



Universidade de Aveiro
Ano 2013

Departamento de Comunicação e
Arte

**PEDRO
FERNANDO
VELUDO
AMORIM
RODRIGUES**

**PROCESSOS NARRATIVOS E AUTORIA EM
DOCUMENTÁRIO INTERATIVO**

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica do Doutor Vania Baldi, Professor Auxiliar Convidado do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Agradeço à minha mulher e ao meu filho, pelo amor que todos os dias me dão, pela tolerância e espírito de sacrifício por todas as horas de ausência que este trabalho causou. Agradeço ainda aos meus pais e sogros pelo apoio que nos têm prestado. Agradeço ao meu amigo e para sempre professor, Fernando Paulino, por me incentivar a seguir este caminho. Por fim, agradeço ao meu orientador Professor Vania Baldi.

o júri

presidente

Prof. Doutora Maria João Lopes Antunes
Professora Auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Néilson Troca Zagalo
Professor Auxiliar da Universidade do Minho

Prof. Doutor Vania Baldi
Professor Auxiliar Convidado da Universidade de Aveiro

palavras-chave

documentário, interatividade, documentário interativo, narrativas interativas, novos media

resumo

O presente trabalho propõe-se a contribuir para um melhor entendimento do género audiovisual interativo emergente - o documentário interativo - em plataformas Web. Pretende-se identificar o que o define e quais os processos narrativos e estratégias de interatividade que têm sido praticados na sua execução e refletir que implicações culturais estão associadas para os autores e recetores de um género que é ainda recente.

keywords

documentary, interactivity, interactive documentary, narrative, interactive narratives, new media.

abstract

This study aims to contribute to a better understanding of an emerging interactive audiovisual genre - the interactive documentary - particularly in web platforms. The main goal is to identify how is it defined and what type of processes and strategies have been practiced in its performance in terms of narrative and interactivity, and also to reflect what kind of cultural implications are related to the authors and audiences of a genre that is still recent.

ÍNDICE

Resumo	1
Introdução	3
Problema da Investigação	6
Metodologia.....	8
Finalidade e Objetivos	12
Capítulo 1	14
Documentário.....	15
Origens do Documentário	15
Nanook of the North (Robert Flaherty)	18
Man with The Movie Camera (Dziga Vertov)	19
Definição de Documentário	20
Modos de representação da realidade – Bill Nichols	23
Fatores Tecnológicos que propiciaram a prática documentarista	25
Capítulo 2	30
Hipertexto, Hipermédia e Internet.....	31
Remediação, Imediação e Hipermediação.....	38
A Linguagem dos Novos Media	41
Convergência Tecnológica e Cultura Participativa.....	43
Documentário Interativo	46
Modos de Interação	54
Modo de Conversação (Conversational Mode).....	55
Modo Hipertextual (Hypertext / Hitchhiking Mode).....	56
Modo Participativo (Participative Mode)	59
Modo Experiencial (Experiencial Mode).....	62
Capítulo 3	66
Narrativa	67
A Narrativa Interativa e Não-Linearidade	72
Narrativa sobre Bases de Dados	77
Estruturas Narrativas Interativas Aplicadas ao Documentário Interativo	80
Narrativa Linear.....	81
Narrativa Concêntrica	83

Narrativa em Árvore	85
Narrativa Espinha de Peixe ("Fishbone")	87
Narrativa Paralela	89
Narrativa por Canais ("Threaded Narrative").....	90
Narrativa Orientada por Objetos Dinâmicos	92
Linearidade e Interatividade	94
Autoria	101
Conclusão	106
Limitações do estudo	108
Trabalho futuro	109
Bibliografia.....	111
Webgrafia.....	117

ÍNDICE DE FIGURAS

Imagem 1 - Cinematógrafo	16
Imagem 2 - Frame de Arrival of a Train At La Ciotat, Irmãos Lumière, 1895	16
Imagem 3 - Frame do Primeiro Filme dos Irmãos Lumière - La Sortie de l'Usine Lumière, 1895	17
Imagem 4 - Frame do Filme Nanook Of the North, Robert Flaherty, 1922.....	18
Imagem 5 - Frame do Filme Man With a Movie Camera, Dziga Vertov, 1929.....	19
Imagem 6 - Câmaras de 16mm com gravação de som síncrono	25
Imagem 7 - O Memex, como visionado por Vannevar Bush, 1945	31
Imagem 8 - Fotografia do Interface do projeto Aspen Movie Map, Lippman, 1978	33
Imagem 9 - Mapa da INTERNET em 1977, Projeto ARPANET	36
Imagem 10 - Captura de ecrã de "Out My Window"	52
Imagem 11 - Captura de Ecrã de "One Millionth Tower"	53
Imagem 12 - Estrutura narrativa linear.....	81
Imagem 13 - Estrutura narrativa concêntrica.....	83
Imagem 14 - Estrutura narrativa em árvore.....	85
Imagem 15 - Estrutura narrativa espinha de peixe	87
Imagem 16 - Estrutura narrativa paralela	89
Imagem 17 - Estrutura Narrativa por canais.....	90
Imagem 18 - Estrutura narrativa orientada por objetos dinâmicos.....	92
Imagem 19 - Captura de ecrã de Prison Valley, zona de agregação das pistas	95
Imagem 20 - Captura de Ecrã de Bear 71.....	96
Imagem 21 - Captura de Ecrã de Welcome to Pine Point.....	98
Imagem 22 - Captura de ecrã da página de entrada para o documentário interativo "ALMA"	99
Imagem 23 - Captura de Ecrã de uma parte do Documentário Interativo Hollow.....	99

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 - Modos de Representação da Realidade em documentário segundo Bill Nichols.....	24
Tabela 2 - Resumo da história do hipertexto.....	34
Tabela 3 - Modos de Interação em documentário Interativo, Sandra Gaudenzi	65

RESUMO

O que é um documentário interativo? Até à data parece não haver consenso no próprio termo (Gaudenzi, 2011, Cap. 1): *new media documentaries*, *webdocs*, *docu-games*, *cross-platform documentaries*, *interactive documentaries* ou ainda *database documentaries* e *expanded documentaries* (Almeida & Alvelos, 2010, p. 124). Um documentário interativo, webdocumentário, ou documentário multimédia surge então num lugar ambíguo, um lugar algures entre diferentes áreas do conhecimento, desde cinema, interatividade, videojogos, vídeo-arte nomeando apenas alguns, sendo que uma resposta definitiva e concreta não residirá em nenhuma destas áreas isoladas umas das outras, e este difere das formas mais tradicionais de documentário cujos elementos visuais principais - vídeo, áudio, fotografia - são complementados pela aplicação de um conjunto de informações complementares multimédia. A capacidade hipermediática da Internet fornece aos documentaristas um meio único para criar produções não-lineares que combinam fotografia, texto, áudio, vídeo, animação, infografias, desenhos e, acima de tudo, a interatividade (Almeida & Alvelos, 2010, p. 124).

A interatividade traz consigo uma série de questões, quer na forma de produção dos documentários e no papel que o autor passa a assumir, quer na forma de fruição, e quer na forma da narrativa. Nesse sentido, a metodologia implica uma epistemologia reflexiva sobre a aparente contradição em representar em forma de texto linear um objeto de investigação não-linear, multimodal e interativo. São então apuradas as áreas de estudo a abordar para o desenvolvimento desta dissertação: o documentário e a narrativa com camadas de interatividade na Web. Sendo a Web um *metamedium*, um meio de convergência hipermédia por excelência, as narrativas a ela associada ultrapassam a forma tradicional de *storytelling* linear, dando determinado grau de liberdade ao utilizador, pela hipertextualidade, de reconstruir uma história do género de não-ficção¹, pela

¹ O género de não-ficção é uma descrição ou representação de um assunto que é apresentado como facto, cujo autor considerava como verdadeiro na altura do seu relato. Em audiovisual pode-se considerar não-ficção os documentários, filmes institucionais, publicidades e reportagens jornalísticas. "Entretanto, devemos estar atentos à classificação pois nem todo filme de não-ficção pode ser considerado um documentário. Essa afirmação pode ser facilmente exemplificada já que

junção de elementos que o autor o dispõe para acesso, delegando parte da responsabilidade na construção de sentido sobre ele, passando nesse momento a ser uma autoria partilhada.

produções audiovisuais como reportagens jornalísticas ou filmes institucionais, entre outros, são trabalhos não-ficcionais e de forma alguma devem ser tratados como documentários.” (Gregolin, Sacrini, & Tomba, 2002, p. 6)

INTRODUÇÃO

O presente documento, elaborado no âmbito de dissertação do Mestrado em Comunicação Multimédia, constitui uma proposta para um projeto de mestrado cujo objetivo principal é contribuir para um melhor entendimento do género audiovisual interativo emergente - o documentário interativo. Este género carece ainda de definições esclarecidas e satisfatórias, dada a sua constitutiva interdisciplinaridade, que atravessa áreas do conhecimento e da criatividade desde o cinema e audiovisuais, até à programação, interatividade e *design* de interfaces. A emergência do género é motivada pela oportunidade proporcionada pelos avanços nas tecnologias de informação e comunicação, particularmente por conexões de banda larga mais rápidas e capacidades de processamento melhores, transversais aos terminais de acesso a conteúdos, desde o computador de mesa, dispositivos móveis e terminais de televisão interativa.

A possibilidade de interação proporciona aos utilizadores a capacidade de potencialmente se tornarem exploradores ativos de um espaço narrativo, ao invés de recetores de uma tradicional narrativa audiovisual linear. A Web 2.0 pode apresentar-se como um meio ideal para suportar este novo género, dada as suas capacidades hipermediáticas, propiciando aos documentaristas uma forma para produzir representações não-lineares que combinam diferentes tipos de linguagens mediáticas com a particularidade de poderem ser interativas.

Com a possibilidade de interação e participação ativa na história o utilizador ganha novos parâmetros de liberdade, onde as narrativas não-lineares ganham maior destaque, sendo que a forma de receção passa a ser distinta do linear, o que nos leva a refletir que papel e destino as narrativas, e em geral o processo de *storytelling*, adquirem num contexto de produção audiovisual de não-ficção, em particular no documentário.

É baseado neste contexto que assenta o desenvolvimento desta investigação, onde se pretende apurar as principais características que definem este novo género e onde se tentará perceber com quais questões artísticas, poéticas e cognitivas o

gênero se depara, tais como o *outline* da narrativa, o papel do autor e do recetor, a extração de sentido dos processos interação, para nomear alguns. Assim sendo, a investigação teve uma forte componente de pesquisa exploratória com referência a exemplos de documentários interativos, bem como a autores e investigadores da área ou de áreas adjacentes que por sua vez permitam a compreensão do fenómeno de uma forma epistemológica, estética, cognitiva, perceptiva e cultural.

Como principais resultados, esta investigação pretende perceber qual o caminho que a produção de narrativas interativas, em particular no documentário, está a seguir no contexto Web, quais as oportunidades e limites com os quais este género se depara, e extrair afinal como é que os processos narrativos aplicados neste contexto contribuem para a solidificação deste género emergente.

No Capítulo 1 enquadra-se o género fílmico documentário, desde a sua origem, com referências a dois documentaristas que marcaram os primórdios do género pelos seus trabalhos, Flaherty e Vertov. Aborda-se os conceitos e definições propostos por autores como Bill Nichols e Manuela Penafria e apresenta-se uma tipologia de classificação de documentários, proposto por Nichols – os modos de representação da realidade. Por fim evidenciam-se os fatores tecnológicos que propiciaram a evolução e massificação da prática documentarista.

No Capítulo 2, segue-se a ideia de evolução tecnológica e dá-se ênfase à evolução dos novos *media* digitais (o hipertexto, e conseqüentemente, a internet) e como estes se apresentam como meios que podem suportar diversos tipos de conteúdos, incluindo os documentários interativos. Autores como George Landow e Manuell Castells (hipertexto e internet), Lev Manovich (linguagem dos novos *media*) Jay Bolter e Richard Grusin (processos de remediação) e Henry Jenkins (convergência tecnológica, cultura participativa e narrativas transmídia) são apresentados como teóricos que contribuíram para um conhecimento sustentado dos novos *media* digitais. Sustenta-se com estes autores que as propriedades técnicas e socioculturais presentes na sociedade atual com acesso massificado a estes novos veículos de comunicação, apresentam-se como um meio ideal para a realização de documentários interativos. De seguida aborda-se o *state of the art* dos

documentários interativos, apresentando-se as principais propriedades e diferenças dos tradicionais documentários, bem como as questões levantadas pela prática, produção e consumo do novo género. Para tal introduz-se os conceitos defendidos por vários autores importantes nesta área de estudo emergente, como Arnau Gifreu Castells, Sandra Gaudenzi, Judith Aston, Roderick Coover, para mencionar alguns. Por fim apresenta-se uma tipologia proposta para categorização de documentários interativos – os modos de interação – propostos por Sandra Gaudenzi.

No Capítulo 3 explora-se a importância da narrativa no seio dos novos *media* interativos, e por consequência nos documentários interativos. Começa-se por se tentar perceber o que é uma narrativa através da referência dos cânones literários propostos por Aristóteles na antiguidade grega, aprofundando com teorias contemporâneas sob a luz da Narratologia, suportado por autores como Paul Copley, Mieke Bal, Janet Murray e Maurie-Laure Ryan. O discurso evolui então no sentido da utilização das narrativas nos *media* interativos, resultando então numa tentativa de entendimento das narrativas não-lineares e interativas. De seguida aborda-se a dicotomia de narrativas sobre bases de dados e algoritmos, proposto por Lev Manovich. Na secção seguinte exemplifica-se a aplicação prática de vários tipos de estruturas narrativas interativas aplicadas ao documentário interativo, referindo vantagens, desvantagens e exemplos de cada uma delas. Antes de fechar o tema das narrativas, explica-se que a narrativa linear ainda tem lugar nestes tipos de objetos digitais e exemplifica-se com alguns exemplos de projetos de documentários interativos que usam a narrativa linear, ou quase linear, de forma eficaz e em harmonia com processos de interação. Por último, e por ser uma questão recorrente ao longo de todos os capítulos, tenta-se perceber qual o papel do autor na contemporaneidade, qual e de que forma a sua relação com o espectador / utilizador / interator deverá ser construída tendo como objeto mediador entre os dois um artefacto digital, em concreto um documentário interativo. Para tal autores como Michel Foucault, Roland Barthes e Umberto Eco justificam as ideias apresentadas.

PROBLEMA DA INVESTIGAÇÃO

Os avanços tecnológicos impulsionam novas formas de comunicação e adaptações de velhos *media* para novos *media*. Vive-se uma época de convergência tecnológica onde cada vez mais as tecnologias se fundem e evoluem, assim como se redefinem frequentemente os processos de interação homem-máquina, pela construção de interfaces cada vez mais intuitivos, menos intermediados (*touchscreens* ao invés de rato e teclado), pela aculturação e *evolução natural* dos utilizadores na aprendizagem e utilização destas novas linguagens.

O consumo de conteúdos audiovisuais na Web está, também, em clara expansão aliado à cada vez maior capacidade de processamento e larguras de banda dos terminais de acesso, fixos ou *mobiles*, apresentando uma oportunidade para novas experimentações na forma como os próprios conteúdos são apresentados aos consumidores finais. Esta experimentação, por vezes desmesurada, retrata apenas performances tecnológicas, possíveis pela tecnologia atual, as quais resultam em produtos hipermédia atípicos e indefinidos, sendo difícil classificá-los (arte? documentário interativo? performance hipermediática?), bem como perceber que critérios se deverão usar na sua categorização.

Por outro lado, a capacidade de interação e de construção de narrativas não-lineares, causa uma dupla rutura com o tradicional ato de construção-receção de uma narrativa linear, isto é, 1) uma rutura com as convenções de realização e produção do documentário “tradicional” e 2) uma rutura com a forma de receção linear e sequencial. Esta dupla descontinuidade do ato de construção-receção levanta uma série de questões quer para o autor do documentário interativo, quer para o recetor / utilizador, que iremos chamar interator como se perceberá no desenvolvimento.

Para efeitos de dissertação de mestrado restringir-se-á a forma de distribuição deste tipo de conteúdo à Web, descartando suportes físicos de distribuição como *CD-Rom's* e *DVD-Vídeos*, *Blu-Rays* ou outro tipo de suporte *off-line*. Também não se pretende abordar questões demasiado tecnológicas como linguagens de *script* e

programação de interatividade, ainda que estritamente necessárias para a autoria de um documentário interativo. Assim sendo as perguntas que servem de ponto de partida para este estudo são:

Quais as tendências que atualmente se manifestam na produção de um Documentário Interativo para distribuição na Web? Como é que os processos narrativos são construídos tendo em conta a interatividade?

METODOLOGIA

A metodologia, neste estudo, poder-se-ia ter definido de “metametodologia”. Isso é, a questão metodológica destaca-se como fulcral pela maneira de apresentar de forma adequada, viável e legítima um trabalho para um leitor-recetor. Neste caso, uma dissertação de mestrado que visa apresentar as novas e diferentes metodologias narrativas interativas em contexto Web. Trata-se de escrever e analisar sobre uma maneira de escrever e representar histórias. Escrever, organizar em linhas os sinais gráficos, remete para uma dimensão do pensar e do sentir unidimensional. Cada modelo representativo e comunicacional corresponde a uma metodologia da escrita: neste caso, o modelo que entende-se investigar é caracterizado para ser multimodal, e o modelo através do qual se investiga é unidimensional. Dar conta desta divergência quer testemunhar de um novo tipo de desafio conceitual e metodológico nesta área de investigação.

Neste sentido, antes de avançar com a descrição das diferentes vertentes implicadas na metodologia do presente trabalho, considera-se importante realçar como o documentário foi desde sempre uma técnica expressiva utilizada também no âmbito da antropologia cultural para representar outras realidades culturais. Mesmo no seio deste âmbito disciplinar, a partir dos anos oitenta do século passado, questionou-se o estatuto epistemológico de representação das outras culturas, vinculando esta reflexão ao papel (à autoridade) do autor neste desempenho textual-narrativo. Aqui não pretende-se relatar a complexidade deste debate epistemológico, mas apenas retirar a questão metodológica que subjaz no seu âmago. A narração “monofónica” do autor do estudo documental, como verificaremos, foi posta em causa em contextos longínquos à emergência do documentário interativo, mas neste caso por motivações éticas e epistemológicas, antes que estéticas. Documentar significa, nesta perspetiva epistemológica, colaborar com os “documentados” na forma de representá-los, e tornar transparente o processo de redação e montagem da narração representativa através de uma intertextualidade correspondente à complexidade do “objeto” de estudo.

Primeiramente surge a identificação de um problema, que parte de uma pergunta de investigação inicial onde se pretende dar resposta do que é um Documentário Interativo, e quais as tendências que atualmente se manifestam na sua produção para distribuição e “consumo” na Web. A recente expansão do documentário interativo significa que ainda não existem bases teóricas solidificadas para enquadrar especificamente este tema: logo envolve maioritariamente pesquisa bibliográfica e flexibilidade heurística, direcionando a investigação para um tipo exploratório e comparativo entre tendências. No momento em que este estudo foi feito, os conceitos em torno do documentário interativo são ainda demasiado recentes, existindo por diferentes autores perspectivas ligeiramente diferentes, por isso em toda a dissertação são normalmente apresentadas as questões abordadas em forma de ponto e contraponto.

O estudo levado a cabo exigiu um levantamento bibliográfico na área do documentário, das narrativas interativas e das teorias sobre os novos *media*, uma vez que a linguagem do documentário interativo apresenta-se como multimodal, flexível e portanto epistemologicamente transdisciplinar.

Para tal, em primeiro lugar, abordou-se através de uma perspectiva histórica, o filme documentário e suas origens. Tenta-se mostrar as suas características chave, para depois perceber quais as semelhanças e diferenças que os documentários interativos na Web apresentam. Nesta primeira parte, relacionada com o documentário, teóricos e investigadores como Bill Nichols e Manuela Penafria revelaram-se fundamentais. Com o intuito de perceber as novas tecnologias interativas e o funcionamento da web faz-se de seguida uma abordagem ao surgimento, desenvolvimento e funcionamento da internet, sendo Manuell Castells a referência de destaque aqui apresentado, passando de seguida para um suporte teórico dos novos meios de comunicação, hipertextuais e interativos. As estratégias de remediação propostos por Bolter & Gruisin e a linguagem dos novos *media* e narrativas sobre bases de dados por Lev Manovich, a cultura participativa e narrativas transmedia propostos por Henry Jenkins, apresentam-se como pilares de qualquer trabalho de investigação na área dos novos *media* sob a perspectiva das

ciências sociais.

A etapa seguinte consistiu na visualização e na fruição de vários documentários interativos de diferentes áreas e temáticas, fossem eles um documentário interativo de pequena dimensão, com uma equipa de produção pequena ou individual, ou um documentário interativo de grande escala com intenções colaborativas e com uma sustentação por dinâmicas participativas. Nesta fase pretende-se perceber quais as tendências mais comuns, usadas na construção dos documentários interativos, com especial incidência nos modelos narrativos. Para tal pretendeu-se explorar e extrair modelos conceptuais de narrativas na sua forma hipertextual. Assim sendo foi necessário apurar quais os principais investigadores na área mais concreta de documentário interativo. Entre os vários surgem os nomes de Sandra Gaudenzi, Judith Aston, Arnau Gifreu Castells, e por não haver ainda bibliografia extensa como existe ao nível do documentário tradicional, foi-se buscar conceitos e ideias aplicados à teorização do cinema interativo por autores como Denis Renó e, mais uma vez, Lev Manovich.

De seguida pretendeu-se perceber qual a aplicabilidade prática da utilização de narrativas interativas nos documentários interativos, e que tipo de consequências estas narrativas trazem para os seus autores. Por essa razão, faz-se uma reflexão sobre o excursus histórico das poéticas, começando pela narrativa tradicional aristotélica, considerada o berço teórico das estratégias representativas do mundo ocidental mas sempre mais reconfigurada e complexificada pelas narrativas não-lineares e interativas.

A seguir, após uma incursão descritiva em que se mostram exemplos de utilização de algumas estruturas narrativas não-lineares interativas aplicadas ao tema de investigação, e pela visualização de vários documentários interativos, tenta-se demonstrar práticas bem conseguidas na produção dos mesmos na web, sempre através de exemplos, focando a atenção para a centralidade da narrativa e sua junção harmoniosa com elementos de interatividade.

Por fim, como acima referido, uma questão aberta que relaciona-se à importância

de refletir sobre a metodologia mais adequada neste novo campo de estudos, para poder relatar de forma apropriada acerca da produção de um bem comunicacional e cultural como o documentário interativo. Ao mencionar a aparente incongruência entre um objeto de estudo que remete à não-linearidade e a maneira linear de falar deste mesmo objeto quer-se apenas realçar uma tarefa difícil mas com potencial heurístico para futuras pesquisas. Neste sentido, faz-se uma pequena reflexão sobre o papel do autor no seio da produção cultural e simbólica, destacando as transformações ocorridas ao longo dos últimos tempos, nomeadamente na forma de produção e na forma de receção dos documentários interativos. Poder-se-á assim demonstrar a eficácia e a importância permanente do paradigma comunicacional da linearidade como cânone estilístico de implícita referência também no contexto do documentário interativo.

FINALIDADE E OBJETIVOS

Esta investigação tem como finalidade principal apurar as dimensões teóricas, estéticas e tecnológicas que ajudem na compreensão do documentário interativo enquanto novo género de produção audiovisual interativa para a web. Pretende-se ainda apurar uma tipologia de estruturas que se apresentem como transversais na construção de objetos hipermediáticos deste tipo, tendo como elemento central a narrativa e a vontade de contar uma história “real” num documentário através da criação dum “ambiente” interativo, e, ademais, aclarar através de uma recolha e análise do *state of the art* as principais investigações e investigadores desta temática.

Como principais objetivos pode-se enumerar:

- Identificar e compreender o que define um documentário interativo, de onde vem e para onde irá;
- Refletir sobre os aspetos teóricos, estéticos e culturais do género;
- Perceber como a construção e perceção da realidade é influenciada pela forma de receção não-linear e interativa;
- Enumerar alguns documentários interativos enquanto exemplo do género;
- Identificar uma tipologia de estruturas narrativas aplicadas a este contexto.
- Perceber o papel do autor e como este se pode posicionar perante uma maior liberdade de escolha para o utilizador.

[Página deixada em branco intencionalmente.]

CAPÍTULO 1

DOCUMENTÁRIO

Bill Nichols² (2001, p. 1) afirma logo na introdução do primeiro capítulo do livro *Introduction to Documentary* que qualquer filme é um documentário, dado que até a mais sofisticada produção de ficção presta testemunho da cultura que na altura o produziu e reproduz as semelhanças das pessoas que entram nele.

Os documentários baseiam-se numa premissa que os aproximam a uma tentativa de representação do real, de lugares, de pessoas ou eventos. Mas os factos por si só, não definem os filmes documentários, mas sim o que o cineasta faz com esses factos (Bernard, p. 2, 2008). O processo de voltar a apresentar a realidade acaba por ser impossível sem introduzir uma série de decisões e escolhas feitas do outro lado da lente e, posteriormente, na sala de edição, tendo como resultado a construção de uma narrativa. O seu objetivo é revelar uma versão da realidade que é menos filtrada e reconstruída do que uma narrativa de ficção. Estas narrativas são muitas vezes construídas a partir de uma particular perspetiva moral ou política, e não podem, portanto, alegar serem objetivas. *“Diferentemente do artista ficcional, ele (o documentarista) dedica-se a não inventar. É seleccionando e organizando os seus achados que ele se expressa”* (Barnow, 74 apud Bernard, 2008).

ORIGENS DO DOCUMENTÁRIO

Existe toda uma história e evolução tecnológica, que leva ao surgimento de um dispositivo capaz de captar imagens em movimento. No entanto a criação desse aparato tecnológico, o cinematógrafo, é creditada aos irmãos Lumière, tendo sido apresentado a 28 de Dezembro de 1895, em Paris (Carvalho, 2007, p. 23; Penafria, 1999, p. 34).

² Bill Nichols é professor no Departamento de Cinema da Universidade de São Francisco e é conhecido por ser pioneiro nos estudos contemporâneos de documentários.



IMAGEM 1 - CINEMATÓGRAFO³

No início do século XX, os Lumière juntamente com os seus operadores de câmara, correram meio mundo fazendo recolha de pequenos momentos aparentemente inconsequentes da vida quotidiana: trabalhadores a saírem da fábrica, gôndolas a descer os canais de Veneza, um bebé a aprender a andar, bombeiros, ferreiros, madeireiros a efetuarem o seu trabalho.



IMAGEM 2 - FRAME DE ARRIVAL OF A TRAIN AT LA CIOTAT, IRMÃOS LUMIÈRE, 1895⁴

³ Retirado de <http://paraisodogelado.blogspot.pt/2008/12/gelado157.html>, em 04/06/2013.

⁴ Retirado de <http://www.walkerart.org/magazine/2012/dreams-cinema-history-matt-levine>, em 04/06/2013.



IMAGEM 3 - FRAME DO PRIMEIRO FILME DOS IRMÃOS LUMIÈRE - LA SORTIE DE L'USINE LUMIÈRE, 1895⁵

O cinema nasce, e nasce com o “documentário”. Estas tomadas de vistas da vida social quotidiana eram chamadas tanto de “documentários” como de atualidades, filmes educacionais, filmes de viagem, filmes de expedição. Logo aqui nascem ambiguidades para a definição do género “documentário”. O início do documentário enquanto género fílmico deve-se a dois nomes importantíssimos na história do documentário, o norte-americano Robert Flaherty e o soviético Dziga Vertov, respectivamente com *Nanook of the North* (1922) e *Man With a Movie Camera* (1929).

Deve-se ainda referir que houve um terceiro interveniente, John Grierson, que através das suas análises aos filmes de Flaherty, nomeadamente o filme *Moana*, usa o termo documentário pela primeira vez como ainda hoje o conhecemos, sendo ele quem definitivamente dá o nome a este género de filme, resumindo a prática documentarista como “*um tratamento criativo da realidade*” (Grierson apud Beattie, 2008, p. 25).

Um dos principais conceitos que é transportado para o documentário, quer pelos autores Flaherty e Vertov, quer pelos seus filmes, corresponde a características

⁵ Retirado de <http://www.lomography.fr/magazine/lifestyle/2012/01/09/32-57-today-in-history-first-commercial-movie-screening-in-paris-1895>, em 04/06/2013.

fundamentais do documentário: a absoluta necessidade que o filme diga respeito ao que tem existência fora dele, e a forma como são organizadas as imagens para a construção de um ponto de vista sobre determinado acontecimento no mundo (Penafria, 1999, p. 39), ou ainda como Nichols (1991, 2001) defende, uma forma de representação do mundo em que vivemos.

NANOOK OF THE NORTH (ROBERT FLAHERTY)



IMAGEM 4 - FRAME DO FILME NANOOK OF THE NORTH, ROBERT FLAHERTY, 1922⁶

Flaherty produziu e realizou em 1922 o primeiro filme documentário de longa-metragem com sucesso internacional: *Nanook of the North* (Nanook, o Esquimó). A estrutura principal de todo o filme é a continuidade, composta por cenas arranjadas de forma lógica e coerente. O fluxo cronologicamente linear da imagem da obra de Flaherty e da maioria dos filmes expositivos, são estruturados com base na lógica de causa-efeito, premissa-conclusão, problema-solução. Apesar da realidade de 1920-22 já não ser a que é representada no filme, a importância deste documentário de Flaherty é o facto de, a partir da vida do povo Inuit em 1880, moldar a realidade e criar uma história. Houve assim uma recriação. Há uma espécie de prestar homenagem a uma cultura, a uma tradição, e uma compreensão do funcionamento de uma sociedade, algo de extrema importância para um

⁶ Retirado de <http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews8/nanook-of-the-north.htm>, em 04/06/2013.

realizador de documentários. Desta forma Flaherty manipulou o filme nalguns sentidos, pedindo aos Inuits para realizarem ações e tradições que já não usavam. O ator social principal do filme, nem sequer se chamava Nanook, e quer ele, quer os restantes atores sociais que participaram no filme, foram retratados como ignorantes em relação a coisas que na altura já compreendiam (Aufderheide, 2008, p. 2).

MAN WITH THE MOVIE CAMERA (DZIGA VERTOV)

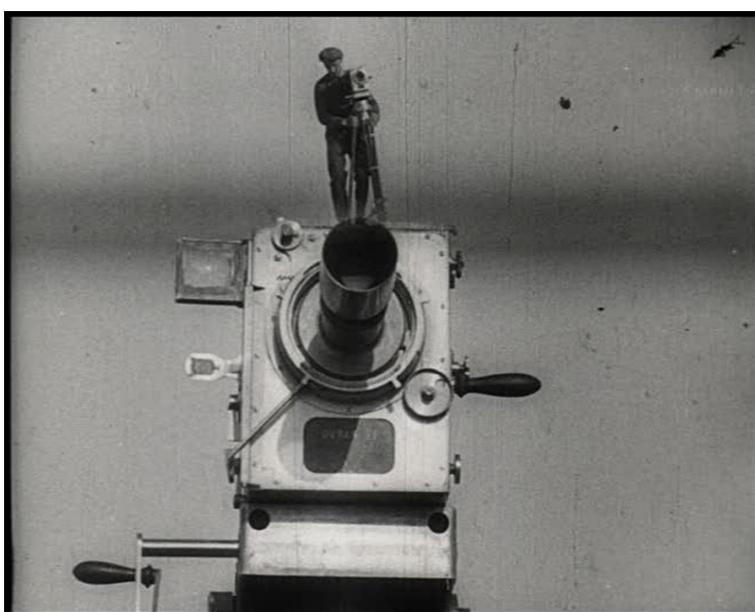


IMAGEM 5 - FRAME DO FILME MAN WITH A MOVIE CAMERA, DZIGA VERTOV, 1929⁷

O cineasta soviético Dziga Vertov, proclamava com forte convicção que o cinema de ficção estava envenenado e a morrer, defendendo que o documentário era o futuro. Em 1929, Vertov com o filme *Man With a Movie Camera*, usou-o tanto como ferramenta de propaganda política como de corrente cinematográfica.

“No campo da realização documental, Dziga Vertov, outro cineasta russo. A sua proposta é captar a vida em seu improviso, em sua autenticidade, principalmente a vida que acontece nas ruas. A montagem é marcada, é o

⁷ Retirado de http://www.dvdbeaver.com/film2/DVDReviews34/man_with_the_movie_camera, em 04/06/2013.

lugar privilegiado onde as imagens se articulam tendo em vista a construção e a revelação da verdade. A sua unidade de trabalho é o fotograma, e é a partir do choque entre as imagens que o discurso é articulado. Esse choque é dado pelo encontro dos vários procedimentos estilísticos como ângulos escolhidos, movimento, luz, velocidade que vão potencializar a dimensão orgânica da vida captada em sua autenticidade.” (Yaknhi, 2001)

Vertov com o filme *Man With a Movie Camera* mostra os sujeitos representados como fruto do seu ambiente natural. Para este cineasta, o rol de técnicas que iam desde o uso de diferentes lentes, o uso de câmara lenta, pausas e acelerações, entravam ao serviço da significação, e segundo a corrente que este criou e defendia - o *Kino-Prava* (cinema verdade) - a câmara era um olho mecânico que reparava no mais pequeno pormenor que escapasse ao olho humano, ela é o *Kinoooks* (cine-olho) e funcionava como uma extensão mecânica do homem, aliada a uma estética fragmentada da montagem, numa tentativa de aproximar mais os processos cognitivos humanos numa representação audiovisual.

DEFINIÇÃO DE DOCUMENTÁRIO

O documentário, enquanto conceito ou prática, não tem um território demarcado nem fronteiras bem definidas. Segundo o historiador e teórico americano Bill Nichols, referindo-se que em documentário (1991, p. 89) não existe um inventário finito de técnicas, não é abordado um número previamente estabelecido de temas e não adota técnicas bem definidas sob a forma, estilo ou modalidade. Um dos principais aspetos do documentário é o facto dos realizadores deste género não possuírem um controle sobre o tema, ao contrário dos seus homólogos em ficção. Desde que o realizador escolhe o tema a abordar, filma e posteriormente edita/monta está em constante processo de escrita do argumento, podendo-se dizer que o argumento de um documentário só fica pronto no final da sua montagem.

Os planos captados, processos de montagem e toda a panóplia de técnicas de linguagem cinematográfica não servem só para dar uma forma consistente à estética narrativa do filme, mas também têm uma carga simbólica na interpretação

do espectador. Assim sendo, um documentário, como qualquer representação audiovisual, surge sempre como algo subjetivo, é sempre um ponto de vista (do realizador/autor) estando sempre sujeito à interpretação subjetiva.

O facto da captura das imagens *in loco* parece também ser um factor constantemente presente em documentarismo. Os personagens retratados são sujeitos reais, do mundo real, e são chamados de atores sociais. Normalmente os discursos e as imagens destes atores têm como cenário o meio ambiente que os rodeia. Em síntese, os elementos que parecem atravessar a prática documentarista, propostos por Manuela Penafria⁸ (1999, p. 39) são os seguintes:

- Ponto de vista subjetivo;
- A câmara sai do estúdio;
- O filme diz respeito ao que tem existência fora dele;
- As imagens são recolhidas *in loco*;
- Os atores são os sujeitos sociais ;
- Os cenários são os meios ambientes em que vivem.

Em documentário, o ponto de vista é expressado por diferentes formas, desde os ângulos e enquadramentos usados até uma edição sequencial de diferentes *media* - vídeos, imagens, sons, música, comentários e grafismos. O género documentário surgiu com o intuito de representar a realidade. No entanto os documentários apenas e só representam essa realidade através de um ponto de vista do autor. Bill Nichols, explica que os documentários têm uma ligação com a História mundial (1991, p. 90) e são providos de uma lógica informativa que suporta a visão que o autor tem do mundo. Tradicionalmente, o documentário pode ter diferentes intenções, desde uma simples descrição de eventos, até à propaganda política, mas continua a ser identificado, na sua essência, com o propósito de representação da realidade, o que o faz diferir fundamentalmente da ficção. Este género é baseado no vínculo que liga o filme à realidade histórica, ao contrário de uma forma

⁸ Professora na UBI/Dept. de Comunicação e Artes, curso de Licenciatura em Cinema. Investigadora do Labcom www.labcom.ubi.pt. Autora de vários livros e artigos sobre documentário.

narrativa que serve um tema ficcional. O documentário não é organizado em torno de um personagem principal, mas em torno de um argumento ou lógica cujas raízes remontam a uma realidade histórica. Nichols defende ainda que qualquer filme, mesmo de cariz assumidamente ficcional, tem sempre um carácter documental embebido nele, uma vez que dá conta da realidade que se vive nele, direta ou indiretamente, na medida em que o associamos ao contexto histórico e social que o documento cinematográfico retrata.

Os documentaristas, como qualquer realizador, imaginam e contam uma história através de uma construção subjetiva do real, mesmo que o tentem fazer por forma a minimizar a distorção da realidade perceptível. Para tal estruturam a narrativa, até certo ponto, baseados nos princípios básicos e cânones narrativos, explorados na secção sobre narrativa deste documento. A tentativa de definir o documentário pode divergir em alguns pontos, mas nunca em relação ao facto de que este género de narrativa é uma representação ou interpretação dos acontecimentos do mundo.

MODOS DE REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE – BILL NICHOLS

Para uma melhor compreensão e categorização dos tipos de documentários Nichols propõe, numa fase inicial do seu *estudo*, 4 modos de representação da realidade em documentário No seu livro *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary* (1991), e mais tarde, na obra *Introduction to documentary* (2001), acrescenta mais 2 modos, perfazendo um total de 6 *modos*. Segundo o autor, o género documentário divide-se em modos de representação: poético, expositivo, participativo, observacional, reflexivo e performativo. Estes modos são relevantes para este estudo, porque numa secção seguinte deste documento, a autora Sandra Gaudenzi, uma das principais investigadoras da área do documentário interativo, estabelece uma metodologia comparativa para propor os possíveis tipos de documentários interativos.

Para melhor compreensão passa-se a explicar na Tabela 1, onde se faz um resumo dos modos de representação da realidade de Nichols (2001):

Modos de representação	Definição e exemplos
Poético	<p>O modo poético do documentário afasta-se da realidade "objetiva" de uma dada situação ou pessoas para se centrar numa "verdade" interior que só pode ser apreendida pela manipulação poética das imagens, numa tentativa de reunir diferentes fragmentos do mundo, poeticamente.</p> <p>Subjetivo, expressão artística;</p> <p>Não utiliza uma edição de continuidade, não transmite uma sensação de espaço e de tempo concreta;</p> <p>Explora associações através do ritmo, do tom, da justaposição espacial e temporal na montagem;</p> <p>Os atores sociais não são completamente construídos.</p> <p>Pontos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Demasiado abstrato, falta de especificidade.• A partir da década de 1920.
Expositivo	<p>Este modo enfatiza o comentário verbal e a lógica argumentativa, muitas vezes mediado por um narrador. Assume um argumento lógico e uma resposta sustentada para a problemática apresentada, em forma de discurso direto.</p> <p>Dirige-se diretamente a problemas e situações históricos no mundo real.</p> <p>Narração, "Voice-of-God"</p> <p>Dirige-se diretamente ao espetador</p> <p>Montagem mantém uma maior continuidade retórica e argumentativa do que uma continuidade espaço-temporal.</p> <p>Pontos negativos:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Demasiado didático <p>A partir da década de 1920.</p>
Observativo	<p>A portabilidade de equipamento de filmagem com som síncrono cada vez mais pequeno, permite documentar o que nos rodeia de uma forma menos intrusiva, deixando os atores sociais livres para agir e os documentaristas livres para gravar sem interagirem uns com os outros.</p> <p>Captação de situações de forma não intrusiva pelo documentarista;</p> <p>Discurso indireto, som síncrono e planos longos;</p> <p>Montagem enfatiza a sensação do momento vivido;</p> <p>Algum grau de liberdade para o espectador construir o sentido.</p> <p>Pontos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Falta de história e contexto • A partir da década de 1960.
Interativo Participativo /	<p>Surge também a partir da disponibilidade de equipamentos de filmagem móveis e do desejo de fazer a perspectiva do documentarista mais evidente. O encontro entre o documentarista e sujeito é gravado, onde existe uma interação evidente e intencional entre eles e com a situação que está a ser documentada.</p> <p>Interação com os atores sociais, sem usar estilos clássicos de entrevista;</p> <p>Explicação de eventos passados através de testemunhas e peritos que o espectador também pode ver;</p> <p>Usa imagens de arquivo para recuperar parte da história.</p> <p>Pontos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Demasiado invasivo, confiança excessiva nos testemunhos • A partir da década de 1960.
Reflexivo	<p>O modo reflexivo do documentário funciona como o seu próprio quadro regulador, questionando limites éticos e técnicos dentro do documentário em si. Está ligado à Teoria Crítica da década de 80. O seu cariz reflexivo torna o público consciente de como os outros modos de documentário afirmam construir a "verdade" através da prática documental.</p> <p>Questiona os modos de representação da realidade;</p> <p>Incentiva a audiência a ser consciente da prática documental.</p> <p>Pontos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstrato demais, perde de vista as questões concretas. • A partir da década de 1980.
Performativo	<p>Enfatiza os aspectos emocionais e subjetivos do documentário e apresenta ideias como parte de um contexto, mas com significados diferentes para pessoas diferentes. Pode "misturar" elementos de vários modos de documentário para conseguir ligação entre o subjetivo e a nossa compreensão do mundo. É muitas vezes de natureza autobiográfica.</p> <p>Enfatiza o impacto emocional e social na audiência.</p> <p>Usa técnicas de todos os outros modos</p> <p>Tenta demonstrar experiências pessoais que podem servir para uma melhor compreensão da sociedade</p> <p>Pontos negativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstrato demais, perde de vista as questões concretas. • A partir da década de 1980.

TABELA 1 - MODOS DE REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE EM DOCUMENTÁRIO SEGUNDO BILL NICHOLS, 2001

FATORES TECNOLÓGICOS QUE PROPICIARAM A PRÁTICA DOCUMENTARISTA

É importante perceber que a evolução tecnológica foi um fator determinante para a própria evolução da prática do filme documental. Entre muitos pontos que se poderiam referir, entre eles o conceito de determinismo tecnológico⁹, a diminuição de tamanho gradual ao longo do tempo do equipamento de filmagem, até a sua entrada no mercado de consumo foi um fator determinante para a história do filme documental. Esta abordagem segue uma perspectiva cronológica e histórica. Na década de 1960 surgem as primeiras câmaras de 16mm.



IMAGEM 6 - CÂMARAS DE 16MM COM GRAVAÇÃO DE SOM SÍNCRONO¹⁰

O uso destas leves câmaras com captação de som síncrono foi a base para uma geração de jovens cineastas que surgem com novas ideias para documentalário,

⁹ O conceito de "determinismo tecnológico" foi criado pelo sociólogo americano Thorstein Veblen (1857-1929) e aprofundado por Robert Ezra Park, da Universidade de Chicago. De acordo com os deterministas tecnológicos, (como Marshall McLuhan, Harold Innis, Neil Postman, Jacques Ellul, Sigfried Giedion, Leslie White, Lynn White Jr. e Alvin Toffler), as tecnologias (particularmente os novos meios de comunicação) são consideradas como a causa principal das mudanças na sociedade.

¹⁰ Retirado de <http://online.sfsu.edu/hl/MagnasyncNomad.html> em 04/06/2013.

dando origem a novas correntes: *Cinéma Verité* (França), *Direct Cinema* (EUA), *Free Cinema* (Inglaterra e Canadá). Os filmes realizados por esta geração estavam carregados de imediatismo, autenticidade e espontaneidade como tentativa de aproximar o espectador e o sujeito filmado. O uso de *Voice-Over* é evitado e a intervenção direta do realizador é mínima sobre quem era filmado. Em 1980 a Sony introduz no mercado a primeira câmara de vídeo vocacionada ao mercado de consumo. Mike Figgis¹¹, refere “Quando o vídeo chegou pela primeira vez ao mercado doméstico existiam dois sistemas, ambos tendo como base as cassetes: o Betamax, criado pela Sony e o VHS, criado pela Phillips. Existia também o U-Matic, mas era exclusivamente para mercado profissional, para televisão”.

Com o avanço em paralelo na área da informática e computação gráfica o vídeo digital aparece no final dos anos 70 e inícios de 80, onde haviam já algumas corporações a ingressar através de unidades de efeitos digitais. Em 1986, foi introduzido no mercado o formato Sony D-1, que gravava um sinal de vídeo *Standard Definition* em formato digital sem compressão, ao invés do formato analógico usado até então. Devido aos elevados custos, foi usado principalmente por grandes redes de televisão. Mais tarde, este sistema acabaria por ser substituído por sistemas mais baratos que recorriam ao uso de algoritmos de compressão de vídeo, nomeadamente o *Betacam Digital* da Sony ainda hoje utilizado em redes televisivas, não só integrante de um fluxo de trabalho *EFP*¹² mas também como sistema de arquivo.¹³

Em 1991 a Apple cria a arquitetura *Quicktime* para transmissão de dados sequenciais, baseados em temporalidade (essencialmente áudio e vídeo) e foi um dos primeiros passos para a expansão do uso do vídeo digital ao nível do consumidor. As ferramentas iniciais para produção de conteúdos de vídeo digital

11 Mike Figgis é realizador e durante a sua carreira tem praticado a utilização de câmaras low budget, ou câmaras que se apresentem como alternativa, ao que está instaurado profissionalmente no mercado de cinematografia de topo (estúdios de cinema). Sua experiência vai desde o uso de câmaras Super-8 (8mm), 16mm, Super-16mm, vídeo (Beta e VHS) e digital.

12 *EFP (Electronic Field Production)* – produção de vídeo fora do estúdio televisivo, para cobertura de eventos podendo ser usadas múltiplas câmaras e produção avançada de gráficos e áudio, tudo baseado em tecnologias

13 Apesar de ainda ser utilizado o sistema Betacam, e seus sucessores como o DVCAM, HDCAM, estes têm vindo a ser substituídos gradualmente por sistemas de gravação e armazenamento com memória de acesso aleatório como discos duros e cartões de memória, aumentando a velocidade de passagem de dados exponencialmente.

ao nível dos consumidores eram fracas, mas a qualidade dessas ferramentas, bem como da imagem do vídeo, foi evoluindo, em primeiro lugar, com a introdução de normas e algoritmos de reprodução baseados em compressão, tais como *MPEG-1* e *MPEG-2* (aprovados como norma para transmissão televisiva e para *DVD-Vídeo*), e em seguida com a introdução do *DV*, formato de fita que permite a gravação direta da câmara para dados digitais e simplifica o processo de edição, permitindo que os sistemas de edição não-linear (*NLE*)¹⁴ pudessem ser implementados em computadores de secretária, uma vez que não era necessário equipamento de gravação externo, nomeadamente para a digitalização das cassetes de vídeo uma vez que estas agora já continham a informação em formato digital. O formato *DV* impulsionou o mercado do consumidor pois os fabricantes de câmaras de filmar foram fazendo cada vez melhores equipamentos, com qualidade de imagem, cada vez mais pequenos a preços suportáveis.

Hoje em dia os sistemas de gravação de dados nas câmaras de filmar vocacionados para os consumidores, bem como os profissionais, são baseados em suportes de gravação digitais com memória de acesso aleatório (discos e cartões de memória). Esta possibilidade deve-se ao facto do avanço em paralelo da computação, com *hardware* cada vez mais potente, e algoritmos de compressão cada vez mais eficazes, que ocupam uma largura de banda cada vez mais pequena, mantendo uma qualidade de imagem soberba. A maior parte destes sistemas são baseados em algoritmos de compressão da norma *MPEG-4* (atual norma de transmissão televisiva digital terrestre e discos *Blu-Ray*, usado ainda para vídeo nos telemóveis, *streamings* na internet e outras aplicações, pela sua versatilidade e compatibilidade). Cada vez mais a distância entre o equipamento profissional e o equipamento para consumidores estreita-se, estando mesmo a chegar a um ponto de fronteiras indefinidas.

O vídeo digital foi uma revolução tecnológica em toda a área audiovisual, o uso de

14 *NLE* (Non-Linear Editing) – edição de vídeo e áudio baseados na possibilidade de acesso aos dados de forma não sequencial, baseados no paradigma da linha de tempo, ao contrário das máquinas de montagem linear em fita de cinema e das máquinas de edição linear de vídeo em cassetes.

equipamento cada vez mais pequeno, mais fiável e de boa qualidade, com a vantagem da edição digital não linear, transforma qualquer utilizador de *handycams* num potencial documentarista, alargando o espectro de potenciais realizadores e autores de documentários. (Rabiger, 2009). A par destas inovações temos também o surgimento e evolução da internet, o *metamedium* hipermedial por excelência na atualidade, que lentamente tem mudado os hábitos de procura e receção de informação dos leitores, permitindo ainda uma participação ativa destes na criação de conteúdo (*User Generated Content*).

[Página deixada em branco intencionalmente.]

CAPÍTULO 2

HIPERTEXTO, HIPERMÉDIA E INTERNET

O avanço das tecnologias digitais, junto com os avanços das telecomunicações, dão origem a uma rede de computadores interligados que podem comunicar entre si, a Internet. Para se falar em Internet não se pode deixar de referir o princípio lógico e expressivo na qual ela assenta, o hipertexto e os *links*. Hipertexto é tradução do termo *hypertext*, proposto por Ted Nelson na década de 60 para se referir ao conceito de organização não sequencial e associativa de acesso à informação apresentada sob a forma de texto escrito e tendo como suporte o computador (Coutinho, 2005). No entanto é importante referir Vannevar Bush, um engenheiro militar norte americano, que numa data prévia, num período de pós-guerra, escreve um artigo – *As We May Think* (1945)¹⁵ – de certa forma prevê um sistema computacional hipertextual – o Memex (*MEMory EXtension*) - uma espécie de arquivo, de biblioteca pessoal, um dispositivo para armazenar os livros, documentos e informações, de modo a permitir um acesso rápido e cómodo.

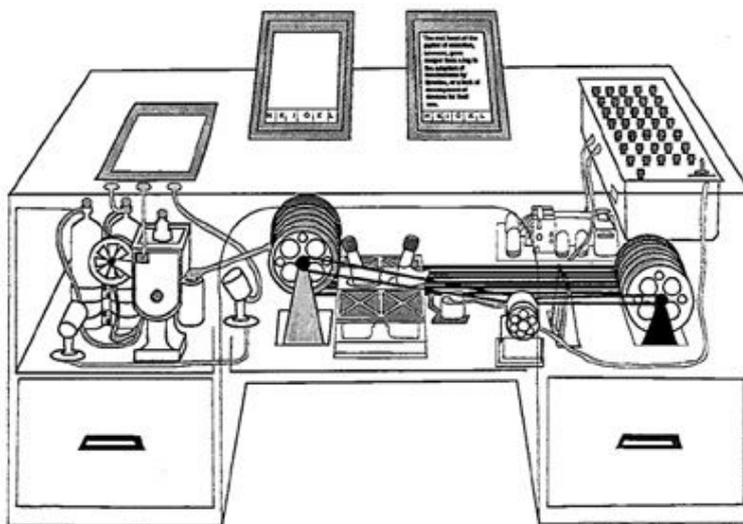


IMAGEM 7 - O MEMEX, COMO VISIONADO POR VANNEVAR BUSH, 1945¹⁶

Segundo Bush, a mente humana não funciona de forma linear, e sim por associação. Na sua visão da máquina Memex, Bush, consegue antever os desenvolvimentos

¹⁵ O artigo pode ser consultado no arquivo online da ainda ativa revista The Atlantic: <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>

¹⁶ Retirado de <http://thedigitalage.pbworks.com/w/file/22039313/memex.jpg>, em 05/06/2013.

tecnológicos, tais como o computador pessoal, enciclopédias on-line, a Internet, reconhecimento de voz e a *World Wide Web*. Estas são apenas algumas das inúmeras tecnologias previstas por Bush.

Os sistemas de hipertexto têm a capacidade de conter e pesquisar de forma não sequencial, eficaz e rapidamente, grandes quantidades de informação. A informação é armazenada em blocos, que estão ligados (por meio de *links*) de forma a estabelecer uma rede. O hipertexto é um sistema baseado exclusivamente em texto, pelo que os diferentes blocos contêm apenas informação textual e pode ser considerado como um método de escrita não linear, onde um utilizador pode seguir ligações entre blocos, para ter acesso à informação indo ao encontro das associações que a sua mente lhe sugere. George P. Landow¹⁷ recorre à ideia de textualidade de Roland Barthes para construir sua concepção de hipertexto, definindo-o como sendo aquele texto formado a partir de blocos de palavras (ou imagens) eletronicamente ligadas por múltiplos caminhos, correntes ou sequências numa textualidade aberta, perpetuamente inacabada e descrita pelos termos ligação, nó, rede, teia e caminho. (Landow, 2006, Cap. 1)

O conceito fundamental de escrita não linear é anterior ao advento dos computadores: as enciclopédias têm já desde o início algum processamento de informação através de *links*. Com a evolução tecnológica dos sistemas computacionais com capacidades que vão para além das numéricas e textuais, a possibilidade de representação de imagens e sons nestes sistemas, permitem uma evolução natural do hipertexto para o hipermedia. Em 1978 foi criado o *Aspen Movie Map*, considerado por Jakob Nielsen¹⁸ provavelmente o primeiro sistema hipermedia (Nielsen, 1995, p. 40). Vai-se explorar melhor este projeto na secção Modos de Interação deste Capítulo.

¹⁷ George P. Landow é professor de Inglês e História da Arte na Universidade de Brown, EUA. Ele é uma das maiores referências em literatura vitoriana, arte e cultura, e também na teoria da literatura eletrônica, hipertexto e hipermedia. Nos seus trabalhos sobre hipertexto procurou estabelecer regras para design de comunicação de hipertexto publicando pela primeira vez em 1992, o livro *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology* que é considerado um marco no estudo académico de sistemas de escrita hipertextuais, tendo em 1997 e 2006 lançado as edições atualizadas, *Hypertext 2.0* e *Hypertext 3.0*, respetivamente.

¹⁸ Jakob Nielsen, tem um PhD em interação humano-máquina e detém 79 patentes nos Estados Unidos, sobre formas de tornar a Internet mais simples de usar, sendo por isso considerado um guru dos estudos de usabilidade. No livro aqui referido faz no 3º capítulo uma abordagem à história do hipertexto.



IMAGEM 8 - FOTOGRAFIA DO INTERFACE DO PROJETO ASPEN MOVIE MAP, LIPPMAN, 1978¹⁹

Desenvolvido por Andrew Lippman, simulava uma viagem virtual pela cidade de Aspen, no Colorado, Estados Unidos, utilizando recursos como a fotografia, o *joystick*, o *videodisk player* e a tela do computador. Curiosamente, e retomando a história do cinema que nasce com características documentais, abordado no capítulo anterior na secção sobre as origens do documentário, por analogia pode-se dizer que os verdadeiros produtos hipermédia também nascem com um registo documental, sendo mesmo considerado por Sandra Gaudenzi, o primeiro documentário interativo, como se irá explicar no respetivo capítulo desta dissertação. Hipermédia é, portanto, o hipertexto de multimédia: os blocos de informação não são restringidos a texto e podem conter som, gráficos, vídeo, animação ou outros *media*. A utilização do hipertexto em aplicações capazes de integrar estes elementos, levou ao aparecimento dos produtos hipermédia. Dado que a interação do utilizador com o hipertexto e hipermédia é mais complexo do que a interação com texto linear, torna-se necessário considerar outros aspetos como aquele da interface e das formas de navegação.

Para melhor compreensão do processo histórico e evolutivo dos sistemas

¹⁹ Retirado de <http://www.computerhistory.org/atcm/wp-content/uploads/2012/06/17-1.jpg>, em 05/04/2013.

hipertextuais, apresento no seguinte quadro os principais “marcos” , como proposto por Nielsen (1995, p. 32):

<p>1945: Vannevar Bush proposes Memex</p> <p>1965: Ted Nelson coins the word " hypertext " (later elaborated in his pioneering book <i>Literary Machines</i>)</p> <p>1967: <i>The Hypertext Editing System and FRESS</i>, Brown University, Andy van Dam</p> <p>1968: Doug Engelbart demo of NLS system at FJCC</p> <p>1975: ZOG (now KMS): CMU</p> <p>1978: <i>Aspen Movie Map</i> , first hypermedia videodisk, Andy Lippman, MIT Architecture Machine Group (now Media Lab)</p> <p>1984 <i>Filevision</i> from Telos; limited hypermedia database widely available for the Macintosh</p> <p>1985 <i>Symbolics Document Examiner</i> , Janet Walker</p> <p>1985 <i>Intermedia</i> , Brown University, Norman Meyrowitz</p> <p>1986 <i>OWL</i> introduces <i>Guide</i> , first widely available hypertext</p> <p>1987 Apple introduces <i>HyperCard</i> , Bill Atkinson</p> <p>1987 <i>Hypertext'87</i> first major conference on hypertext</p> <p>1991 <i>World Wide Web</i> at CERN becomes first global hypertext, Tim Berners-Lee</p> <p>1992 <i>New York Times Book Review</i> cover story on hypertext fiction</p> <p>1993 <i>Mosaic</i> anointed Internet killer app, National Center for Supercomputing Applications</p> <p>1993 <i>A Hard Day's Night</i> becomes the first full-length feature film in hypermedia (originally for Macintosh; now also available for Windows)</p> <p>1993 <i>Hypermedia encyclopedias</i> sell more copies than print encyclopedias</p> <p>1995 <i>Netscape Corp.</i> gains market value of almost \$3B on first day of stock market trading</p> <p>1998: AOL buys Netscape for \$4B)</p>

TABELA 1 - RESUMO DA HISTÓRIA DO HIPEXTEXTO. FONTE: MULTIMEDIA AND HYPERTEXT: THE INTERNET AND BEYOND, JAKOB NIELSEN, 1995 (P.32)

O exemplo mais comum de hipertexto e navegação é a *World Wide Web*, aliás o hipertexto está profundamente associado ao aparecimento da Internet. Para além do texto as páginas Web podem conter áudio, vídeo, sons e animações e *scripts* que implementam a interação com o utilizador. Para George Landow (2006) o hipertexto é a essência da Web, porque ela utiliza uma linguagem em rede em que as informações estão disponíveis para acesso por forma de associações não-lineares. Ao navegar pela Web não há caminhos de um só sentido, nem rotas fixas, apenas indicações de onde se pode ir. A multiplicação dos nós é intensa, direcionando até outros pontos da rede. Apesar todos os sites oferecem ligções pré-estabelecidas para

navegação, o utilizador é que vai delinear seu próprio caminho, dentro destas possibilidades, de acordo com o seu ritmo e necessidades pessoais. A rede de ligações entre estes conteúdos pertencentes a vários tipos de linguagem mediática é um exemplo de hipermédia. Apesar do conceito de leitura não sequencial já existir através dos usos mais quotidianos e informais (em jornais, revistas e enciclopédias), o leitor da época digital pode “ler” os artigos navegando pela ordem que lhe convém. Ademais, uma grande vantagem do hipertexto é a rapidez com que as ligações são estabelecidas, as ligações são imediatas ao contrário de, por exemplo, uma enciclopédia onde é necessário ir ver o índice, folhear e procurar, para encontrar algum artigo. A comunicação mediada pelo computador ligado em rede a outros computadores distingue-se daquelas produzidas pelos meios de comunicação tradicionais e também daquela realizada pelas pessoas presencialmente, dessa forma podemos ver a Internet como um ambiente de interligação, pois nela qualquer sujeito pode ser emissor, o recetor pode tornar-se emissor e transformar-se num provedor de informação, podendo mesmo produzir a informação e distribuí-la por rede, ou simplesmente repassar informações produzidas por outro.

O sociólogo espanhol Manuel Castells refere na sua obra de 2004, *Galáxia Internet*, que a Internet é um conjunto de redes a nível mundial de milhões de computadores conectados pelo respetivo protocolo, que facilita o acesso a todo o tipo de informação e transferência de dados. Sendo a Internet a principal das NTIC's (novas tecnologias da informação e comunicação), não é sinónimo da World Wide Web. A World Wide Web tem na sua fundação um princípio hipermediático e é um dos muitos serviços que a Internet oferece. De acordo com dados disponibilizados do *site* estatístico “*Internet World Stats*”, de junho de 2012, a Internet é usada por 34,3% da população mundial (cerca de 2,405 biliões de pessoas), apresentando um aumento de uso mundial de 566.4% de 2000-2012.

Neste sentido, Castells revê a história da evolução da Internet por ordem cronológica, destacando os principais factos desde a sua criação até à data de publicação da obra. Resumidamente: a Internet no seu estado mais embrionário, surge como resultado de investigações militares e evolui com base no trabalho de investigações

governamentais e universitárias, nomeadamente a ARPANET.

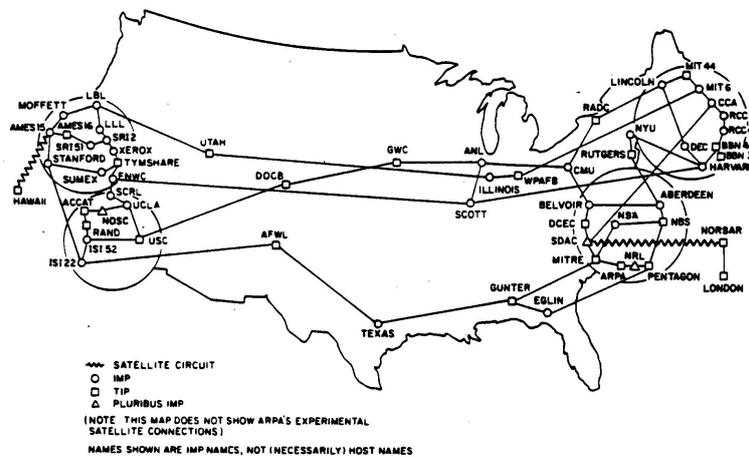


IMAGEM 9 - MAPA DA INTERNET EM 1977, PROJETO ARPANET²⁰

Castells refere, ainda, que hoje em dia é inegável que a Internet faz parte das nossas vidas e é a base tecnológica do paradigma organizacional que define a *Era da Informação* – a rede. Rede é um conjunto de nós que estão interligados. Para o investigador existe uma importante diferenciação na génese da Internet que se prende com os seus tipos de utilizadores, os utilizadores/produtores e os utilizadores/consumidores. O autor concentra o seu estudo nos utilizadores/produtores e defende que estes são os principais motores de evolução da cultura da internet, para além dos fundamentais motivos económicos.

Estes utilizadores/produtores podem ser criadores de conteúdos independentes, *hackers*, universitários (investigadores/docentes/dissidentes) e outros, de certa forma impulsionam e transformam a cultura subjacente à Internet.

O conceito de rede e a sua aplicação concreta e prática, as construções de redes sociais, são uma forma de experiência antropológica e “sociogénica”, de atividade e regulamentação inter-humana muito antigas.

Estes arquétipos, estas raízes da nossa antropologia cultural ganharam novos

²⁰ Retirado de <http://bpastudio.csudh.edu/fac/lpress/history/arpamaps/>, em 05/06/2013.

contornos com o advento da Internet, nomeadamente ao converterem-se em redes de informação por excelência. As redes apresentam vantagens enquanto ferramenta organizacional e por essa razão desenvolvem-se redes nos vários sectores sociais e económicos. A nível social mais elementar, como a interação e comunicação pessoal entre pessoas, a Internet tem demonstrado ser um meio eficaz para manter relações sociais que por razões de impossibilidade de interação física direta se perderiam ou não existiriam. Retomando os estudos de Marshall McLuhan sobre a *Galáxia Gutenberg*, Castells define então desta forma a *Galáxia Internet* como um novo sistema (ambiente) de comunicação.

REMEDIAÇÃO, IMEDIAÇÃO E HIPERMEDIAÇÃO

Um dos estudos mais importantes sobre os aspetos estéticos e culturais trazidos pelos novos meios de comunicação, numa perspetiva multimédia, é a obra *Remediation* de Jay Bolter e Richard Grusin (2003). Os autores denominam todos os *media* como sendo produtos de processos de remediação. “*O conteúdo da escrita é o discurso, assim como a palavra escrita é o conteúdo da imprensa e esta o conteúdo do telégrafo*” (McLuhan, 1965).

Desta forma nenhuma nova forma de comunicação é totalmente nova, ela vai sempre apropriar-se das técnicas e formas dos meios mais antigos com o objetivo de reestruturar as suas características, como acontece com as aplicações hipermédia próprias da tecnologia digital. As ligações encadeadas das formas de arte e dos *media* ao longo do tempo relembram a visão de Marshall McLuhan, que constatou que cada novo *medium* que surgiu foi uma recapitulação do anterior. (Cohen, 2012). Todos os *media* digitais funcionam numa relação dialética com os meios anteriores. Se por um lado a apropriação de características dos *media* mais antigos por um novo *medium* podem permanecer com as novas características, por outro lado pode haver um processo de “transmediação”, que é a passagem completa de um *media* para outro *media*, como por exemplo um jogo de computador passar a filme, ou o contrário.

A remediação tem sempre em vista o melhoramento representacional dos *media* que o precedem. Para os autores existem quatro tipos de remediação possíveis:

- Incorporar meios anteriores, procurando apagar ou tornar invisível a diferença. Ex.: digitalização de um livro mantém estrutura e aparência do original.
- Incorporar meios anteriores acentuando a diferença. Ex.: digitalização de imagens de filmes de cinema ou imagens televisivas, para utilização numa obra inteiramente digital.
- Absorver por completo um meio anterior e minimizar as diferenças entre ambos. Ex.: um jogo de computador que permite os jogadores serem personagens de uma narrativa fílmica, ou o contrário.

- Incorporar outras formas provenientes do seu próprio meio. Ex.: um livro que incorpora elementos de outro livro.

Segundo Jorge Carvalho, no seu livro *Cinema e Tecnologia - Pós-Produção e a Transformação da Imagem* (2007, p. 132) - a respeito de Bolter e Grusin (2003), refere que todos os meios de comunicação pretendem diminuir a distância entre o meio e o espectador. Nesse sentido existe uma dupla lógica cultural a que todos os *media* estão subordinados, o conceito de *immediacy* e o conceito de *hipermediacy*. A *Immediacy* atua segundo a lógica da transparência, isto é, suprime qualquer evidência de mediação existente entre o meio, o mediado (ou representado) e o leitor²¹, cujo objetivo é fazê-lo esquecer da presença do meio, do ato de mediação em si, e acreditar que ele está na presença de objetos de representação. Na *Hipermediacy*, por oposição, o meio atua numa lógica de opacidade que faz com que o leitor esteja consciente dos artefactos utilizados no processo de mediação da comunicação. Apesar de conceitos opostos, ambos manifestam “o desejo de ultrapassar os limites da representação e alcançar o real” (Bolter & Grusin, 2000 apud Carvalho, 2007, p. 133). A questão da representação é inerente ao documentário, como anteriormente mencionado, Nichols defende que existem modos de representar a realidade. Bolter e Grusin com os conceitos de *Immediacy* e *Hipermediacy* apresentam duas formas da realidade ser representada tendo em conta os novos *media*.

A ideia de remediação (Bolter & Grusin, 2000) tinha como conceitos-chaves (1) a ligação dos *media* antigos com os novos *media*, e (2) as suas formas de representação de um meio noutra. Isto não significa que os novos *media* irão suplantar os mais antigos, mas através deste processo de remediação, poder voltar a usá-los para os seus próprios propósitos. *Media* precursores ao digital, como rádio e vídeo, por sua vez, são encontrados em *webcasting* e novas práticas de *media* digitais. Uma imagem digital tem, na sua essência tanto de semelhante com uma fotografia, como de diferente. Remediar é como um empréstimo, um remodelar, uma homenagem através de montagem, ou a passagem completa de um meio para outro. A ideia de *remix* (Manovich, 2005), baseia-se nesta definição e reitera a forma como a Internet pode

21 Leitor enquanto elemento ativo, recetivo e interativo no processo de comunicação.

ser usada para explodir campos dos *media* para fins criativos (Cohen, 2012). Os projetos em que se aplicam processos de remediação podem diferir bastante, mas é de grande importância para os tipos de documentários interativos que operam numa lógica de narrativa sobre base de dados (ver secção sobre este tema) cujo conteúdo *media* é proveniente e adquirido por processos de digitalização de outros *media* (fotografias antigas, gravações áudio, vídeos ou filmes de 16mm). A este respeito, a maioria dos projetos que envolvem os “velhos *media*” envolvem um processo de remediação e remixagem. O Remix pode ir além do conteúdo e misturar diferentes *softwares* e aplicações, podendo ser combinados dando origem a obras criativas. Este é o típico formato dos *Mashups*, que são camadas de informação adicionais sobre outro *media*, proveniente de criadores diferentes que disponibilizam um API²² para integração do seu *software* com outros *softwares*. A possibilidade de integrar, por exemplo, dados georreferenciados através do *Google Maps*, ou, apresentação de comentários em tempo real do *Twitter*, num documentário on-line, dão origem a um produto que apresenta inovações que há uns anos seriam improváveis.

²² Application Programming Interface – um conjunto de códigos de programação que permite o acesso a

A LINGUAGEM DOS NOVOS MEDIA

Numa perspectiva sobre os novos *media* que releva maior destaque para as tecnologias, Lev Manovich, professor de Artes Visuais na Universidade de San Diego, Califórnia, na obra *Language of the New Media* (2002) faz uma reflexão onde contextualiza o aparecimento dos novos *media* segundo um princípio tecnológico e histórico onde sugere uma lista de “Princípios dos Novos *Media*”, “que não devem ser considerados como leis absolutas mas sim como tendências gerais da nossa cultura” (Carvalho, 2007, p. 124; Manovich, 2002, p. 27),:

1. Representação numérica: os novos *media* são criados por computadores ou tecnologias análogas, logo são compostos por códigos digitais que podem ser quantificados por representações numéricas, formulas matemáticas e algoritmos, e por essa razão programáveis;
2. Modularidade: os vários elementos que constituem um objeto digital mantêm uma identidade separada, podendo ser agrupados com outros objetos para formar um todo e alterados de forma independente;
3. Automação: graças aos dois princípios anteriores é possível retirar o elemento humano do processo de criação, até certo ponto, pela automação de diversas operações.
4. Variabilidade: os novos *media* não são algo fixo, mas sim algo que pode existir em inúmeras versões ajustadas a partir dos mesmos dados, ao invés de uma série de cópias iguais.
5. Transcodificação: através do computador, os conteúdos *media* são transformados em informação digital, seguindo uma estrutura lógica, por um lado cultural seguindo as convenções enraizadas na cultura e por outro lado computacional seguindo as propriedades formais e matemáticas do computador, influenciando-se mutuamente contribuindo assim para o avanço de cada um.

Neste sentido e no âmbito desta dissertação é conveniente realçar os novos meios como um ambiente propicio para a exibição de produtos audiovisuais. Retomando Vertov, Manovich compara a obra *The Man with the Movie Camera* (1929), com as

estruturas comunicacionais dos novos meios. Denis Renó refere que *“De forma criativa, o autor relaciona os atuais conceitos com o tradicional, mas sempre discutido, conceito estrutural do audiovisual russo, e coloca em xeque a identidade destes novos meios.”* (Porto Renó, 2008). A forte ligação com o cinema e o audiovisual que Manovich reflete em toda a sua obra, leva-o a teorizar sobre domínios do futuro do cinema e dos audiovisuais, nomeadamente interativos, defendendo muito a ideia das bases de dados e dos algoritmos enquanto elementos centrais de todo o processo criativo na era digital.

Os novos *media* são interativos e diferem dos *media* precursores na ordem não-sequencial de acesso. O utilizador pode interagir com estes novos objetos. No processo de interação, o utilizador tem um grau de liberdade que lhe permite decidir quais os elementos que ficam visíveis ou que caminhos seguir, criando desta forma uma obra de certa forma “única”. Neste sentido, o utilizador transforma-se em coautor da obra (Manovich, 2002). A interatividade, permite o acesso aleatório pelo conteúdo e pelas mensagens, o que por sua vez podem ser interpretadas novas mensagens, obrigando a uma “responsabilidade moral para os novos autores” na forma como criam estes novos objetos mediáticos. Desta forma *“o usuário desempenha um papel ativo ao determinar a ordem em que se acessam os elementos que já foram criados; trata-se do tipo mais simples de interatividade. Mas também é o mais complexo, onde tanto os elementos como a estrutura do objeto em seu conjunto podem modificar-se ou gerar sobre o sentido, em resposta à interação do usuário com o programa.”* (Porto Renó, 2008)

Correlacionando a ideia de Manuel Castells sobre um dos tipos de utilizadores de Internet, os utilizadores/produtores, com o conceito de coautoria dos novos *media* proposto por Manovich, pode-se afirmar, citando o próprio Manovich que *“Agora, qualquer um pode converter-se em criador somente com o que proporciona um novo menu, ou seja, que faça uma nova seleção a partir do corpus total disponível”.*

CONVERGÊNCIA TECNOLÓGICA E CULTURA PARTICIPATIVA

Ainda a respeito dos novos *media* e por ter importância no seio desta investigação, o estudo realizado por Henry Jenkins²³ – *Convergence Culture* (2006) – trata da relação entre três conceitos – convergência dos meios de comunicação, cultura participativa e inteligência coletiva. A novidade não é a convivência dos *media* digitais e analógicos, algo que Bolter e Grusin (1999) já tinham abordado, mas a inclusão da audiência enquanto elemento participativo como um fator decisivo para compreender a convergência.

Segundo Palacios e Noci, não existe uma definição única e aceite por unanimidade sobre o conceito de convergência. Na realidade, uma grande parte da investigação relacionada com esta questão sublinha a dificuldade de se chegar a esse consenso (Palacios & Javier Díaz Noci, 2009, Cap. 8). O conceito de convergência dos *media* refere-se a um processo de integração dos modos de comunicação tradicionalmente separados, tendo profundas implicações para as estratégias de informação e comunicação das empresas, para as tecnologias e para a elaboração e distribuição dos conteúdos em diferentes plataformas. Ao nível tecnológico refere-se à capacidade das infraestruturas para adquirir, processar, transportar e apresentar simultaneamente voz, dados e vídeo numa única rede num dispositivo terminal integrado.

“Um telemóvel não serve já apenas para fazer chamadas; nele podemos tirar fotografias, aceder à internet, ouvir música, ver filmes, ler livros, jogar jogos, etc. No computador, temos processadores de texto, imagem, vídeo e música, temos bases de dados e acesso à internet. Ligados em rede, temos “acesso a todas as formas concebíveis de textos, imagens, programas, museus, livrarias computadorizadas” (Rosengren, 2000: 102). Temos sites, portais, blogs, redes sociais e chatrooms. Para além do computador ligado em rede, há ainda toda uma série de novos dispositivos, como ipads, smartphones ou tablets, que partilham muitas das suas funções. Mais ainda, qualquer pessoa tem hoje acesso a câmaras fotográficas e de vídeo e gravadores de som, que, aliados às

²³ Henry Jenkins é professor de Comunicação, Jornalismo e Cinema no MIT – Massachusetts Institute of Technology. É autor de vários livros sobre os novos media e o seu impacto cultural na sociedade e nas indústrias mediáticas. O seu livro *Convergence culture: where old and new media collide* (2006) é uma referência no mundo académico dos novos media. Mais recentemente co-autorou o livro *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2013) onde continua e atualiza os seus conceitos sobre os novos media, cultura e participação.

ferramentas criativas no computador, permitem a qualquer um criar as suas próprias mensagens e narrativas mediáticas.” (Zagalo, Sousa, & Martins, p. 172 in Comunicação e Sociedade, Vol.22, 2012)

Para Henry Jenkins vivemos na era da cultura de convergência que define como o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas mediáticas, a cooperação entre múltiplas indústrias e o comportamento migratório do público dos novos meios de comunicação, dispostos a ir quase a qualquer parte em busca do tipo de experiência de entretenimento desejado. Convergência é uma palavra que consegue descrever transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. A circulação de conteúdos depende fortemente da participação ativa dos consumidores. A abordagem de Jenkins não se destaca pelo conceito de convergência como um processo tecnológico pelo qual teremos múltiplas funções mediáticas num mesmo aparelho, mas por considerar a convergência como uma mudança cultural, em que os consumidores migram de um comportamento de espectadores, mais passivos, para uma cultura mais participativa. Neste sentido Jenkins considera uma transformação cultural porque os consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões entre conteúdos mediáticos dispersos. A expressão cultura participativa, serve para caracterizar o comportamento do atual consumidor dos *media*, cada vez mais distante da condição recetor passivo. São pessoas que interagem com um sistema complexo de regras, criado para ser dominado de forma coletiva. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de *media* como ocupantes de papéis separados, podemos agora considera-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras. Assim sendo surgem novas formas de comunicar e contar histórias (narrativas) através de múltiplos dispositivos interligados em rede, em que o consumo destas histórias, dá origem a interpretações individuais, que no seu todo constituem uma narrativa. A este conceito Jenkins chama de Narrativa Transmídia.

“Narrativa transmídia representa um processo no qual elementos de uma ficção estão sistematicamente dispersos através de múltiplos canais de distribuição com o intuito de criar uma experiência de entretenimento única e coordenada. Idealmente, cada meio contribui de forma única para o desenrolar da história.”(Zagalo et al., 2012)

Trata-se de um estilo de narrativa que exige maior envolvimento do público para entender um complexo universo narrativo. Nestes casos, para acompanhar a história em sua plenitude, é preciso interagir com o conteúdo espalhado em diversos tipos de canais. As narrativas transmídia, segundo Jenkins, asseguram uma experiência mais rica em termos de entretenimento. Por exemplo, o filme *Matrix* (usado como exemplo por Jenkins) pela sua trilogia, juntamente com os livros BD e o mundo virtual. Para Zagalo (et al., 2012) muitas narrativas tradicionais incluem, direta ou indiretamente, alguma forma de interatividade. Elas podem não ser interativas em si, mas implicar interatividade paralelamente. Apesar deste exemplo referir universos de ficção como o *Matrix*, esta estratégia pode muito bem ser aplicada a universos não-ficcionais como os documentários interativos.

Os suportes tecnológicos necessários para a execução de produtos interativos, como os documentários interativos, estão presentes, no entanto não está definido qual a melhor estratégia, se é que existe alguma, para a sua produção. Daí que o cruzamento entre áreas tão distintas, mas que se cruzam, como os videogames, as narrativas, o documentário, o cinema, a interatividade, o design, a UX (*user-experience*), a semiótica, entre outras, são pontos de partida teóricos e práticos para estratégias e processos de remediação que possam ser aplicados na criação de documentários interativos. Para além disso a construção de híper-narrativas levanta uma série de questões técnicas de implementação e ainda sobre a própria autoria, uma vez que a experiência de receção e construção de cada interator²⁴ pode variar drasticamente pondo em causa a intenção original do autor.

24 Terminologia mais específica que utilizador, usado por académicos da área dos medias digitais e do documentário interativo (Janet Murray, Maurie Laure-Ryan, Arnau Gifreu Castells, Sandra Gaudenzi) que se refere á pessoa que interage, através do interface (rato, teclado, sensores corporais ou outros), com atributos ativos, contributários e generativos. (Arnau Gifreu Castells, 2011, p. 362 in *Understanding Media, Today: McLuhan in the Era of Convergence Culture Conference Proceedings*)

DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Holubowicz (2011) refere Manovich sobre a estrutura do documentário na Web e aponta que existe uma predominância dos conjuntos de dados e das bases de dados sobre a própria narrativa. Manovich distingue os "dados", que são usados para construir uma história (vídeo, áudio, gráficos, textos, música etc.), e "narrativa", que representa o caminho virtual que liga estes dados entre si. A principal diferença entre um documentário e um documentário interativo na Web é o acesso do público a esta base de dados e o que este pode fazer com essa informação.

A nível do documentário interativo existe um debate acentuado entre os teóricos que estudam os novos *media*. Desde a definição até ao próprio termo usado para se referir a este tipo de objeto digital, bem como as características que este deve conter para ser considerado como tal. De um leque de investigadores ativos, cujos artigos e comunicações culminam no evento anual i-Docs em Bristol, Reino Unido, destacam-se uma organizadora do evento, Sandra Gaudenzi professora de *Media* Interativa na *University of the Arts London* e o professor Arnau Gifreu Castells, da Universidade de Pompeu Fabra, Barcelona.

Gaudenzi (2011, Chapter 1) aponta que houve autores que tentaram definir o género, e, de certa forma, apresentam as suas propostas de definição. Tais autores trataram o documentário interativo digital como uma evolução do "tradicional" documentário audiovisual linear para um ambiente digital. Eles assumiram que um documentário interativo é principalmente baseado em vídeo e que a interatividade é apenas uma maneira de navegar pelo seu conteúdo visual:

"Xavier Berenguer, da Universidade Pompeu Fabra de Barcelona, vê o documentário interativo como um tipo de narrativa interativa que surgiu juntamente com o hipertexto e com os jogos de computador nos anos 80. Para ele, quando a narrativa se tornou interativa através do seu uso nos novos media, espalhou-se em três direções principais: narrativa interativa, documentário interativo e jogos. Carolyn Handler Miller, que escreveu Digital Storytelling em 2004, também vê o documentário interativo como uma espécie de filme interativo de não-ficção. 'Aos espectadores pode ser dada a oportunidade de escolher qual o material que quer ver e em que ordem o quer ver. Eles também

podem começar a escolher entre várias faixas de áudio"(2004:345). Para Katherine Goodnow, teórica dos media, da Universidade de Bergen, os documentários interativos vêm desde as primeiras experiências em cinema interativo, onde a atividade física, ao invés de atividade cognitiva, é usada para navegar por cenas de ação ao vivo (vídeo ou filme). Embora esta abordagem histórica seja bastante intuitiva, parece-me ter vários inconvenientes. Ao juntar documentários lineares a documentários interativos, seria de esperar que eles fossem de alguma forma semelhantes, ou pelo menos, apresentassem uma relação evolutiva clara. Eu pessoalmente não concordo com esta visão e junto-me à visão do teórico de novos media, Mitchell Whitelaw que diz que os new media doco não precisam de repetir as convenções de um tradicional documentário de narrativa linear, eles oferecem as suas próprias maneiras de jogar com a realidade'(2002:3)." (Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 7)²⁵

Para Gaudenzi, uma abordagem mais útil será a partir do pressuposto de que quer o documentário linear quer o documentário interativo são movidos pelo desejo de documentar a realidade, mas as próprias propriedades intrínsecas aos meios de comunicação que estes utilizam, dão origem a um produto completamente diferente. O documentário linear exige uma participação cognitiva dos seus telespectadores o documentário interativo acrescenta a necessidade de alguma participação física, como o clicar do rato, o toque no ecrã, a movimentação num espaço físico²⁶. Gaudenzi distingue os *media* associados ao documentário linear que podem ser em vídeo ou filme, mas nos documentários interativos pode-se usar qualquer *media*. (Gaudenzi, 2011, Cap. 1)

Almeida e Alvelos (2010, p. 124)²⁷ defendem que o documentário interativo deverá centrar-se maioritariamente na imagem em movimento, porque esta assume o papel principal num documentário. A incorporação de outros *media* é possível dadas as possibilidades associadas às tecnologias web, e em documentário é uma prática comum (fotografias, áudio, documentos) mas não deverá centrar-se nesses *media*

²⁵ Tradução minha.

²⁶ Movimentação em espaços físicos motivados através de camadas de interatividade associadas a realidade aumentada em documentários com propriedades locativas, ver secção posterior sobre os modos de interação propostos por Gaudenzi.

²⁷ Investigadores portugueses da Universidade do Porto, no artigo *An Interactive Documentary Manifesto*, Interactive Storytelling - Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010. Proceedings

mas sim nas imagens em movimento, desde o interface, ao conteúdo. A nível de implementação dever-se-á procurar uma estética de "fullscreen" (ecrã completo) para maior imersão, tendo o áudio um factor determinante para um maior ou menor envolvimento. Por outro lado Gaudenzi (Gaudenzi, 2011, cap. 1) aborda uma perspectiva mais abrangente para o documentário interativo, e que para o considerar como tal precisa de usar tecnologia digital de forma interativa (no sentido que é necessário envolver o utilizador através de algum tipo de interação), e é necessário mostrar a intenção do produto hipermédia se relacionar com o desejo de documentar de alguma forma o factual, eventos ou situações. As largas fronteiras são propositadas e as autoras defendem ainda que o documentário interativo não é, nem deve ser exclusivo de uma plataforma em específico, podendo ser "alojado" em diferentes plataformas interativas para além da web (GPS, DVD, Mobile, Instalações Multimédia) (Aston & Gaudenzi, 2012).

O documentário interativo difere dos documentários lineares tradicionais através da integração destes recursos multimédia e pelo utilizador poder interagir e navegar por uma narrativa não-linear, com recurso a interatividade, sendo esta vista como um meio pela qual o utilizador é obrigado a ter um papel ativo na negociação da realidade. Gifreu (2011) aponta que o documentário tradicional é linear e remete o espectador a partir de um ponto de partida para um ponto de chegada (de A para B) e segue uma rota pré-estabelecida pelo autor. A autoria e controle sobre o discurso são limitados. No caso de um documentário interativo, o utilizador começa num ponto proposto pelo autor, ou disponível para escolha, e a partir daí depara-se com bifurcações e caminhos alternativos. A escolha final não é deixada com o autor, como no primeiro caso, mas para o utilizador, dando origem a diferentes histórias possíveis, ou pelo menos a interpretações, apropriações e gratificações mais diversificadas da narrativa consoante a ordem da escolha. Em comparação com uma narrativa linear, onde o destino da história é pré-determinado pelo cineasta, um documentário interativo fornece ao utilizador a experiência de mover-se pela história através de grupos de informações fragmentados. A integração dos vários blocos de informação, design gráfico, imagens, títulos e subtítulos, desempenham o papel de fornecer pistas visuais ao utilizador quanto à forma através

da qual ele se deverá mover através do documentário interativo. Existe então a possibilidade do utilizador explorar as componentes da história que lhe interessa mais. Assim sendo, a navegação ideal pelo conteúdo de um documentário interativo deve permitir uma receção não-linear e interativa. Contudo convém ter em atenção que a não-linearidade não tem obrigatoriamente de significar um excesso de aleatoriedade nas possibilidades de escolha, nem uma organização de ligações demasiado complexa ou em teia, por forma a que o ato de interatividade em si não se evidencie e sobreponha à narrativa ou mensagem a transmitir, mas que se conjuguem em harmonia reforçando-se mutuamente. Aliás deve-se optar pela simplicidade na navegação dando realce à continuidade e só depois à interatividade (Almeida & Alvelos, 2010, p. 125). A visão destes autores centra-se na imagem audiovisual, mas a convergência de diferentes áreas na criação de um documentário interativo faz com que exista uma interdisciplinaridade adjacente a ele, podendo haver uma rutura com as formas tradicionais narrativas e de *filmmaking*. Muitas das obras que se poderiam classificar como documentários interativos não são chamadas como tal pelos seus criadores. Para Aston e Gaudenzi isso pode acontecer em parte porque o termo ainda não está estabelecido o suficiente, mas também está ligado ao facto de que os criadores destas obras vêm muitas vezes de outros mundos para além do documentário (como artistas, designers de jogos, novos produtores de *media* e outros). Para esses novos autores o uso do vídeo e de uma estrutura narrativa tradicional, pode não ser essencial para mediar a realidade.

Roderick Coover²⁸ (2012, p. 204), transpondo o conceito de Charles Bernstein na área das artes para a do documentário interativo, considera que as fases de pesquisa de certos documentários interativos são bastante extensas e por isso devem desafiar a forma “fácil” e rápida de consumo, própria da era hipertextual, sendo necessário um investimento de algum tempo e esforço por parte do utilizadores, tal como houve por parte dos criadores. Esta é uma posição que contraria a lógica capitalista de consumo

²⁸ Roderick Coover é Coordenador do *Master of Fine Arts in Film and Media Arts*, da *Temple University*, Filadélfia, Pensilvânia, EUA. É também o fundador e co-coordenador da licenciatura de *Documentary Arts and Ethnographic Practice*, da mesma instituição. Sua área de investigação e desenvolvimento de projetos é em documentários interativos, narrativas digitais experimentais e suas poéticas. É considerado um pioneiro nestas áreas e o seu trabalho reflete uma abordagem do ponto de vista antropológico e etnográfico sobre estas questões. Site oficial: <http://www.roderickcoover.com/>.

rápido e desenfreado da indústria do entretenimento.

“(...) estes projetos crescem através de anos de pesquisa, e, em muitos, fazer um filme pode ser complementado por outros tipos de práticas, tais como a escrita, os dados quantitativos e qualitativos (...) e da observação participante. Muitos incorporam questões reflexivas sobre as relações entre a experiência subjetiva, modelos de pesquisa e representação. Uma das características interessantes dos media eletrónicos é a forma como essas práticas tão diversas, processos e conteúdos podem ser apresentados simultaneamente para permitir que os utilizadores terem um insight sobre as relações entre representações documentais e os contextos em que foram construídos. Os criadores podem agora combinar conteúdo reflexivo e observacional, e os utilizadores podem acompanhar como é que filme emergiu da experiência vivida e dos dados recolhidos.” (Coover, 2012, p. 205)²⁹

Talvez por esta razão os documentários interativos ainda não foram adoptados em força pelas grandes indústrias dos *media*. Coover refere que nos documentários tradicionais, o uso de uma voz autoritária (seja pela narração, ou pelo modelo de produção) limita as escolhas da audiência na maneira como leem e interpretam as imagens. Até certo nível, a audiência destes trabalhos recebe uma mensagem, ao invés de construir uma. A vantagem destes modelos é que a atividade reduzida do recetor faz com que estes trabalhos sejam recebidos de forma mais fácil e passiva. (Coover, 2012, p. 209). Por oposição a natureza fragmentária da informação e as estruturas de navegação nos documentários interativos direcionam o utilizador para uma participação intelectual maior. O seu relacionamento com o mundo representado é maior pela própria necessidade do utilizador ter que atuar nessa representação da realidade para conseguir ter acesso á informação e aos diferentes pontos de vistas apresentados. (Coover, 2012, p. 211). No entanto Coover menciona ainda algumas fragilidades do próprio meio em que os documentários interativos podem ser distribuídos e consumidos.

“Os documentários interativos podem ser criados para (...) contextos específicos, no entanto a convergência resultou na condição comum de que as obras feitas

²⁹ Tradução minha.

para um suporte ou contexto são muitas vezes vistos noutra. A condição de multitasking no uso casual da Internet, pode não fornecer o contexto apropriado para apreciar projetos que exijam atenção, como nos é fornecido, por exemplo, num museu, numa biblioteca, num quiosque digital dedicado ou numa sala de aula, sendo que muitos documentários interativos baseados na Internet não fazem o suficiente para enquadrar, ou re-enquadrar, os vários contextos de receção a que estão sujeitos.” (Coover, 2012, p. 211)³⁰

Florian Thalhoffer, realizador e criador do software de autoria de filmes interativos – Korsakow – afirmou, no i-Docs 2011 que ao realizar o seu primeiro filme documentário sob uma forma linear, para a televisão Arte, foi obrigado a mentir. Isto porque a forma tradicional Aristotélica da narrativa, que implica um começo, uma complicação, um meio e uma resolução no fim obrigou-o a construir uma história que não era adequada com a experiência vivida. Ao contrário do discurso que muitos documentaristas “tradicionais” têm sobre a interatividade em documentário – que a falta de voz autoral acaba por conduzir a um multitude de histórias sem sentido – Thalhoffer defende que a interatividade liberta o autor de forçar um ponto de vista sobre a audiência.

Mas será o ponto de vista do autor posto de parte ao conferir poder de escolha ao utilizador? A montagem passa para o lado do utilizador mas só até ao nível que o autor o permita. Enquanto produção audiovisual não descarta a composição de um guião anterior e de uma estrutura definida, o que acaba por determinar a abordagem do tema escolhido pelo documentarista. Enquanto produto hipermédia não descarta também que os caminhos de navegação disponíveis sejam previamente pensados pelos autores que desenharam o produto (Gregolin, Sacrini, & Tomba, 2002). Esta concepção prévia direciona o utilizador a um fim pré-definido, sendo que a não linearidade incute e simula uma sensação de liberdade de navegação e exploração por parte do utilizador. O realizador transforma-se mais num construtor caminhos sobre um número finito de imagens, ao invés de um condutor.

No campo teórico fala-se de uma entrega completa ao utilizador para a construção da

³⁰ Tradução minha.

sua realidade e do seu próprio ponto de vista sobre as temáticas retratadas, e também no uso das potencialidades da Web social para uma participação ativa e colaborada, até mesmo colaborações comunitárias na construção de um documentário existindo já projetos de documentários interativos com uma magnitude considerável, como exemplo, o projeto *Highrise* do *National Film Board of Canada* (NFB), que segundo Katerina Cizek, diretora do projeto e autora de destaque na área dos documentários interativos, é um documentário multianual, multimédia e colaborativo. O projeto fala sobre uma sociedade onde as pessoas vivem em enormes aglomerados de edifícios verticais e de que forma isso influencia as pessoas e comunidades. Através da participação comunitária são propostas ideias de reformulação arquitetónica destes espaços.



IMAGEM 10 - CAPTURA DE ECRÃ DE "OUT MY WINDOW"

Até à data de escrita destas linhas já conta com dois documentários interativos, *Out My Window* (Imagem 1), com forte implementação de vídeo interativo de 360º, e *One Millionth Tower* (Imagem 2) , com um ambiente interativo em 3D e *mashups* de georreferenciamento, para além de um blog regularmente atualizado, um prólogo hipermédia interativo, um agregador de conteúdos gerados por utilizadores, entre outras funcionalidades.



IMAGEM 11 - CAPTURA DE ECRÃ DE "ONE MILLIONTH TOWER"

MODOS DE INTERAÇÃO

Gaudenzi através de uma metodologia comparada com os modos de representação de realidade de Nichols (Nichols, 1991), e com o cruzamento de quatro posições dominantes para a compreensão da interatividade dos *media* digitais, propõe uma categorização para os diferentes tipos de documentários interativos, através do nível de interação proporcionado pelo género. A proposta taxonómica de Gaudenzi para classificação dos diferentes tipos de documentários interativos é baseada na lógica da interatividade que é oferecida ao invés da plataforma ou dos tópicos que estes abordam.

“Os modos de interação que se seguem são a minha primeira tentativa de ver as principais tendências neste domínio. De momento estes modos serão utilizados principalmente para definir questões sobre as relações entre documentário interativo, autor, utilizador, processos de produção e meios de comunicação.”

(Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 9)

Baseado em 4 posições dominantes na compreensão da interatividade – *“interatividade como uma conversa com o computador (Lippman, Brand, 1988, p. 46); interatividade enquanto ligações textuais (hipertexto) (Aarseth 1994:60), interatividade enquanto computação num espaço físico (Eberbach et al 2004:173), interatividade como participação numa base de dados evolutiva (Davenport and Murtaugh 1995:6)”* (Aston & Gaudenzi, 2012).

Os quatro modos de interação que Gaudenzi propõe são: *conversational mode* (modo de conversação) , *hypertext mode* (modo hipertextual), *participative mode* (modo participativo), *experiential mode* (modo experiencial)³¹ e são sucintamente explicados no artigo conjunto com Judith Aston - *Interactive Documentary: Setting the field* (2012) - e amplamente discutidos na tese de doutoramento, passando-se a explicar nas seguintes linhas.

31 Sugestões de tradução.

MODO DE CONVERSAÇÃO (CONVERSATIONAL MODE)

O projeto Aspen Movie Map³² (Lippman, 1978) é considerado como a primeira tentativa de documentar digitalmente uma experiência. O seu criador Andrew Lippman é inspirado por uma visão sobre a interatividade como uma "*atividade mútua e simultânea, por parte de ambos os participantes, normalmente trabalhando no sentido de um objetivo comum, mas não necessariamente*"³³ (Brand, 1988, p. 46 apud Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 10). Através de três ecrãs o utilizador era capaz de conduzir por uma reconstrução em vídeo da cidade de Aspen, EUA. O uso de tecnologias digitais em que o utilizador tem a impressão de navegar livremente em ambientes simulados, atualmente muito usado em jogos de computador 3D, foi também adoptado por artistas dos novos *media* e jornalistas para a criação de jogos "factuais", ou "*docu-games*"³⁴. Este tipo de documentário interativo que usa mundos virtuais em 3D cria uma impressão de interação contínua com o utilizador, e recai sobre um modo de conversação porque posiciona o utilizador numa conversa contínua com o computador. O modo de conversação tem por objetivo um sistema que realmente se torna vivo. A visão de Lippmann - uma conversa sem limites com o computador - é ainda tecnicamente impossível, mas simulações que apontam nesta direção estão a tornar-se cada vez mais convincentes, à medida que as capacidades dos computadores evoluem. Segundo Gaudenzi o pressuposto aqui é que interagir com um mundo é como manter uma conversa contínua com ele. A autora refere que esse mundo é aberto a infinitas possibilidades por incutir uma sensação de base de dados infinita ao utilizador, e quer o utilizador quer o ambiente reagem em tempo real um com o outro. Sendo assim Gaudenzi questiona como é que este modo de interação posiciona os utilizadores, enquanto agentes que experimentam um documentário digital interativo. Para tal recorre aos conceitos de Espen Aarseth³⁵ mencionando que quando um utilizador se depara com uma narrativa não-linear, ele pode manter

³² Video de demonstração em http://www.naimark.net/projects/aspen/aspen_v1.html.

³³ Tradução minha.

³⁴ Gaudenzi refere como exemplos *America's Army* (2002) - <http://www.americasarmy.com> - e *JFK Reloaded* (2004) - <http://web.archive.org/web/20050328025508/http://www.jfkreloaded.com/>

³⁵ Espen J. Aarseth é uma figura de destaque nas áreas dos estudos de videojogos e literatura electrónica. Atualmente é pesquisador principal do Centro de Pesquisa de Jogos de Computado da Universidade de Copenhaga. As obras de Aarseth incluem, entre outros, o inovador livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), e o artigo *Nonlinearity and Literary Theory*, publicado no livro *Hyper/Text/Theory* (1994) organizado por George P. Landow.

atividade pelo o exercício de quatro diferentes funções (Aarseth, 1994 apud Gaudenzi, 2011, Chapter 1, p. 13):

1. O utilizador decide qual o caminho a seguir dentro das opções pré-configuradas – função exploratória;
2. O utilizador assume a responsabilidade estratégica para um personagem dentro do mundo descrito pelo texto - função de *role-playing*;
3. O utilizador pode criar parte da narrativa – função configurativa
4. As ações dos utilizadores, do diálogo ou do design são motivadas por razões estéticas – função poética.

O autor, por outro lado, tem como função criar o mundo em que o utilizador vai ser inserido, e, criar as regras pelas quais o utilizador poderá usufruir desse mundo.

Gaudenzi conclui que:

“O modo de conversação é, portanto, a inserção de um role-player (o utilizador) numa realidade digitalmente simulada, ou numa realidade física, onde são constantemente criados cenários que parecem ser ilimitados para o utilizador. Ninguém, nem o utilizador, nem o autor, tem controlo do que vai acontecer, dado que as possibilidades de computação são demasiadas para serem previsíveis.”
(Gaudenzi, 2011, Chapter 1, p. 14)

MODO HIPERTEXTUAL (HIPERTEXT / HITCHHIKING MODE)

Moss Landing (Apple Multimedia Lab) foi um dos primeiros projetos a ser chamado de documentário interativo. Durante um dia várias câmaras gravaram a vida dos habitantes de Moss Landing (EUA), vídeos esses que foram depois organizados numa base de dados fechada onde o utilizador podia aceder através de um interface com hiperligações para os vários vídeos. Para Gaudenzi a lógica de interação deste projeto é a computação algorítmica, no sentido que cada ligação disponibilizada ao utilizador vai para um destino específico, estabelecido por um algoritmo.

A computação também está por trás do modo de conversação discutido anteriormente, mas nesse caso o computador tinha de simular infinitas possibilidades (quando na realidade eles são um número finito), enquanto que

no modo hipertextual a natureza da computação ponto a ponto é transparente: cada clique do utilizador fá-lo dar um salto para um local predeterminado.”
(Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 14)

Numa análise mais detalhada a *Moss Landing*, Gaudenzi constata que nos encontramos perante uma base de dados de vídeo que está fechada e predefinida pelo autor. Os links são algoritmos definidos para saltar de um vídeo para outro e o ponto de partida é sempre o mesmo, é fixo. Nesta lógica de interação não há espaço para o inesperado, e nenhuma abertura ao que é externo ao sistema. Gaudenzi refere ainda que esta lógica de interação tem sido aplicada repetidamente não só a conteúdo informativo, mas também às narrativas. Este modo de interação é provavelmente o mais desenvolvido em documentários interativos porque segue a lógica utilizada nos hipertextos literários que apareceram no final dos anos 80. (Gaudenzi, 2011, Chapter 5, p. 1). Estabelecer hiperligações entre material audiovisual parecia uma progressão natural para os artistas e documentaristas. Este tipo de lógica de interatividade, foi adoptada em CD-ROMs interativos (*Immemory*³⁶, Chris Marker, 1997), e mais tarde em DVDs, tornando-se bastante popular na web, havendo uma grande produção de "web-docs" que seguem esta lógica, como o *Out My Window* (2010) ou o *Journey to the End of The Coal* (2009). Este tipo de documentários interativos adoptam uma forma hipertextual porque estabelecem ligações dentro de uma base de dados de vídeos fechada, dando ao utilizador um papel de exploração, dentro dos limites dessa mesma base de dados.

Para melhor compreensão, tome-se como exemplo *Immemory*, de Chris Marker. Primeiro por razões históricas, pois foi um dos primeiros cineastas a aventurar-se no mundo da interatividade e segundo porque Gaudenzi também relata a experiência que o utilizador vive ao navegar neste projeto.

Originalmente, *Immemory* era uma instalação multimédia interativa que foi exibida em 1997 no Centro George Pompidou, França. Um ano depois foi comercializado em suporte CD-Rom. A ideia base da aplicação hipermédia é cartografar uma geografia da

³⁶ O projeto foi inserido online e pode ser acedido em <http://www.gorgomancy.net/HTML/Immemory/>.

sua memória, através de fotos, poemas, fragmentos de filmes e sons. A lógica não-linear e fragmentada permite ao utilizador explorar, por uma navegação livre o que Marker chama de zonas da sua memória, na expectativa de que esta exploração sirva como um trampolim que direciona o utilizador para as suas memórias pessoais. O mapa que Chris Marker desenvolveu, está dividido em seis zonas: Memória, Museu, Viagem, Cinema, Foto, Guerra e Poesia. Cada zona contém uma mistura de dados (fotos, textos, arquivos de áudio e alguns vídeos) e o utilizador pode navegar por qualquer caminho possível. *Immemory* tem um claro ponto de partida, mas não tem um final claro.

Usman Haque (apud Gaudenzi, 2011, Chapter 5, p. 2) argumenta que o processo de clicar num link fixo (por exemplo, numa página da web) não é a interatividade, mas sim reatividade. Numa reação o *input* e o *output* (função de transferência) é fixo, mas em interação a função de transferência é dinâmica. Assim sendo Gaudenzi considera que a maioria dos documentários que seguem uma lógica de interação hipertextual têm uma forma reativa e é importante fazer uma distinção entre uma estrutura reativa e uma estrutura interativa porque somente as estruturas interativas são passíveis de mudar, isto é, são abertas. Isto significa que as relações que forjam com outras *assemblages*³⁷ influenciam a sua própria forma e lógica interna.

Do ponto de vista do autor, este cria os cenários, as ligações possíveis na base de dados e o utilizador escolhe as rotas. A realidade não é mais uma cocriação, que acontece através de uma conversa mútua entre o utilizador e o autor, mas um conjunto de possibilidades onde o utilizador deixa de ser um participante, como no modo conversação, e passa a ser um convidado.

Para começar, quando se explora uma narrativa de hipertexto uma grande parte da motivação é a curiosidade de ver "do que se trata". [...] Mas será isso realmente suficiente? Esta resposta parece se adequar mais aos autores do que aos próprios utilizadores. Eu pessoalmente acredito que narrativas se ramificam

³⁷ Deparei-me com um problema de tradução para a noção de *assemblages* que Gaudenzi utiliza baseando-se nas noções dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari. *Assemblages* significa que quando um homem utiliza uma máquina (um computador neste caso) essa relação transforma quer o homem quer a máquina numa nova entidade em constante mutação.

são muito eficazes num ambiente de aprendizagem (quando o utilizador tem uma forte motivação para navegar pelo conteúdo), mas menos eficaz num ambiente narrativo (onde o utilizador ainda espera uma liderança narrativa do autor e não a encontra numa lógica de opções). “ (Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 16)

Projetos de documentários interativos referidos anteriormente, como o *Immemory*, *Out My Window* e *Journey to the end of the coal* aspiram e tentam retratar uma realidade através de um arquivo pesquisável, uma base de dados. Nestes casos a base de dados é fechada, não pode ser expandida nem pelo autor nem pelo utilizador. É através do hipertexto que a base de dados pode ser explorada, redirecionando o utilizador para outro fragmento (de vídeo, áudio, texto ou uma combinação destes) que lhe permita continuar a construir a realidade que está a explorar. O utilizador apenas pode explorar, e não pode acrescentar algo de novo à narrativa. Neste caso o autor assume um papel de um narrador que joga com níveis de escolhas dentro de uma estrutura narrativa controlada. O modo de hipertexto centra-se na premissa de que a viagem é a parte mais importante da experiência, e que o utilizador gosta de construir o seu itinerário, e em última instância a sua interpretação da realidade.

MODO PARTICIPATIVO (PARTICIPATIVE MODE)

Para contextualizar este modo de interação, Gaudenzi refere um projeto de 1995, do *MIT Interactive Cinema Group*, liderado por Glorianna Davenport, que pretendia explorar as possibilidades de um documentário digital evolutivo (Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 17). Para tal, Davenport quis levar mais longe a lógica da base de dados nestes contextos, tornando-a aberta a mudanças, permitindo novas entradas.

“Dois principais projetos de documentários saiem do grupo de Davenport: Boston Renewed Vistas (1995-2004), e Jerome B. Wiesner 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century (1994-1996, web and CD-Rom). Ambos os documentários interativos permitem uma certa escalabilidade na base de dados, mas a função do utilizador é considerada principalmente extradiagética; as ações dos espectadores influenciam o processo da narrativa, mais do que alterar eventos no mundo da história. Estamos de volta para a lógica da exploração do hipertexto, mas com uma peculiaridade: a base de dados de vídeo pode evoluir. Eu chamaria a isto uma expansão do mundo da história ao invés de uma participação nele. Mas foi plantada a semente...” (Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 18)

A sensação de uma base de dados infinita é substituída por uma base de dados evolutiva, onde os conteúdos podem ser adicionados por ambos os utilizadores e autores. O autor torna-se no criador da base de dados e estabelece as regras para preenchê-la com conteúdo, para de seguida, decidir o que fazer com ela.

Com a massificação de banda larga e o advento da Web 2.0 como um ambiente de interação e participação é possível uma relação bidirecional entre os autores de *media* digitais e os utilizadores, como já referido anteriormente (Manuel Castells). Dessa forma autores de documentários interativos começaram a explorar as potencialidades de envolvimento ativo dos utilizadores na produção. Esta colaboração pode ser de várias formas, como por exemplo: os utilizadores fazerem edição de vídeo online; contribuir com clips de vídeo subordinados à temática; fazer tradução para outras línguas; entre outras possibilidades de participação colaborativa. Estes tipos de documentários interativos recaem sobre um modo participativo porque contam com o utilizador para a evolução contínua de uma base de dados aberta. Gaudenzi identifica 7 níveis e tipos de participação possíveis na para uma participação ativa do utilizador em documentários interativos, onde a web deixa de ser apenas uma plataforma de distribuição e passa a ser um meio de criação e colaboração:

1. Vários tipos de canais de vídeo surgem na rede (Youtube, Vimeo).
2. A web não só é utilizada para visualizar ou enviar vídeos, mas para escrever comentários diretamente no fluxo de vídeo (camadas de texto diretamente sobre o vídeo, Gaudenzi dá o exemplo de *Nico Nico Douga*).
3. A rede é utilizada como um canal de distribuição:
 - 3.1 A distribuição de documentários independentes que não têm mercado numa plataforma de televisão *mainstream* (*documentarychannel.com*).
 - 3.2 A distribuição de documentários que pertencem ao arquivo de grandes cadeias televisivas, podendo ser baixados gratuitamente ou numa lógica de *pay-per-view* (*Channel4, BBC*).
4. A web permite aos documentaristas estabelecer relações com as comunidades interessadas em torno das questões levantadas nos seus documentários

lineares. Eles usam a internet para obter *feedback* dos telespectadores, mas também para abrir o debate a um público maior. (*Over The Hills* (Beperk Thoudbaar, 2007)).

5. A web permite às comunidades locais criar documentários numa lógica colaborativa. (*depford.tv*)
6. A web é usada para outros fins que não visualizar ou compartilhar vídeos, mas para *taggar* e avaliá-los, de modo a contribuir para uma prática de edição colaborativa (*Echo Chamber Project*).
7. A web é utilizada como uma plataforma para recolher imagens de vídeo enviadas pelos utilizadores sobre um tópico em específico. Este filme é então editado como parte de uma performance artística. (*Overheated Symphony, Life in a Day*)

O que acontece ao nível da colaboração e participação em alguns pontos referidos (4, 5, 6 e 7) é que o processo é colaborativo, mas a experiência do produto final para o utilizador não o é. O documentário interativo é, de forma parcial, da autoria dos seus colaboradores. É o resultado de várias camadas de interação pelas entradas individuais de cada utilizador, resultando num processo criativo (o conceito da base de dados como centro do processo criativo argumentado por Lev Manovich é explorado numa secção posterior). A interatividade com o sistema neste modo de interação não é uma forma do utilizador se movimentar através do conteúdo, como no modo hipertextual, mas uma forma de interagir no processo de construção do documentário.

Gaudenzi questiona então qual destes exemplos poderão ser considerados documentários interativos. Considera então que para tal tem de haver um certo grau de interação com o conteúdo (antes, durante ou depois da produção). De uma forma geral exclui canais como o *Youtube* dado o seu vasto e interminável conteúdo (a não ser que se queira considerar o *Youtube* como um meta-documentário da sociedade) e *websites* que apenas alojam um documentário na sua forma final sem possibilidade de interação com os utilizadores em nenhuma das fases do seu processo de produção.

A metáfora usada por Gaudenzi para o modo participativo é a de uma construção em grupo. Cada um adiciona blocos de tijolo numa construção em constante evolução mas que nunca acaba, enquanto houverem interessados em participar no processo.

MODO EXPERIENCIAL (EXPERIENCIAL MODE)

Na década de 2000 os computadores tornam-se portáteis e os dispositivos móveis de comunicação começam a ter poder de processamento suficiente para serem utilizados para além de chamadas telefónicas, mensagens e simples jogos. Para além disso mantêm a possibilidade de estarem sempre ligados à internet por sistemas sem fio, e a possibilidade de criar conteúdos audiovisuais através das suas câmaras. A incorporação do Sistema de Posicionamento Global (GPS) nos sistemas mobile trouxeram para o espaço físico conteúdos digitais. Os *media* locativos surgem então como uma forma de comunicação que utiliza os dispositivos digitais, normalmente portáteis, no espaço físico. Sob uma perspetiva de interação Humano-Computador, a interação (em *media* locativos) acontece agora num espaço físico que é imprevisível e é sempre situada num contexto dinâmico. (Gaudenzi, 2011, Cap 1, p. 22). O sistema precisa de se adaptar a um ambiente que é dinâmico e, portanto, precisa de ser auto-adaptativo e evolutivo. Isto envolve um tipo de computação interativa, já que a interação com o mundo exterior é calculado e processada pelo sistema durante o próprio processo de interação, ao invés de antes e depois, como na computação algorítmica.

“Por volta do ano 2000, os jogos pervasivos, ambientes de aprendizagem, arte locativa e computação non-task oriented começaram a ser explorados, o utilizador move-se para longe do ecrã, da interface gráfica e do rato para se situar em espaços físicos reais.” (Gaudenzi, 2011, Cap. 1, p. 22)

Gaudenzi (2012) refere como exemplo deste modo o projeto *34 North West* (Hight, Knowlton and Spellman, 2001 apud Aston & Gaudenzi, 2012). Os utilizadores eram “equipados” com um GPS, um *tablet* e uns *headphones*. Ao caminharem pelas ruas de Los Angeles iam-lhes sendo narradas e ilustradas no ecrã do *tablet* histórias da era industrial da cidade. A posição georreferenciada que os utilizadores se encontrassem

desencadeava as histórias relacionadas com aquela localização. Enquanto um utilizador se movimenta num espaço que é físico (na rua, por exemplo), são desafiados os seus sentidos pela adição de camadas de informação. Um outro exemplo de documentário interativo locativo amplamente estudado por Gaudenzi na sua tese de doutoramento é *Rider Spoke*. Sucintamente, em *Rider Spoke*, os utilizadores munidos de uma bicicleta equipada com um smartphone com GPS e auriculares são convidados a ir para *Barbican*, um centro cultural em Londres. O participante sai para as ruas de Londres, onde à medida que se desloca vai ouvindo as direções dadas pelo dispositivo. O dispositivo pede ao participante para encontrar um local na cidade, parar lá, e responder a uma pergunta específica, ficando a resposta gravada no dispositivo. As perguntas podem ser qualquer coisa como "Descreva-se. Como é que você é? Como é que se sente?", ou "Encontre um lugar calmo e diga quem ou o que torna tudo bem para si." A resposta é depois armazenada com o posicionamento de GPS de modo a que possa ser recuperado por qualquer outro participante que pare numa localização próxima.

Retomando as funções de Aarseth referidas na secção do modo de interação hipertextual, Gaudenzi considera que finalmente as quatro funções pelas quais o utilizador pode manter atividade são atingidas:

Pela primeira vez, todas as funções de feedback de Aarseth estão atingidas: o utilizador explora um espaço (função exploratória), interpreta um personagem, muitas vezes ele ou ela própria (função de role-playing), participa e adiciona conteúdo para o sistema (função configurativa) e pode ter uma jornada esteticamente motivada (função poética). O autor, por outro lado, tem o papel de "projetar as experiências para um ambiente dinâmico", projetar para a interação com o mundo." (Gaudenzi, 2011, Chapter 1, p. 25)

Nas narrativas interativas baseadas em ecrãs, o utilizador clica num texto, numa imagem ou num vídeo, para saltar para o próximo ecrã. Nas narrativas experienciais e locativas o posicionamento físico no espaço é o que abre as possibilidades da história ao utilizador, pois é o posicionamento do corpo, que permite o acesso ao conteúdo digital. Gaudenzi refere que esta movimentação pela história, através da deslocação do corpo pelo espaço físico é um hipertexto, mas sem os vínculos entre os nós: os nós

em obras narrativas com propriedades locativas estão imbuídos no conteúdo, e estão referenciados por forma a que possam ser encontrados pela movimentação corporal do utilizador no espaço. As narrativas experienciais locativas procuram a espontaneidade para experimentar a relação dinâmica entre o ambiente e o utilizador. Isso também significa que o que é efetivamente uma interação reativa pode não parecer como tal, uma vez que *output* predeterminado (por exemplo em *Rider Spoke* a voz das perguntas) pode surgir a partir do contexto em que o utilizador se insere, e não a partir de uma escolha direta feita por ele. (Gaudenzi, 2011, Chapter 6, p. 6)

O princípio pelos quais Gaudenzi categoriza documentários interativos podem ser do ponto de vista do autor, do ponto de vista do utilizador ou do ponto de vista do assunto. Gaudenzi geralmente apresenta uma perspetiva do utilizador, de uma forma geral a maneira como um utilizador pode interagir com o documentário. O quadro apresentado na Tabela 2, da própria autora, apresenta de forma condensada os pontos chaves que Gaudenzi utiliza para a classificação dos documentários interativos.

	<i>Interactive documentary examples</i>	<i>Logic of interactivity (different sources)</i>	<i>Function of the user (according to E. Aarseth)</i>	<i>Role of the author</i>
<i>Conversational mode</i> <i>(Metaphor = Conversation)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • the Aspen Moviemap (1980) MIT • Sim City (1989) Will Wright • The Sims (2000) Will Wright • Americas Army (2002) US Army • JFK Reloaded (2004) Traffic Software 	Inspired by Andy Lippman's 5 corollaries: <ol style="list-style-type: none"> 1. interruptability 2. graceful degradation 3. limited look ahead 4. no default 5. impression of infinite database 	Role playing Configurative	To create a world , its rules and the user's agency
<i>Hitchhiking / hypertext mode</i> <i>(Metaphor = Hitchhiking)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Moss Landing (1989) Apple M.MediaLab • Inmemory (1997) Chris Marker • Bleeding through: Layers of Los Angeles (2003) Labyrinth Project • Forgotten Flags (2007) Florian Thalhofer • Rehearsing Reality (2007) Nina Simoes 	Inspired by Turner's algorithmic computation: <ul style="list-style-type: none"> • limited storage • computation is closed • behavior is fixed 	Explorative	To create possible paths within a closed database
<i>Participative mode</i> <i>(Metaphor = Building or one-sided conversation)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Boston Renewed Vistas (1995-2004) Davenport • Depford TV (2005-ongoing) Adnan Hadzi • The Echo Chamber Project (2006-ongoing) Kent Bye • Over the Hills website (2007-ongoing) Sunny Bergman 	Inspired by : <ul style="list-style-type: none"> • interruptability • evolving database 	Explorative Configurative	To create the condition to populate a database Decide what to do with the database
<i>Experiential mode</i> <i>(Metaphor = Dancing)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Greenwich Emotional Map (2005-6) Christian Nold • Rider Spoke (2007) Blast Theory 	Inspired by: interactive computation (or the Super-Turing computation) <ul style="list-style-type: none"> • interaction with the world • infinity of memory and time resources • evolution of the system 	Explorative Role Playing Configurative Poetic	To design experiences in a dynamic environment

TABELA 2 - MODOS DE INTERAÇÃO EM DOCUMENTÁRIO INTERATIVO SEGUNDO SANDRA GAUDENZI (2011, CAP 1, P.27)

CAPÍTULO 3

NARRATIVA

Os documentários como os conhecemos na sua forma linear assumem diversas estratégias para assegurar a sua audiência e manter os espectadores interessados no que acontece na cena seguinte. Uma dessas estratégias, senão mesmo a principal, é a capacidade de contar ao público uma boa história. Ao criarem-se documentários interativos, independentemente da sua complexidade de navegação, deverá em primeira instância ser pensada a história e qual a melhor forma de a contar, de se passar a mensagem pretendida. Neste sentido a narrativa assume um papel de "espinha dorsal" na criação de qualquer peça audiovisual interativa, incluindo os documentários. Por todos os novos *media* resultarem de um processo de remediação (Bolter & Grusin, 2003) ou remix (Manovich, 2005) dos *media* anteriores, os fundamentos e mecanismos que auxiliam na criação de uma boa história remontam à data de 350 a.C., onde na obra "A Poética" de Aristóteles são explorados os ingredientes principais na estruturação formal de um enredo, aplicados com sucesso até aos dias de hoje na literatura, teatro, cinema de ficção e não-ficção, como o documentário.

Nesta secção pretende-se analisar os princípios das estruturas narrativas, a atualidade ou a metamorfose da poética aristotélica, em particular no contexto das narrativas não-lineares interativas.

Aristóteles, no seu estudo "A Poética", contribuiu com os tópicos para a criação de narrativas eficazes com uma simples premissa destas serem baseados numa estrutura de três atos. Um princípio, um meio e um fim (I, II e III Ato). Ele refere que:

"Todo é o que tem princípio, meio e fim. O princípio não vem depois de coisa alguma necessariamente, é aquilo após o qual é natural haver ou produzir-se outra coisa. O fim é o contrário: produz-se depois de outra coisa, quer necessariamente, quer segundo o curso ordinário, mas depois dele nada mais ocorre. O meio é o que vem depois de uma coisa e é seguido de outra. Portanto, para que as fábulas sejam bem compostas, é preciso que não comecem nem acabem ao acaso, mas que sejam estabelecidas segundo as condições indicadas."
(Aristóteles, n.d., Chapter VII, pontos 3-7)

A propósito de Aristóteles, Carolyn Miller (Digital Storytelling, 2008) refere que, para além da estrutura em três atos, a motivação do personagem é o catalisador que direciona ação, sendo a ação um dos principais elementos numa narrativa. Um bom enredo pode criar na audiência um efeito de catarse, uma espécie de purificação de alguns sentimentos, como a compaixão ou o medo, experimentado pela audiência durante e depois de uma apresentação dramática. A estruturação dramática em três atos foi remediada e acabou por encontrar lugar nos novos *media* interativos, em particular nos videojogos, assim como as motivações dos personagens que os conduzem às ações e os faz tomar escolhas num universo virtual repleto de opções, sendo neste caso o personagem uma projeção "remediada" do utilizador.

Aristóteles promove a distinção entre os modos narrativos: *diegesis* e *mimesis*³⁸. No primeiro modo – *diegesis* – a presença do narrador não é ocultada, ele assume-se como um intermediário entre o leitor e a história, e é um modo recorrente na epopeia e no romance. No segundo modo – *mimesis* – a intervenção do narrador não ocorre, uma vez que a história aparenta narrar-se por si própria como no teatro, no drama e em romances que se baseiam no diálogo ou o no monólogo.

Os estudos sobre a narrativa começam por ter a sua génese em Aristóteles. No compêndio de teorias literárias *The Johns Hopkins Guide to Literary Theory and Criticism*³⁹, no artigo sobre Narratologia (teoria narrativa que consiste em descrever os sistemas característicos das regras que governam a produção e o processamento narrativos), Paul Cobley refere Aristóteles como o derradeiro antecessor desta corrente teórica:

Seu derradeiro antepassado é Aristóteles (384-322 aC), cuja Poética (c. 330 aC), [...] oferece um guia prescritivo para o funcionamento da poesia. A Narrativa não é considerada aqui explicitamente mas está implicitamente incorporada nas

³⁸ Para além destes conceitos Aristóteles introduz os seguintes *Catharsis* ou "purgação", "purificação", "esclarecimento"; *Peripeteia* ou "reversão"; *Anagnorisis* ou "reconhecimento", "identificação"; *Hamartia* ou "erro de cálculo" (entendida no Romantismo como "falha trágica"); *Mythos* ou "roteiro", "argumento"; *Ethos* ou "caráter"; *Dianoia* ou "pensamento", "tema"; *Lexis* ou "retórica", "fala"; *Melos* ou "melodia", "música"; *Opsis* ou "espetáculo", in Wikipedia.

³⁹ Compêndio que reúne mais de 200 especialistas de todo o mundo, pode ser acedido online: <http://litguide.press.jhu.edu> (necessita de se estar ligado a uma rede autorizada)

formas da tragédia, da comédia, e do épico.”(Cobley, 2012, p. 348)⁴⁰

Cobley refere que só dois milénios após Aristóteles o estudo sobre as formas de narrativa reapareceram de forma sistematizada, a partir do século XX. O termo “narratologia” foi proposto por Tzvetan Todorov na obra *A gramática do Decameron* (1982), na qual o autor apresenta uma análise das estruturas da narração presentes nas novelas do Decameron, obra-prima de Boccaccio. É criada assim uma teoria geral da narrativa com base na hipótese de que existe uma gramática universal, tendo como influências teóricas o formalismo russo (Vladimir Propp) e o estruturalismo francês (Ferdinand de Saussure, Claude Lévi-Strauss, Roland Barthes). A narratologia serve-se das práticas estruturalistas de isolar os componentes dos diversos tipos textuais, bem como de descrever a maneira como esses elementos se articulam, para estudar as narrativas a partir das suas estruturas e elementos. Em *A Morfologia do Conto de Fadas*, Vladimir Propp desconsiderou a narração nos contos de fadas russos e descreveu-os considerando os seus componentes. Propp isolou 31 funções, que constituem os elementos fundamentais dos contos (russos) de fadas e sustentou que nenhuma função exclui qualquer outra e que muitas delas aparecem sempre na mesma ordem.

Mieke Bal⁴¹, no seu livro *Narratology: Introduction to the theory of narrative* (1997) decompõe os textos narrativos em três camadas: o texto, a história e a fábula. A camada de texto refere-se à apresentação “física” final de uma história. Para textos escritos, corresponde às próprias palavras e frases usadas pelo autor. A História, por outro lado, é a apresentação da fábula de uma determinada maneira. A camada de história não contém necessariamente todos os eventos do universo narrativo, nem devem estes seguir uma ordem estritamente cronológica. Estas transformações podem ser usadas, por exemplo, para contar a história do ponto de vista de uma especificidade. Finalmente, a fábula é a camada de nível mais baixo de uma narrativa: a sequência de ações e eventos lógica e cronologicamente relacionadas, causadas ou

⁴⁰ Tradução minha.

⁴¹ Mieke Bal é professora no *Royal Netherlands Academy of Arts and Sciences (KNAW)*. Seus estudos abordam temas como teoria literária, história da arte e história cultural. É uma das principais semioticistas da história da arte ainda no ativo.

experimentadas pelos personagens da história. A fábula pode ser vista como o conjunto de tudo o que aconteceu no universo narrativo.

“Um texto narrativo é um texto onde agente ou sujeito transmite a um destinatário (isto é, conta ao leitor) uma história num determinado meio, tais como a linguagem, imagens, sons, ou uma construção e combinação destes. A história é o conteúdo desse texto, e produz uma manifestação particular, inflexão, e “coloração” de uma fábula, a fábula é uma série de eventos relacionados de forma lógica e cronologicamente que são causadas ou experimentado pelos atores.” (Bal, 1997, p. 5)⁴²

Um importante ponto de partida no desenvolvimento da narratologia é a consideração de que existem narrativas e histórias contadas numa variedade de meios: linguagens oral e escrita (em prosa ou em verso), mas também linguagens imagéticas, figuras estáticas ou animadas (como em narrativas pictóricas, vitrais icônicos ou filmes), música, ou uma combinação de veículos (como em banda desenhada). Teoricamente, a narratologia será capaz de identificar os dispositivos principais de estrutura das narrativas que aparecem nos meios de comunicação como a linguagem oral, escrita, mímica, visual, audiovisual, computadores e *media* digitais.

O carácter sistemático e quase “algoritmizado” da abordagem da narratologia às narrativas pode levar-nos a dizer que o meio digital parece ser um dos mais propícios para a narrativa interativa. Janet Murray (2004, p. 2) explica que nos meios digitais:

- 1) a capacidade procedimental de poder incorporar regras e executá-las;
- 2) a sua capacidade de nos permitir participar na manipulação dos seus objetos;
- 3) a sua capacidade enciclopédica de poder conter mais informações em mais formas do que em qualquer meio anterior;
- 4) suas capacidades espaciais de poder criar um mundo em que podemos navegar e até mesmo habitar;

⁴² Tradução minha.

características estas, aliadas à possibilidade de incluir imagens fixas, imagens em movimento, texto, áudio, vídeo e espaços navegáveis tridimensionais, posicionam as narrativas sob influência da interatividade.

Janet Murray foi uma das primeiras teóricas a tratar a narrativa sobre a perspectiva dos novos *media* digitais interativos. No seu livro *Hamlet in the Holodeck* (1997), estuda as narrativas e o que elas se podem tornar num ambiente multissensorial, tridimensional e virtual interativo. O conceito do *Holodeck* vem da popular série de televisão *Star Trek*. É uma espécie alegoria a um local onde os membros da tripulação da nave especial *Enterprise* se retiram para relaxamento e entretenimento. Neste local alegórico, um computador executa uma simulação tridimensional de um mundo fictício, e o visitante - como Murray o define, o interator - torna-se um personagem de um romance digital. O enredo deste romance é gerado "ao vivo", através da interação entre o participante humano e os personagens virtuais criados pelo computador. Neste sentido passa-se a analisar a narrativa interativa na secção seguinte.

A NARRATIVA INTERATIVA E NÃO-LINEARIDADE

Ao introduzir-se interatividade numa aplicação, como o caso dos iDocs⁴³, afecta-se de uma forma significativa a sua estruturação, sendo que as teorias literárias e de planificação dramática, provadas eficazes, não são suficientes para organizar uma narrativa num ambiente interativo. Para tal é necessário aplicar outros modelos em conjunto com o princípio clássico dos três atos inicialmente proposto por Aristóteles⁴⁴. Contudo, há que perceber que estes modelos são apenas pontos de partida e de auxílio na planificação de uma narrativa interativa, sendo que muitos dos documentários interativos, são performances tecnológicas em que não é dada a habitual atenção ao impacto emocional que podem atingir através da narrativa.

Retomando o conceito de *Holodeck*, de Janet Murray, referido anteriormente, o interator ao tornar-se um personagem de uma narrativa, vai usufruir de uma experiência agradável e de aprendizagem:

*"O Holodeck, como qualquer experiência literária, é potencialmente valioso exatamente desta maneira. Ele fornece um lugar seguro para enfrentar sentimentos perturbadores que, de outra forma seriam suprimidos, que nos permite reconhecer nossas fantasias mais ameaçadoras sem ficar paralisado por elas." (Murray, 1997, p. 25)*⁴⁵

De acordo com Maurie-Laure Ryan⁴⁶ a viabilidade do conceito do *Holodeck* como modelo de narrativa digital é questionável por uma série de razões: tecnológicas, algorítmicas, mas acima de tudo psicológicas (Maurie-Laure Ryan, 2001). A autora refere que é importante lembrar que apesar do interator ser um agente, e nesse sentido, um coprodutor do enredo, ele é sobretudo um beneficiário dessa performance. Como é o caso dos jogos e dos desportos, o interator participa para seu

43 iDocs é termo proposto por Sandra Gaudenzi para documentários interativos. Gaudenzi é uma das principais investigadoras na área dos documentários interativos, professora na Universidade de Bristol, Inglaterra, e uma das organizadoras da conferência iDocs, bem como do website iDocs.org.

44 Ao referir Aristóteles faço-o numa perspectiva histórica enquanto base para todos os académicos literários que se debruçaram sobre a narrativa, como Vladimir Propp, ou numa vertente mais audiovisual de guião e argumento Robert McKee)

45 Tradução minha.

46 Marie-Laure Ryan é uma proeminente teórica e crítica literária. tem escrito vários livros e artigos sobre narratologia, ficção e cibercultura, e foi premiada diversas vezes pelo seu trabalho.

próprio prazer, e ao tornar-se num personagem deve ser uma atividade gratificante. Ryan argumenta que nesta perspetiva de experiência na primeira pessoa, existem narrativas que pela sua natureza não se adaptam bem à ideia de Murray e do *Holodeck*. Por essa razão refere que o prazer no usufruto de certas narrativas, como as trágicas, resultam numa perspetiva de relação entre os personagens e o leitor, que o coloca na terceira pessoa:

“Se é retirado um prazer estético do trágico destino de personagens da literatura, como Anna Karenina, Hamlet ou Madame Bovary, o facto de se chorar por eles e desfrutar-mos as nossas lágrimas, é porque a nossa participação é um compromisso entre a primeira pessoa e a perspetiva da terceira pessoa. [...] Um interator teria de - literal e metaforicamente - estar louco para querer submeter-se ao destino de uma heroína que comete suicídio como resultado de um caso de amor que corre mal, como Emma Bovary ou Anna Karenina.”
(Maurie-Laure Ryan, 2001)⁴⁷

Desta forma o argumento que Murray defende - *“A beleza da narrativa é independente do meio.”* (1997, p. 273) é contrariado por Ryan que diz *“a estrutura cognitiva abstrata a que chamamos de narrativa é de tal ordem que ela pode ser utilizada em muitos meios diferentes, mas cada meio tem diferentes recursos expressivos e, portanto, irá produzir diferentes manifestação dessa estrutura abstrata.”* (2001, online). Retomando o conceito de McLuhan de que o meio é a mensagem, ele próprio refere que *“o meio é que molda e controla a escala e a forma de associação e da ação humana.”*(McLuhan, 1965, p. 9), ou seja, cada *medium* contém as suas próprias propriedades que moldam a forma como a mensagem é difundida. As narrativas estão sob a influência dos meios digitais interativos, e apresentam a necessidade de serem pensadas para este meio, tendo em conta as suas características, nomeadamente a interatividade.

Gifreu aponta que a interatividade implica um tipo de narrativa não-linear, uma narrativa bastante diferente dos clássicos gregos⁴⁸. A propósito deste assunto, Gifreu

⁴⁷ Tradução minha.

⁴⁸ Os clássicos gregos e seus cânones literários apesar de muito antigos ainda se mantêm atuais e válidos.

referindo Xavier Berenguer⁴⁹ afirma que os resultados finais de uma narrativa interativa são muito diferentes de uma narrativa clássica. O ponto de partida para um autor de um projeto interativo é aproximadamente o mesmo que para um autor de um tradicional trabalho audiovisual: um conjunto mais ou menos caótico de elementos visuais e textuais. Mas enquanto em audiovisuais "tradicionais" a estruturação passa pela apresentação dos elementos de uma forma linear, um *medium* interativo necessita da disposição e acesso desses elementos numa forma não-linear, organizada como conteúdo numa base de dados.

Apesar de tudo as estratégias representativas não-lineares, não são exclusivas da "nova era" digital. Sempre houveram dicionários, enciclopédias e manuais, cuja a leitura não tem de obrigatoriamente seguir o fluxo linear. Para além do mais o uso de índices e indexes refletem um certo grau de hipertextualidade e ancoragem. Dizer que o hipermédia rompe com a linearidade é acreditar que há uma linearidade absoluta nos próprios *media* precedentes, o que não é verdade. Ao nível da interpretação, a leitura:

"(...) deixa de ser linear, sobretudo, se pensarmos nas operações cognitivas envolvidas na compreensão de textos escritos. Toda leitura envolve colocar em prática diversas habilidades cognitivas que refletem o funcionamento de vários domínios de processamento. Ler não é realizar uma ou outra habilidade, mas um conjunto delas, que juntas resultam na construção de sentido(s)" (Coscarelli, 2006, p. 4)

Na arte, pela década de 20, o movimento "Dada" recorre ao absurdo através de técnicas de fotomontagem, colagens e recortes de diversos objetos normalmente não associados à esfera da arte (como bilhetes de comboio, recortes de jornal, objetos mundanos) para a construção de objetos artísticos, carregados de crítica social. Da mesma forma, através de recortes de palavras e frases aleatórias criavam-se poemas. Este movimento serve de inspiração para movimentos artísticos que nasceram mais tarde como o Pop Art e o Surrealismo, pela década de 50 e 60, altura pela qual o

⁴⁹ Xavier Berenguer é professor da Universidade Pompeu Fabra, onde cofundou e dirigiu o Instituto de Audiovisual (1994-2000), dedicada à experimentação em medias digitais, e coordenador do Mestrado em Artes Digitais (1996-2008).

escritor William Burroughs torna esta técnica popularizada. A técnica de *cut-up* é uma técnica literária aleatória em que um texto é cortado e reorganizado para criar um novo texto. Os *cut-ups* são usados para oferecer uma alternativa não-linear de leitura e escrita aos textos tradicionais. No fundo, a fragmentação da informação presente em hipermídia, afigura-se de certa forma com os modelos de estruturação destes movimentos artísticos.

Mikhail Bakhtin, teórico da linguística, refere que qualquer texto faz sempre referência a outros texto e defende a intertextualidade como mais um traço indicativo da não-linearidade dos textos. A intertextualidade, consciente ou inconsciente, propositada ou não, transcende a literatura e apresenta-se em todas as artes, pois todo discurso artístico é composto de outro discurso. Nada é construído por geração espontânea e é sempre fruto de uma intrínseca troca simbólica e cultural do autor.

Ao nível do cinema, nomeadamente na era digital, convém salientar que os processos de edição são não-lineares. Apesar dos conceitos teóricos da montagem serem os mesmos, as técnicas de montagem fílmica (cortar e colar película) são diferentes da montagem em vídeo (métodos de regravação) e da digital (digitalização e uso de software apropriado). A gravação e montagem em película, ainda hoje garante uma qualidade de imagem soberba (caso a gravação tenha sido feita em 35mm ou 16mm) e sempre foi um processo delicado, moroso e muito dispendioso, com a necessidade de máquinas dedicadas e uma extrema precisão por parte dos técnicos montadores, para além de passar por vários processos químicos (negativo para positivo e vice versa) até ao *master* final. Com o advento do vídeo passou-se a usar técnicas de edição linear: a partir da máquina de origem (vídeo ou câmara de filmar) reproduz-se as sequências escolhidas pela ordem que se quer transferindo-as para a máquina de gravação e assim sucessivamente até se chegar a montagem final. A montagem digital com software de edição não-linear ou digital, oferece grandes vantagens em relação à velocidade de execução. Qualquer experiência (trocar posição de clips, aplicar uma transição, etc.) pode ser feita em segundos desde que se saiba operar com o software, uma vez que todos os ficheiros de som e vídeo são de fácil acesso, e estes não obrigam o editor a gravar sequencial e linearmente para o *master*. Efeitos ópticos desde a

câmara lenta ou acelerada, títulos e fades, são fáceis de inserir neste formato de vídeo digital, entretanto em película isso já não acontece e esses processos são muito caros. Convém ainda referir que todos estes processos de manipulação são não destrutivos, isto é, eles referenciam o ficheiro original mas não o alteram, podendo-se facilmente voltar atrás em alguma alteração. É claramente vantajoso o uso do digital principalmente quando se insere em situações de baixo orçamento ou até mesmo autofinanciamento, sendo que na atualidade é o "standard" mesmo nos grandes estúdios de cinema e televisão.

Sendo os processos de edição não-lineares, que de certa forma se assemelham mais aos processos cognitivos do autor, serão as narrativas por eles criados não-lineares? Sim e não. Toda a história audiovisual (cinema, documentário, televisão) está amplamente relacionada com metodologias de *storytelling* lineares, desde *blockbusters*, a documentários televisivos, telenovelas e outros formatos que seguem os cânones aristotélicos. No entanto, na arte do cinema, a organização não-linear do discurso fílmico está presente desde 1929, no filme "*Um Cão em Andaluzia*", realizado por Luís Buñuel, fortemente influenciado por Salvador Dalí e pela corrente artística do Surrealismo. "*Este filme é caracterizado por possuir uma narrativa fragmentada, justaposições de choque e falta de progressão narrativa.*" (Carvalho, 2007, p. 103).

Marcos Palácios e Javier Noci (2009, Chapter 5) apontam que as narrativas hipertextuais contrastam com o conceito de narratologia formulada por Mieke Bal, que diz que em comparação com outras formas de arte, como a arquitetura e as artes visuais, um texto escrito é linear, apesar do autor reconhecer a existência de uma dupla linearidade, a do texto e a da fábula. Em qualquer caso, Bal também indica que há formas de quebrar a linearidade rígida, tais como desvios na ordem sequencial. Substituindo a linearidade não significa uma rutura com a sequencialidade. Num passado mais recente filmes como "*Pulp Fiction*" (Quentin Tarantino, 1994), "*The Thin Red Line*" (Terence Malick, 1998), "*Magnolia*" (Paul Thomas Anderson, 1999), "*Memento*" (Christopher Nolan, 1999), "*Crash*" (Paul Haggis, 2005), "*Babel*" (Alejandro Iñárritu, 2006) são exemplos de narrativas não-lineares aplicados ao discurso fílmico. (Carvalho, 2007, pp. 103–107)

NARRATIVA SOBRE BASES DE DADOS

Manovich (2000) defende as bases de dados como uma forma cultural de representação do mundo baseada em listagens de itens dispersos. Por oposição, uma narrativa desenha um caminho através de uma série de itens ou eventos numa sequência lógica de causa e efeito. Desta forma bases de dados e narrativa são inimigos. Concorrendo na mesma dimensão da cultura humana, cada um reivindica o direito de fazer sentido a partir do mundo, um por arquivo, indexação e referenciação, tal qual uma biblioteca, outro por sucessão cronológico-temporal de eventos com o objetivo final de contar uma história. O autor vai mais longe quando afirma que as bases de dados tornam-se o centro do processo criativo na era do computador. Contudo, convém salvaguardar que nem todos os objetos considerados novos *media* digitais, são explicitamente percebidos como bases de dados, como por exemplo o caso de muitos jogos de computador que são experienciados pelos seus jogadores como narrativas. Desta forma a narrativa inerente a um jogo, isto é, o "*storytelling*" que envolve toda a ação dramática (exemplo: um soldado altamente treinado durante anos foi deixado numa plataforma petrolífera dominada pela máfia e tem de conseguir eliminar o chefe mafioso) mascara o algoritmo simples que ordena o jogo, por exemplo, matar todos os inimigos neste nível, apanhar os itens de bónus e prosseguir para próximo nível, e assim consecutivamente até ao último nível. À medida que o jogador avança vai percebendo gradualmente a forma como o algoritmo opera sob o universo construído para o jogo. O jogador vai percebendo a lógica escondida, mascarada, por outras palavras, o algoritmo.

A palavra narrativa é sobre-usada em relação aos novos *media* para esconder o facto de ainda não haver uma linguagem que descreva estes novos objetos. Manovich propõe a dicotomia base de dados e algoritmos. O algoritmo acaba por ser o elemento motivador (Aristóteles) para se extrair da base de dados uma narrativa, uma história, uma forma de compreender o mundo. Mas um algoritmo é proveniente de uma prévia programação, sendo que esta programação encapsula o mundo em si numa lógica própria, dentro do computador.

A era do digital trouxe consigo um novo "algoritmo cultural" (Manovich, 2000):

Realidade - *Media* (Conteúdo) - Dados - Base de Dados. Aqui o que Manovich pretende refletir é a lógica inerente ao processo criativo, sendo que para os criadores é necessário agregar e organizar os dados ou criar os dados de raiz. Os dados, caso existam num *medium* prévio, necessitam de ser digitalizados, caso contrário, os textos precisam de ser escritos, as fotografias registadas, o vídeo e o áudio gravados, para posteriormente serem processados e organizados enquanto dados e inseridos numa base de dados. A informação fica assim ao dispor, mas o acesso a ela é que pode ser de múltiplas maneiras. É portanto possível a criação de diferentes interfaces para o acesso ao mesmo material. Esta é uma das formas que se manifesta o princípio geral da variabilidade dos novos *media*, como referido no enquadramento teórico. Esta formulação coloca a oposição entre bases de dados e narrativa sob uma nova luz, redefinindo assim conceito de narrativa. O "utilizador" de uma narrativa está a atravessar uma base de dados, seguindo as ligações entre os seus registos, conforme estabelecido pelo autor da mesma.

Uma narrativa interativa (que pode ser também chamada de "híper-narrativa" em analogia com hipertexto) pode então ser entendida como a soma das possíveis trajetórias por uma base de dados, em que a narrativa linear tradicional é um caminho, entre muitos, ou seja, uma escolha particular feita dentro de um híper-narrativa.

Esta nova definição de narrativa não significa que uma sequência aleatória de acesso aos diferentes registos na base de dados retorne uma narrativa. Para se qualificar enquanto narrativa, um objeto cultural tem que satisfazer uma série de critérios, que literário erudito Mieke Bal define da seguinte forma: ele deve conter um ator e um narrador, mas também deve conter três níveis distintos que consistem no texto, a história, e a fábula, e seus "conteúdos" devem ser "uma série de eventos ligados causados ou experimentado por atores."

Gifreu (2010) faz uma ponte interessante com um artigo prévio de Berenguer (1997) em que este argumenta que qualquer tipo de narrativa, interativa ou não, mesmo aquelas entregues de forma intermitente por um período de tempo, são sempre percebidas pelo leitor de uma forma linear. No reforço desta ideia, João de Sousa

(De Guttenberg para Marconi - Hipertexto e Hiperficção, 1998), e distingue a que nível a não-linearidade acontece:

"Para o leitor, a progressão no hiper-texto é linear. Apesar da estruturação das unidades textuais da hiper-ficção, ou dos nós do hiper-texto serem estruturados de forma não-linear, o modo como o leitor os visiona é linear e sequencial. O que não é linear no hiper-texto não é a discursividade (esta aparece sequencialmente écran a écran, como no plano a plano de um filme). A não-linearidade ocorre na estrutura relacional, reticular (ou rizomática para sermos mais exatos) e ocorre na forma de entender, na representação mental dos conteúdos. Por outras palavras, as potencialidades relacionais do hipertexto é que são não-lineares, a sua visibilidade em cada atualização, em cada navegação acaba por sê-lo." (João de Sousa, 1998, p. 24)

Todos os autores acabam por ter de lidar com o mesmo problema: criar e apresentar uma série de eventos numa matriz espaço-temporal. A diferença é que num sistema interativo deverão estar disponíveis para acesso e apresentação múltiplos eventos ao mesmo tempo, defendendo que quanto maior a variedade melhor. Contraopondo com Almeida e Alvelos (2010), que têm uma abordagem dos documentários interativos mais direcionada para a imagem audiovisual, por vezes uma multiplicidade de interação e escolhas deverá ser limitada.

ESTRUTURAS NARRATIVAS INTERATIVAS APLICADAS AO DOCUMENTÁRIO

INTERATIVO

Ian Schreiber autor de livros sobre design de videojogos, aborda no curso online *Game Design Concepts* (2009) algumas ideias sobre narrativas não-lineares. Refere na introdução sobre os diferentes tipos de histórias que :

"Pode-se classificar as diferentes estruturas das narrativas interativas pela sua estrutura global. A estrutura é determinada pelos os tipos de opções disponíveis para o utilizador, o quão abertas ou fechadas essas escolhas são, e qual o efeito que essas escolhas têm tanto sobre a história em curso bem como no final. Cada estrutura tem suas vantagens e desvantagens, que serão discutidas em baixo". (Schreiber, 2009, Cap. 10, online)

Tomando como base as ideias desenvolvidas por Schreiber para narrativas nos videojogos, Florent Martin autor do blog *The Pixel Hunt* (sobre a interseção do jornalismo e videojogos) faz a ponte destes modelos propostos para o caso dos *webdocumentaires* (Martin, 2011) (o termo *webdocumentaire* é amplamente usado em França para objetos hipermédia que entrem na esfera dos documentários interativos na web), em que propõe, exemplifica e refere prós e contras dos vários modelos atualmente praticados em artefactos digitais deste género. Esta é uma abordagem diferente da proposta por Gaudenzi que se baseia na lógica de interatividade proposta ao utilizador, neste caso a abordagem é sobre as estruturas de narrativa interativa.

NARRATIVA LINEAR

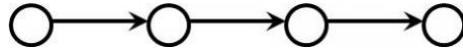


IMAGEM 12 - ESTRUTURA DE NARRATIVA LINEAR

As narrativas lineares, referidas por Manovich como mais uma entre as várias numa híper-narrativa (ver acima), deve possuir alguns elementos de interatividade, mas estes não afetam a história. Neste caso, a narrativa e a interatividade devem ser entidades separadas, pois a narrativa não permite escolhas, sendo que o elemento de interatividade deverá incluir a tomada de decisões de algum tipo (senão é apenas um documentário tradicional transcodificado para a web, e não um interativo). É o modelo tradicional de uma narrativa, pelo que é fácil de aplicar técnicas narrativas, já bastante desenvolvidas ao longo de muitos séculos. (A aplicação de uma técnica apenas direciona o autor estruturar a sua história de forma provada eficaz, o que não implica um bom conteúdo para que esta resulte). É também muito utilizado este esquema quando estamos perante narrativas audiovisuais divididas por "webisódios".

VANTAGENS

- Fácil de estruturar para o autor, fácil de usar para o utilizador, a história está dividida por sequências que podem ser acedidas ao ritmo pretendido pelo utilizador.
- O impacto emocional que as narrativas deste género podem atingir é bastante elevado, consegue-se imprimir o efeito de catarse no utilizador.

DESVANTAGENS

- Nível de interatividade muito baixo, por conseguinte um envolvimento menor do utilizador. Normalmente estamos perante elementos de interatividade reativos semelhantes a uma experiência interativa de menus de DVD, bem como de controlos de navegação associados ao paradigma da linha de tempo (navegar para pontos mais à frente ou mais atrás da história, play, pause)

- A interatividade não influencia a história e os diferentes utilizadores têm experiências de utilização muito semelhantes.

EXEMPLOS

- *Bucharest Below Ground* (2008)
- *Where is Gary?* (2009)
- *Les Corps Incarcéré* (2009)

NARRATIVA CONCÊNTRICA

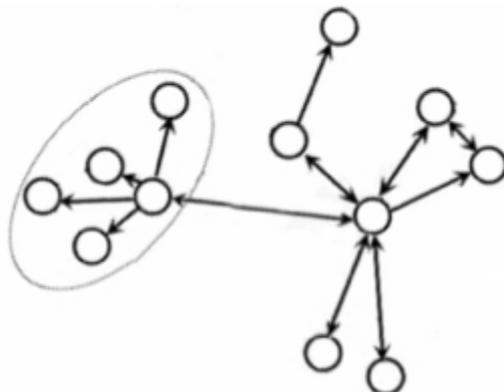


IMAGEM 13 - ESTRUTURA NARRATIVA CONCÊNTRICA

Aos utilizadores é lhes dado o acesso a uma página central que funciona como "quartel general" de toda a aplicação interativa, um ponto central que pode ser um mapa, um mosaico, uma lista de tópicos, dando acesso aos diferentes elementos da história a partir daí. Pode ainda ser subdivido em níveis quando se entra nalgum ponto, tem-se acesso a outra estrutura do género, e assim consequentemente.

VANTAGENS

- Simples de navegar
- Elevado grau de liberdade do utilizador
- Possibilidade de organizar diferentes elementos por forma a que estejam relacionados. Esta ideia é bastante notória no documentário interativo *Capturing Reality: The Art of Documentary* (2008), em que podemos ter acesso a partir da página central a um mosaico em que cada elemento representa um realizador, mas por outro lado podemos basear a nossa exploração por tópicos, cujo conteúdo é o mesmo apenas organizado de forma diferente. Mais uma vez o princípio da variabilidade (Manovich). A base de dados é a mesma, o algoritmo diferente.

DESVANTAGENS

- O ponto de vista do autor pode desvanecer.
- Demasiada informação para se aceder, "tsunami de informação". Apenas utilizadores muito motivados, seja pelos temas ou por outra razão, terão a

curiosidade de explorar com mais profundidade.

EXEMPLOS

- *Capturing Reality: The Art of Documentary* (2008)
- *Vies de jeunes, à l'âge où tout oscille* (2011)
- *The Iron Curtain Diaries 1989-2009* (2009)

EXEMPLO

- *Journey to the End of the Coal* (2008)

NARRATIVA ESPINHA DE PEIXE ("FISHBONE")

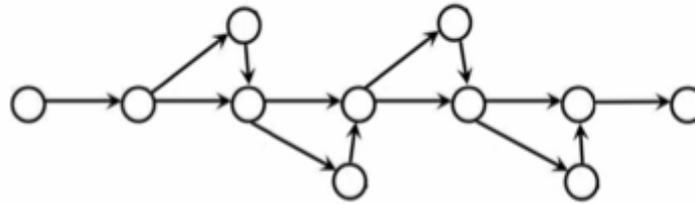


IMAGEM 15 - ESTRUTURA NARRATIVA ESPINHA DE PEIXE

Este tipo de narrativa desenvolve-se em torno de uma história central, linear, mas na qual o utilizador tem acesso em diferentes pontos a pequenos desvios. Normalmente esses desvios dão acesso a pequenas sub-histórias e quando o utilizador assim o desejar pode voltar à narrativa principal. Este é o tipo de esquema usado num dos mais famosos documentários interativos até à data produzidos - *Prison Valley* - de David Dufresne e Philippe Brault, que explora o tema do sistema prisional nos Estados Unidos.

VANTAGENS

- Muito familiar para o utilizador pois apresenta semelhanças com as estruturas narrativas lineares.
- Acaba por ser uma mistura entre narrativa e interatividade cuja integração resulta bem.

DESVANTAGENS

- O facto de se assemelhar demasiado com uma narrativa linear num contexto altamente hipermediatizado como a web, pode aborrecer alguns utilizadores habituados a outro tipo de dinâmica.
- Cada vez que é feito um desvio da história principal, mais informação é apresentada, que leva o utilizador a criar um novo *set* mental criando desconforto cada vez que volta à narrativa principal pela dificuldade de voltar a estabelecer de novo o *set* mental necessário para "mergulhar" novamente na história, uma vez que tem informação nova para processar.

EXEMPLOS

- *Prison Valley* (2009)
- *Welcome to Pine Point* (2010)

NARRATIVA PARALELA

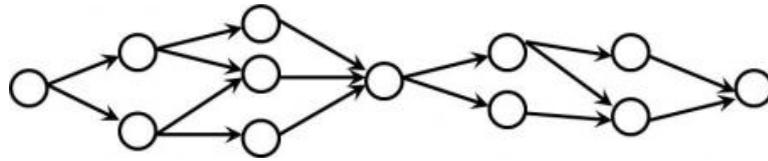


IMAGEM 16 - ESTRUTURA NARRATIVA PARALELA

Se tivermos por base uma estrutura narrativa em árvore, mas com pontos de convergência, temos uma estrutura de Narrativa Paralela. Isto obriga a que a história passe sempre por eventos obrigatórios, apresentando desta forma características familiares com as narrativas lineares, mas com algum grau de liberdade de escolhas até aos pontos obrigatórios. Desta forma, o autor, consegue restringir a progressão da sua história num numero aceitável de ramos.

VANTAGENS

- Sensação de liberdade de escolhas para o utilizador, mesmo com a obrigatoriedade de ter que passar por certos pontos da narrativa.
- Custos de produção mensuráveis e contidos, quando comparado com as narrativas em árvore.

DESVANTAGENS

- À semelhança das estruturas em forma de espinha de peixe, acaba por ser um narrativa linear disfarçada, levantando o mesmo tipo de problemas aos utilizadores.

EXEMPLO

- *Thanatorama* (2009)

NARRATIVA POR CANAIS (“THREADED NARRATIVE”)

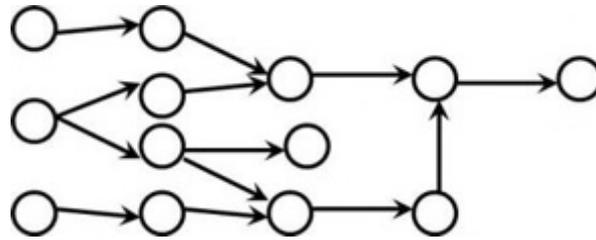


IMAGEM 17 - ESTRUTURA NARRATIVA POR CANAIS

Este é um termo e estrutura proposta por Chris Bateman (autor de livros sobre Game Design) que descreve histórias que estão divididas em pequenas partes, cada uma possivelmente com arcos narrativos diferentes, que podem ou não intersectarem-se. É uma estrutura muito usada em jogos do estilo RPG (Role Playing Game), como o World of Warcraft, onde o jogador pode aceitar uma de várias "missões", e essas pequenas histórias podem afetar, ou não, a história principal. Aplicado aos documentários interativos temos essencialmente a possibilidade de uma história ser contada sob múltiplos pontos de vista. Tem semelhanças com a estrutura de narrativa concentrada e também com as paralelas, com a vantagem haver ligações entre os vários pontos de vistas, podendo o utilizador saltar entre eles, sem necessidade de percorrer toda a história para acessar a um outro ponto paralelo, ou ter de voltar ao interface central para acessar outro ponto da história. É como se fosse uma multi-narrativa paralela, onde as histórias podem ser independentes ou intersectarem-se.

VANTAGENS

- A experiência de utilização é agradável e múltiplas histórias e pontos de vista podem ser contados ao mesmo tempo, em determinado ponto da narrativa.
- Os utilizadores têm acesso a todas as partes da narrativa, podendo avançar na história da maneira que quiserem.

DESVANTAGENS

- Demasiada informação e liberdade de escolha pode desorientar o utilizador.

- Poderá ainda ser difícil para o utilizador perceber claramente as ligações entre as diferentes histórias. É importante estabelecer feedbacks visuais que ajudem o utilizador.

EXEMPLOS

- *Gaza Sderot* (2008)
- *Inside the Haiti Earthquake* (2010)

NARRATIVA ORIENTADA POR OBJETOS DINÂMICOS

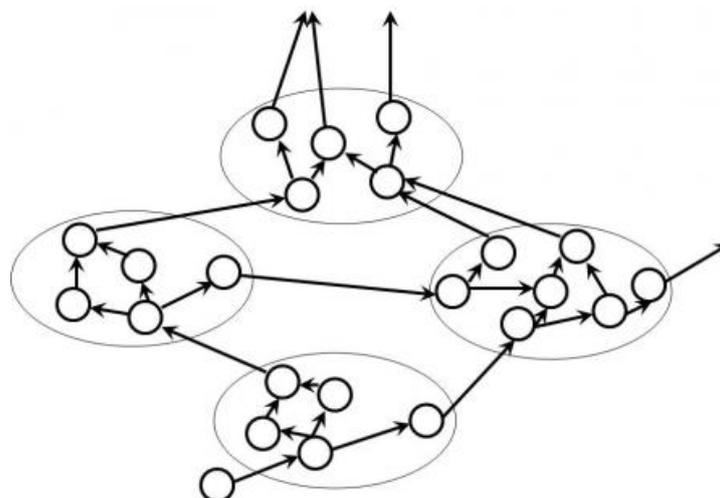


IMAGEM 18 - ESTRUTURA NARRATIVA ORIENTADA POR OBJETOS DINÂMICOS

Bateman utiliza este termo para descrever o jogo / narrativa interativa "Façade". "Façade" é um "Drama Interativo", como referenciado no website oficial, onde o utilizador consegue interagir com os outros dois personagens através da escrita de perguntas e respostas, sendo estas interpretadas através do recurso a inteligência artificial. O utilizador faz parte da história e é um terceiro personagem. O desenrolar da história é através desta interatividade que conduz a múltiplas mini-histórias, cada uma com vários pontos de entrada e diferentes pontos de saída, mas cada uma encerrada nela própria. Estas mini-histórias agem como capítulos de um livro, ou atos numa peça de teatro, só que são mais maleáveis no sentido que não é necessário percorre-las a todas, nem por uma ordem específica.

VANTAGENS

- Este tipo de história tem as vantagens das narrativas paralelas, mas sem um arco narrativo linear. Cada mini-história tem as suas próprias escolhas, e a estrutura que engloba as mini-histórias funciona como uma estrutura em árvore ou em paralelo. Na realidade pode-se estruturar as mini-histórias como pontos e aplicar em qualquer estrutura narrativa, mas aconselha-se cuidado com a complexidade que isso pode levar. Cada mini-história encerra em si mesma, o que reduz o tempo necessário para o autor escrever a história completa.

- Os utilizadores dificilmente se perdem na narrativa, uma vez que experienciam sequencialmente mini narrativas, à escala humana. A grande conclusão, desfecho, ou moral da história ("the big picture") é apenas conseguido no final da experiência.

DESVANTAGENS

- A fronteira entre autor e utilizador esbate-se de uma forma inquietante. O utilizador pode chegar ao fim da história, sem a ter realmente visto. Desta forma a narrativa tem que ser muito bem pensada, por forma a que se o utilizador optar por não ver alguma parte, o geral ainda faça sentido. Ainda assim no caso dos utilizadores quererem ver todos os pontos das mini-histórias, podem ter que voltar atrás num ponto da narrativa, repetindo partes da narrativa já vividas.
- É uma forma muito experimental de estrutura narrativa, de tal maneira que os seus exemplos em documentários interativos, como o *Soul Patron*, assemelham-se mais a performances e objetos técnico-artísticos.

EXEMPLOS

- *Soul Patron* (2010)

LINEARIDADE E INTERATIVIDADE

Na secção anterior foram analisadas uma série de modelos de estruturas narrativas não-lineares e apresentadas suas vantagens e desvantagens. No entanto, e como referido por Manovich, a narrativa linear é uma das muitas que é possível extrair numa base de dados, assim como Berenguer, citado por Gifreu, mencionado anteriormente diz-nos que as narrativas, interativas ou não, são sempre percebidas pelo leitor de uma forma linear.

No caso das narrativas assumidamente não-lineares a ausência de uma sequência de progressão fixa faz com que por vezes seja difícil revelar partes fundamentais da informação, num espaço de tempo útil para a compreensão da mensagem que está a ser transmitida pela história “principal” do documentário. Isto pode revelar-se num problema sério porque contribui para as dificuldades de compreensão de qualquer tipo de história, de ficção ou não. Construir qualquer tipo de clímax dramático é um desafio quando não se tem uma sequência fixa. Esta desvantagem remete-nos para uma solução inerente aos cânones da narrativa clássica que é a sua linearidade, a construção de arcos dramáticos, a tensão-resolução, a causa-efeito. A efetividade destes elementos proporciona um prazer imenso aos leitores, e transpondo da realidade da literatura para a realidade deste estudo, dos documentários interativos, pode-se mesmo afirmar que os maiores casos de sucesso de documentários interativos baseiam-se na premissa de centralidade da narrativa, da história, em detrimento de alguma liberdade de navegação, sem nunca por isso perder o estatuto de interatividade.

No caso dos documentários interativos têm vindo a ser utilizadas uma série de estratégias de integração da narrativa com processos de interação mediados por computador. O caso de *Prison Valley* e *Bear 71* refletem bem essa ideia.



IMAGEM 19 - CAPTURA DE ECRÃ DE PRISON VALLEY, ZONA DE AGREGAÇÃO DAS PISTAS

Em *Prison Valley* existe mesmo uma versão adaptada para televisão que consiste num documentário tradicional, o que reflete a centralidade da narrativa linear. Uma das maneiras de manter a coerência narrativa em equilíbrio com a liberdade de exploração neste documentário é a forma como vão sendo facultadas pequenas quantidades de informações à medida que a história se desenrola. Neste documentário sobre o sistema prisional dos EUA, as entrevistas, as fotografias e as pesquisas estatísticas aparecem à medida que a história prossegue. Esta navegação em pequenas doses permite que o público digira um conteúdo que é mais extenso, no momento certo, reforçando mesmo a sensação de que o utilizador está a fazer a própria investigação. No final das várias cenas, a quantidade de material disponível é enorme mas vem a pouco e pouco e em pedaços pequenos, ficando reunidas na zona de agregação de pistas (Imagem 3), que se encontra no quarto de hotel, que funciona como quartel general das operações. Dada a extensão do documentário e da informação por ele facultada ao utilizador, um processo de registo prévio do utilizador serve o propósito de abandonar o website, e quando voltar continuar a explorar o ambiente e a história do ponto onde ficou. O CEO e Produtor da *Upian*, Alexandre Brachet na sua apresentação no simpósio i-Docs 2011, como relatam Aston e Gaudenzi (2012), foca essencialmente dois projetos da sua produtora: *Gaza Sderot* (2008) e *Prison Valley* (2010). Ambos os projetos combinam a narrativa e a autoria com uma interface fluida e intuitiva ao serviço de uma experiência envolvente para o interator. Isto representa um avanço em relação a anteriores artefactos digitais que

giram em torno da natureza *start, stop e click and point*, no fundo, um avanço nos projetos que se inserem no modo hipertextual (Gaudenzi, 2011) na sua lógica de interatividade. Como parte de sua apresentação, Brachet refere que um bom design de interação é essencial para o êxito do conteúdo e para a extração de sentido e significado. Desta forma, encontrar uma linguagem comum que envolva programadores, designers e produtores, continua a ser um dos principais desafios para a produção de documentários interativos. Se o design faz parte do projeto, então a autoria de um documentário interativo tem a necessidade de incluir designers no seu processo de autoria.

Outro exemplo é o *Bear 71*.



IMAGEM 20 - CAPTURA DE ECRÃ DE BEAR 71

Bear 71 é um documentário interativo da NFB que relata a história real, fabulizada e na primeira pessoa, de um urso marcado com o número 71 num parque nacional do Canadá durante os seus 8 anos de residência nesse mesmo parque. A história alerta e sensibiliza para os perigos da mão humana cravada na natureza, como as estradas, as linhas de comboio, e as vedações de arame farpado, e como isso pode afetar e prejudicar os animais no seu habitat. No início da experiência somos logo alertados para a duração do mesmo pelo narrador - *“This is a 20 minute interactive documentary”*. Em *Bear 71* a narração da história de forma ininterrupta não condiciona o elevado grau de liberdade de exploração do ambiente tridimensional

interativo criado e o utilizador pode ainda ativar a webcam e ser uma pessoa na floresta, representado por pequenos quadrados na floresta tridimensional, junto dos outros utilizadores que ao mesmo tempo estejam a usufruir deste documentário. É, portanto, uma narrativa linear com um interface não-linear interativo, uma junção que neste caso funciona em harmonia e valoriza a imersividade do projeto. Durante esses vinte minutos a narração, com um tom melancólico e hipnotizante, faz-nos acompanhar a vida do urso, seguindo ou não o quadrado que o representa, e ao mesmo tempo nos leva a explorar e a “cliquear” em diversos pontos onde temos acesso a diferentes vídeos e fotografias de outros animais na floresta. Os vídeos são todos de câmaras de videovigilância. Os momentos chave da história são de passagem obrigatória, isto é, entram automaticamente os vídeos, desabilitando qualquer tipo de interação. Este processo de limitação temporária da interatividade, deixa espaço para a narrativa central se desenvolver. Apesar de tudo o que é dito anteriormente relativamente à importância da sensação de liberdade do utilizador em objetos hipermédia, o certo é que este documentário interativo de 20 minutos consegue prender a atenção do utilizador, bem como consegue de forma muito eficaz criar um momento de tensão e clímax antes da resolução, desfecho e conclusão da história, muito ao estilo da narrativa clássica.

Uma interação com a história não reside apenas na escolha do percurso utilizado, mas também no que se pode explorar em cada ecrã. O percurso da narrativa pode ser sequencial e linear, mas ao mesmo tempo, pode dar a opção de explorar zonas de interatividade do que está em exposição. *Welcome to Pine Point* é um exemplo de um documentário interativo com uma narrativa que apresenta linearidade com zonas de interação.



IMAGEM 21 - CAPTURA DE ECRÃ DE WELCOME TO PINE POINT

Este documentário conta a história de uma cidade que foi totalmente destruída nos últimos dez anos. Embora o documentário seja fundamentalmente linear, revela uma excelente qualidade narrativa, através da combinação de grafismos e vídeo. *Welcome to Pine Point* segue uma lógica navegação sequencial entre cenas com um atalho para cada uma delas, sendo que dentro desta interatividade está a possibilidade de exploração de um mundo pessoal e colectânea de memórias.

Alma, A Tale of Violence (2012), um documentário interativo sobre os gangues e a cultura de violência na Guatemala, produzido pela *Upian*, a mesma produtora de *Prison Valley*. Trata-se de um relato intenso e emotivo na primeira pessoa de uma mulher, de nome Alma, que fez parte de um gangue. O documentário consiste num filme linear de 40 minutos e 4 módulos de contextualização de visualização opcional⁵⁰ para melhor compreensão da temática abordada. O filme principal consiste unicamente em planos da entrevistada, sem interrupções de elementos de interatividade, excepto uma sequência de fotografias, vídeos e gráficos que decorre paralelamente, sem nunca se perder o áudio do discurso. Portanto tem-se o filme principal e a qualquer altura pode-se, com o deslizar do rato para cima ou para baixo,

50 Estes módulos são pequenas apresentações de diapositivos que contextualizam a realidade do país e abordam os seguintes temas: 1- Guatemala: História e Geografia; 2- Maras (nome que se dá aos gangues); 3- Violência; 4 - Prevenção.

ver a sequência de imagens ou a entrevistada.



IMAGEM 22 - CAPTURA DE ECRÃ DA PÁGINA DE ENTRADA PARA O DOCUMENTÁRIO INTERATIVO "ALMA".

Neste documentário interativo temos então uma estratégia de narrativa linear que em paralelo apresenta uma outra forma da mesma narrativa, complementado uma a outra, sem que a experiência se torne disruptiva, dando liberdade ao interator de escolher a qualquer momento qual das duas quer visionar, podendo saltar entre uma e outra de forma fluída sem interrupção do discurso.

Gostaria ainda de deixar uma breve referência ao recente documentário interativo (pela altura em que termino a escrita desta dissertação) *Hollow* (2013), sobre a desertificação do interior dos EUA.

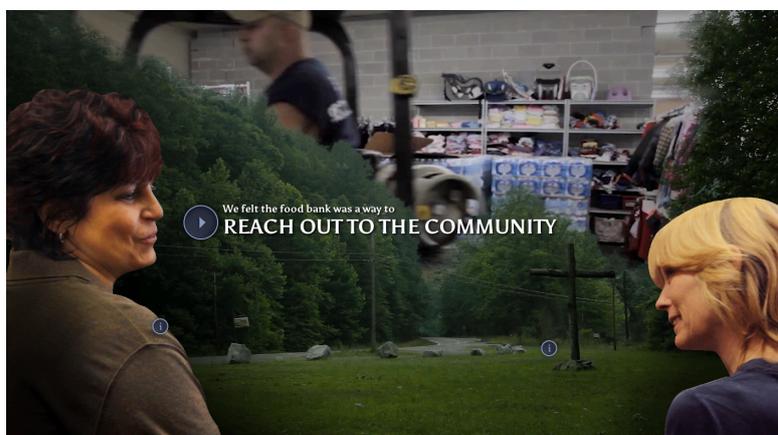


IMAGEM 23 - CAPTURA DE ECRÃ DE UMA PARTE DO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO HOLLOW

O projeto surgiu recentemente e está a dar que falar pela inteligente forma que associa a interatividade e o design com os relatos apresentados. A autora, Ellaine McMillion, considera que o processo de *storytelling* é não-linear, e assume numa entrevista dada ao site i-docs.org que quis criar uma experiência não-linear mas que não fosse fragmentada. Tem-se então uma estratégia de interação que consiste num contínuo *scroll* do rato como se fosse uma manivela por nós controlada que vai puxando e desvendando história. Esse *scroll* permite controlar o tempo em que vamos visualizando as animações e gráficos do documentário, mas consegue-se digerir, neste caso através da velocidade de apresentação, a quantidade grande de informação que nos está a ser facultada. Durante esse *scroll* contínuo, que acaba por ser o motor da forma (não do conteúdo) do documentário interativo, temos possibilidade de acesso a vídeos e relatos dos habitantes de McDowell County. Por analogia andamos para trás e para frente na narrativa dentro de uma linha reta, com poucos desvios ao percurso. Os vídeos apresentados são mini histórias pessoais, já montadas, já fechadas, no fundo um tradicional vídeo linear.

Concluindo, o produto visual final recepcionado pelo interator de um documentário interativo é o resultado das suas escolhas ao longo do mesmo, sendo que o processo de interação funciona como o corte funciona no audiovisual tradicional. Esta liberdade de manipulação de conteúdo a visualizar oferece ao interator um poder e grau de liberdade de escolha que não acontece no cinema. Mas será o ponto de vista do autor posto de parte ao conferir poder de escolha ao utilizador?

AUTORIA

Num estudo realizado pelo *Observatoire du Documentaire* (Québec, Canadá) é apresentada uma proposta de definição de webdocumentário ou documentário interativo:

“(...) é uma forma de documentário concebido especificamente para a web e transmissão online. É navegável e interativo, e é geralmente caracterizado pela narrativa não-linear (...) e conteúdo multimédia. É, portanto, distinto do jornalismo online e de trabalhos multimédia; é uma forma que pressupõe um “ponto de vista do realizador”.⁵¹(“Documentary and New Digital Platforms, portrait of an ecosystem in transition — A Documentary network’s Study,” 2011, p. 17)

Se nesta definição é realçada a necessidade de um ponto de vista de um realizador, que por sua vez é um autor, convém perceber qual o papel do autor neste novo género de objeto digital interativo. Foucault (1969), no seu artigo *O que é um autor?*, salienta que nem sempre a relevância de uma obra literária estava associada ao nome do autor. Nos hábitos de leitura contemporâneos, uma obra sem um autor designado por um nome próprio pode parecer absurdo, mas não para os hábitos de audição inteligente numa época remota (Antiguidade grega) textos esses que hoje chamamos de “literários” (narrativas, contos, epopeias, tragédias, comédias) eram aceites, postos em circulação e valorizados sem que fosse colocada a questão do seu autor; e o anonimato não constituía dificuldade, sua antiguidade, verdadeira ou suposta, era para os ouvintes garantia suficiente. Foucault refere ainda que o papel do autor não deve permanecer estático, mas adaptar-se consoante a época, cultura e sociedade que está inserido.

No momento preciso em que nossa sociedade passa por um processo de transformação, a função-autor desaparecerá de uma maneira que permitirá uma vez mais a ficção e aos seus textos polissêmicos funcionar de novo de acordo com um outro modo, mas sempre segundo um sistema obrigatório que não será mais o do autor, mas que fica ainda por determinar e talvez por

51 Tradução minha..

experimental."(Foucault, 1969)

Roland Barthes, é referido pela sua obra "A morte do autor" no livro de Maurie-Laure Ryan, *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), quando diz que Barthes "identificou a figura do autor como uma forma de autoridade opressiva da qual o leitor deverá libertar-se. (...) Para se dar futuro à escrita será necessário abolir o mito do autor: o nascimento do leitor terá de ser à custa da morte do autor."

Gaudenzi (Gaudenzi, 2011, Cap. 3) refere que existiram mudanças culturais no século XX, sendo uma delas a crise do autor na literatura, a qual Barthes e Foucault refletiram nos seus escritos sobre autoria. Toda a tendência do século 20 tem sido no sentido de uma abertura lenta do papel do autor, a fim de envolver o recetor em num papel de coautoria. Para tal, Gaudenzi menciona Umberto Eco em *Obra Aberta* (1989). A abertura da obra de arte sempre existiu, no sentido de que "qualquer obra de arte, mesmo que seja passada ao recetor num estado acabado, exige dele uma livre resposta, pois a obra não pode ser realmente apreciada a não ser que o recetor participe numa colaboração psicológica com o próprio autor, no seu ato de interpretação. Se qualquer obra de literatura tem o leitor a colaborar no ato de interpretação e compreensão mental, um trabalho aberto que é deliberadamente deixado incompleto pelo autor, exige ao leitor que este termine a obra. Eco chama obras em movimento as que tipicamente consistem de unidades estruturais não planeadas ou fisicamente incompletas. Depois de perceber os paralelos entre a evolução científica e artística, Eco usa exemplos em todas as possíveis expressões artísticas com a literatura, música e as artes visuais (cinema e documentário não é referido) para levantar questões que a obra aberta nos pode dizer sobre nossa cultura contemporânea.

"a abertura (...) é a garantia de um tipo de prazer particularmente rico que a nossa civilização segue como um dos seus valores mais preciosos, uma vez que todos os aspectos da nossa cultura nos convida a conceber, sentir e, portanto, ver o mundo como possibilidades" (Eco, 1989, 104 apud Gaudenzi, 2011, Cap. 3, p. 2)

Gaudenzi compara a ideia de abertura da obra propositada pelo autor, ao papel que o documentarista teve no século passado - uma busca gradual de abertura na forma de documentar a realidade - visível nos documentários performativos e participativos, que começaram na década de 1960.

“Opera Aperta é um livro que foi editado pela primeira vez em Itália em 1962. Este surge antes dos computadores pessoais e muito antes da World Wide Web. Eco concentra-se na abertura de meios que não são digitais. [...] Talvez por causa da linearidade dos meios que ele considera, para Eco o trabalho final ainda pertence ao autor. Embora o participante ganhe agência na relação autor / obra de arte, o que importa ainda é a intenção do autor.” (Gaudenzi, 2011, Cap. 3, p. 3)

Desta forma a autora acha pertinente haver uma distinção entre a intenção do autor e o conteúdo. Tomando como exemplo os criadores da *Wikipedia*, Gaudenzi refere que eles não são os autores do conteúdo mas são autores da sua lógica de comportamento. Voltando à definição de Umberto Eco de trabalho em movimento, é um trabalho que nunca chega a uma forma final, uma vez que está em constante evolução. Os novos *media* participativos podem ter regras, e é aí que a intenção do autor é visível. (Gaudenzi, 2011, Cap. 3, p. 3).

O objetivo das novas formas de escrita⁵² é deixar de fazer do leitor apenas um consumidor, mas sim um produtor de texto. Janet Murray, no livro *Hamlet in the Holodeck (1997)*, argumenta que se os textos eletrónicos reconfiguram a noção de autor, não é pela fusão da função de leitura e escrita (leitor e autor) numa só, mas sim acrescentando uma dimensão algorítmica à produção do texto. A autoria é procedimental, o que significa escrever as regras pelas quais o texto aparece, bem como escrever o próprio texto. Esta organização prévia do material disponível ou disponibilizado pelo autor assemelha-se a um processo de decupagem por parte de um realizador e montador na altura da montagem. A ideia de autor único de

52 *Scriptible*, o termo usado por Barthes a respeito das novas formas de escrita.

características divinas, principalmente no cinema, sempre foi posto em causa. Num filme, além do realizador, participam diretamente na obra o argumentista, o editor/montador, o diretor de fotografia, entre outros.

Reconfigurando as ideias destes autores e aplicando no caso concreto do documentário interativo pode-se dizer que num produto audiovisual interativo a montagem passa para o lado do utilizador mas só até ao nível que o autor o permita. Enquanto produção audiovisual não descarta a composição de um guião anterior e de uma estrutura definida, o que acaba por determinar a abordagem do tema escolhido pelo documentarista. Enquanto produto hipermédia não descarta também que os caminhos de navegação disponíveis sejam previamente pensados pelos autores que desenharam o produto (Gregolin et al., 2002, p. 24), e os processos de interação bem planeados, por forma a se extrair sentido em cada momento de interação, ultrapassando a simples performance tecnológica. Esta concepção prévia direciona o utilizador a um fim pré-definido, sendo que a não linearidade incute e simula uma sensação de liberdade de navegação e exploração por parte do utilizador. O realizador transforma-se mais num construtor caminhos sobre um número finito de imagens, ao invés de um condutor.

“A narrativa sempre foi interativa mas tradicionalmente dentro de hierarquias de autoridade bem definidas. Com a recente emergência de teorias da interpretação e receção, muitas destas hierarquias foram colocadas à prova, mas não foram completamente descartadas. As evidências suportam a sugestão de que os recetores de narrativa respondem positivamente a finais previamente definidos.” (Anthony Barker in EMOÇÕES INTERACTIVAS, do Cinema aos Videojogos, Zagalo, 2009, p. 8)

Se considerarmos que o interator é um coautor, a entrega de parte do processo autoral interfere na narrativa, dada a especificidade interativa do género. Nélsom Zagalo⁵³ defende o conceito de autoria partilhada e defende que acima de tudo um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa mas é sempre um ambiente interativo,

⁵³ Nélsom Zagalo é professor assistente na Universidade do Minho, Portugal, e investigador na área de interseção do cinema e estudos fílmicos com a realidade virtual e ambientes interativos, como os videojogos.

no entanto um excesso de controlo pelo utilizador pode fazer perder o interesse na narrativa. Zagalo (2009, p. 188) refere ainda que a *“interatividade é um conceito central em toda a existência da realidade virtual como tecnologia de ponta e inovadora no sentido em que permite, em potência, ao sujeito que a experiencia, uma relação de igual para igual com o autor do conteúdo (Landow, 1992) desse ambiente.”*

Como as tecnologias digitais estão a evoluir, existe atualmente uma suposição generalizada que os consumidores de conteúdo de *media* digitais estão gradualmente a tornar-se em participantes mais ativos na criação e interpretação de conteúdo. No entanto, Aston e Gaudenzi (2012) defendem que esta hipótese pode ser uma conclusão precipitada e que, a comunicação autoral não está necessariamente a ser substituída por uma lógica de participação compartilhada. As autoras acreditam que é mais proveitoso perceber que existe uma tensão criativa entre estes dois imperativos, em que cada documentário interativo adota uma abordagem de autoria e participação que é apropriado aos seus objetivos e intenções. Além disso, a autoria deve ser vista como uma coisa que pode existir a vários níveis, desde a aproximação mais tradicional e autoritária de um autor perito num assunto, ou um autor que prefira assumir-se mais como um curador de conteúdos, até se chegar mesmo a um processo de autoria que é levado a cabo pela utilização de *User Generated Content*.

CONCLUSÃO

O cinema nasce com o documentário, pois os primeiros filmes dos irmãos Lumière retratavam a vida quotidiana. Grierson dá o nome a este género de filme, resumindo a prática documentarista como um tratamento criativo da realidade. O documentário assenta na premissa de que o filme tem de dizer respeito ao que existe fora dele, baseado na construção de um ponto de vista de um autor sobre uma temática sendo sempre uma forma de representação da realidade. Desde sempre a evolução tecnológica catalisou a evolução da prática do filme documental, e nas últimas duas décadas o aparecimento da tecnologia digital com todas as vantagens que ela acarreta, cada vez mais barata, cada vez mais pequena, democratizou o uso do equipamento audiovisual. A par desta revolução tecnológica, surgem os computadores ligados numa rede, a Internet. A Internet veio mudar a forma como os a informação é acedida, pelas suas características hipertextuais e hipermediais e torna-se num *metamedium* que incorpora todos os *media* precursores.

Apesar de sempre terem existido textos e obras com propriedades hipertextuais (por exemplo enciclopédias), o seu acesso implicava um processo físico mais ou menos demorado (folhear e procurar nos índices). Com as tecnologias digitais interativas, através de mediações por interfaces, a informação passa a estar disponível quase de forma instantânea. No campo literário e artístico os cânones narrativos propostos por Aristóteles são até ao presente válidos, aceites e eficazes, mas baseados num acesso linear, não sendo necessariamente eficazes quando aplicados num ambiente virtual interativo. A interatividade implica um tipo de narrativa não-linear, uma narrativa diferente dos clássicos gregos. Manovich, ao sistematizar os novos tipos de narrativas em sistemas interativos propõe a dicotomia base de dados e algoritmos, em que o conteúdo está disperso, sem ordem inteligível numa base de dados e é através dos algoritmos que os podemos aceder de forma a fazerem sentido.

Com isto os autores deparam-se com novos desafios de um velho problema que é criar e apresentar uma série de eventos numa matriz espaço-temporal. Se os autores agora podem disponibilizar aos interatores um vasto conteúdo, dando-lhes a possibilidade de acesso pela forma como entenderem, através de sistemas digitais

interativos, a dificuldade de criar pontos de clímax e momentos de catarse numa narrativa, torna-se ainda mais complicado pela multiplicidade de escolhas que podem existir. É nesse sentido que nos documentários interativos, uma multiplicidade de interação e escolhas deverá ser limitada, e como qualquer produto hipermédia com centralidade na narrativa, o interator tem um grau de liberdade finito.

O processo que o interator experiência assemelha-se muito ao processo cognitivo que um realizador e o editor passam no processo de decupagem nas salas de montagem. O ponto de vista do autor é então posto causa ao conferir tal poder ao utilizador / interator. Tenta-se então perceber qual o papel do autor atualmente. Foucault defende que o papel do autor (autor enquanto conceito), não permanece imutável com o evoluir da sociedade. Na antiguidade não seria um elemento fulcral para validação de algum texto ou história contada oralmente, na era industrial o conceito de autor assume um carácter de propriedade intelectual e mercadológico, hoje em dia com as formas de se autorar uma narrativa interativa pode-se repensar o papel do autor no seio dos sistemas digitais. Roland Barthes vai mais longe e assume que para se dar futuro à escrita será necessário abolir o mito do autor: o nascimento do leitor terá de ser à custa da morte do autor. Talvez o propósito de Barthes seria provocar e incitar à reflexão sobre o papel do autor, pois, no meu conceito, tem sempre de haver uma entidade que regula os caminhos possíveis das histórias. Pelo contrário, a entrega de parte do processo autoral interfere na narrativa idealizada pelo o autor principal, dada a especificidade interativa do género do documentário interativo. Contudo e como verificado, Néelson Zagalo defende o conceito de autoria partilhada e defende que acima de tudo um ambiente virtual pode ser de ordem narrativa mas é sempre um ambiente interativo.

Contudo, e como verificado o poder associado às narrativas tradicionais conferem um grande efeito sobre quem as usufrui, pela possibilidade de criar arcos narrativos bem estruturados, com os pontos de tensão-resolução a entrarem na altura certa, causando no recetor um efeito de catarse. Dessa forma uma das melhores estratégias adoptadas na criação de documentários interativos para a web, é centrar e sobrepor a história / narrativa, linear ou com poucas bifurcações, aos elementos de

interatividade, ao invés de usar a interatividade como forma de performance tecnológica, ou como um *hype* da era em que vivemos. Assim o autor tem um grau de controlo maior, a entrega para o utilizador não é tão grande, mas pelo o uso da interatividade está-se a oferecer-lhe novas possibilidades de construção da realidade representada. Nesse sentido, Umberto Eco (2003) refere e enaltece o papel do autor enquanto figura assertiva, neste caso na literatura, mas podemos transpor tais considerações para os textos hipermediáticos - *“Há livros que não podemos reescrever porque sua função é nos instruir acerca da necessidade e, só quando respeitados tal como são, podem eles nos fornecer tal sabedoria. Sua lição repressiva é indispensável para alcançarmos uma condição mais elevada de liberdade intelectual e moral.”*.

No início da investigação levada a cabo, centrei-me na ideia de distribuição dos documentários em plataformas web, mas com o decorrer da mesma, fui-me apercebendo das novas possibilidades associadas à computação ubíqua ligada à realidade aumentada e computação por contexto, podendo mesmo o interator introduzir-se fisicamente, em espaços reais, do mundo real, como o projeto mencionado *Rider Spoke*. Isso leva-nos a pensar que no futuro poderemos assistir a instalações multimédia que vão muito além dos ecrãs e dos dispositivos móveis, e que poderão ser usufruídos, também num sentido mais colectivo e participado, em vez de serem recepcionados num terminal para uma pessoa.

LIMITAÇÕES DO ESTUDO

Uma área tão transversal como a abordada nesta dissertação dá sempre a sensação que fica algo por dizer. A natureza transdisciplinar que envolve o objeto de estudo, o documentário interativo, não permite que haja só uma visão ou conceito sobre ele. Na área da computação refletem-se questões sobre o tema (por ex.: algoritmos e bases de dados) que são diferentes das questões levantadas pela a área das ciências sociais e humanas (por ex.: narrativas, participação de comunidades nos projetos). A interligação de conceitos de áreas tão distintas com certeza trarão mais valor para a discussão do documentário interativo. Como o estudo foi centrado na distribuição de documentários interativos em plataformas web, toda a novidade que se faz sentir nas plataformas móveis, com possibilidades de usos de realidade aumentada, não se

fizeram refletir de forma aprofundada neste estudo. A possibilidade da criação de uma base de dados aberta e dinâmica para um documentário interativo implica outras abordagens para além das estruturas narrativas, uma vez que baseado numa das premissas da Web 2.0, o utilizador é agora também criador de conteúdos, assumindo um papel mais participativo. A temática da participação e colaboração foi apenas abordada à superfície, mas tendo sempre a consciência que são características de importância elevada. Outra questão que acaba por ser importante, por opção também não é aqui falada, são as ferramentas e softwares que os autores têm ao dispor para criar este tipo de produtos hipermedia.

TRABALHO FUTURO

Primeiramente, as diferentes temáticas aqui mencionadas, relacionadas com o documentário interativo, podem ser alvo de estudos mais aprofundados. Nada tem uma resposta definitiva e o próprio avanço da tecnologia a velocidades vertiginosas faz com que, até certo ponto, as tendências que hoje se manifestam na produção de documentários interativos, sejam obsoletas num futuro próximo, antes sequer de terem alguma expressão ou notoriedade entre o público geral. Temos, também, que ter em conta a multiplicidade de dispositivos e terminais tecnológicos pessoais. Cada vez mais o utilizador se afasta do ecrã do computador, quer pelas maiores possibilidades que os dispositivos móveis apresentam, quer pela possibilidade destes se prefigurarem “ideais” como dispositivos de interface, entre o mundo real e o mundo digital, para o consumo de *media* locativos. Aparelhos como o *Google Glass*, que, pela altura de escrita destas linhas ainda não está comercializado, permitem a projeção de camadas de informação em tempo real à realidade vivida, influenciando fortemente a construção da realidade que se está a experienciar. Há que começar a pensar como utilizar este tipo de dispositivos de realidade aumentada na forma de se contar histórias.

Em segundo lugar, após a recolha feita durante esta investigação dei conta que a maior parte dos estudos e reflexões existentes recaem sobre o autor, ou as formas de interação, ou as estruturas narrativas, ou as tecnologias, e não recaem sobre o utilizador num sentido direto. Quero com isto dizer que não existem ainda estudos

que permitam avaliar e perceber a disposição do público em geral na forma de fruição deste tipo de produtos multimédia: quem vê documentários interativos? Quantos vêm? Serão números significativos? Gostam da experiência? “Aguentam” usufruir durante muito tempo? Quanto tempo? Sentem vontade de participar com conteúdo próprio? Sentem-se mais imergidos na história? Uma série de questões surgem que poderão ser alvo de análise quantitativa e qualitativa, se se souber fazer as perguntas certas diretamente aos utilizadores.

Assim, deixo aqui estes tópicos que poderão servir de um ponto de partida para um trabalho futuro.

BIBLIOGRAFIA

- Almeida, A., & Alvelos, H. (2010). An Interactive Documentary Manifesto. (R. Aylett, M. Y. Lim, S. Louchart, P. Petta, & M. Riedl, Eds.) *Interactive Storytelling - Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010, Edinburgh, UK, November 1-3, 2010. Proceedings*, 6432, 123–128.
- Aristóteles. (n.d.). *A arte poética*. Domínio Público. Retrieved from http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=6485
- Arnau Gifreu Castells. (2011). The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre. In *Conference Proceedings* (pp. 354–364). Presented at the Understanding Media, Today: McLuhan in the Era of Convergence Culture, Editorial Universidade Aberta de Catalunya.
- Aston, J., & Gaudenzi, Sandra. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125–139. doi:10.1386/sdf.6.2.125_1
- Aufderheide, P. (2008). *Documentary Film A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Bal, M. (1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative* (Second Edition.). University of Toronto Press.
- Beattie, D. (2008). *The Wrong Crowd - Theory and Practice in Producing Documentary Online*. VDM Verlag Dr. Muller Aktiengesellschaft & Co. KG.
- Bernard, S. C. (2008). *Documentário: Técnicas para uma produção de alto impacto* (Segunda Edição.). CAMPUS.
- Bolter, J., & Gruisin, R. (2003). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Bush, V. (1945). As We May Think. *The Atlantic*. Retrieved from

<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>

- Carvalho, J. (2007). *Cinema e Tecnologia - Pós-Produção e a Transformação da Imagem*. Edições Universitárias Lusófonas.
- Cobley, P. (2012). Narratology. In (M. Groden, M. Kreiswirth, & I. Szeman, Eds.) *Contemporary literary and cultural theory: the Johns Hopkins guide*. Baltimore, Md.: The Johns Hopkins University Press.
- Cohen, H. (2012). Database Documentary From Authorship to Authoring in Remediated/Remixed Documentary. *Culture Unbound: Journal of Current Cultural Research*, 4, 327–346. doi:10.3384/cu.2000.1525.124327
- Coover, R. (2012). Visual research and the new documentary. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 203–214. doi:10.1386/sdf.6.2.203_1
- Coscarelli, C. V. (2006). Os dons do hipertexto. *Revista de Lingüística e Literatura*, 4(4), 7–19.
- Coutinho, C. (2005). Construtivismo e investigação em hipermedia : aspectos teóricos e metodológicos, expectativas e resultados. In *Memórias da 4ª Conferência Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática – CISCI 2005* (Vol. 1, pp. 68–63). Presented at the Conferência Iberoamericana en Sistemas, Cibernética e Informática, Orlando, Florida: International Institute of Informatics and Systemcis. doi:<http://hdl.handle.net/1822/4386>
- Documentary and New Digital Platforms, portrait of an ecosystem in transition — A Documentary network's Study. (2011). Observatoire du Documentaire. Retrieved from http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. EUA: Harvard University Press.

- Eco, U. (2003, December 14). Muito Além da Internet. *Folha de São Paulo*, pp. 4–10. São Paulo.
- Foucault, M. (1969). O que é um Autor? *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 63(3), 73–104.
- Gaudenzi, S. (2011). *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple* (Dissertação). University of the Arts London, Londres. Retrieved from <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>
- Gifreu, A. (2010). *The Interactive Multimedia Documentary. A Proposed Model of Analysis [Research PrePhD]* (Pre PhD). Departament de Comunicació. Universitat Pompeu Fabra. Retrieved from http://www.academia.edu/1494438/Interactive_multimedia_documentary._PrePHD._References
- Gifreu, A. (2011, May 21). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. text. Retrieved June 27, 2011, from <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>
- Gregolin, M., Sacrini, M., & Tomba, R. A. (2002). *Web-documentário - Uma ferramenta pedagógica para o mundo contemporâneo*. Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Brasil. Retrieved from <http://www.bocc.ubi.pt/pag/tomba-rodrigo-web-documentario.html>
- Holubowicz, G. (2011, August 19). idoc with an “I” as “interactive.” *i-docs.org*. Retrieved January 3, 2012, from <http://i-docs.org/2011/08/19/idoc-with-an-%E2%80%9Ci%E2%80%9D-as-%E2%80%9Cinteractive%E2%80%9D/>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. NYU Press.
- João de Sousa. (1998). *De Guttenberg para Marconi - Hiper-texto e Hiper-ficção*. ISCTE.
Retrieved from <http://semiotica.com.sapo.pt/artigos/guttenber-para-marconi.pdf>
- Landow, G. P. (2006). *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Manovich, L. (2000). Database as a genre of new media. *AI Soc.*, 14(2), 176–183.
doi:10.1007/BF01205448
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2005). Remixing and remixability. <http://manovich.net>.
- Martin, F. (2011, December 11). Freedom and Engagement in Interactive Narratives.
The Pixel Hunt: L'info en jeu vidéo. Retrieved from
<http://florentmaurin.com/?p=174>
- McLuhan, M. (1965). *Understanding media: the extensions of man*. New York: McGraw-Hill.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Free Press.
- Murray, J. (2004). From game-story to cyberdrama. *First person: New media as story, performance, and game*, 1, 2–11.
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Indiana University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Nielsen, J. (1995). *Multimedia and Hypertext: The Internet and Beyond*. Morgan

- Kaufmann.
- Palacios, M., & Javier Díaz Noci (Eds.). (2009). *Online journalism: research methods. A multidisciplinary approach in comparative perspective*. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Penafria, M. (1999). *O Filme Documentário: História, Identidade, Tecnologia*. Lisboa: Cosmos.
- Porto Renó, D. (2008). A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos. text/html. Retrieved October 11, 2012, from http://www.ull.es/publicaciones/latina/_2008/08_Brasil/2008_Denis_Porto.html
- Rabiger, M. (2009). *Directing the documentary*. Focal Press/Elsevier.
- Ryan, Marie-Laure. (2001). *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. J. Hopkins University Press.
- Ryan, Maurie-Laure. (2001). Beyond Myth and Metaphor – the case of narrative in digital media. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Retrieved from <http://gamestudies.org/0101/ryan/>
- Schreiber, I. (2009). Game Design Concepts. *Game Design Concepts*. Retrieved March 15, 2012, from <http://gamedesignconcepts.wordpress.com/>
- Yakhi, S. (2001). *O Eu e o Outro no Filme Documentário: uma possibilidade de encontro* (Dissertação de Mestrado). Universidade Estadual de Campinas - Instituto de Artes, Brasil. Retrieved from <http://www.bocc.ubi.pt/pag/yakhni-sarah-eu-outro-documentario.pdf>
- Zagalo, N. (2009). *EMOÇÕES INTERATIVAS, do Cinema para os Videojogos* (1st ed.).

Coimbra: Grácio Editor.

Zagalo, N., Sousa, M., & Martins, M. (2012). “Eu Também Posso Propagar Histórias”. A

Adaptação e as Narrativas Transmediáticas na Era da Participação.

Comunicação e Sociedade, 22(0), 167–183.

WEBGRAFIA

- Adams, M. (2007). Rider Spoke. Blast Theory. Retrieved August 24, 2012, from http://blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html
- Americas's Army. (n.d.). Retrieved September 3, 2012, from <http://www.americasarmy.com>
- Bollendorff, S., & Ségrétin, A. (2004). Journey to the End of the Coal. Retrieved September 7, 2012, from <http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/JBWJava.html>
- Brachet, A., & Szalat, A. (2008). Gaza Sderot. ARTE-TV. Retrieved November 15, 2012, from <http://gaza-sderot.arte.tv>
- Bye, K. (2004). Echo Chamber Project. Retrieved September 12, 2012, from <http://films.nfb.ca/capturing-reality/>
- Cizek, K. (2012a). Highrise. Retrieved December 14, 2012, from <http://highrise.nfb.ca>
- Cizek, K. (2012b). One Millionth Tower. Retrieved December 14, 2012, from <http://highrise.nfb.ca>
- Cizek, K. (2012c). Out My Window. Retrieved December 14, 2012, from <http://highrise.nfb.ca>
- Deweever-Plana, M., & Fougère, I. (2012). Alma - A tale of violence. Retrieved January 18, 2013, from <http://alma.arte.tv/en/>
- Dufresne, D., & Brault, P. (2009). Prison Valley. Retrieved March 7, 2012, from <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
- Dumont, J.-B. (2009). Where is Gary? Retrieved April 28, 2012, from <http://whereisgary.net>
- Guintard, J., & Baillais, V. (2007). Thanatorama. Retrieved May 10, 2012, from <http://www.thanatorama.com>

- High, J. (2002). 34 north 118 west. Retrieved June 13, 2012, from <http://34n118w.net>
- JFK Reloaded. (2004). Retrieved October 6, 2012, from <http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/JBWJava.html>
- Joliet, N., & Gibson, M. (2010). Inside the Haiti Earthquake. *PTV Productions Inc.* Retrieved April 9, 2012, from <http://www.insidedisaster.com/experience/Main.html>
- Lippman, A. (1978). Aspen Movie Map. Video Demonstrativo. Retrieved April 7, 2012, from http://www.youtube.com/watch?v=w18MyqszIYc&feature=youtube_gdata_player
- Madsen, P. (2008). Bucharest Below Ground. Retrieved May 8, 2012, from http://www.bombayfc.com/bucharest_uk/
- Marker, C. (1997). Immemory. Retrieved January 21, 2012, from <http://www.gorgomancy.net/HTML/Immemory/>
- McMillion, E. (2013). Hollow. Retrieved June 4, 2013, from <http://hollowdocumentary.com>
- Mendes, J., & Allison, L. (2012). Bear 71. Retrieved July 27, 2012, from <http://bear71.nfb.ca/-/bear71>
- Rieckher, F. (2010). Soul Patron. Retrieved April 4, 2012, from <http://www.soulpatron.com>
- Scanni, M. (2009). The Iron Curtain Diaries 1989-2009. Retrieved September 5, 2012, from <http://www.theironcurtaindiaries.org>
- Scott, R., & McDonald, K. (2010). Life in a Day. *YouTube*. Retrieved June 24, 2012, from <http://www.youtube.com/user/lifeinaday>

Seelow, S. (n.d.). Le corps incarcéré. *Le Monde.fr*. Retrieved February 17, 2012, from http://www.lemonde.fr/societe/visuel/2009/06/22/le-corps-incarcere_1209087_3224.html

Shoebridge, P., & Simons, M. (2009). Welcome to Pinpoint. Retrieved March 4, 2012, from <http://pinpoint.nfb.ca/> - /pinpoint

Turner, S. (2008). Overheated Symphony. Retrieved July 6, 2012, from <http://overheatedsymphony.blogspot.pt>