidos da América, 2004. Documentário interativo em CD-ROM, não disponível online.

CAMINHONEIRAS, um Webdocumentário. Diretoras: Ailime Kamaia e Luzimary Cavalheiro. Paraná, 2012. Disponível em <http://webdoccaminhoneiras.wix.com/site/home>. Acesso em: 17 jan. 2017.

COLLAPSUS. Diretor: Tommy Pallota, Submarine Channel. Países Baixos, 2010. Projeto híbrido interativo ficção-documentário. Indisponível em: <http://www.collapsus.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

CONGO la Paix Violée. Diretores: Zoé Lamazou e Sarah Leduc. França, 2010. Disponível em: <http://www.france24.com/static/infographies/webdocumentaire-congo-paix-viol-rdc-nord-kivu-goma-onu/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

DEFENSE d'Afficher. Diretores: Jeanne Thibord, Sidonie Garnier e François Le Gall. França, 2012. Documentário interativo não disponível online, ou não localizado, até: 17 jan. 2017.

DIAMOND Road Online. Produzido por Kensington Communications. Canadá, 2008. Indisponível em: <http://diamondroad.tv/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

FILHOS do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado. Diretor: Marcelo Bauer. São Paulo, 2010. Disponível em: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/home.html/>. Acesso em: 17 de jan. 2017.

FORA da Escola Não Pode! Produzido por Unicef e Campanha Nacional pelo Direito à Educação, Cross Content. Brasil, 2014. Disponível em: <http://www.foradaescolanaopode.org.br/>. Acessos em: 17 jan.2017.

FORGOTTEN Flags. Diretor: Florian Thalhofer. Alemanha, 2007. Disponível em: <http://view.korsakow.tv/vffree/#/?snu=1162>. Acesso em: 17 jan. 2017.

FORT McMoney. Diretor: David Dufresne. Canadá, 2013. Disponível em: <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>. Acesso em: 17 jan. 2017.

GAZA Sderot: Life in Spite of Everything. Diretor: Alexandre Brachet. França e Alemanha, 2008. Disponível em: <http://gaza-sderot.arte.tv/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

GDP: Measuring the Human Side of the Canadian Economic Crisis. Diretora: Helene Choquette. Canadá, 2009-10. Link <http://gdp.nfb.ca/home> inoperante. Acesso em: 17 jan. 2017.

GENERATION Tian'Anmen. Diretor: Patrick Zachmann. França, 2009. Disponível em: http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2009/05/25/generation-tian-anmen-avoir-vingt-ans-en-chine_1195170_3216.html. Acesso em: 17 jan. 2017.

GLOBAL Lives Project. Produzido por: David Evan Harris. Estados Unidos da América, 2009-em curso. Disponível em: <http://globallives.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

GREENWICH Emotion Map. Diretor: Christian Nold. Grã-Bretanha, 2005-2006. Documentário interativo locativo. Disponível em: <http://www.emotionmap.net/map.htm>. Acesso em: 17 jan. 2017.

HAVANA/Miami. Diretores: Alex Szalat e Joël Ronez. Estados Unidos da América, 2010. Disponível em: http://sales.arte.tv/fiche/761/HAVANA_-_MIAMI__LES_TEMPES_CHANGENT. Acesso em: 17 jan. 2017

HIGHRISE. Diretora: Katerina Cizek. Canadá, 2009. Projeto integrado por mais de um título interativo online: Out My Window, Participate, The Thousandth Tower, One Billion Towers. Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

IMMEMORY. Diretor: Chris Marker. Estados Unidos da América, 1997. Documentário interativo em CD-ROM não disponível online. Pode ser encontrado em: <https://www.amazon.com/Immemory-cd-rom-Chris-Marker/dp/1878972391>. Acesso em: 17 jan. 2017.

JFK Reloaded. Produzido por Traffic Software. Estados Unidos da América, 2004. Disponível em: [http://www.fileplanet.com/192027/190000/fileinfo/JFK-Reloaded-v1.1-\(Free-Game\)](http://www.fileplanet.com/192027/190000/fileinfo/JFK-Reloaded-v1.1-(Free-Game)). Acesso em: 17 jan. 2017.

JOURNEY to the End of Coal. Diretores: Samuel Bollendorf e Abel Ségrétin. França, 2008. Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/webdocs/journey/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

LA CITÉ des Mortes – Ciudad Juarez. Diretores: Jean Christophe Rampal, Marc Fernandez e Estelle Larrivaz. França, 2005. Disponível em: <http://lacitedesmortes.net/nav.php?id=1>. Acesso em: 17 jan. 2017.

LA CONCHITA Mon Amour. Produzido por: Christina Mcphee, Turbulence Artists Studio Project. Estados Unidos da América, 2006. Disponível em: http://www.christinamcpee.net/la_conchita.html. Acesso em: 17 jan. 2017.

LA MARAUDE, à l'écoute des Sans-abris. Diretores: Matthieu Mondolini e Pierre France. França, 2009. Disponível em: <http://www.dna.fr/dossiers/maraude>. Acesso em: 17 jan. 2017.

MAN with a Movie Camera: Global Remake. Diretor: Perry Bard. Canadá, 2007-em curso. Disponível em: <http://dziga.perrybard.net/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

MAPPING Main Street. Diretores: Ann Heppermann, James Burns, Jesse Shapins e Kara Oehler. Estados Unidos da América, 2009-em curso. Disponível em: <http://www.mappingmainstreet.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

MARACANGALHA.COM - um Webdocumentário sobre uma Vila no Recôncavo Baiano. Diretora: Beatriz Ribas. Salvador, 2002. Disponível em: <http://docplayer.com.br/10783043-Maracangalha-com-um-web-documentario-sobre-uma-vila-do-reconcavo-baiano.html>. Acesso em: 17 jan. 2017

MOSS Landing. Diretor: Fabrice Florin, Apple M. MediaLab. Estados Unidos da América, 1989. Documentário interativo não disponível online, ou não localizado, até: 17 jan. 2017.

ONE Day on Earth. Kyle Ruddick. Estados Unidos da América, 2008. Disponível em: <http://www.onedayonearth.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

OUT My Window. Diretora: Katerina Cizek. Canadá, 2010. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 17 jan. 2017.

OVERHEATED Symphony. Diretora: Sarah Turner. Grã-Bretanha, 2008. Documentário-performance (editado ao vivo por celular). Disponível em: <http://overheatedsymphony.blogspot.com.br/2008/04/watch-overheated-symphony.html>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PARTICIPATE. Diretora: Katerina Cisek. Canadá, 2011. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/outmywindow/participate/php/#/outmywindowparticipate>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PIRATERIE en Somalie. Diretores: Lucas Menget e Marie-Sophie Joubert Jérôme Pidoux. França, 2009. Disponível em: <http://www.france24.com/static/infographies/somalie/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PRISON Valley – The Prison Industry. Diretores: David Dufresne e Philippe Brault. Estados Unidos da América, 2010. Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. Acesso em: 17 jan. 2017.

PROTEÇÃO Florestal em Papua Nova Guiné – Uma Expedição Interativa a TepTep. Diretor: Joachim Eggers. Alemanha, 2012. Disponível em: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>. Acesso em: 17 jan. 2017.

QUI va garder les enfants? Diretores: Francine Raymond e Ludovic Frassard. França, 2011. Disponível em: <http://www.francetv.fr/nouvelles-ecritures/qui-va-garder-les-enfants/#>. Acesso em: 17 jan. 2017.

RIDER Spoke. Produzido por: Blast Theory. Grã-Bretanha, 2007. Documentário interativo locativo, não disponível online.

RIO DE JANEIRO – Autorretrato. Diretor: Marcelo Bauer. São Paulo, 2011. Disponível em: <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

SECOND Life's Gone Gitmo. Diretor: Nonny de la Peña. Estados Unidos da América, 2007. Disponível em: <http://gonegitmo.blogspot.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

SIM City. Diretor: Will Wright. Estados Unidos da América, 1989. Disponível em: https://archive.org/details/msdos_SimCity_Classic_1994. Acesso em: 17 jan. 2017.

SOM dos Sinos. Diretoras: Marcia Mansur e Marina Thomé. Brasil, 2015. Disponível em: <http://somdossinos.com.br/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THANATORAMA. Diretores: Julien Guintard, Ana Maria Jesus e Vincent Baillais. França, 2007. Disponível em: <http://www.thanatorama.com>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE ASPEN Movie Map. Produzido pelo Massachusetts Institute of Technology (MIT). Estados Unidos da América, 1980. Documentário interativo não disponível online, ou não localizado, até: 17 jan. 2017.

THE BIG Issue: A Web Documentary on the Obesity Epidemic. Diretores: Samuel Bollendorff e Olivia Colo. França, 2008. Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/index.php/thebigissue/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE ECHO Chamber Project. Diretor: Kent Byes. Estados Unidos da América, 2006-07. Documentário interativo não disponível online, ou não localizado, até: 17 jan. 2017.

THE JOHNNY Cash Project. Diretores: Chris Milk, Aaron Koblin e Rick Rubin. Estados Unidos da América, 2010-em curso. Disponível em: <http://www.thejohnnycashproject.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE LOVE Story Project. Diretor: Florian Thallofer. França, Alemanha, 2003. Disponível em: <http://www.lovestoryproject.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE THOUSANDTH Tower. Diretora: Katerina Cisek. Canadá, 2010. Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/thousandthtower/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE VIRTUAL Revolution. Produzido por: BBC. Grã-Bretanha, 2009. Disponível em: http://www.bbc.co.uk/virtualrevolution/3dexplorer_start.shtml. Acesso em: 17 jan. 2017.

THE WAITING Room. Diretores: Peter Nicks e Linda Davis. Estados Unidos da América, 2012. Disponível em: <http://www.whatruwaitingfor.com/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

WE Feel Fine. Diretores: Jonathan Harris e Sep Kamvar. Estados Unidos da América, 2005. Disponível em: <http://wefeelfine.org/>. Acesso em: 17 jan. 2017.

WEBDOC Graffiti. Diretor: Giovanni Francischelli. Brasil, 2012-13. Disponível em: <http://www.webdocgraffiti.com.br>. Acesso em: 17 jan. 2017.

WELCOME to Pine Point. Diretores: Michael Simons e Paul Shoebridge - The Goggles. Canadá, 2012. Disponível em: <http://pinepoint.nfb.ca/#/pinepoint>. Acesso em: 17 jan. 2017.