

SOPCOM - Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação
VII Congresso SOPCOM | Universidade do Porto | 15 a 17 de Dezembro de 2011



Documentário com Características Interativas¹

Teresa Gouveia²

Maria João Antunes³

Resumo: *Face à crescente e constante evolução tecnológica são evidentes as rápidas mudanças ocorridas no contexto da comunicação audiovisual. As transformações no processo produtivo do audiovisual, na relação com os suportes de difusão e de visualização, como nos modos de consumo dos produtos comunicacionais não podem ser dissociadas dos novos suportes e linguagens que derivam da tecnologia digital e interativa. Considera-se, por isso, pertinente estudar as limitações, as possibilidades e as implicações da transposição do documentário convencional, com uma estrutura marcadamente linear, com um forte carácter autoral e unidirecional na relação com o espectador, para um ambiente Web potenciador de interatividade e promotor de uma apropriação adaptada às características próprias que determinam o perfil de consumo de utilizadores/públicos diferenciados.*

No presente artigo faz-se uma análise sumária dos conceitos que resultam da relação entre o documentário e as plataformas digitais interativas, em particular a Internet. Com base na revisão efetuada, propõe-se uma abordagem metodológica – sustentada pelas técnicas de recolha de dados análise fílmica e inquérito por entrevista, e abarcando três tipos diferenciados de intervenientes: realizadores/documentaristas, programadores Web e utilizadores da Internet (especialistas e não especialistas da área audiovisual) - que visa responder à questão de investigação “De que forma o ambiente digital interativo pode afetar práticas de produção e apropriação do género audiovisual documentário?”.

Do estudo efetuado prevê-se obter resultados que atestem se novos modos de apropriação do documentário, assentes na comunicação interativa, influem na necessidade de implementar novas formas e/ou práticas de produção documental.

Palavras-chave: *Documentário, Interatividade, Plataformas Digitais, Não linearidade, Autoria.*

¹ Trabalho apresentado no VII Congresso da SOPCOM, realizado de 15 a 17 de Dezembro de 2011.

² Mestre em Comunicação Multimédia – Audiovisual Digital, doutoranda em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais e docente no Departamento de Comunicação e Arte da Escola Superior de Educação do Politécnico de Viseu (tgouveia@esev.ipv.pt).

³ Doutorada em Ciências e Tecnologias da Comunicação e Professora no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro (mariajoao@ua.pt).

Abstract: *The convergence of media, focusing on digital technologies, assumes new forms of content production. This technological mediation also enhance new consumer profiles. Changes in the process of audiovisual production cannot be dissociated from the new media and languages, that derive from digital technology and interactivity. It is relevant to study limitations, possibilities and implications of the implementation of the documentary to a conventional Web environment: the passage of the documentary with a linear structure, with strong characteristics of the author and unidirectional in relation to the viewer, to a context of interactivity that determine the consumption profile of users. This paper describes a brief analysis of the concepts that result from the relationship between documentary and interactive digital platforms, particularly the Internet. Based on a review of the literature, we propose a methodological approach, supported by film analysis and interview: producers / filmmakers, web developers and Internet users (experts and non experts in the field recording). The aim is to answer the research question "How does the interactive digital environment affect production practices and appropriation of audiovisual documentary genre?".*

Keywords: *Documentary, Interactivity, Digital Platforms, Nonlinearity, Authorship*

Introdução

O atual cenário de convergência de meios, imposto pela crescente expansão tecnológica, traz mudanças significativas nos modos de relação com os produtos comunicacionais e com as plataformas de *media* que eles perpassam. Assiste-se hoje a mudanças culturais, subsequentes do uso da tecnologia, que fazem convergir a atuação do público no sentido de uma apropriação participada das mensagens/produtos mediáticos.

Por outro lado, a expansão das tecnologias da informação e da comunicação fomentou a criação de novas formas de (re)construção e apropriação da realidade. Assim, da fusão das tecnologias digitais com a narrativa ou, nas palavras de Nogueira (2009: 173), com o «modo discursivo onde se relata uma história», emergem inúmeras possibilidades de abordagem do real.

Parece, portanto, indiscutível que a intensa inovação tecnológica traz consigo transformações no processo produtivo da comunicação, na relação com os suportes e com os produtos comunicacionais, assim como nos modos de consumo. Alguns autores, como PRADO (2005: 63) entendem que esta mutação é mais evidente no contexto da comunicação audiovisual. Esta atravessa, naturalmente, uma nova era na qual os conteúdos produzidos nos domínios do vídeo, do cinema, da televisão e dos jogos resultam cada vez mais da integração de distintas linguagens. Estes conteúdos não só beneficiam da tecnologia digital na sua produção, como as plataformas - *Web* e

televisão digital interativa, por exemplo, - onde são exibidos/distribuídos e/ou acedidos, objetivam, através da interatividade, a mudança de atitude do espectador, que se assume agora como um utilizador ativo na relação com os produtos audiovisuais e com a articulação e/ou leitura da realidade neles exposta.

O atual cenário de implementação e afirmação da televisão digital (embora se saiba que esta pode não ser necessariamente interativa na verdadeira aceção do conceito) obriga, pois, a repensar o comportamento do público face à oferta de produtos audiovisuais, mas também as eventuais alterações a nível das práticas de produção. As vantagens da substituição da radiodifusão analógica por um sistema assente em técnicas digitais radicam, entre outras, na disponibilização de serviços/produtos que resultem da transição de paradigma no plano da produção de conteúdos audiovisuais, da qual a interatividade é indissociável. Assim, a migração do analógico para o digital remete «para a disponibilização de outro tipo de serviços de comunicações eletrónicas ou para o incremento da própria oferta de televisão (...), reforço da qualidade da mesma (...) e introdução de novas funcionalidades, nomeadamente no âmbito da mobilidade e da interatividade (ANACOM, 2009).»

Face ao contexto exposto, pensa-se estarmos, supostamente, perante o emergir de uma nova linguagem que rompe com as formas convencionais adotadas pela linguagem audiovisual. PRADO (2005: 66) nomeia-a como linguagem multimédia interativa: «un sistema de sistemas no que conviven o texto, a imaxe fixa, a imaxe dinámica, a voz, os efectos sonoros e visuais e os metadatos, articulados nunha arquitectura de navegación que permite gozar de cada sistema por separado, a súa combinatoria en base “n” ou a súa integración total como froito das sinerxías dos diferentes sistemas que pasan a operar como subsistemas da linguaxe multimedia interativa.»

Sem perda do entendimento de Prado, julga-se, no entanto, ser mais adequado designar-se esta nova gramática do audiovisual como linguagem dos novos *media*, que integra as características próprias das plataformas digitais interativas, forçando uma rutura com o modelo analógico, mas que, em *continuum*, preserva as especificidades da tradicional linguagem cinematográfica.

Identifica-se a seguir, de forma mais específica, a temática que se pretende aprofundar – o documentário na sua relação com as plataformas digitais interativas - e a sua relevância no campo da investigação. Apresenta-se também a pergunta de partida e definem-se os objetivos. Segue-se uma breve revisão da literatura relativa ao tema em

estudo. Apresenta-se uma proposta de investigação e, por fim, delineiam-se algumas reflexões.

Identificação e relevância da temática

Face à crescente e constante evolução tecnológica são evidentes as rápidas mudanças ocorridas no contexto da comunicação audiovisual. As transformações no processo produtivo do audiovisual, na relação com os suportes de difusão e de visualização, como nos modos de consumo dos produtos comunicacionais não podem ser dissociadas dos novos suportes e linguagens que derivam da tecnologia digital e interativa. No contexto particular do documentário evoca-se como válida a afirmação de HIGHT (2008): «Documentary has always responded, in an often dynamic fashion, to the possibilities afforded by new technologies.» Contudo, a produção documental com características interativas revela-se ainda muito incipiente. Pensa-se, por isso, pertinente estudar as limitações, as possibilidades e as implicações da transposição do documentário convencional, com uma estrutura marcadamente linear, com um forte carácter autoral e unidirecional na relação com o espectador, para um ambiente *Web* potenciador de interatividade e promotor de uma apropriação adaptada às características próprias que determinam o perfil de consumo de utilizadores/públicos diferenciados. São distintas as contingências em torno do documentário interativo. Desde logo, na expressão de PRADO (2005), «a obra interativa reclama unha nova perspectiva da autoria.» Num contexto interativo, suportado pela tecnologia digital, a relação do público com o documentário supõe-se objetivar uma experiência única e particular se àquele for permitido afetar a ordem do discurso ou introduzir alterações ao mesmo. Considera-se que novos modos de apropriação do documentário, assentes na comunicação interativa, possibilitam ainda a perceção da necessidade de novas formas e/ou práticas de produção documental.

1. Revisão da literatura

Discorre-se, seguidamente, sobre os principais tópicos que se cruzam na análise da problemática que se pretende estudar – a relação entre o filme documentário, com particular assento nas suas práticas de produção e as plataformas digitais interativas, como a Internet. Faz-se, deste modo, uma abordagem e articulação sumárias dos títulos gerais: “breve contextualização do filme documentário”, “o documentarismo e a revolução digital”, “os ambientes digitais interativos”, e “novas possibilidades para a prática documental”.

1.1 Breve contextualização do filme documentário

Não se objetiva, na presente abordagem, dissertar sobre a história do documentário. Autores da década de 20, do século XX, como Flahert e Vertov, assim como, nos anos 30, Grierson, são, sem dúvida, incontornáveis pelo contributo que prestaram ao género de expressão audiovisual documentário. Ainda o movimento “Cinema-Direto”², nos anos 50, defendido por Leacock, e o movimento “Cinema-Verdade”³, iniciado por Rouch, nos anos 60, tiveram um papel determinante nas atuais práticas de documentarismo.

Penafria (1999) apresenta este desenvolvimento do documentarismo na relação com os meios técnicos que suportam a sua prática, destacando, precisamente, momentos históricos nos quais a evolução tecnológica possibilitou o surgimento de diferentes formas de documentarismo. A autora vislumbra os desafios impostos pelas tecnologias digitais – no que respeita à manifestação de formas e conteúdos – à produção convencional.

1.2 Especificidades do documentário

O género audiovisual documentário não reúne consenso entre os teóricos que o têm estudado. Desde os princípios de Grierson (1971) até aos modos de representação de Nichols (1991), são distintas as abordagens realizadas no sentido de o caracterizar. Adota-se, assim, nas observações sobre o documentário, mencionadas neste trabalho, uma perspetiva centrada na sua identidade. Na expressão de Penafria (1999a: 15), a identidade do documentário é «o que nele permanece face à multiplicidade das manifestações de carácter documental.» De acordo com a mesma autora, considera-se que as questões relacionadas com a identidade do filme documentário são a base para o distinguir da restante produção audiovisual. Penafria fixa, assim, características

² Movimento fundamentado na não-intervenção, pois o acesso ao real, sem a interferência do autor, devia ser apenas mediado pela câmara.

³ Movimento que advoga a intervenção total, sugerindo um real representado, que só existe no momento em que a câmara começa a filmar.

identitárias que demarcam o filme documentário dos restantes. O registo de imagens *in loco*, a abordagem das temáticas a partir de um determinado ponto de vista, e o tratamento criativo concretizam essas marcas diferenciadoras. A prática documental assenta, deste modo, em três princípios (Penafria. 1999b: 3):

- Registo de imagens *in loco*: este princípio remete para o debate sobre a representação do real. Adota-se aqui a perspectiva de que o documentário não espelha a realidade como ela é de facto, mas expõe-na como um reflexo filtrado pela lente do documentarista. Como refere Penafria (1999b: 1), «ao combinarem-se e interligarem-se as imagens obtidas *in loco* está-se a construir e a dar significado à realidade, está-se o mais das vezes não a impor significados mas a mostrar que o mundo é feito de muitos significados.»
- Abordagem das temáticas a partir de um determinado ponto de vista: a questão da autoria é nomeada neste princípio, pois a apresentação do que se passa no mundo é feita a partir do olhar do documentarista. É, pois, «absolutamente necessário que o autor das imagens exerça o seu ponto de vista sobre essas imagens (Penafria. 1999b: 1).»
- Tratamento criativo: recupera-se neste princípio a definição de Grierson (1971), que assume a prática documental como um tratamento criativo do real. Entenda-se o termo ‘criativo’ como a forma, que «depende directamente da criatividade do documentarista (Penafria, 1999b: 3)», de apresentar as temáticas. Este tratamento incide, de uma maneira mais visível, na exploração do lado conotativo das imagens, que, mais do que o texto, se assumem como elemento fundamental do documentário. Penafria (1999: 23) antecipa neste papel atribuído à imagem uma proximidade com a dimensão criativa daqueles que a vão ‘trabalhar’. «O documentário é, pois, uma espaço onde se abre a possibilidade de constantemente se construírem, reconstruírem, criarem, recriarem e combinarem formas de ordenação dos elementos que dele fizerem parte (Penafria: 1999: 23).»

Os princípios enunciados definem a identidade do documentário convencional, assim denominado devido à tecnologia – não digital – que suporta a sua difusão e que, consequentemente, impõe a forma passiva e linear como o público se apropria dele.

Entenda-se aqui linear no sentido de implicar uma sequência pré-estabelecida pelo seu autor, que tem o controlo sobre o discurso audiovisual que faz sobre a realidade que documenta. Afirmando a sua identidade, o documentário tradicional demarca bem os limites da autoria. Neste contexto, o espetador não pode afetar a ordem do discurso ou introduzir alterações ao mesmo (Berenguer, 2007: 119).

Esta relação do público com o produto documentário é essencial para a perceção de novas formas de produção documental que assentam na comunicação interativa.

1.3 Modos de enunciação documental, não linearidade e interatividade

A linearidade associada à narrativa convencional, assente no modelo clássico de Griffith, resulta de regras de continuidade que determinam as formas de captação de fragmentos da imagem e o seu encadeamento numa lógica de causa e efeito através da montagem. Entre outros movimentos, o cinema soviético do início do Século XX veio subverter essa gramática audiovisual. Nesse contexto, Einstein entende o filme como representação de um discurso articulado, sendo o papel da montagem definir essa articulação (AUMONT, 1992: 60). OLIVEIRA (2009) menciona a proposta de montagem por justaposição de planos de Einstein aludindo à participação ativa do espetador que, face a uma ideia, «irá realizar a ação síntese dos elementos e, a partir disso, atingir seu próprio entendimento.»

Parece, assim, que, muitas vezes, também as narrativas fílmicas contemporâneas, de base convencional, organizam a sua estrutura como um conjunto de eventos desprovidos de qualquer conexão lógico-causal, seguindo os modelos ligados à lógica estética dos novos média (ARMENTANO, 2008).

Também RENÓ (2008) encontra semelhanças nas práticas de produção delineadas para os *media* tradicionais e a estrutura em hipertexto, própria da *Web*. Para o autor o «conceito de decomposição da informação percebida com o hipertexto é semelhante ao do audiovisual, que seleciona seus fragmentos através da decupagem.» A decupagem é o termo utilizado para significar o processo de decomposição do filme, nomeadamente das sequências e cenas que o compõem, em planos.

Numa abordagem mais ampla, Mulvey (1984: 30-31, citado por WALSH, 2006: 2) afirma que o digital liberta o espetador dos ditames da continuidade narrativa e do tempo e espaço cinematográficos.

Num domínio mais convencional, Nichols (1991) propõe modalidades de representação possíveis no documentário, que generalizam as diferentes lógicas adotadas pelos cineastas no documentário linear ou convencional: o modo expositivo, o modo observacional, o modo interativo e o modo reflexivo. Enquanto as duas primeiras modalidades se apresentam como modelos fechados que encaram a possibilidade do documentário ser a "representação" do real, os modos interativo e reflexivo deixam em aberto o processo de construção do discurso. O autor reflete sobre o conceito de documentário a partir de três pontos de vista diferentes: do realizador, do texto, e do espectador. Em *“Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary”*, considera-se falaciosa a noção que definiria o documentário do ponto de vista do realizador a partir da percepção de que este exerceria pouco controlo em relação à filmagem, sugerindo que a relação do filme com a realidade é direta e não manipulável. Nichols (1991) problematiza as práticas discursivas no domínio do documentário, analisando a montagem, a escolha de enquadramentos, o tratamento do som, elementos do filme que transmitem a "impressão", transparente ou opaca, de captação e tratamento da realidade. No que respeita aos espetadores, o autor vê-os como testemunhas do acontecimento de interação entre realizador e realidade, partindo da constatação de que aqueles, face ao documentário se posicionam no sentido de “consumir” um argumento.

Com o propósito de responder às expectativas levantadas pelo novo perfil de público do audiovisual digital interativo, afigura-se como fundamental a integração na narrativa fílmica convencional de elementos de linguagem próprios da rede digital. Esta linguagem dos novos *media* é composta de *«cinematic ways of seeing the world, of structuring time, of narrating a story, and of linking one experience to the next (MANOVICH, 2001: 78-79).»*

Alguns estudos, como o de OWEN (2004: 1), que cruzou as perspetivas de Landow's, Murray e Manovich, tem-se debruçado sobre o impacto e o significado para a narrativa de um maior controlo sobre a ordem dos acontecimentos, sobre as personagens, a escolha das configurações e outros elementos. Estas possibilidades são oferecidas pela introdução na narrativa de características que operam um corte com a linearidade e com o conseqüente impedimento de alterações na sua estrutura.

Os conceitos de não linearidade e de interatividade implicam-se na produção audiovisual interativa. Só os mesmos permitem criar, como defende RENÓ (2008), uma estética que ofereça aos utilizadores processos participativos. No contexto particular da produção documental, SACRINI (2004: 6) reforça a correlação entre a interatividade e a

não-linearidade ao afirmar que «num primeiro momento, a interatividade no documentário se dará com o sistema e o próprio produto por meio da manipulação não-linear do conteúdo.» Entende-se, assim, que estas duas características basilares da linguagem dos novos *media* são fundamentais para que ao utilizador seja dada uma "nova experiência de fruição" face ao documentário.

Parece, portanto, indiscutível que o desenvolvimento tecnológico fomentou a criação de novas formas e sentidos de construção da realidade, nomeadamente com o aparecimento de narrativas não-lineares. Mas qual a abrangência do conceito de não-linearidade? CARVALHO (2007: 94) confronta a não-linearidade tecnológica, relativa aos mecanismos de edição não-linear, e a não-linearidade conceptual que aponta para a organização da narrativa, caracterizada pela fragmentação, pela ordem inversa à cronológica e pela ausência de ligação das sequências com base numa lógica de causa/efeito. É esta última significação a adotada na presente abordagem.

Também HUDSON (2008: 96) face à postura de alguns estudiosos dos novos *media* que colocam de parte a noção de interatividade como algo possível além da reatividade do utilizador perante uma vasta rede de escolhas, invoca o argumento de Hogarth de que «‘interactive technologies could extend and deepen modes of engagement’ and that ‘digital documentaries promise to make sense of the world in less restrictive ways’, such as online productions that ‘may allow new forms of dialogue with documentary form, undermining authoritative (and authoritarian) modes of communication along the way’ (2006: 127-29, citado por HUDSON, 2008:96).»

É atribuída à interatividade a capacidade de articular processos de comunicação que diferem amplamente daqueles ocorridos nos meios de comunicação de massa, implicando uma via de retorno para o público, pois que potencia uma nova relação com o audiovisual digital, em particular com o género documentário. Em suma, a não-linearidade e a interatividade afetam necessariamente a conceção e o consumo dos produtos audiovisuais. Só pela conjugação de ambas as características é possível ao utilizador interagir e intervir na construção da realidade expressa nos conteúdos. Todavia, crê-se que «as tentativas de dissipar a estrutura unidirecional da narrativa linear, com o objetivo de desenvolver uma nova linguagem cinematográfica através da interatividade, ainda não alcançaram sucesso como forma de expressão (CARVALHO, 2007: 111).»

1.4 O documentarismo e a revolução digital

Julga-se não ser possível pensar qualquer produto ou aplicação fora do contexto da tecnologia que suporta o seu desenvolvimento. A evolução do produto audiovisual documentário não é, por isso, alheia à influência exercida pela tecnologia quer nas suas práticas de produção quer na forma como o público se relaciona com este género audiovisual. Se, no cinema e televisão analógicos, enquanto produto inteiramente dependente da lógica determinista imposta pelo seu autor, o documentário é apropriado de forma passiva e linear pelo público, num contexto de interatividade, suportada pela tecnologia digital, este produto reclama novas formas de consumo que objectivam leituras cuja sequência é determinada pelos utilizador, antes mero espectador.

A produção e difusão de um conteúdo não são indissociáveis, portanto, da tecnologia que o suporta e a linguagem que lhe é intrínseca. O documentário beneficia, por isso, na sua estética e conceção, de características próprias da linguagem audiovisual, mas também das tecnologias digitais que cada vez mais o conformam.

A este respeito MANOVICH (2001) reflete sobre a eclosão da tecnologia digital e o desenvolvimento dos novos *media*, suportados pela máquina de simulação mediática por excelência – o computador. O autor explora, ao longo da obra, algumas das propriedades inerentes a estes novos media e questiona de que forma eles dependem dos que os antecedem, o modo como as imagens em movimento podem ser alteradas por essas propriedades, de que formas incorporam o espectador, como representam o tempo e o espaço, no fundo, quais os seus desdobramentos estéticos e técnicos. Em “*The language of new media*”, o autor utiliza a apresentação do filme “*Man with a movie Camera*”, de Dziga Vertov (1929), como o modelo estrutural das convenções dos novos *media*. Avalia, assim, as propriedades, a lógica e a linguagem dos novos *media* com base nas propriedades, na lógica e na linguagem cinematográfica.

1.5 As práticas de produção

A interatividade é «um fator que reclama a intervenção criativa (...) (PENAFRIA: 1990: 96).» Pensa-se, por isso, oportuno, no campo do documentário, explorar eventuais mudanças nas práticas de produção em função dos desafios que as plataformas digitais interativas impõem ao género.

A interatividade audiovisual não é independente da narrativa. No presente estudo, consideram-se práticas de produção aquelas que dizem respeito à conceção do guião, à filmagem, e, posterior, montagem. Importa, pois, equacionar questões

relacionadas com a continuidade espaço-temporal e com a linguagem audiovisual, em geral.

Como afirma AUMONT (1996: 186), «*La manipulación fílmica transforma en un discurso lo que habria podido ser unicamente el calco visual de la realidad* (apud METZ, 1972).» Esta manipulação fílmica ocorre logo na primeira parte do processo criativo – a conceção do guião. Para MARNER (1999: 45), «*na construção da maioria dos filmes, é dentro de cada sequência separadamente e nas relações que estas têm entre si que se aplicam com mais frequência as unidades de tempo, lugar e ação.*» O autor entende, assim, o manuseamento do tempo, na fase de redação, como eixo central da construção do guião. AUMONT (1996: 183) reforça esta posição: «*lo que caracteriza la percepción del filme es la linealidad de su paso; la impresión de continuidad creada por este pasar lineal está en la base de la impresión de percibir unidades discontinuos o diferenciales.*» No mesmo sentido, MURCH (2004: 17) lembra que «*a realidade visual que percebemos é um fluxo contínuo de imagens interligadas.*»

Deste modo, qualquer que seja o tema tratado pelo documentarista/realizador, é na «continuidade que reside a força da estrutura geral do filme (MARNER, 1999: 82).» Os diversos planos, unidades significantes mínimas de um filme, representam uma ideia, ou várias ideias - quando a sucessão desses planos gera uma cena –, e quando articulados como fragmentos de uma única continuidade permitem fluidez lógica e harmoniosa à narração audiovisual, favorecendo a sua compreensão por parte do público. Para MARNER (1999: 47), «*posteriormente, durante a filmagem e também no decorrer da montagem, verificar-se-á, ainda que em menor escala, uma manipulação do fator tempo. O realizador não deve esquecer que isso nunca será possível se não filmar a ação em múltiplos planos de recurso, que assegurem vários ângulos.*» Obviamente que à continuidade temporal são inerentes as espacial e sonora, que não devem ser menosprezadas. Mas sendo a não-linearidade uma característica fundamental dos novos ambientes digitais e interativos de que forma as práticas de produção poderão garantir a articulação lógica dos conteúdos a partir de uma leitura descontínua realizada pelo espectador/utilizador? Um conteúdo documental sujeito à intervenção do espectador/utilizador implica, na sua conceção original, os mesmos modos de criação, em particular, no que respeita ao tratamento do tema, à estrutura narrativa, à tipologia de planos com os quais se pretende representar o real, à escolha e junção, na fase de montagem, dessas imagens fragmentadas e, até mesmo, ao tratamento sonoro?

1.6 Autoria em contexto digital

A relação do público/utilizador com os conteúdos, passível de ocorrer em plataformas digitais interativas, questiona e coloca em discussão a autoria dos produtos audiovisuais. Na expressão de PRADO (2005: 66), «a obra interativa reclama unha nova perspectiva da autoría, na medida en que se trata dunha obra aberta que permite diferentes graos de cooperación na autoría por parte do lector.» Entenda-se aqui leitor na aceção mais abrangente de utilizador.

Deve supor-se que a autoria da obra audiovisual interativa é tanto mais atribuída ao utilizador quanto maior for a sua participação ou interação com a mesma? Como definir o contributo em termos autorais dos realizadores e restante equipa de produção? Para PRADO (2005: 67), até ao momento em que a construção/leitura, por parte do utilizador, se materializa, não existe mais do que um depósito de pré-sentidos articulados numa arquitectura que permite um número quase indeterminado de possíveis construções geradoras de sentidos. Assim, de acordo com este entendimento, a convencional equipa de produção não cria as obras, apenas cria os dispositivos de significação que só terão expressão na medida em que forem manipulados pelo utilizador. Impõe-se, por isso, questionar: é a sequência de operações resultantes da manipulação dos conteúdos pelo utilizador que deverá ser entendida como a obra audiovisual interativa e, por consequência, atribuída algum tipo de autoria àquele que faz essa manipulação?

Considera-se o filme documentário um produto sempre em construção, suportado por um guião em aberto, passível ao improvisado, - ganhando vida à medida das particularidades do tema que trata, muitas vezes traçando um caminho diferente do planeado na fase inicial. Neste contexto, ao definir as escolhas que se lhe colocam, o autor/realizador imprime o seu ponto de vista, que é igualmente acentuado na fase de filmagem e de montagem das imagens capturadas.

Esta ausência, na tradição documental, de uma ideia delineada do produto final acentua o carácter autoral do género. Assim, o documentário é entendido como uma representação do real percebido pelo seu autor.

Para MAIRA (2005: 45) é precisamente o carácter autoral do documentário que o legitima como forma de arte, dado «o reconhecimento da intervenção intencional do artista nos processos mediáticos (...), já que é criado a partir de uma intenção que não é

puramente educativa, mas reflexiva, que visa promover uma mudança, encantar por seus aspetos plásticos e convencer por seu caráter ético.»

No lado oposto desta percepção, MAIRA cita Baudelaire (apud Dubois, 2001: 30): «*uma obra de arte não pode ser ao mesmo tempo artística e documental, pois a arte é definida como aquilo mesmo que nos permite escapar do real.*» Talvez a afirmação de Baudelaire acentue o estigma que o documentário carrega como recorte do real e justifique a posição da atual crítica acadêmica que, de acordo com MAIRA (2005: 45), entende que «o documentário contemporâneo valoriza muito mais a proximidade com o real do que a liberdade de criar a partir dos acontecimentos.» Perspetiva-se, deste modo, no presente documento, o filme documentário enquanto criação subjetiva a partir dos acontecimentos e concebe-se o espectador/utilizador atual como alguém que busca processos de participação.

Sem dúvida, a Internet estreitou a relação entre os elementos do processo comunicacional, introduziu novas linguagens e flexibilizou o discurso. Como referem RENÓ & GONÇALVES (s.d), as estruturas hipertextuais e hipermediáticas, que conformam o conceito de interatividade, integram cada vez mais os ambientes mediáticos. O documentário não é imune a estas mudanças. Logo, pensa-se que, disponibilizado em plataformas digitais interativas, o documentário pode ficar aberto a «processos autorais participativos (RENÓ & GONÇALVES, s.d)», gerados pelos espectadores/utilizadores que, desta forma, poderão contribuir para a criação de novos produtos a partir do sentido que atribuem à narrativa expressa no produto inicial.

Neste sentido, LESSIG⁴ (2008), no livro “*Remix, Making art and commerce thrive in the hibric economy*”, refere já o que designa de “cultura do remix”, abrangendo práticas de recriação da obra original. Estas práticas não estão apenas na música, mas ocorrem cada vez mais, devido ao fácil acesso a recursos de produção de conteúdos e a plataformas de divulgação, como a Internet, na criação audiovisual. A “cultura do remix” advoga a permissão (ou a ausência) do autor original face ao consumo e modificação do produto cultural que criou. O filme documentário “*RIP: A Remix Manifesto*”, do realizador Brett Gaylor concretiza esta cultura ao ser disponibilizado pelo seu autor para ser modificados por outros, prática que Gaylor nomeia de “cinema *open source*”.

⁴ Fundador da organização *Creative Commons*, que visa flexibilizar os direitos autorais.

Entende-se, deste modo, face às inúmeras possibilidades de consumo dos produtos culturais – desde a faculdade de reedição à leitura hipertextual e não-linear dos conteúdos, possível pela interatividade – necessário submeter o conceito de autoria a um processo de “ressignificação”.

1.7 Os ambientes digitais e interativos

O documentário, conformado pelas tecnologias digitais e pensado para contextos interativos, fica exposto a ambientes cujas características afetam a sua estética e as possibilidades narrativas. Expõem-se aqui os ambientes digitais como sendo um espaço privilegiado para um documentarismo revigorado. Na obra "*Hamlet on the Holodeck*", Janet Murray (2009: 173) entende os ambientes digitais como *procedimentais*, *participativos*, *espaciais* e *enciclopédicos*. As duas primeiras propriedades caracterizam, para a autora, a dimensão *interativa*, enquanto as duas últimas definem a dimensão *imersiva* que estes ambientes proporcionam ao utilizador.

Entender o meio digital como processual é uma referência à sua capacidade de definição para executar uma série de regras. Murray entende que a propriedade dos ambientes digitais serem participativos é evidenciada pela possibilidade do utilizador entrar em diálogo com o sistema, ele é sensível aos *inputs* do utilizador. Assim, dizer que os computadores são interativos nada mais é do que dizer que eles criam um ambiente que é processual e participativo. Os novos ambientes digitais são, também, caracterizados pelo seu poder de representar o espaço navegável, pelo que, enquanto os meios lineares, tais como livros e filmes podem retratar o espaço, quer pela descrição verbal ou imagem, apenas os ambientes digitais podem apresentar um espaço onde o utilizador se possa mover. A qualidade espacial do computador é criada pelo processo interativo de navegação (sabemos que estamos num determinado local, porque quando manipulamos um comando de teclado ou do rato o ecrã muda de forma apropriada). A autora refere que devido à eficiência dos ambientes na representação de palavras e de números em formato digital, é possível armazenar e recuperar quantidades de informação muito além do que era possível antes, mencionando ainda a expectativa enciclopédica induzida pelos *media* eletrónicos. Todas estas características tornam, na perspetiva da autora, o digital como meio atraente para a arte narrativa.

Logo, a partir destas propriedades pensam-se os documentários com características interativas como estruturas abertas, que admitem a construção de uma narrativa que oferece a possibilidade de imersão, pela exploração espacial de distintos

percursos, e é construída com base num processo de interação assegurado por regras das quais emergem tomadas de decisão por parte do utilizador. Consideram-se, igualmente, os documentários como estruturas inclusivas, disponíveis para acolher contributos que possam enriquecer a narrativa proposta pelo autor, favorecendo a multiplicidade de pontos de vista sobre o real representado.

1.8 Plataformas e serviços/produtos

Na generalidade a produção documental interativa é ainda muito incipiente. No entanto, é já possível elencar algumas propostas no âmbito das plataformas *Web* e televisão digital interativa.

- Propostas de produção documental para a *Web*

O comumente designado *Web*-documentário distingue-se do modelo convencional pelas características inerentes à digitalização na sua produção e veiculação, como o recurso a tecnologias multimédia, à hipertextualidade, à possibilidade de sincronismo e de interatividade. Mas um conceito fundamental configura a alteração de paradigma na produção do documentário - o de base de dados. Para CARVALHO (2007: 113) «se a narrativa foi a principal forma cultural de expressão da idade moderna, a tecnologia digital parece introduzir uma forma correspondente, as bases de dados.» Também MANOVICH (2001: 219), nas palavras de Carvalho, «descreve as bases de dados como a homóloga contemporânea da narrativa».

Precisamente estas novas “estruturas” de produção e partilha, que são as bases de dados, ampliam a participação do utilizador por meio da interatividade e dão formas a projetos inovadores. A este respeito a BBC (www.bbc.co.uk/virtualrevolution/makeyourown.shtml), no seu sítio *Web*, já efetua algumas experiências como o projeto “*Make your own documentary*” (Figura 1), fornecendo aos utilizadores imagens inéditas, filmadas a um nível profissional: «Making a documentary has become easier with the help of The Virtual Revolution. We are providing unedited professionally filmed footage from the series, for you to use. This includes interviews, aerial shots, graphics and music. Download them for free under our permissive licence, and mix them with your own ingenuity.»



Figura 1: Projeto “*Make your own documentary*” no site da BBC

Outro projeto da BBC – “*Making the series*” – abre espaço à produção colaborativa, incentivando a audiência a suscitar debates em torno dos temas abordados na série, a comentar e a fazer *downloads* de *clips* para reedição.

A possibilidade do utilizador interagir com o documentário pela criação de trajetórias individuais, possíveis pela incorporação dos conteúdos numa teia de ligações, e a conjugação de diferentes tipos de *media* dão formas à necessidade de pensar novas práticas de produção documental para a *Web*. Destacam-se também algumas produções de carácter experimental que exploram a eficácia dos recursos multimédia e que promovem a escolha do utilizador, no que respeita ao caminho a percorrer pelos conteúdos disponibilizados: “*360 Degrees*”⁵ (Figura 2) e “*Becoming Human*”⁶ (Figura 3). Em qualquer destes exemplos, a informação, através de uma organização espacial e interativa, é estruturada em múltiplas dimensões e é «através desta característica de variabilidade que as bases de dados se tornam uma alternativa para o processo criativo na era do digital (CARVALHO, 2007: 114).»

⁵ www.360degrees.org

⁶ www.becominghuman.org



Figura 2: Projeto “360 Degrees”



Figura 3: Projeto “Becoming Human”

A possibilidade do utilizador interagir com o documentário pela criação de trajetórias individuais, possíveis pela incorporação dos conteúdos numa teia de ligações, e a conjugação de diferentes tipos de *media* dão formas à necessidade de pensar novas práticas de produção documental para a *Web*.

O documentário na Internet mobiliza, portanto, nas palavras de HUDSON (2008: 19), a estrutura de banco de dados e a capacidade do vídeo digital se repetir interminavelmente para reconfigurar o documentário através de dimensões temporais e relacionais não possíveis com tecnologias analógicas que demandam de uma estrutura linear. Assim, «*more than a system of display and distribution, then, the database*

becomes a mode for Internet-based documentary where meaning is subjected to endless recombinations (HUDSON, 2008: 90).»

Entendem-se, dos exemplos citados, a subversão da narrativa linear, a interatividade, a junção de diversos média e a colaboração como as características estruturantes do documentário concebido para a *Web*. No entanto, é necessário considerar alguns obstáculos que impedem que todos os utilizadores tenham o mesmo acesso ao produto audiovisual documentário na Internet. Apesar das soluções de banda-larga, as limitações de largura de banda são uma realidade para um elevado número de consumidores *Web*. Embora a tecnologia de transmissão *streaming*, que permite a exibição da imagem em simultâneo com a realização do *download*, agilize a receção dos conteúdos não é possível descurar que encarece o processo, como assinala RENÓ (2006). O autor sugere como estratégia, para dirimir algumas das fragilidades da rede, a fragmentação: «*propõe-se uma fragmentação da obra em mini-documentos de no máximo dois minutos cada um. Cada fragmento deverá abrir com fade in e finalizado com fade out, evitando, assim, ruturas na sequência*». Acrescenta ainda que «as imagens devem ser captadas em close, evitando, assim, a atual definição de imagem limitada existente na rede. Além disso, temos uma frágil qualidade de áudio disponível, o que exige ainda mais essa aproximação de câmara para uma melhor e mais limpa captação de som.»

RENÓ (2006) foca também outro aspeto a ser levado em conta na produção de documentários interativos para a *Web*: a necessidade de repensar o guião para que este possa sofrer mudanças na sequência dos fragmentos, sem que tal afete «o resultado final de transmissão da informação». Mas não são as novas modalidades documentais, pensadas para as plataformas digitais, uma oportunidade de transferir para o espectador/utilizador o poder do realizador enquanto enunciador da realidade?

- Propostas de produção documental para a televisão digital interativa

A televisão digital interativa rompe com os atuais paradigmas de transmissão. Para tal contribui a possibilidade de intervenção do espetador/utilizador, que deverá ocorrer não só ao nível da personalização (por exemplo, na escolha da programação), mas também ao nível de outros recursos interativos que obrigam à existência de canal de

retorno. Esta segunda via remete já, de acordo com a classificação de Célia QUICO (2003:7), para a terceira geração de TV interativa, que oferece possibilidades mais avançadas de serviços, como "jogos multiutilizador", "programas interativos com a possibilidade de influenciar o decorrer do programa", "*Video-on-demand*", "*Chat e Messenger*".

No que respeita ao documentário, as propostas deste género audiovisual vão, assim, além das possibilidades, inerentes à personalização, de se optar entre diversos ângulos de câmara ou de se requerer a repetição de terminada cena. O documentário digital interativo aponta para o consentimento em o espectador/utilizador interagir diretamente com o conteúdo e alterar o fluxo da narrativa. Na perspetiva de SACRINI (2004: 7), a navegação, definida pelo utilizador, *«depara-se com a possibilidade de desvios interativos, causa diferentes construções de sentidos para o indivíduo, gerando, portanto, vários discursos conforme o percurso seguido.»* Mas em oposição aos modelos de *Web-documentário*, para o autor *«a proposta de um Documentário Interativo Digital, veiculado num suporte televisivo, sugere um “eixo central” de narração com as características do documentário convencional»*. Neste modelo predomina, portanto, uma lógica linear mas que incorpora conteúdos multimédia que complementam ou aprofundam os temas abordados. No fundo, sugere-se a possibilidade de aceder a conteúdo adicional para além do principal. É, neste contexto, possível um tipo de trajeto paralelo que, aproveitando as proporções 16:9 da televisão digital, poderá, como expressa Gosciola (2003: 95 citado por SACRINI, 2004: 7), exibir na mesma interface conteúdos inter-relacionados: *«o conteúdo fílmico principal do documentário é veiculado numa área reduzida enquanto outros elementos, multimídias, textuais ou gráficos, podem ser explorados simultaneamente pelo usuário numa área distinta ou sobrepostos às imagens»*. Com base na lógica do hipertexto, insinua-se também um trajeto transversal que admite uma diversidade de percursos possíveis, acionados através do controlo remoto, facultando o acesso a conteúdos extra aos veiculados e permitindo a qualquer momento a retoma, no ponto onde foi interrompido, do "eixo central" do documentário exibido. SACRINI (2004:7) introduz nesta proposta o conceito que designa de multi-linearidade *«já que os vários conteúdos disponíveis de forma linear (paralelos ou transversais) poderão ser acionados arbitrariamente pelo usuário, e as interrupções permitirão um desvio por outro caminho sugerindo um parêntese àquele trajeto linear original, sempre com a capacidade de retorno ao percurso anteriormente seguido.»*

Ao confrontarem-se as duas plataformas digitais - *Web* e televisão digital interativa - e os respectivos exemplos de produção enunciados, tem cabimento a postura de CARDOSO & SANTOS (2005) relativamente à facilidade na Internet de uma maior liberdade de ação em termos de interatividade face aos modelos de interatividade propostos pela televisão interativa. Para os autores, características como «a utilização do meio como uma plataforma de produção e processamento de informação e a potencialidade de criação de mensagens próprias» são muito mais acentuadas num computador em rede do que na televisão interativa.

1.9 Características e linguagens

No confronto entre os produtos comunicacionais - como o é o documentário - cujo suporte de produção são os *media* tradicionais e aqueles que são conceptualizados em função dos novos *media*, afigura-se fundamental pensar o conceito de “remediação”.

Na obra “*Remediation: Understanding New Media*”, BOLTER & GRUSSIN sustentam que as novas formas de mediação baseiam-se naquelas que as precedem. Assim, cada novo *medium* assenta num outro já existente, remediando-o. O processo de remediação dos novos *media* não é exclusivo do digital, mas é entendido como um fenómeno com tradição histórica: o aparecimento da prensa de caracteres móveis, no século XV, substituiu o copista, a fotografia acrescentou a lado do real à pintura, o cinema acrescentou movimento à fotografia, entre outras práticas de representação que sucederem às preexistentes. Para os autores, a remediação é entendida no contexto da relação entre os novos *media* e os *media* tradicionais. Estes novos *media* seguem uma lógica de continuidade, ao invés de causarem rutura com as anteriores formas de mediação. O computador é visto como um dispositivo que simula todas as formas de representação e, por isso, uma plataforma de convergência dos outros *media*.

Assim, pensa-se que a associação entre as características e estética próprias do documentário convencional e aquelas que advêm da sua conceção para plataformas digitais interativas é suportada pela teoria da ‘remediação’, de BOLTER e GRUSIN (1999), que advogam: «*all currently active media (old and new, analog and digital) honor, acknowledge, appropriate, and implicitly or explicitly attack one another*». Os autores definem ‘remediação’ como a apropriação de técnicas de representação de um meio por um segundo meio.

Numa análise mais alargada, julga-se poder considerar o documentário na sua dimensão interativa como resultante desse processo de ‘remediação’. Com base na abordagem do presente trabalho supõe-se que os ambientes digitais interativos se apropriam do cinema e da televisão – meios que suportam o género documentário.

No que respeita ao documentário, também as características associadas ao processo de digitalização, como o recurso a tecnologias multimédia, à hipertextualidade, à possibilidade de sincronismo, à interatividade e à base de dados configuram a sua produção e difusão para e em ambientes digitais. São conceitos como os de não linearidade e de interatividade que, como recorda Renó (2008), possibilitam a criação de uma estética que conceda aos utilizadores a possibilidade de poderem fazer parte de processos participativos. Ao encontro desta nova abordagem, no âmbito do género documentário, é possível afirmar que «interactive, thus reconfigurable, documentaries also open up the possibility of refining new interpretations of the content through juxtapositions emerged through interactive viewing, but unplanned at authoring time (Ursu *et al*, 2009).»

2. Novas possibilidades para a prática documental?

Novas lógicas de representação da realidade impõem-se, portanto, no domínio do digital. O documentário assume-se, desta forma, como um produto aberto a reinvenções, pois, como sustenta SACRINI (2004) «irá somar as funcionalidades da linguagem fílmica com aquelas experimentadas no meio computacional.»

O elemento interatividade assume, desde logo, no documentário a possibilidade de apropriação não linear dos conteúdos pelo utilizador. Como apoia MANOVICH (2001: 78-79), o documentário interativo adota a linguagem dos novos media composta de «cinematic ways of seeing the world, of structuring time, of narrating a story, and of linking one experience to the next.»

As potenciais possibilidades da narrativa num espaço interativo e não linear adivinham o rejuvenescimento do documentarismo. Como refere MURRAY (1998), um tal modelo de espaço prontamente se apresenta como um campo pleno de possibilidades estéticas.

Neste contexto, HIGHT expõe o documentário em confronto com as tecnologias digitais. O autor, em “*The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists*”, delinea duas grandes dinâmicas dentro do campo emergente do

documentário digital: a integração de tecnologias digitais na prática do documentário convencional (um processo que contém potencial para remodelar a produção, a pós-produção e a distribuição do documentário de cinema e de televisão); e a apropriação pelas plataformas digitais de aspetos do discurso e estéticas documentais, remodelando-os, sobretudo, para uma cultura *online* mais participativa. No artigo, o autor propõe, em última análise, o desafio de redefinição do documentário ou, então, o abandono do termo coletivo em favor da identificação de inúmeras práticas distintas – com base em imagens estáticas e em movimento, fotográficas e gráficas, de duas e três dimensões – definidas pela interatividade e pela participação.

Também GAUDENZI (2010) questiona de que forma os *media* interativos poderão impor lógicas de representação da realidade. A hipótese central da sua pesquisa é a de que os *media* digitais interativos, mais do que os suportes analógicos, facilitam e incitam a uma documentação ativa, dinâmica e colaborativa da realidade, sugerindo uma realidade que é múltipla e subjetiva, criada por relações dinâmicas, em vez de factos objetivos. No fundo, Gaudenzi defende a ideia de que, a partir da utilização de *media* interativos, é possível criar experiências que capturam as muitas visões documentadas da realidade que constitui o mundo.

2.1 Documentário com características interativas?

Os *media* interativos possibilitam a redefinição de experiências que ultrapassam o contexto convencional do documentário. A ‘remediação’⁷ por plataformas digitais interativas abre o caminho a experiências únicas para o utilizador, a quem é solicitado que assuma o controlo e que faça opções. O poder atribuído ao utilizador pelos *media* interativos põe em causa o papel do autor do documentário como narrador e o ponto de vista a partir do qual abordou a temática.

BERENGUER descreve as potencialidades por explorar dos *media* interativos no campo do documentário e da ficção e as diferentes características de comunicação interativa. O autor parte da definição de comunicação interativa de Crawford («cyclical process in which two actors alternately speak, think and listen») e expõe-na à interação entre uma pessoa e um computador. Assim, refere que, em termos técnicos, as atividades de falar, pensar e ouvir correspondem, respetivamente, à saída, ao processo e à entrada que caracteriza qualquer sistema automático. Logo, quando uma dessas

⁷ Conceito já abordado na secção 1.3.2 deste documento.

atividades - falar, pensar ou ouvir - não ocorrer, então não há comunicação interativa. Deste modo, para o autor não há interação em obras literárias ou cinematográficas, porque elas só falam com o leitor / espectador, mas este não pensa - não há lógica interna para variar o discurso - nem ouve - o espectador não pode afetar a ordem do discurso ou introduzir alterações ao mesmo. De acordo com a perspetiva de BERENGUER, há comportamentos reativos em automação, também há comportamentos participativos em determinadas obras de comunicação e de expressão, contudo, com base na definição de comunicação interativa de Crawford, nem uns nem outros podem considerar-se comportamentos interativos. No artigo “A decade of interactive media”, o autor entende a tecnologia digital como facilitadora da difusão da produção interativa. No entanto, considera, a linguagem interativa também amplia as possibilidades do género documentário. Ela permite a descrição mais complexa da realidade, e permite-o em número de diferentes níveis e em multiplicidade de pontos de vista diferentes.

Se no documentário convencional, o autor pode influenciar o público pela estrutura discursiva que adota e que reforça pela articulação dos distintos fragmentos do real na fase na montagem, em contexto interativo parte desse poder de influência dilui-se na criação, pelo utilizador, da sua experiência de fruição do documentário. O documentário está agora exposto às escolhas do utilizador que, numa abordagem alternativa à do autor, poderá escolher o seu próprio percurso, suscitando questões relacionadas com a autoria e o controlo sobre o discurso pelo documentarista.

No confronto com a forma de receção convencional, a apropriação do documentário em plataformas digitais interativas e as distintas formas como esta apropriação possa ocorrer, pensa-se dever estar profundamente ligada ao da criação de interfaces cujo desenvolvimento tenha como força motriz «the real users and their goals (PREECE, 2007:285).»

Efetuada o enquadramento das temáticas em estudo e a explanação de alguns conceitos, prossegue-se para uma apresentação sumária do estudo que se propõe efetuar.

3. Proposta de Investigação

A presente investigação enquadra-se no âmbito do programa doutoral em Informação e Comunicação em Plataformas Digitais da Universidade de Aveiro. O contexto deste estudo, que relaciona o documentário e as plataformas digitais

interativas, e a problemática em torno desta relação são estruturados e tornados mais precisos com a questão de investigação. Deste modo, abrangendo os tópicos “apropriação do género audiovisual documentário” e “práticas de produção”, definiu-se a pergunta de partida: De que forma o ambiente digital interativo pode afetar as práticas de produção e a apropriação do género audiovisual documentário?

Definida a pergunta de partida propõe-se como objetivo geral da investigação estudar o documentário, a partir do confronto da versão convencional com a versão interativa, de forma a perceber quais as suas implicações nas práticas de produção e a nível da apropriação em plataformas digitais interativas.

No decurso dos próximos dois anos será este o desafio que se propõe cumprir.

Conclusões

Entende-se o filme documentário como um produto capaz de, reinventado em contexto digital, corresponder às expectativas colocadas, para além da *Web*, pela generalização da televisão digital interativa e à inerente necessidade de produtos que permitam um consumo individualizado. Este meio «irá somar as funcionalidades da linguagem fílmica com aquelas experimentadas no meio computacional (SACRINI, 2004)», síntese da qual o documentarismo poderá sair revigorado.

Julga-se que a produção audiovisual pensada para ambientes digitais interativos impõe novas lógicas de representação da realidade e possibilita a criação de múltiplas realidades de acordo com critérios subjetivos dos utilizadores. Assim como refere URSU *ET AL* (2009), «interactive, thus reconfigurable, documentaries also open up the possibility of refining new interpretations of the content through juxtapositions emerged through interactive viewing, but unplanned at authoring time.»

No entanto, para autores como TAY (2008: 82), os *media* digitais lançam dúvidas sobre a fidelidade entre a representação e o seu referente, o que tem implicações significativas na prática do documentário na era digital: «the emergence of new media, with the consequent loosening of the indexical relationship between signifier and signified, resulting in doubts about the fidelity of representation to its referent that digital media casts.» A autora alerta ainda para os perigos da mediação sem contexto, da dissociação do significado face ao seu significante, uma situação infinitamente mais possível pela tecnologia digital e que pode suscitar significados fortuitos: «The contingency of meaning is thus heightened within the context of digital convergence, given the non-linear, non-representational, evocative and interactive characteristics of digital media (...) (2008: 85-86).»

Contudo, tal como Hight (2008: 3) pensa-se o documentário como um género que, de forma dinâmica, tem respondido às solicitações da evolução tecnológica. Em contexto convencional, com uma identidade profundamente marcada pela perspectiva do autor, pelo domínio deste face à sequência narrativa, do registo *in loco* da realidade e pela criatividade que investe no tratamento dos temas, já em ambientes interativos a experiência de uso do artefacto documentário concretiza o ponto de vista do utilizador. Da revisão efetuada ao tema da produção audiovisual para plataformas digitais interativas, em particular no âmbito do género documentário, é possível reter a influência da tecnologia e consequente apropriação da linguagem que a conforma na

conceção e difusão dos conteúdos. Supõe-se que as plataformas digitais permitem ao documentário representar a realidade de uma forma interativa para o espetador, que neste contexto assume melhor a designação de utilizador, pois é-lhe solicitado o controlo da lógica de conexão dos elementos que constituem a narrativa e a escolha de uma trajetória própria na sua leitura do real. A conceção de continuidade do espaço e do tempo fílmico é afetada pela variabilidade da organização espacial e interativa da *Web*, subvertendo a lógica determinista de causa/efeito. No domínio da televisão interativa, as propostas de produção documental refletem não só o rompimento com o paradigma de transmissão com alternativas de exploração personalizada, paralela e transversal, como a possibilidade da sua receção passiva, através da salvaguarda da linearidade, herdada do cinema e da televisão analógica. Adotando a perspetiva de HIGTH (2008: 4), julga-se possível a apropriação pelas plataformas digitais do discurso e estética documentais, remodelando-os para um cultura mais participativa e promotora da construção de conhecimento.

Referências

ANACOM – Autoridade Nacional de Comunicações. Televisão Digital. Acedido em 23-08-10] <http://www.anacom.pt/render.jsp?categoryId=130940&themeMenu=1>

ARMENTANO, C. (2008.). “The Image-Interface: New Forms of Narrative Visualization, Space and Time in Postmodern Cinema” [em linha]. In *Reconstruction: studies in contemporary culture*. [Consult. 18 de Agosto de 2010]. Disponível na internet:

<http://reconstruction.eserver.org/083/armentano.shtml>**AUMONT, J.** *Aesthetics of film*, Texas Film Studies Series, 1992.

AUMONT, Jacques, et al. Estética de cine: Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje. Editorial Paidós: Barcelona, 1996.

BERENGUER, Xavier (2004). A decade of interactive media. Temes de disseny [em linha]. P. 116-121. [Consult. Em 7 de Fevereiro de 2011]. Disponível na internet: <URL:<http://84.88.10.30/index.php/Temes/article/view/29843/29677>>. ISSN 0213-6023.

BOLTER, J. & GRUSIN, R. Remediation: Understanding New Media. MIT Press, Massachusetts, 1999.

CARLOS, Maíra. Um olhar sobre como o 33, de Kiko Goifman revela novas possibilidades para a prática documental. Capítulo 3: Construindo documentários; Universidade Federal de Pernambuco, 2005.

CARVALHO, Jorge C. *Cinema e Tecnologia: Pós-Produção e a Transformação da imagem*, 1ª edição: Edições Universitárias Lusófona, 2007.

COSTA, A. “Políticas culturais: conceitos e perspectivas”. Em: Observatório das Actividades Culturais, 1997, n. 2, pp. 10-14

GAUDENZI, Sandra. Digital interactive documentary: from representing reality to co-creating reality [pesquisa]. Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. Londres: University of London, 2009.

GONÇALVES, G. M. P. “A publicidade só é má quando promove coisas más”. Em: Livro de Actas do IV Congresso SOPCOM, 2005. Aveiro, 2005, pp. 277-286.

GRIERSON, J., HARDY, F. Grierson on Documentary. Preaeger, 1971.

HIGHT, craig (2008). The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists. *Studies in Documentary Film* [em linha]. Vol. 2, n.º 1, p. 3-7. [Consult. 12 de Outubro de 2010]. Disponível na internet: <URL:http://www.atypon-link.com/INT/doi/pdf/10.1386/sdf.2.1.3_2>. ISSN 17503299.

HUDSON, D. (2008). Undisclosed Recipients: database documentaries and the Internet [Em linha]. *Studies in Documentary Film*, nº 2 (vol. 1), 79–98. [Consult. 12 de Outubro de 2010]. Disponível na internet: http://www.atypon-link.com/INT/doi/abs/10.1386/sdf.2.1.79_1

LESSIG, Lawrence (2008). Remix, Making art and commerce thrive in the hibric economy. United States. [Consult. 09 de Julho de 2011]. Disponível na internet: <http://pt.scribd.com/doc/47089238/Remix>

MANOVICH, Lev. The language of new media. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MARNER, Terence. A Realização Cinematográfica. Lisboa: Edições 70, 1999.

NICHOLS, B. Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

NOGUEIRA, Luis. Narrativas fílmicas e videojogos. Covilhã: Labcom, 2009.

NOVAIS, R.; **FIGUEIREDO**, T., Media e nacionalismo desportivo: o sorteio do Mundial de 2010 nas imprensas brasileira e portuguesa. Em: NOVAIS, R., A representação do futebol na imprensa. Lisboa: Media XXI, 2010, pp. 95-115.

NFB (s.d.). *Capturing Reality: The Art of Documentary* [em linha]. [Consult. 5 de Janeiro de 2011]. Disponível na internet: <http://films.nfb.ca/capturing-reality/>

PENAFRIA, M. (1999b). Perspectivas de Desenvolvimento para o Documentarismo [em linha]. Universidade da Beira Interior. [Consult. 5 de Fevereiro de 2011]. Disponível na internet: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-perspectivas-docu-mentarismo.pdf>

PENAFRIA, M. O filme documentário: história, identidade, tecnologia. Lisboa: Cosmos, 1999^a.

MURRAY, J. H. From Additive to Expressive Form (Cap. 3). In Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace. The MIT Press, 1998.

MURCH, Walter. “Num piscar de olhos: A edição de filmes vista sob a ótica de um mestre”. Jorge Zahar Editor: Rio de Janeiro, 2004.

PRADO, Emili. Comunicación audiovisual na era dixital: á procura de novas competências: *Estudios de Comunicación*, n.º 3-4, 63-68, 2005.

PREECE, J.; **ROGERS**, Y.; **SHARP**, H. Interaction design: beyond human-computer interaction, Wiley, New York, 2007.

RENÓ, D. (2008). A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos [Em linha]. *Revista Latina de Comunicación Social*, nº 63 (vol.11), 83-90. [Consult. 22 de Dezembro de 2010]. Disponível na internet: http://www.ull.es/publicaciones/latina/2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html

RENÓ, Denis (2006). Ciberdocumentarismo: tópicos para uma nova produção audiovisual [Em linha]. *Revista Ciências & Cognição*, Ano 3, (vol. 7). [Consult. 14 de Outubro de 2010]. Disponível na internet: <http://www.cienciasecognicao.org/>

RENÓ, Denis, **GONÇALVES**, Elizabeth Moraes (s.d.). Discussões sobre autoria em produtos com hipertexto e montagem audiovisual. [Consult. 09 de Julho de 2011]. Disponível na internet: http://www.portalcomunicacion.com/doc_comunidad/Discuss%25C3%25B5es%2520sobre%2520autoria%2520em%2520produtos%2520com%2520hipertexto%25

SACRINI, M. (2004). Perspectivas do gênero documentário pela apropriação de elementos de linguagem da TV Digital Interativa [Em linha]. [Consult. 22 de Dezembro de 2010]. Disponível na internet: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/sacrini-marcelo-doc-digital-interativo.html>

URSU, Marian F. *et al* (2009). Interactive Documentaries: A Golden Age [em linha]. *Computers in Entertainment*, nº7 (vol. 3). [Consult. 31 de Outubro de 2010]. Disponível na internet: <http://dx.doi.org/10.1145/1594943.1594953>

WALSH, Maria (2006) – “Against Fetishism: The Moving Quiescence of Life 24 Frames a Second” [Em linha]. In *Film Philosophy*, nº 2 (vol.10), 1 – 10. [Consult. 20 de Outubro de 2010]. Disponível na internet: <http://www.film-philosophy.com/2006v10n2/walsh.pdf>

