



Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte
Ano 2014

**EDNA MARIZA
BARROS ARAÚJO**

OFF THE EDGE OF THE WORLD
webdocumentário participativo sobre luso-
descendentes



**EDNA MARIZA
BARROS ARAÚJO**

OFF THE EDGE OF THE WORLD
webdocumentário participativo sobre luso-
descendentes

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.

Ao meu filho, que é o amor da minha vida, por me dar força e por suportar a minha ausência durante todo este processo e trabalho.

Aos meus pais pelo apoio, carinho e por me darem força durante esta viagem.

À minha irmã, por suportar o meu mau humor e me encorajar a continuar, mesmo quando eu achava que não conseguia atingir as minhas metas.

Ao meu orientador Professor Vania Baldi por me guiar pelos caminhos corretos, e por me motivar, durante todo o trabalho

o júri

presidente

Prof^a. Doutora Lúcia de Jesus Oliveira Loureira Silva
professora associada no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Prof. Doutor Paulo Frias da Costa
professor auxiliar da Faculdade de Letras da Universidade do Porto

Prof. Doutor Vania Baldi
professor auxiliar convidado no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradeço aos meus pais e ao meu filho pelo apoio constante durante toda a minha vida, pela motivação, pelo amor incondicional e por possibilitarem este meu novo percurso.

Agradeço à minha irmã por suportar as minhas mudanças de humor, por me ajudar a manter o rumo e por não me deixar desistir.

Agradeço à minha amiga Sandrina Pereira por todo o apoio e amizade durante estes últimos dois anos.

Agradeço ao meu orientador Vania Baldi por todo o apoio prestado, por me guiar e ajudar a atingir as minhas metas, por esclarecer todas as minhas dúvidas e pela boa disposição e disponibilidade com que sempre me prestou.

palavras-chave

webdocumentário; participação; diáspora; luso-descendentes

resumo

Esta pesquisa debruça-se essencialmente sobre o documentário interativo, comparando-o com o documentário (considerado) tradicional. A investigação realizada descreve o estudo sobre o género documental e a sua evolução ao longo dos tempos. Num contexto mais atual, são referidas as mudanças provocadas no género documental, resultantes do aparecimento da Web, de uma convergência dos media, podendo o documentário interativo assumir-se como um género emergente. De acordo com alguns parâmetros estabelecidos, descreve-se e analisa-se um webdocumentário considerado como parâmetro de referência: **“The Interview Project”** de *David Lynch*. Pretende-se, enfim, realizar e produzir um documentário interativo e participativo, que apresente de forma não-linear testemunhos e narrações de luso-descendentes, para perceber como cada um gera e reflete as culturas que constituem as suas identidades híbridas.

keywords

webdocumentary; participation; diaspora; luso-descendents

abstract

This research focuses primarily on the interactive documentary comparing it to what we consider traditional documentary. The research describes the study of the documentary genre and its evolution over time. In a more current context, the changes brought about in the documentary genre are referred to as a result of Web emergence and media convergence, which allows the interactive documentary to present itself as an emerging genre. Having established certain theoretical parameters, this document describes and analyzes the webdocumentary: "The Interview Project" by David Lynch. It is intended to conduct and produce an interactive and participatory documentary that presents a non-linear fashion testimonies and stories of Portuguese descendants, to see how each generates and reflects the cultures that make up their hybrid identities.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	5
Caracterização do problema de investigação.....	5
Problema de Investigação.....	9
Finalidades e objetivos	9
Metodologia	10
1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO	13
1.1. O Género Documental.....	13
1.1.1. Breve história de formatos documentais.....	13
1.1.2. Narrativa Segmentada	15
1.2. DEFINIÇÃO DE DOCUMENTÁRIO	22
1.2.1. CARACTERÍSTICAS DO GÉNERO DOCUMENTAL	28
1.3. TIPOS DE DOCUMENTÁRIO	30
1.3.1. BARNOUW	30
1.3.2. RENOV.....	32
1.3.3. NICHOLS.....	33
1.4. INTERNET E INTERACTIVIDADE	39
1.4.1. CONTEXTO E EVOLUÇÃO DA INTERNET	41
1.4.2. REVOLUÇÃO E LINGUAGEM DOS NOVOS MEDIA.....	43
1.4.3. Web 2.0 e a sua influência no audiovisual.....	46
1.4.4. Convergência tecnológica e cultura da participação	49
1.5. DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO.....	52
1.5.1. Um género emergente	52
1.5.2. Abordagem e definição de documentário interativo	53
1.5.3. Modos de interação	53
1.5.4. Distinção entre documentário linear e documentário interativo	57
1.6. A NARRATIVA.....	57
1.6.1. DEFINIÇÃO DA NARRATIVA AUDIOVISUAL	58
1.6.2. A NARRATIVA INTERACTIVA.....	59

1.6.3. LINEARIDADE, NÃO LINEARIDADE E INTERACTIVIDADE	60
1.6.4. MODOS DE ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA DO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO	64
1.7. AUTORIA.....	70
1.7.1. Contexto para a produção de uma base de dados documental	73
1.7.2. Da remediação ao remix	74
1.7.3. Participação	75
1.8. IDENTIDADE CULTURAL E DIÁSPORA	76
1.8.1. Relações entre língua, identidade e diferença cultural.....	78
1.8.2. Nacionalismo e comunidades imaginadas	80
1.8.3. Nacionalismo: de Benedict Anderson a Marshal McLuhan	81
2. The Interview Project	88
2.1. Mobilidade voluntária	88
2.2. The Interview Project: “uma câmara na mão, uma ideia na cabeça”	89
3. IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA DE “OFF THE EDGE OF THE WORLD”.....	98
3.1. PRÉ-PRODUÇÃO	98
3.2. PRODUÇÃO.....	99
3.3. PÓS-PRODUÇÃO	101
3.4. NARRATIVA.....	103
3.5. IMPLEMENTAÇÃO NO YOUTUBE	105
4. CONCLUSÃO.....	110
5. LIMITAÇÕES	112
6. FUTURAS MELHORIAS AO PROJECTO	115
BIBLIOGRAFIA	117
ANEXOS	123
Anexo 1 – guião versão em português.....	123
Anexo 2 – guião versão em inglês	124
Anexo 3 - DOCUMENTÁRIOS E FILMES	126

Índice de Imagens

Imagem 1 - estrutura narrativa linear	65
Imagem 2 - estrutura narrativa arborescente	66
Imagem 3 - estrutura narrativa paralela	67
Imagem 4 - estrutura narrativa por canais.....	68
Imagem 5 - estrutura narrativa orientada a objectos dinâmicos.....	70
Imagem 6 - Início do Interview Project	93
Imagem 7 - acção de rollover do rato	93
Imagem 8 - patrocinadores e links para redes sociais.....	94
Imagem 9 - página "All Episodes".....	94
Imagem 10 - página "Route".....	95
Imagem 11 - página "About".....	95
Imagem 12 - Magic Bullet Colorista	100
Imagem 13 - Legendagem	101
Imagem 14 - Introdução "dirty lens slideshow" em After Effects.....	102
Imagem 15 - Vídeo introdutório criado em After Effects	102
Imagem 16 - créditos finais	103
Imagem 17 - YouTube banner.....	105
Imagem 18 - YouTube logo	105
Imagem 19 - Banner e Logo no canal YouTube	106
Imagem 20 - InVideo Programming.....	107
Imagem 21 - Playlist.....	107
Imagem 22 - página About.....	108
Imagem 23 - Custom thumbnail.....	108
Imagem 24 - mensagem de erro do Interlude	114

Índice de tabelas

Tabela 1 - categorização proposta por Bill Nichols	38
Tabela 2 - Modos de Interacção em documentários Interactivos propostos por Sandra Gaudenzi	56

INTRODUÇÃO

Caracterização do problema de investigação

A partir da segunda metade do século XIX, a Revolução Industrial implementou todo um conjunto de mudanças tecnológicas que, por sua vez, permitiram o aparecimento de novas formas de arte, nomeadamente, transformações na arte cinematográfica. As transformações possibilitadas pela evolução das novas tecnologias da comunicação e da informação, da qual resultou a Internet, permitiu quebrar barreiras espaço-temporais, proporcionando novos processos de comunicação e interação humanas. È, então, com o aparecimento da web que se dá um boom de inúmeras e novas plataformas interativas, mudança na transmissão e disseminação de conteúdos e informação, e novos formatos de interação e comunicação humana.

O uso da rede, onde se podem aceder, transformar, classificar, reorganizar e partilhar conteúdos, possibilita a construção de uma inteligência coletiva (Lévy, 2007), apresentando como principal característica a colaboração em rede.

O documentário interativo produz novas e mais cativantes experiências para os espectadores que, combinando estéticas tradicionalmente lineares com os suportes dos media digitais, faz com que se transformem em utilizadores colaborativos.

Segundo Barry (2003), o cinema da web difere do cinema padrão em diversos pontos. O cinema web é normalmente visualizado num computador, à secretária, por uma única pessoa e as histórias são relativamente curtas. Por necessitar de uma ligação à internet, “a estética visual do cinema web reflete os caprichos da rede, e o tamanho

da imagem” (Barry, 2003, pg. 545). E, ainda, “porque a internet é digital e interativa, não confina os cineastas web a uma única estrutura narrativa” (Barry, 2003, pg. 545).

Com a disponibilidade de banda larga em casas particulares, com as transformações trazidas pela Web 2.0 e com a evolução dos dispositivos digitais móveis ao longo dos últimos dez anos, a Internet deixou de ser considerada pelos cineastas como uma plataforma de entrega secundária, passando a ser uma plataforma de produção aliciante para o documentarista. Os smartphones permitem aceder a conteúdos numa condição de mobilidade e ubiquidade, mas também permitem o envio de fotos, de vídeos e de textos de onde quer que estejam. A Web já não é apenas um aglomerado de páginas estáticas construídas pelos designers; agora hospeda conteúdo dinâmico que pode ser produzido de qualquer local por indivíduos que não sejam altamente especializados em autoria ou produção para a Web. Uma plataforma que permita interatividade incita os autores a fazerem experiências participativas e multimidiáticas, alterando a forma do documento, de linear para não-linear.

Os webdocumentários não pretendem intervir no género clássico do documentário, mas sim explorarem a natureza “aberta” e hipermediática da Web, construindo uma rede representacional da realidade que abranja um maior número de participantes.

O webdocumentário existe dentro de uma tradição de documentário interativo como teorizado por Nichols (1991), e a atualização deste cânone estético dá origem a novas formas de colaboração que, por sua vez, transformam a pressuposta passividade e participação do utilizador.

É importante referir as origens do termo “documentário interativo” inicialmente referido por Nichols (Nichols 1991, 2001), que, como veremos a seguir, propôs seis modos de produção (expositivo, poético,

observacional, interativo, reflexivo e performativo), cada um com características facilmente identificáveis.

No modo interativo, a autoria pode ser partilhada e distribuída entre os espectadores-participantes. Podem ser apresentadas diferentes perspetivas e os atores podem falar livremente por eles próprios (apesar de estarem sujeitos à realização e edição por parte do cineasta, como em qualquer outro documentário).

A primeira secção deste documento apresenta literatura recente e relevante sobre a evolução do género documental. A literatura analisada sobre o documentário interativo explora-o relativamente ao interface, distribuição de conteúdo e autoria – todas preocupações válidas no que diz respeito à teoria do webdocumentário.

Propõe-se também a edição e distribuição paralela de um webdocumentário na plataforma do YouTube que, ao pôr em prática o que está em questão, procura estudar e apresentar ao mesmo tempo as experiências de identidades culturais em diáspora.

Tais experiências nos remetem para um dos efeitos dum mundo sempre mais global e conectado, nomeadamente, o fenómeno migratório e os perfis biográficos híbridos, mas que podem aproveitar da tecnologia da comunicação para gerir as distâncias reais e simbólicas, isto é, a dupla pertença cultural e linguística. Acho importante destacar, para dar mais uma justificação ao espírito deste trabalho e da sua metodologia, que quem o desenvolve é filha de tal complexa experiência migratória. Ao mesmo tempo, mais uma vez, tal contributo de implementação multimédia ao presente trabalho fornece um exemplo empírico e analítico de como a produção de um documentário interativo difere da produção de um documentário tradicional.

A permanente evolução do mundo digital é uma realidade que, embora assumida, não deixa de surpreender pelos desdobramentos tecno-culturais que constantemente impulsiona. Neste sentido, partilhamos uma cultura definida como cultura de convergência tecnológica. O desenvolvimento de meios tecnológicos e de software sempre mais sofisticados permitem o aparecimento de conceitos e experiências que analisaremos ao longo do texto. O conceito de web 2.0 permite-nos chegar à questão teórica e prática do webdocumentário. É neste sentido importante a evolução do cinema documental (que sempre se assumiu como forma de representação da realidade) e a forma como esta evolução proliferou pela web 2.0.

Inclui-se uma análise das tecnologias de partilha e divulgação de conteúdos audiovisuais on-line, a cultura e o grau da participação (como forma de criação de um documentário interativo e relativamente à autoria e coautoria), assim como as ferramentas que permitem a produção de um projeto documental interativo multilinear.

Como referido, é feita uma breve reflexão sobre o multifacetado processo da identidade cultural em diáspora, que é um aspeto importante a ter em conta na produção do documentário interativo propriamente dito, uma vez que se torna num objeto de investigação documentável por via não-linear e aberto a uma troca de experiências comuns entre os indivíduos envolvidos. Neste sentido foram analisados os estudos de Stuart Hall nos contextos de identidade cultural em diáspora, e de Benedict Anderson sobre os dispositivos tecnológicos (ainda que pre-digitais) na formação de “comunidades imaginadas”, de forma a justificar a criação de uma plataforma digital que tem o desafio de representar através de uma narrativa não-linear histórias de vida com estas características, e tendo como modelo estético e poético de referência o trabalho “The Interview Project” de David Lynch.

Problema de Investigação

Tendo em conta as diferentes vertentes que tal investigação implicaria, formulei, numa fase inicial, as seguintes questões, considerando-as acomunadas por partilharem desafios relevantes ligados à relação entre a narrativa multimodal (típica do webdocumentário) e o seu objeto de representação-narração. As questões formuladas inicialmente são, então, as seguintes:

- **Poderá o documentário interativo, em oposição ao documentário tradicional, apresentar com maior impacto uma determinada temática?**
- **Será que as tecnologias de cross-platform permitem desenvolver uma maior criatividade e mudança expressiva na forma como o documentarista encara e produz os seus projetos documentais?**
- **Poderá o documentário interativo ser considerado também como uma forma DIY (do it yourself) de documentar (audiovisual/digital), acessível a uma comunidade digital, e passível de ser um meio de coautoria, remediando e remixando conteúdos disponibilizados numa determinada plataforma online?**

Tendo em conta a direção que a investigação tomou, a nova questão de investigação possa resumir-se na seguinte:

- **Poderá o documentário interativo assumir um papel de auto-documentário participativo, na representação da realidade e da cultura de luso-descendentes noutros países?**

Finalidades e objetivos

A finalidade deste projeto de dissertação é, para além da necessária contextualização histórica e crítica sobre a linguagem e o estatuto

documental, identificar as especificidades do processo de criação e realização de um documentário interativo, tendo como base a análise de um caso de referência, o projeto “Interview Project” de David Lynch, que apresenta uma temática e estrutura semelhantes ao projeto que se pretende desenvolver.

Para alcançar estas finalidades, são traçados os seguintes objetivos:

- **Criação e realização de um documentário interativo;**
- **Análise do processo de criação de um documentário interativo;**
- **Perceber e documentar as diferenças entre o processo de criação de um documentário interativo e o processo de criação de um documentário tradicional;**
- **Pesquisa e seleção de tecnologias que permitam recolher e editar o material (texto, imagem estática, imagem dinâmica, etc.);**
- **Criação de um caso prático (o webdocumentário “Off the Edge of the World”) que possa ser incluído no estado da arte.**

Metodologia

Tendo em conta a natureza da investigação que está a ser desenvolvida e os objetivos propostos, considera-se que a metodologia de investigação de desenvolvimento é a mais adequada para o projeto de investigação. A investigação de desenvolvimento é uma abordagem metodológica que “(s)eguindo um percurso próximo da resolução de problemas (...) começa, de forma geral, por analisar o possível objeto (que possa responder a uma necessidade identificada), conceptualizar esse objeto para poder elaborar um modelo (uma representação dos elementos que o vão compor), elaborar estratégias de realização, avaliar as possibilidades de concretização, proceder à construção de uma forma provisória desse objeto (protótipo) e implementá-lo” (Van Der Maren, 1996 apud Oliveira, 2006).

Uma vez que se trata de uma pesquisa sobre o documentário interativo, e que ao mesmo tempo se propõe um documentário com as mesmas características para testar e traduzir em prática o quadro conceitual analisado, este será produzido em colaboração (colaboração participativa), onde os participantes serão considerados coautores.

Sendo a metodologia prevista aquela de investigação de desenvolvimento, fez-se uma análise de um documentário considerado como estudo de relevante: “The Interview Project” de David Lynch. Logo, os instrumentos e as técnicas de recolha de dados utilizados no documentário serão qualitativos como no do David Lynch (entrevistas, análise documental, registo audiovisual e fotográfico). Desta forma, interessa-me analisar a metodologia utilizada no estudo de caso perspetivar e articular os dados recolhidos, resultantes da produção do webdocumentário “Off the Edge of the World”.

O webdocumentário “Off the Edge of the World” é um projeto produzido em colaboração participativa com os próprios intervenientes, que se auto-documentam utilizando o seu dispositivo móvel, gozando de total liberdade expressiva, fomentando a criatividade, enquanto relatam as suas experiências enquanto luso-descendentes.

Depois de ampla consideração sobre uma estratégia viável para o registo audiovisual das entrevistas à escala mundial, deduz-se que o uso do telemóvel para gravar entrevistas em formato audiovisual e um registo fotográfico seja aceitável, pois é um dispositivo que toda a gente usa diariamente.

Quanto à produção do documentário interativo, pretende-se documentar todo o processo de criação/produção do projeto propriamente dito.

O produto final é portanto um protótipo de plataforma para um documentário interativo que se pressupõe in progress, produzido com a participação dos entrevistados. Neste sentido, a documentação de todo o processo de criação, edição, e produção é fulcral, porque poderá assumir-se integralmente como futura referência dentro da temática abordada e estudada.

1. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

1.1. O Género Documental

Na sua obra “Blurred Boundaries. Question of meaning in contemporary culture” (1994), Nichols sumariza o estado do documentário da seguinte forma:

“Tradicionalmente, a palavra documentário tem sugerido plenitude e realização, conhecimento e facto, explicações do mundo social e os seus mecanismos motivacionais. Mais recentemente, contudo, documentário tem vindo a sugerir um carácter incompleto e incerto, recordação e impressão, imagens de mundos pessoais e suas construções subjetivas.” (Nichols, 1994:1)

1.1.1. Breve história de formatos documentais

Irmãos Lumière e Edison: documentário e drama

Devemos olhar para as diferentes formas de histórias non-fiction, com uma suposição de que existe mais do que uma maneira de contar a “verdade”, e com o entendimento que contar uma história verdadeira é algo que fazemos naturalmente. A existência de histórias acompanha a existência do ser-humano, e algumas dessas histórias têm sido sobre o que “realmente” acontece à nossa volta e porquê.

No início há um instrumento; estamos vivos: vemos o que acontece à nossa volta. Mas, para podermos transmitir a outras pessoas o que vimos necessitamos de um instrumento que possibilite a comunicação. O primeiro instrumento foi a voz humana, depois a caneta, depois a câmara fotográfica, seguida por gravadores de áudio e câmaras de filmar, o gravador de vídeo, e, presentemente, o smartphone com internet. Em cada caso, com cada nova invenção, era necessário tentar entender e aprender como se utilizava o instrumento para captar eventos reais, editá-los e organizá-los de acordo com uma narrativa específica, para depois poderem ser vistos. As pessoas querem sempre saber o que está a acontecer e porque é que acontece. É a natureza humana.

Os criadores de cada nova tecnologia tinham de descobrir também as técnicas e linguagem narrativa inerentes. Homero resolveu e introduziu a performance ao vivo da poesia. Heródoto compreendeu e implementou uma forma de documentar história. O Fotojornalismo “nasceu” com a Guerra Civil nos Estados Unidos da América. Os irmãos Lumière, inventores da câmara/projetor de vídeo (cinematógrafo), começaram por filmar eventos reais, como a entrada de um comboio na estação ou trabalhadores a saírem de uma fábrica. O inventor do kinetograph, Thomas Edison¹, convidava atores e atletas ao seu estúdio para que representassem, de forma a que ele os pudesse “documentar”.

Alguns dos filmes produzidos pelos realizadores mencionados acima: “Workers Leaving the Lumière Factory” (“La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon” Lumière Brothers 1895)² and “The Kiss” (Thomas Edison 1896)³.

Estes filmes são o que podemos hoje considerar de filmagem em bruto. São takes⁴ únicos sem qualquer edição. Os filmes realizados pelos irmãos Lumière são muito parecidos com o que atualmente chamam de documentário – eventos reais que acontecem no mundo. Os filmes realizados por Edison são muito mais parecidos com o que, atualmente se chama de drama – com atores a representarem num palco. Contudo, estes filmes não são narrados nem são editados, e não há uma montagem sequencial das imagens, o que torna difícil a sua compreensão. Não são histórias; estamos perante momentos únicos, mas não sabemos o que levou os atores (ou participantes) a chegarem àquele preciso momento. As histórias geram emoções e cativam a imaginação das audiências. Na vida real, os eventos vão acontecendo naturalmente, nas histórias podemos dar significado aos acontecimentos.

· <http://www.history.com/this-day-in-history/edison-patents-the-kinetograph> - Thomas Edison patenteia o Kinetograph a 31 de Agosto de 1897.

· <http://www.youtube.com/watch?v=HI63PUXnVMw> - La Sortie de l’Usine Lumière à Lyon

· <http://www.youtube.com/watch?v=IUyTcvTPu0> - Thomas Edison: The Kiss (1896)

· Gravação/filmagem contínua de uma cena

As histórias são construídas; têm princípio, meio e fim. Os acontecimentos culminam num segmento de tensão, e no final as pessoas e os sítios são, de algum modo, diferentes do que eram no início. Geralmente existe uma razão para esta mudança, e essa razão normalmente faz sentido, e toda a história parece genuína, como se tivesse mesmo acontecido. Porque realmente aconteceu, mas aconteceu nas nossas mentes. É assim que as histórias funcionam. Tudo o que experimentamos através da nossa imaginação vai muito mais além de palavras que lemos nas páginas de um livro, ou imagens que vemos num ecrã. A narrativa segmentada tem este poder, que é utilizado por ambos, pelo drama e pelo documentário.

1.1.2. Narrativa Segmentada

Demorou cerca de dez anos para que os primeiros realizadores percebessem como se editavam filmagens de forma a poderem utilizar a narração para contarem uma história. Os primeiros filmes narrados eram dramáticos, como, por exemplo: “The Great Train Robbery” realizado por Edwin Porter⁵ em 1903, e “A Trip to the Moon” (“Le Voyage dans la lune”) realizado por Georges Méliès⁶ em 1902.

Os primeiros documentários narrados foram realizados apenas a partir de 1920. Os dois primeiros documentários mais populares foram “Man with a Movie Camera”⁷ (1929) e “Nanook of the North”⁸ (1922). Eram muito diferentes em termos de estilo e abordagem, mas ambos tidos como bons exemplos do formato documental.

A ideia principal por trás do documentário “Man with a Movie Camera” era documentar e promover o sucesso da potencial revolução do proletariado na União Soviética. O realizador, Dziga Vertov, acreditava que o cinema poderia mostrar a verdade – sobre como se vivia e como se

· <http://www.youtube.com/watch?v=Bc7wWomEGGY> – The Great Train Robbery
· <http://www.youtube.com/watch?v=7JDa00w0MEE> – Trip to the Moon
· <http://www.youtube.com/watch?v=ley9YIbra2U> – The man with a movie camera
· <http://www.youtube.com/watch?v=bVbQVWkdcFk> – Nanook of the North

deveria viver em comunidade. Esta nova tecnologia era, para ele, uma dádiva divina pois “agora a verdade pode ser dita”.

Vertov reuniu toda a filmagem em bruto que filmou nas ruas, nas casas e nas fábricas, de forma a documentar pessoas reais a viverem uma vida real. No entanto, deparou-se com o problema de tentar entender como poderia organizar todo o material documental para contar uma história que fizesse sentido. Vertov, percebeu que o processo de construção de uma história poderia tornar o filme fictício; então, ele organizou um conjunto de regras a seguir durante o processo de edição – ao que ele chamou de film truth (verdade cinematográfica).

Vertov acreditava neste seu método, mas, apesar do filme “Man with a Movie Camera” ter sido muito bem filmado e editado, é muito fastidioso. O método de Vertov não conta a história de uma forma interessante. No final, temos um conjunto de eventos reais, mas não percebemos o que significam.

Com “Nanook of the North”, Robert Flaherty realiza um filme com uma história bem clara: Homem versus Natureza. Nanook era o herói, um esquimó famoso por matar ursos polares. O ambiente austero era o vilão da história. Este filme demorou cerca de três anos a ser filmado, enquanto Flaherty seguia Nanook e a sua família pelo Ártico. A meio do processo, Flaherty perdeu todas as filmagens num fogo, obrigando-o a voltar para filmar tudo novamente, o que demorou mais um ano. Durante este novo processo, Flaherty decidiu que não havia problema em falsificar um momento em que Nanook supostamente caça uma foca, utilizando uma que já estava morta e congelada. Ele encenava eventos deste género. Flaherty acreditava em verdades mais profundas, que deveriam ser o tema principal dos filmes, portanto, a encenação de eventos como forma de se chegar a verdades muito mais vívidas não era, para ele, errado. Podemos ver Nanook como um indivíduo distinto, corajoso e engraçado, sempre a tentar proteger a sua família. Portanto, a audiência tem um certo afeto por ele e espera que ele consiga ultrapassar as

adversidades (infelizmente, alguns anos depois do filme ter sido lançado ele foi morto e comido por um urso polar).

Misturando formatos

É de extrema importância referir um programa de rádio de 1939 que incorpora ou mistura ambos os formatos (documental e dramático): a adaptação de “War of the Worlds”⁹ de H.G. Wells.

Quando este programa foi transmitido, as pessoas acreditavam que o que estava a ser relatado era realmente verdadeiro, apesar de, no início do programa Orson Welles ter advertido de que se tratava de uma encenação. O facto de ter sido transmitido em formato de notícia, fez com que as pessoas acreditassem na veracidade do que estava a ser encenado. A mistura de ficção científica com jornalismo noticiário faz com que a história resulte. Até então, nunca tinha sido feito e apanhou a audiência desprevenida.

De forma a tornar a história mais realista, Welles alterna narradores. O programa começa com um apresentador regular que vai passando música relaxante, e depois passa para um repórter de campo, e seguidamente para um locutor de notícias da estação de rádio em Nova Iorque que vai introduzindo localidades diferentes à medida que a história se vai desenrolando. A mistura de formatos resulta de tal forma que conseguiu convencer os ouvintes.

Direct Cinema: Cinéma Vérité

Demorou cerca de trinta anos desde a invenção das máquinas de filmar até que o primeiro documentário narrativo fosse produzido. “Nanook of the North” obedecia a um segmento dramático e conflituoso (homem vs natureza) com uma resolução (a vida no Ártico gelado continua). O filme “Man with a Movie Camera” afastava-se do segmento dramático (o

· <http://www.youtube.com/watch?v=Xs0K4ApW14g> – War of the Worlds, Orson Wells

proletariado já tinha ganho) e tenta apresentar objectivamente o seu relato de um dia normal no seu país (sem narração, obedecendo a um conjunto de regras durante o processo de edição das filmagens). O documentário de Flaherty, “Nanook of the North” era popular pelo mundo inteiro, o filme “Man with a Movie Camera” de Vertov não gozou de igual popularidade. Isto aconteceu porque as pessoas querem, necessitam, de algo que as emocione. O ser-humano necessita de entender a realidade que vê representada, e depois perceber a moral da história.

Os documentários dos anos 30, 40 e 50 seguiam uma lógica dramática, não era um formato documental novo, mas era aperfeiçoado dentro dos parâmetros da propaganda. Havia duas razões para os documentários se direccionarem para a propaganda. Uma dessas razões era teórica, que consistia numa definição de documentário como uma tentativa de convencer a audiência que aquela é a verdadeira versão da realidade. A outra razão era muito mais prática, ou seja, os custos da realização de um filme eram elevados, pelo que apenas os ricos e/ou poderosos tinham os meios necessários para se envolverem em tamanho investimento económico.

O filme “Will to Power”, produzido pelo Terceiro Reich em 1934, é provavelmente o melhor exemplo de documentário de propaganda, contando a história da ascensão do Terceiro Reich e a sua missão divina de dominar o mundo. Mas o filme de Frank Capra “Why We Fight”¹⁰, realizado em 1943, é praticamente o mesmo, só que não é geralmente chamado de propaganda, é composto por uma série de filmes “informativos” produzidos durante e após a guerra pelos Estados Unidos, para mostrar como conseguiram derrotar as forças do mal.

Durante várias décadas apenas pessoas com poder financiavam a produção de documentários. Contudo, durante a década de 60, quatro homens que se apelidavam de Drew Associates, influenciados por

- <http://www.youtube.com/watch?v=ZBtdTIHsQqI> - “Why We Fight” de Frank Capra (1943)

ferramentas e teorias pré-existentes, reinventaram a tecnologia e a teoria de produção documental.

Os Drew Associates consideravam que o documentário estava a ser corrompido pela voz do poder, que era um formato fastidioso e quase morto. Eles pretendiam voltar à ideia de Vertov de documentar comportamentos naturais, eventos verdadeiros, sem as ideias pré-concebidas e propagandistas que se assumiam como a “voz de Deus”, dizendo a todos o que fazer e o que pensar. Eles perceberam que o maior problema em documentar comportamentos naturais era o equipamento utilizado – era tudo muito grande e pesado, tornando quase impossível acompanhar os acontecimentos. Assim, eles redesenharam o equipamento – desenvolveram uma câmara mais leve que permitia ao cameraman maior mobilidade e visibilidade sem ter de encostar o olho à câmara, o que fez com que as pessoas filmadas se sentissem mais à vontade e se esquecessem que estavam a ser filmadas. O principal objectivo era conseguirem uma cena sem interrupções ou alterações de comportamento dos participantes.

Os Drew Associates – Bob Drew, Richard Leacock¹¹, the Maysles brothers¹², e D. A. Pennebaker¹³ – alteraram completamente o mundo do cinema documental. Podemos dizer que não há um documentário atual que não utilize, em algum aspeto, as ferramentas e/ou teorias do Direct Cinema¹⁴, também conhecido como Cinéma Vérité. Mesmo nas histórias dramáticas actuais existem as cenas filmadas com câmaras hand-held¹⁵ (efeito de imagem tremida) de forma a transmitir a ideia de veracidade. Os Drew Associates achavam que tinham finalmente encontrado uma forma de contar a verdade. Bob Drew refere sobre a forma como tentaram redesenhar o formato documental:

- <http://www.youtube.com/watch?v=kTqMmA9bycM> – “Primary” por Richard Leacock
- <http://www.youtube.com/watch?v=RkY6pgrOOQg> – “Salesman” pelos irmãos Maysles
- <http://www.youtube.com/watch?v=C6y7AXw5U6w> – “Don’t Look Back” por D.A. Pennebaker
- <http://www.youtube.com/watch?v=8TsAnUmlzYY> – “Direct Cinema” – Richard Leacock e Robert Drew discutem a origem e filosofia do “Direct Cinema”.
- Também conhecidas por handycam – compactas e leves o suficiente para serem transportadas numa só mão.

“Teríamos de abandonar a lógica da palavra e encontrar uma lógica dramática através da qual as coisas realmente aconteceram. Se conseguíssemos fazer isso, poderíamos encontrar uma nova base para um novo género de jornalismo... seria um teatro sem atores, peças sem dramaturgos, seria reportagem sem sumário ou opinião, seria a habilidade de olhar para as vidas das pessoas durante momentos cruciais a partir dos quais se poderia deduzir certas coisas e ver uma espécie de verdade que apenas pode ser conseguida através de experiência pessoal.”

O ponto fulcral da citação de Bob Drew é “encontrar uma lógica dramática através da qual as coisas realmente aconteceram”. Isto significa que os Drew Associates tentaram encontrar histórias que não necessitavam de narração. Tentaram encontrar histórias que se contariam a si mesmas, como uma eleição presidencial, ou a tournée de Bob Dylan pela Inglaterra, algo que já tivesse uma estrutura de princípio, meio e fim.

Não gostavam de narração. Consideravam que a narração era uma falsificação, e que histórias realmente boas não necessitavam de narração. O problema era (e continua a ser) a dificuldade em encontrar histórias realmente boas. Obviamente, a narração torna-se escusada se forem filmadas e documentadas pessoas de renome, como Bob Dylan, que estão sempre a fazer algo de importante. Mas, e o resto do mundo? E todas as histórias que, para serem entendidas, precisam de narração? Obviamente, existem várias formas de contar a verdade e as regras do cinema vérité apenas nos permitem contar a verdade de uma única forma. A utilização de narração não é errónea, é permitida.

Uma nova narração

Um filme excelente que serve de exemplo de como a narração pode resultar dentro dos parâmetros do cinema vérité foi realizado em 1985 por Ross McElwee, estudante de Richard Leacock. Ross McElwee conseguiu uma bolsa para realizar um documentário sobre a marcha do General William Tecumseh Sherman pela Guerra Civil dos Estados Unidos. Mas o que ele fez foi um filme sobre a sua própria solitude e busca por uma nova namorada.

Ele narra todo o filme, falando sobre as suas próprias emoções e desejos, comentando sobre o desespero. No entanto, apesar da utilização de narração, o seu filme foi chamado de obra-prima do cinema vérité e ganhou o Festival de Cinema de Sundance em 1986. A razão pela qual o filme “Sherman’s March”¹⁶ é um formato documental diferente é devido ao facto de não fingir a existência de uma realidade objectiva; é uma apresentação totalmente subjetiva da realidade. Nem tão pouco pretende satisfazer as pré-convenções sociais de uma história com princípio, meio e fim - esta história não tem um final; McElwee continua só e sem namorada no final da história.

Visto isto, vários cineastas começaram a introduzir narrativas alternativas ou a sugerir concepções diferentes de filme, mais tarde conhecidos por documentário, filme experimental ou avant-garde, dependendo das necessidades comerciais de um dado momento. Era um tipo de produção cinematográfica que teria estado no horizonte desde o início do cinema mas que não poderia ter nascido sem o modelo prévio. Este novo formato veio estabelecer bases para uma evolução do medium. Contudo, dividiu-se, artificialmente, em três géneros: ficção, não ficção e experimental - que hoje são considerados modos de representação, com fronteiras entre si cada vez mais permeáveis.

<http://www.youtube.com/watch?v=lzLXr2tShGE> - Sherman's March: This Is Pat

1.2. DEFINIÇÃO DE DOCUMENTÁRIO

Em “Directing The Documentary”, Michael Rabinger diz:

“Juntem dois documentaristas e as hipóteses são altas de que discutirão sobre a definição de documentário. Apesar do documentário evoluir continuamente desde a sua origem, o seu alcance e métodos permanecem ambíguos, e os seus parâmetros continuam a alargarem-se. Incontestado, contudo, é como permanece o espírito central do documentário – a noção de que os documentários exploram os mistérios de pessoas reais em situações reais.”

O documentário tem vários objetivos: preservar, persuadir, discutir, explorar, analisar, intervir, expressar, esclarecer, informar. Há uma espécie de contrato entre documentarista e audiência, no sentido que o documentarista trabalha da melhor forma para poder contar uma história apoiada na veracidade, no “real”. Assim, a audiência acredita que nada do que foi documentado é “inventado”.

John Grierson é considerado uma das primeiras pessoas a utilizar o termo para descrever um filme realizado por Robert Flaherty em 1926, como tendo “valor documental”. O filme é “Moana”¹⁷, e o que Grierson considerava “valor documental” era a recriação do dia-a-dia de um rapaz da Polinésia (Rabinowitz, 1994:18)¹⁸.

Sobre a ética e dever do documentarista, Flaherty diz:

“O objetivo do documentário, como eu o entendo, é representar a vida da forma como é vivida. De maneira alguma isto implica o que

- <http://www.youtube.com/watch?v=xs0FNCp6aRM> – excerto do documentário “Moana” de Flaherty
- O termo inglês documentary foi originalmente utilizado por John Grierson, o fundador da British School, ao referir um filme. Em 1926, na sua crítica ao filme de Robert Flaherty, “Moana”, (publicado no The New York Sun, 1966:11) ele escreveu “sendo um relato visual de eventos na vida diária de um jovem polinésio e de sua família, tem valor documental.” Mais tarde, é sugerido que o termo documentário é uma adaptação da palavra francesa documentaire, usada desde os anos 20 como referência a filmes sobre viagens (Leon, 1999:59).

algumas pessoas pensam; nomeadamente, que a tarefa do realizador de documentários é filmar sem selecionar [...] A tarefa de seleção é realizada no material documental, com o objetivo de contar a verdade da forma mais apropriada” (Romaguera e Alsina, 1989:152).

Os textos documentais são os que supostamente pretendem documentar realidade, tentando demonstrar veracidade na representação de pessoas, locais e eventos. Contudo, o processo de mediação implica uma espécie de oximoro, uma vez que é impossível reaperesentar realidade sem a construção de uma narrativa que, em certos pontos, poderá ser ficcional. Certamente que a edição de imagem não pode ser considerada completamente factual. A imagem é o resultado das escolhas do fotógrafo. Mesmo assim, é aceite que algumas categorias de textos dos media podem ser classificadas de não-ficcionais, e que o seu objetivo é revelar uma versão da realidade que é menos filtrada ou reconstruída que qualquer outro texto ficcional. Tais textos são normalmente construídos a partir de uma perspectiva moral ou política específica, não podendo, então, pretender objetividade. Outros textos apenas documentam ou gravam um evento, mesmo que as decisões tomadas na pós-produção signifiquem que a realidade esteja igualmente a ser editada, resequenciada e artificialmente enquadrada. O documentarista geralmente estabelece uma hipótese antes de começar a construir o texto, e o processo de produção do documentário propriamente dito pode ser assumido como a retificação da ideia principal. Para Umberto Eco, a objetividade do texto não se encontra na origem, mas sim, no destino.

O género documental tem um alcance de propósitos, desde a simples seleção e documentação de eventos (uma fotografia ou um vídeo não editado) ao texto polémico que pretende persuadir a audiência a adotar um conjunto de opiniões específico (“Super Size Me”¹⁹). A audiência

· <http://www.youtube.com/watch?v=4N5I-0t8m94> – excerto do documentário “Super Size Me” realizado por Morgan Spurlock

identifica inicialmente o objetivo e descodificará o texto documental de uma forma diferente de como descodifica os textos das narrativas ficcionais.

O documentário é um filme que pretende representar a vida real (Aufderheide, 2006:2) apresentando-se como um género que satisfaz necessidades sociais, ao mostrar eventos considerados importantes do mundo real. O género documental permite uma experiência nova da realidade, através do tema que apresenta e através da forma como aborda tal experiência.

As características e a estrutura dos conteúdos do documentário permitem catalogá-lo como um género Nichols (2001:34). Existem normas e convenções que devem ser respeitadas como é o caso de uma organização lógica da narrativa, uma boa edição do material recolhido e um discurso direccionado para a audiência. Para Nichols (2001:35), o documentário é um dos géneros mais antigos e mais ricos, oferecendo diferentes perspectivas e desafios à representação exata do mundo.

Existem outras visões sobre a definição do cinema documental. Estas visões consideram o documentário como um registo de eventos e factos, das vidas de pessoas verdadeiras, que continuam mesmo depois do final. O filme documental é gerado pela vida real e pretende mostrar algo que vale a pena ser conhecido (Aufderheide, 2006:2). É destacado o facto, nesta perspectiva, do documentário só fazer sentido se mantiver a ideia de representação verídica do que é real e do que merece ser mostrado.

A definição de documentário diverge em certos pontos, mas, o facto deste género de narrativa ser uma representação de acontecimentos do mundo real de acordo com uma visão objetiva dos acontecimentos, é um ponto comum destas definições divergentes. No entanto, esta objetividade é difícil de ser alcançada, por ser inevitável que o documentarista interprete e apresente os factos de acordo com a sua perspectiva pessoal.

O produto final depende do planeamento, estruturação e apresentação perspectivada pelo documentarista (Kilborn & Izod, 1997: 5).

A definição plausível de documentário tornou-se particularmente difícil desde que o género documental passou a incorporar vários artefactos audiovisuais, e não só o simples registo de um caso através da captação audiovisual no local onde ocorrem os factos (Kilborn & Izod, 1997: 13).

Nichols (Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary. 1991) sugere uma definição aberta, baseada múltiplas perspectivas. Ele assume o documentário como uma instituição complexa, consistindo num corpo de textos, um conjunto de espectadores e uma comunidade de praticantes e práticas convencionais que estão sujeitas a mudanças históricas. Desta forma, ele considera que o documentário é uma deslocação conceptual na teoria do filme, uma vez que não é apenas definido em termos de argumento, de propósito, de forma, de estilo e métodos de produção. Pelo contrário, ele define-o pela sua natureza de constante mudança enquanto construção social. Assim, a rede social de produção, filmagem, distribuição e promoção são construídos pelo próprio conceito. Bill Nichols diz-nos que:

“Um bom documentário estimula discussão sobre o seu tema, não sobre si mesmo. Isto serve de lema, como muitos outros, do documentarista, mas negligencia indicar como é crucial a retórica e a forma para a realização deste objetivo. Apesar de tal lema, os filmes documentais levantam uma sequência rica de questões historiográficas, legais, filosóficas, éticas, políticas e estéticas. [...] Em vez de uma, três definições de documentário sugerem-se a si mesmas uma vez que cada definição contribui com algo distinto e permite identificar conjuntos de preocupações. Consideramos o documentário pelo ponto de vista do documentarista, do texto e do espectador.” (Nichols, 1991:42).

Nichols estabelece três critérios para a definição de documentário, através dos quais ele tenta desenvolver a maior parte dos aspetos incluídos na complexidade do género. Cada critério dá origem a uma definição que destaca significados diferentes, mas complementares.

A primeira definição, concentrada no ponto de vista do realizador, considera ficção em termos de controlo: “Uma forma comum, mas enganadora de definir documentário do ponto de vista do cineasta é em termos de controlo: os realizadores exercem menor controlo sobre o tema” (Nichols, 1991: 42). A posição e o poder do cineasta é o foco da definição. Enquanto esta definição tem a vantagem de destacar o papel e a influência do cineasta na criação do artefacto, tem a desvantagem de ser um pouco vago na definição de “controlo”.

Contudo, o que é incontrolável pelo documentarista é o tema, que é o ponto fulcral na história que se pretende contar. Conforme Nichols:

“Abordando um domínio histórico, o documentarista está em posição similar a outros praticantes que carecem de controlo sobre o que fazem: cientistas sociais, físicos, políticos, empreendedores, engenheiros e revolucionários.”

A segunda forma de definição refere-se ao texto. Assume-se que o género documental é um género como qualquer outro. Os filmes que compõem este género têm algumas características comuns. Segundo Nichols:

“Cada filme estabelece normas ou estruturas internas próprias mas estas frequentemente partilham características comuns com o sistema ou padrão de organização textual de outros documentários. Os documentários ganham forma numa lógica de informação. A economia e a lógica requer a representação, caso ou argumento sobre o mundo histórico. A economia é basicamente instrumental ou pragmática: opera em termos de resolução de problemas. Uma estrutura paradigmática para o documentário envolveria o estabelecimento de uma questão ou problema, a apresentação de

um segundo plano do problema, seguido por uma examinação da sua extensão ou complexidade atual, incluindo frequentemente mais do que uma perspectiva ou ponto de vista” (Nichols, 1991:48).

Nichols menciona também que a estrutura do texto documental estabelece paralelos com outro tipo de textos. Estes paralelos ocorrem a vários níveis: podem pertencer a movimento, período ou forma. Se o documentário é considerado como um género, as suas subdivisões podem ser denominados de outras formas.

A terceira definição tem a ver com o relacionamento entre o documentário e o recetor, isto é, a figura do espectador. Nichols diz-nos que os espectadores desenvolvem habilidades baseadas no entendimento e interpretação do processo que lhes permite perceber o filme. Estes procedimentos são uma espécie de conhecimento metodológico, derivado de um processo ativo de dedução, baseado no conhecimento anterior e no próprio texto:

“Este conhecimento englobaria coisas como o reconhecimento da fotografia de Martin Luther King, Jr. como uma figura histórica, entendendo que o deslocamento social pode ser unificado por um argumento, assumindo que os atores sociais não se comportam unicamente a pedido do cineasta, estabelecendo hipóteses sobre a apresentação de uma solução desde que um problema começa a ser descrito.” (Nichols, 1991:55).

Mas um filme não é uma mera representação, mas uma apresentação de algo feito por alguém de uma forma específica para alguém. A frase “representação da realidade” é uma forma equívoca de definir documentário, porque a ideia de um filme como um espelho é falsa. De igual forma, o termo “realidade” é confuso, porque apesar de possuir conotações positivas e sinceras de encarar a realidade e de ver as coisas como elas realmente são, muitas vezes é interpretado em discussões teóricas como filmar a “normalidade” de forma “objetiva”, sem

manipulação criativa. Mas tentar estabelecer uma correspondência entre factos atuais e reprodução neutra e objetiva são as características básicas do documentário. Acreditar que a realidade é composta, primeiramente por factos objetivos e, secundamente por sentimentos subjetivos ou pessoais, é uma forma de nos abstrairmos de estruturas e ideologias pré-estabelecidas.

1.2.1. CARACTERÍSTICAS DO GÉNERO DOCUMENTAL

Os documentários colocam questões com a finalidade de as ver respondidas, estabelecem um plano de fundo de toda a situação a ser documentada, obtém o máximo de pontos de vista possíveis, utiliza comentários informados para ajudar a audiência a compreender melhor os acontecimentos, apresenta uma espécie de sumário permitindo à audiência a liberdade de chegarem às suas próprias conclusões e opiniões.

O ponto de partida para o documentário é explorar uma ideia ou um tema. O documentário poderá adotar uma abordagem crítica ou apresentar um tema de forma original. Poderá ser interpretativo, explicando a ideia de uma forma particular. Poderá ser estruturado sob a forma de narrativa, e não será apenas uma série de elementos sobre um tema banal. Através da informação transmitida, aumentará o entendimento do tema pelo espectador.

As audiências têm certas expectativas quando veem um documentário, expectativas essas que ajudam a determinar a definição do documentário. Estas expectativas são baseadas em experiências prévias (vivas ou visualizadas em filmes). Os acontecimentos representados possuem uma base histórica, algo que podemos identificar como estando a acontecer,

ou tendo acontecido, num qualquer lugar do mundo. A audiência quer aprender algo.

A noção de subjetividade, que é similar aos objetivos do jornalista de se manter imparcial, é uma noção de equidade na representação, que poderá influenciar a ideia da audiência sobre o documentário.

Todos os tipos de documentário têm um fator comum, que é a necessidade de espectador, de audiência. “No seu melhor, os documentários devem fazer mais do que ajudar os espectadores a passar o seu tempo; devem exigir um compromisso ativo, desafiando-os a pensar sobre o que sabem, como sabem, e o que mais podem aprender.” (Bernard, 2007, p. 3).

Um filme documental conta uma história sobre a vida real, e assume veracidade (Aufderheide, 2007). Contudo, essa veracidade é discutível, porque não existe uma forma de realizar um filme sem manipular a informação (Aufderheide, 2007, p. 2).

Isto acontece porque, enquanto os documentários são sobre a vida real, eles não são a vida real. Não são objetivos, são subjetivos, como qualquer forma de comunicação, porque se baseiam em escolhas por parte de quem comunica. Não interessa se a apresentação pretende ser neutra ou balanceada (Bernard, 2007). A realidade é subjetiva porque é o que percebemos do mundo que nos rodeia, e o modo como o partilhamos uns com os outros. O documentário é uma ferramenta importante porque, com as suas reivindicações de veracidade, acaba por alterar a realidade (Aufderheide, 2007).

Os documentários dependem da organização criativa dos elementos factuais, não de criatividade inventiva, de forma a compor uma narrativa que deve ser mais do que a soma das suas partes. Isto é, a criatividade não pode tomar uma dimensão tal que acabe por deformar os objetivos do

documentário. Torna-se, apenas, importante transmitir aos espectadores a ideia de que os eventos tenham ocorrido de forma diferente da real, selecionando factos para confirmar uma afirmação, ou manipulando-os em função do drama, acabando por se debilitar tanto o formato, como o filme propriamente dito (Bernard, 2007).

A tradição documental tem, desde o início, a resolução de transmitir a ideia de autenticidade. Esta é uma ideia poderosa, e é preciso ter em conta que o próprio filme transmite já a ideia de movimento, que acaba por ser indistinguível do movimento real, uma vez que um filme é composto por uma sequência rápida de imagens estáticas (Nichols, 2001).

1.3. TIPOS DE DOCUMENTÁRIO

Existem diferentes estilos de documentário. Estes estilos diferentes têm abordagens distintas e elementos cinematográficos que os distinguem entre si. Apresentam-se, neste capítulo, três abordagens diferentes propostas por Barnouw, Renov e Nichols.

1.3.1. BARNOUW

No seu livro publicado em 1996, *Documentary. A History of the Non-Fiction Film*, Erik Barnouw categoriza movimentos e séries de filmes com características estilísticas similares e que cumprem a mesma função social, tendo lugar num ponto específico da História. O elo comum na sua classificação é baseado numa profissão particular.

O trabalho de Barnouw começa com uma breve descrição do background histórico que possibilitou a invenção do cinema. Ele começa por focar a sua atenção em Louis Lumière, que ele descreve como um profeta (a invenção dos irmãos Lumière antecipou um futuro carregado de

possibilidades). Um dos primeiros pioneiros a aproveitar-se da invenção dos irmãos Lumière foi Robert Flaherty, numa espécie de documentário antropológico e etnográfico, descrito por Barnouw como um explorador (baseado nas expedições financiadas do período, que permitiram a produção do primeiro filme do género); ele depois examina o papel do repórter (o género noticiário, seguindo as diretrizes da propaganda soviética da época), com um nome em particular, Dziga Vertov. Seguidamente Barnouw descreve o cinema avant-garde e as contribuições inovadoras ao género através da figura do pintor (documentaristas tinham uma forma de trabalhar artística), enfatizando autores como Walter Ruttmann, Jean Vigo e Joris Ivens. É então que o documentário adota o papel de defensor (o documentário dentro de um contexto social, defendendo a causa do povo e da sociedade), no qual a figura central de Grierson e a escola britânica assumiam papel proeminente. Durante a preparação da Segunda Guerra Mundial, ele discute o corneteiro – bugler (apresentando exemplos claros de filmes de propaganda da II Guerra Mundial), sendo os seus expoentes Humphrey Jennings e Frank Capra. Depois da guerra, o autor argumenta o papel do advogado – prosecutor (que julga e condena os crimes de Guerra levados a cabo durante a II Guerra Mundial) e a figura do poeta (caracterizado por uma procura do que é metafórico, diário, ou linguagem neorrealística), destacando Arne Sucksdorf e Bert Haanstra. Próximo do final do livro, o autor considera o documentário do ponto de vista do cronista (baseado no relato histórico do final dos anos 50 e início dos anos 60), com Jean Rouch, e chega à figura do promotor (quando os trabalhos são patrocinados por instituições e empresas privadas), com Edward Murrow, entre outros. Fred Wiseman e Richard Leacock são referidos como figuras do tipo de documentário de observação (focando-se no Direct Cinema dos Estados Unidos da América). Seguidamente, ele contempla o documentário como um catalista (que descreve o cinema vérité francês), com Chris Marker, o documentário guerrilha (documentários políticos e militantes dos anos 60 e 70) com produção de vídeo focada na figura de John Alpert. Concluindo,

o autor fala sobre o estilo de documentário que ele chama de movimento (que fala sobre o documentário heterogéneo dos anos 80 e 90).

1.3.2. RENOV

Renov (1993:21-22) define o formato documental como “uma redefinição artística do mundo histórico”, onde quatro modos ou funções poderão surgir, e a que ele chama de retórico/estético, compondo o texto documental. Estes modos gravam, revelam ou preservam; persuadem ou promovem; analisam ou interrogam; e expressam.

O autor (1993:2-3) acredita que os termos que estabelecem a hierarquia entre ficção e não-ficção devem ser deslocados e transformados. A “não-ficção” é valorizada enquanto categoria, mas baseada na suposição que tem necessariamente de incluir elementos de ficção e vice-versa. Renov diz que a perspectiva que assume o documentário como um discurso completamente sóbrio, falha no entendimento das raízes profundas da não-ficção, porque é o seu estado histórico distinto que distingue documentário de ficção. Ele conclui dizendo que “o documentário partilha o estado de todos os formatos discursivos no que diz respeito ao seu carácter figurativo”. Diz, também, que todas as formas de discurso, incluindo o documental, são de alguma forma fictícias, se não forem ficcionais (Renov, 1993: 8).

Renov propõe uma categorização baseada no processo específico de composição, função e efeito, baseados em quatro tendências ou estéticas fundamentais, e funções retóricas. São as seguintes:

- 1. Documentar, revelar ou preservar. Esta função mimética é comum a todo o filme, e é associado ao género documental. Esta categoria poderá incluir documentários antropológicos ou etnográficos (representados por Robert Flaherty) e até diários pessoais.**

- 2. Persuadir ou promover. A função retórica proposta por Renov, isto é, a procura por técnicas de persuasão estéticas e argumentativas para realizar objetivos sociais e pessoais. Alguns exemplos incluem a escolar britânica e o documentário do estilo de Grierson, mas podem incluir também “Nuit et Brouillard”²⁰, by Alain Resnais, porque para Renov persuadir é uma técnica que atravessa todas as outras funções.**
- 3. Analisar e interrogar. A mimética e função racional que é mais como um reflexo “cerebral”, no qual a atitude estética pretende ativar o envolvimento da audiência. Este modelo inclui documentário produzidos pelas escolas do Direct Cinema e do Cinéma Vérité, apesar desta função ser encontrada também em documentário pioneiros, como os realizados por Dziga Vertov, ou documentaristas como Alain Resnais e Chris Marker.**
- 4. Expressar. Esta é a função estética, relacionada com o formato documental, da própria realidade, mas tem sido até à data a mais rejeitada proposta científica. A função estética é predominante em várias escolas, como as avant-garde, quando o documentário é similar às artes pictóricas ou à poesia, ou os documentários antropológicos de Robert Flaherty.**

Renov reconhece que estes métodos não são específicos ao documentário, ou exclusivos de tudo o que não é documental, mas ele argumenta que serão um testemunho da riqueza histórica e variedade de formatos de não-ficção nas artes visuais, e nas suas possibilidades retóricas.

1.3.3. NICHOLS

No seu livro *Introduction to documentary* (2001), Nichols argumenta que a voz do documentário é oratória: a voz do documentarista adota uma

- http://www.youtube.com/watch?v=Mgc03II_uGM - “Nuit et Brouillard” por Alain Resnais (cenas 1 e 2)

posição relativamente aos aspetos históricos do mundo. Esta posição contradiz os aspetos do mundo que estão abertos ao debate. Nichols aponta que este modo de representação requer uma forma de falar que é fundamentalmente lógica e narrativa. É uma retórica, apesar de a associar com argumentação, e de claramente a separar de discursos científicos ou literários, que estão igualmente presentes (Nichols, 2001:49). Existem seis modos de representação do documentário descritos por Nichols:

- 1. O modo expositório, que é associado com o documentário clássico, e baseado na ilustração de um argumento através da utilização de imagens. É um modo retórico, direcionado ao espectador, utilizando títulos textuais ou frases para guiar a imagem ou enfatizar a ideia de objetividade e argumentação lógica. Ele surgiu da decepção causada pela má qualidade de filmes de ficção que visavam o entretenimento. São exemplo deste modo as expedições socio-etnográficas (antropologia em filmes documentais, especialmente o trabalho de Robert Flaherty) e o movimento britânico (objetivos sociais no cinema documental, liderado por John Grierson e pelos documentaristas da escola britânica).**
- 2. O modo poético, cuja origem é ligada ao aparecimento de cinema artístico avant-garde, e isso é a razão pela qual utiliza muitos dos instrumentos de outros tipos de arte (fragmentação, impressões subjetivas, surrealismo, etc.). Visa criar um humor e tom específicos, ao contrário de informar o espectador. Este modo inclui o avant-garde dos anos 20 e 30 (o objetivo estético do filme documental liderado por Walter Ruttmann, Jean Vigo e Joris Ivens) e os filmes aproximados à arte e ao neorealismo (o propósito artístico e poético da linguagem documental com contribuições de Arne Sucksdorf e Bert Haanstra).**
- 3. O modo reflexivo, cujo propósito é aumentar a consciencialização do público sobre os meios de representação em si e dos instrumentos que lhe permitiram autoridade. O filme não é considerado uma janela para o mundo, mas sim considerado como uma construção ou**

representação desse mundo, com a finalidade de conseguir com que o espectador adote uma posição crítica relativamente a qualquer forma de representação. É o modo mais introspectivo, utilizando muitos dos recursos encontrados noutra tipo de documentos, levando-os ao limite, para que a atenção do espectador seja focado em ambos o recurso e o efeito. Este modo inclui notícias documentais dos primeiros anos do século XX, na Rússia (o objetivo ideológico no filme documental, liderado por Dziga Vertov) e alguns autores mais recentes como Jill Godmilow e Raul Ruiz.

- 4. O modo observacional, que é representado pelos movimentos Cinema Verite francês e Direct Cinema norte-americano, que apesar das grandes diferenças, ambos beneficiaram igualmente dos desenvolvimentos tecnológicos do início da década de 60 (equipamento leve, portátil e síncrono). Juntamente com um conjunto de teorias narrativas e cinematográficas mais coerentes, permitiram uma abordagem diferente ao sujeito de estudo, e os realizadores priorizavam uma observação direta e espontânea da realidade. Este modo permitiu ao realizador documentar realidade sem se envolver pessoalmente no que as pessoas estavam a fazer quando não estavam a olhar para a câmara. É de interesse particular o movimento Cinema Verite na França e o movimento Direct Cinema nos Estados Unidos da América (o foco sociológico do filme documental liderado por Jean Rouch e Edgar Morin).**
- 5. O modo participativo (nas suas origens interativas) é essencialmente utilizado em filmes etnográficos e investigação participativa das teorias sociais, apresentando um relacionamento entre cineasta e o sujeito que está a ser filmado. O realizador transforma-se num investigador que entra em território desconhecido, participa nas vidas dos outros e ganha uma experiência direta, refletida no filme. O documentário participativo torna mais clara a perspectiva do realizador, envolvendo-o no discurso que está a ser produzido. Ele poderá, também, transformar-se no narrador da história ou explicar o que aconteceu por meio de testemunhas e/ou peritos. Estes**

comentários são, muitas vezes, adicionados a filmagens de arquivo para facilitar reconstruções de eventos.

- 6. O modo performativo reconhece os aspetos emocionais e subjetivos do documentário, apresentando ideias como parte do contexto, assumindo significados diferentes conforme o espectador ou a pessoa. São filmes de natureza autobiográfica. Alguns exemplos referidos por Nichols incluem: “Roger and me”²¹ de Michael Moore (1989) e “Paris is Burning”²² de Jennie Livingston(1990).**

Resumindo, Nichols diz que cada modo utiliza recursos narrativos e realistas de formas diferentes, e utiliza ingredientes comuns para a produção de vários tipos de texto com questões éticas, estruturas textuais e expectativas padrão entre os espectadores.

A tabela da página seguinte apresenta uma comparação das características principais da categorização proposta por Bill Nichols.

- <http://www.youtube.com/watch?v=xPNmHPjkxdk> - trailer do filme “Roger and Me” de Michael Moore
- <http://www.youtube.com/watch?v=pWuzfleTFAQ> - documentário “Paris is Burning” de Jennie Livingston

MODO	DEFINIÇÃO	VANTAGENS	DESVANTAGENS	EXEMPLOS
Expositório	A informação é apresentada de forma direta. A audiência é reconhecida normalmente com um tipo de narração e/ou testemunho tipo “voz de Deus”.	Desde que o narrador seja bem informado e carismático para documentar os factos, a mensagem será mais bem recebida pela audiência.	Alguns espectadores não recebem bem o elemento narrado deste tipo de documentário, e os que recebem melhor os elementos visuais não beneficiarão deste tipo de documentário, considerando-o fastidioso.	“Planet Earth”; “The Living Planet - The Frozen World”
Poético	Representa a realidade de uma forma desenhada para manipular a audiência em direção de uma reação emocional, isto é, através da utilização de música ou de montagem de edição não-diegética.	Através da incorporação seletiva de informação, os que favorecem o tema desenvolvido serão os que concordarão mais rapidamente com os termos sugeridos. Aceltação automática do documentário pela audiência.	Devido ao ponto de vista tendencioso, quem não demonstrar interesse pelo tema terá uma opinião negativa, devido à falta de contra-argumentação e conhecimento apresentados no documentário, baixando a aceitação pela audiência devido à falta de outras perspectivas relacionadas com o tema.	“Man with a movie camera”; “Baraka”
Reflexivo	Representa a consciência de que o filme vai construindo a sua própria realidade.	Tem a capacidade de apresentar as verdades “extremas” que não são necessariamente presenciadas no dia-a-dia que, apesar de serem for a do vulgar, poderão aumentar a sensibilidade e gravidade dos eventos.	Os elementos não tendenciosos deste tipo de documentário, muitas vezes, podem excluir pontos factuais necessários para se tomar uma decisão informada sobre o assunto.	“Gotye making mirrors”
Observacional	Desenvolvido nas décadas de 50 e 60 com câmaras handheld e cenas longas. A audiência não deverá estar consciente do realizador; Este tipo de documentário pretende captar a realidade à medida que se vai desenrolando.	O aspeto emocional deste modo apela a um tipo de audiência mais sensível, mas mesmo o espectador menos emocional poderá ainda sentir o impacto causado pelas filmagens de acontecimentos “reais”.	As filmagens não tendenciosas não permitem que o documentário mantenha o controlo, o que poderá levar a um argumento fraco, levando-o possivelmente a não apresentar imagens factuais e visualmente estimulantes.	“One Born Every Minute”
Participativo	O documentarista entrevista e interage com os participantes.	Através da utilização de veículos-chave, associados ao tema, cria grandes expectativas.	As filmagens não tendenciosas levam a uma falta de controlo por parte do documentarista, o que poderá levar a um fraco argumento, levando-o possivelmente a não apresentar imagens factuais e visualmente estimulantes.	“Time Team”; “Afghanistan”

<p>Performativ o</p>	<p>Representa a realidade tendo em conta o estilo, evocando o estado de espírito dos filmes de ficção para encorajar o envolvimento da audiência. Muitas vezes é um conto autobiográfico dos acontecimentos.</p>	<p>Os documentários são fáceis de entender devido à visão do documentarista ser estreitamente direcionada ao espectador.</p>	<p>Este estilo de documentário de introspeção é considerado pretensioso devido ao facto de ser focado no documentarista. Pode, também, ser considerado fastidioso devido á apresentação de um único ponto de vista.</p>	<p>“Super-Size Me”; “An Inconvenient Truth”</p>
---------------------------------	---	---	--	--

Tabela 1 - categorização proposta por Bill Nichols

Torna-se claro que as categorias estudadas por Barnouw, Renov e Nichols estão incompletas e apresentam algumas inconsistências, que é o que acontece com qualquer classificação que se pretenda estabelecer.

Tendo isso em consideração, assume-se que o documentário tem vindo a ser definido de forma vaga desde a sua origem. No género documental a realidade é, aparentemente, transparente, pura, sem manipulação, contrastando com o cinema de ficção. A coexistência do género documental e da ficção no cinema moderno ultrapassou limites éticos e estéticos de ambos os géneros, e chegou a um ponto onde os limites entre realidade e ficção são desconhecidos. Um exemplo deste conceito é o estilo mockumentary, uma das primeiras manifestações de convergência entre documentário e ficção.

1.4. INTERNET E INTERACTIVIDADE

Ao longo das duas últimas décadas a convergência das tecnologias da informação e da comunicação produziu uma coleção diversificada de formatos a que chamamos de “media interativos”. Segundo Rafaeli (1988), são inúmeros os exemplos de media interativos: hipermédia, jogos de vídeo, TV interativa. Assim, um “sistema interativo” seria aquele em que a informação produzida resulta de um “diálogo” com o utilizador.

Interação envolve a capacidade de mudar o raciocínio do utilizador, de o interromper e de o surpreender proporcionando situações inesperadas. Para Kay (1991): "The model-building capabilities of the computer should enable mindlike processes to be built and should allow designers to create flexible 'agents'. These agents will take on their owner's goals, confer about strategies (asking questions of

users as well answering their queries) and, by reasoning, fabricate goals of their own".

Os seres humanos interagem constantemente com o ambiente circundante. A interação é o modo normal de enfrentar a maioria das ocorrências no quotidiano da nossa existência. Por outro lado, a interação entre seres humanos pode ter vários graus de intensidade. A informação auditiva e visual é utilizada em variados graus e em diversas combinações para responder a necessidades diferentes.

Em último caso, a questão da interatividade coloca-se ao nível da eficácia dos atuais sistemas interativos. Os nossos sentidos não estão separados; vivemos num mundo integrado e multi-sensorial em que a maioria dos objetos e eventos são percebidos através da interação de duas ou mais formas de comunicação.

Stewart Brand avança com uma definição de interação que atribui a Andy Lippman: "Uma actividade mútua e simultânea, por parte de ambos os participantes, em geral trabalhando com o mesmo objectivo, ainda que não necessariamente".

A definição refere-se à interação com um sistema computadorizado. Mas a essência dos princípios diz respeito à interação com o conteúdo ou com outros na internet.

Portanto, a comunicação na internet precisa não só de ser aberta, mas também verdadeiramente interativa no sentido mais amplo, para alimentar a comunidade visual.

Entre as diferentes plataformas tecnológicas que surgiram e se foram desenvolvendo, ao longo dos últimos anos, destaca-se a World Wide Web. A Web surgiu em 1991 nos laboratórios do CERN (Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear), criada por Tim Berners-Lee,

através de uma integração em rede de todos os computadores ligados à Internet, fazendo com que cada computador fosse uma espécie de arquivo nessa mesma rede. Desta forma, toda a informação estaria interligada e armazenada, acessível a partir de qualquer computador ligado à Internet.

Castells (1996) diz que “as redes não são apenas uma nova forma de organização social, mas se tornaram um traço-chave da morfologia social” (p. 18), e é daí que surge a teoria sistemática da sociedade da informação, partindo dos efeitos fundamentais da tecnologia da informação da sociedade atual.

Com a alteração dos padrões de consumo introduzidos pela Internet, o consumidor tem a possibilidade de ver o que quer, quando quer e na ordem em que quer. O espectador deixou de ser um espectador passivo, e passou a ser um espectador ativo e participante.

As funcionalidades da Web 2.0 permitem uma construção de narrativas interativas, não-lineares, possibilitando a sua partilha entre produtores e utilizadores. Assim, o aparecimento e as funcionalidades da Web 2.0 é um fator importante desta nova era tecnológica, permitindo uma partilha e uma interatividade que influenciam a distribuição e criação/desenvolvimento dos conteúdos documentais.

1.4.1. CONTEXTO E EVOLUÇÃO DA INTERNET

No final dos anos 50, os EUA formaram uma instituição de investigação, a qual designaram por ARPA (Advanced Research Project Agency).

O objetivo desta instituição, parte integrante do Departamento de Defesa dos EUA, era a implementação de uma rede de comunicações, entre os locais mais críticos do sistema de defesa Norte-Americano. A rede de comunicações deveria ser robusta, para que, em caso de ataque nuclear, com a consequente destruição maciça de parte da rede, a comunicação fosse possibilitada e fluísse sem problemas entre as regiões não afetadas.

Para satisfazer estas necessidades, os dados, eram divididos em pacotes que seriam encaminhados, de forma instantânea, por um dos vários caminhos que estivessem disponíveis. Com a divisão dos dados em pacotes, os diferentes pacotes poderiam seguir caminhos diferentes e independentes, cujo ponto comum era o seu destino. Esta rede experimental designou-se por ARPANET, e foi criada na década de 70.

O nome INTERNET começou apenas a ser utilizado em meados de 1973. Isto porque, no ano de 72, tinha-se iniciado na ARPA a investigação do conceito "internetworking", uma forma de interligação de redes.

Nos anos de 1980 e 1981 misturam-se três mundos distintos: militares, cientistas e universidades. Esta mistura surge como consequência da criação de duas redes ligadas a instituições universitárias e científicas americanas: a BitNET (Universitária) e a CSNET (científica), que potenciaram o aparecimento de uma rede alargada com múltiplas aplicações. Em 82, os protocolos usados nestas redes foram firmados no padrão TCP-IP. A Internet foi então definida como o conjunto das redes que utilizavam protocolos TCP-IP. Na Internet cada máquina tinha um endereço (endereço IP), que a identifica ainda hoje, univocamente na rede.

Em 1990 surge nos EUA o primeiro Internet Service Provider comercial, e a ARPANET deixa formalmente de existir. Em 1991 Tim Berners-Lee do CERN, na Suíça, apresentou um novo sistema de informação baseado na Internet. Este novo sistema de informação designou-se por World Wide Web. O conceito mais importante a reter é que a World Wide Web (muitas vezes designada apenas por Web) não é uma rede por si só, como a Internet, mas uma série de programas de software. Estes programas podem ser usados em diferentes redes de computadores, ou usados em computadores que não façam parte de uma rede. A World Wide Web provocou um aumento exponencial do tráfego na Internet. Ao ser encarada como uma forma global de divulgação de mensagens, reforçou, a partir de 1993, a vertente comercial da Internet, provocando uma verdadeira explosão no consumo de informação digital.

1.4.2. REVOLUÇÃO E LINGUAGEM DOS NOVOS MEDIA

A primeira grande revolução na comunicação aconteceu quando o homem desenvolveu a linguagem, para poder comunicar com a sua espécie a fim de sucederem na luta pela sobrevivência. A linguagem permitiu que a humanidade conseguisse transmitir o conhecimento adquirido, aperfeiçoando a forma de apreender o mundo pelas primeiras comunidades. Alguns séculos mais tarde, a linguagem codificou sons em símbolos, e posteriormente em alfabetos, sendo a base da civilização como a conhecemos hoje. O conhecimento sobrevive ao tempo através da escrita. A mensagem existe independente do emissor, e pode ser recebida, por quem saiba decifrar o código, a qualquer momento. A escrita permite a organização linear do pensamento que é a base da inteligência e cultura nos séculos seguintes. Permitiu, igualmente, o desenvolvimento da ciência com a criação e documentação do

conhecimento científico. Por sua vez, a ciência permitiu a reconfiguração e mediação do espaço. A medição de distância passou a ser possível medir. A escrita teve tamanho impacto na vida do homem, facto que é comprovado pelos historiadores ao determinarem o fim da pré-história e o início da História pela provável data da invenção da escrita.

Neste final de século, assistimos a uma revolução semelhante com o aparecimento de um novo e mais completo meio de comunicação que é a Internet - o primeiro meio a conjugar/remediar duas características dos meios anteriores (interatividade e massividade). É, ao mesmo tempo, emissor e recetor da mensagem. É a concretização da aldeia global de McLuhan, mas muito além do que ele alguma vez perspectivou. O aparecimento deste novo meio de comunicação veio modificar diversos paradigmas: o paradigma do pensamento linear é ultrapassado por um novo paradigma, o paradigma do pensamento hipertextual. O paradigma do pensamento hipertextual é organizado em associações complexas, sendo muito mais completo como forma de descrever e explicar os fenómenos. Como meio de comunicação, a internet veio preencher uma lacuna na Sociedade da Informação, imaginada e criticada por pensadores como Castells (1999). A informação passa a constituir uma fonte de poder. E o ciberespaço passa a ocupar um papel fulcral na nova sociedade, assumindo-se como o núcleo da revolução deste século. O que é o ciberespaço? O ciberespaço é um “não-lugar”; não é um lugar concreto, ou físico, mas é, contudo, real.

A Internet, especificamente o que ela proporciona - comunicação mediada por computador, pode ser considerada como a mais profunda revolução na comunicação desde a invenção da escrita.

Para McLuhan, os meios de comunicação são extensões das competências naturais dos seres humanos. A televisão permite-nos ver através dela, é uma extensão dos nossos olhos. Ou seja, a televisão mostra o que não podemos ver fisicamente. A rádio permitia a transmissão de notícias que desconhecíamos, como extensão dos nossos ouvidos. O telefone permitia comunicação à distância, levando a voz através da distância. Era uma extensão da nossa voz. Contudo, a internet permite a extensão de diversas capacidades. Para além de vermos o mundo que os nossos olhos não veem naturalmente, podemos também interagir a um nível virtual, construir pensamentos não-lineares, conversar com quem não conhecemos, ouvirmos o que queremos. Em suma, podemos interagir.

A internet é uma convergência de médias. O computador permite-nos ver programas de televisão, ouvir rádio, ler jornais. Todos os media tradicionais convergem num só média que oferece interatividade. A possibilidade de difusão de mensagens e ideias através de email, listas de discussão, websites, chats, redes sociais, etc., é ilimitada, e o indivíduo assume simultaneamente o papel de emissor e receptor.

A influência de um meio de comunicação na sociedade tem como característica principal a redução de distâncias, permitindo a aproximação entre indivíduos. Com a internet, esta distância é, cada vez mais, encurtada. Temos acesso a informações de lugares distantes, mas agora é-nos também possível alterar essas informações.

No ciberespaço, a distância geográfica é pulverizada pela comunicação, possibilitando a interação com elementos que estão localizados a milhares de quilómetros. A nossa noção de espaço vai-se modificando gradualmente e drasticamente. Podemos considerar uma transformação da aldeia global a comunidade global.

Segundo Manovich, a digitalização da cultura não permite apenas a emergência de novas formas culturais (como videogames e mundos virtuais), como redefine algumas já existentes (como a fotografia e o cinema).

Podemos pensar o conceito de cultura da informação (Manovich 2002) paralelamente ao conceito de cultura do visual. Inclui as formas como os diferentes websites culturais apresentam informação.

Manovich considera o conceito de “novo media” como uma deslocação de toda a nossa cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador, o que, para ele, significa que estamos a meio de uma revolução dos novos media, considerando-a mais intensa que as revoluções prévias (impressão, no séc. XIV, ou fotografia, no séc. IX) e que, só agora, começamos a sentir os seus efeitos iniciais.

1.4.3. Web 2.0 e a sua influência no audiovisual

A segunda geração da Web 2.0, cuja principal característica é a colaboração, tem como base essencial a democratização na utilização da rede, em que é possível aceder a conteúdos e, hoje em dia, também reorganizá-los e transformá-los, classificá-los e partilhá-los, possibilitando uma espécie de aprendizagem cooperativa, construindo, também, uma inteligência coletiva. (Lévy, 2007).

O'Reilly (2005), define Web 2.0 como:

“A mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicações que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem

melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva.” (O’Reilly, 2005).

O termo web 2.0 é um termo que claramente se enraizou (com mais de nove milhões de citações no google) na nossa cultura. No entanto, continuam a existir opiniões divergentes sobre o significado de web 2.0. Muitos consideram que é apenas um cunho do marketing sem qualquer significado, ao passo que outros aceitam o termo como uma nova convenção do conhecimento.

Web 2.0 é o termo popular para a tecnologia digital e aplicações como blogs, wikis, RSS. Tim O’Reilly é geralmente creditado com a invenção do termo, depois de uma conferência realizada em 2004, que lidava com conceitos e questões relativamente à Web da próxima geração.

Existe, no entanto, uma disputa sobre se O’Reilly terá sido ou não responsável pela introdução do termo, uma vez que Joe Firmage, por exemplo, utilizou o termo Web 2.0 para descrever a World Wide Web como uma plataforma, em 2003.

Uma das diferenças mais significativas entre Web 2.0 e a World Wide Web tradicional (referida como Web 1.0) é uma crescente colaboração que se nota entre utilizadores da Internet.

Não existe uma demarcação clara entre tecnologias, hardware e aplicações da Web 2.0 e da Web 1.0. A distinção é, em grande parte, subjetiva. Algumas das características que podem ser utilizadas para descrever a Web 2.0 são as seguintes: blogging, Ajax e outras novas tecnologias, Google Base e outros serviços Web gratuitos, RSS²³,

- Muitas vezes chamado de Really Simple Syndication, usa um conjunto de formatos padrão de feed da Web para publicar informações actualizadas com frequência: entradas de blog, notícias, áudio, vídeo. Um documento RSS ("feed") inclui texto integral ou resumo, e metadados (data de publicação e o nome do autor).

Bookmarking social²⁴, wikis e outras aplicações de colaboração, conteúdo dinâmico em websites (em oposição a conteúdo estático), enciclopédias e dicionários interativos, facilidade na criação, modificação ou eliminação de dados, por utilizadores individuais.

Segundo Jenkins, desde a introdução da web 2.0, ela transformou-se numa lógica cultural online, num conjunto de práticas que procura captar e explorar a cultura participativa.

É na perspectiva da partilha e da produção de conteúdos pelo utilizador que a Web 2.0 é significativa, uma vez que permite uma reorganização de relacionamentos entre produtores e audiências na Internet, permitindo, também, um conjunto de abordagens adotado por empresas que procuram canalizar a criatividade em massa e coletividade.

A Web 2.0, juntamente com o aumento da banda da Internet, permitiu a interatividade entre utilizador e conteúdo fornecido pelos criadores de ambos os formatos (documentários televisivos convencionais e programas documentais não convencionais online).

Na sua obra *Remix*, Lawrence Lessig (2008) descreve a cultura contemporânea como sendo moldada pelas interações complexas entre uma economia de “partilha” (que ele ilustra através duma referência à wikipedia) e uma economia “comercial” (que ele discute com os exemplos da Amazon e do Netflix).

Para Lessig, o caminho é a exploração de vários pontos de intersecção entre os dois sistemas. Ele fala de uma “terceira economia”, uma espécie de híbrido entre as duas referidas

- Um serviço de bookmarking social é um serviço on-line centralizado que permite aos utilizadores adicionar, anotar, editar e partilhar bookmarks de documentos web.

anteriormente, que ele considera vir a dominar o futuro da web. (177-178).

1.4.4. Convergência tecnológica e cultura da participação

“Estamos a entrar na era onde os media estarão em todo o lado, e nós utilizaremos todo o tipo de media, um em relação ao outro...”

Henry Jenkins, “Convergence? I Diverge” (2001)

O que é a convergência dos media?

A combinação de novos e velhos media numa única peça, a junção de diferentes tipos de media em produtos ou tecnologias é uma convergência.

A cultura de convergência é a ideia de que os media combinam-se num novo tipo de media, é o desenvolvimento moderno de media num mundo que se encontra em constante mutação.

É um conceito bastante discutido por Henry Jenkins. Ele diz que “não existirá nunca uma única caixa preta a controlar os media”.

Jenkins acredita que o processo é muito mais complexo do que juntar tudo numa “única caixa”. Ele distingue cinco processos distintos: tecnológico, económico, global, social e cultural.

Henry Jenkins diz que “a convergência dos media é um processo em desenvolvimento, ocorrendo em várias intersecções das tecnologias dos media, indústrias, conteúdos e audiências”.

Convergência tecnológica

Quando palavras, imagens e sons são transformados em informação digital, as potenciais relações entre esses artefactos são potencializadas, permitindo que fluam entre plataformas.

Isto é a conversão de media em tecnologia digital. Por exemplo, ler um livro online é a convergência de um media (um livro) numa nova tecnologia. Desta forma, podemos concluir que os “novos” media não são particularmente novos, e sim um desenvolvimento dos media já existentes, com a ajuda desta convergência.

Convergência económica

É a ligação entre empresas e media. Por exemplo, a Time Warner que controla livros, jogos, web, música. Isto resulta numa exploração transmediática de marcas, incluindo Star Wars, Tomb Raider, Harry Potter (que são conhecidos pelos filmes, jogos e livros). Todos têm vários formatos de media associados com o produto original, como forma de expansão da potencial audiência, e saturação dos mercados.

Convergência social

Jenkins acredita que a convergência social é um processo que acontece quando as pessoas processam informação elas próprias. Um exemplo utilizado por Jenkins é o de uma criança que vê um jogo de baseball na televisão, ouve música na rádio, utiliza o processador de texto para escrever um trabalho, e escreve um email aos amigos.

Convergência global

Henry Jenkins considera que a convergência global é um hibridismo cultural que resulta da circulação internacional de conteúdos media. Por exemplo, o cinema popular asiático tem vindo a modificar intensamente o entretenimento lançado por Hollywood. Para além

disso, a indústria musical tem vindo a crescer devido à convergência dos media a uma escala global.

Convergência cultural

Quando os consumidores editam, anotam e criam conteúdo. Exemplos deste processo incluem as redes sociais, websites ou wikis. A convergência cultural define o contacto e a interação entre um ou mais países. É a expressão de novas formas de criatividade nas intersecções de várias tecnologias mediáticas, indústrias e consumidores. A convergência cultural é o fluir de conteúdos através de plataformas de media diferentes e a cooperação entre indústrias multimédia.

A TV é uma convergência cultural de media e cinema, uma vez que podemos ver filmes na televisão. A TV também se tem adaptado na produção de programas que são exemplo de uma cultura da participação. Esta cultura da participação tem vindo a modificar as audiências, no sentido que a audiência não é apenas espectadora, mas tem também a oportunidade de dar feedback sobre o programa.

Sumarizando, a convergência dos media permitiu que os media se tornassem numa grande parte das nossas vidas. Através dos cinco tipos de convergência diferentes propostos por Jenkins podemos perceber como os media nos afetam de formas diferentes, e como os media se têm vindo a desenvolver ao longo dos anos. Estas diferentes formas de convergência dos media estão a guiar-nos por um período de transição e transformação que afetará vários aspetos das nossas vidas.

1.5. DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO

O que distingue um documentário de outro gênero audiovisual é a origem do som e das imagens que ele apresenta; elas não terão sido produzidas para concretizar o documentário. São elementos que já fazem parte da ação e devem replicar o que aconteceu no momento (Nichols, 2001:35).

Ondi Timoner é uma documentarista que se encontra atualmente a realizar e a produzir uma docu-série e canal web chamado A Total Disruption²⁵, que ela descreve como “constantly releasing documentary” (documentário que está a ser constantemente a ser lançado).

Os efeitos do documentário interativo nas narrativas convencionais como formato assertivo dos novos media engloba um “desafio fundamental ao princípio da narrativa coerente, que é essencialmente característica do documentário tradicional” (Whitelaw, 2002).

1.5.1. Um gênero emergente

De acordo com Aston e Gaudenzi, uma vez que se trata de um gênero emergente, serão encontradas várias definições e pontos de vista. Qualquer projeto que pretende documentar o que é “real” e o faz através de tecnologia digital interativa pode ser considerado como um documentário interativo. Vários destes projetos são descritos e denominados de diferentes formas (web-docs, cross-media docs, cross-platform docs, locative docs, docu-games, instalações, digital performative doc, apenas para catalogar alguns). Para as autoras, a

- <http://atotaldisruption.com/> - “A Total Disruption”

ligação entre a tecnologia digital interativa e a prática documental é o que realmente interessa.²⁶

1.5.2. Abordagem e definição de documentário interativo

Na sua obra “Introduction to documentary”, Bill Nichols começa por dizer que “todo o filme é um documentário” (Nichols, 2001:1), afirmando que cada filme pode ser dividido em duas categorias distintas: documentário de autorrealização e documentário de representação social (que conhecemos por ficção e não-ficção).

De acordo com Nichols, a realidade não é apenas uma palavra-chave que ajuda ao entendimento do que é o documentário. A subjetividade assume igualmente um papel importante. O que parecia ser um género dedicado à verdade, aos factos, deixa muito espaço de manobra no conceito de interpretação do que é real.

1.5.3. Modos de interação

Sandra Gaudenzi categoriza o documentário interativo em quatro modos de interação (Gaudenzi, 2009: online), tendo como base os seis modos de representação propostos por Bill Nichols (Nichols, 2001:99). Os quatro modos de interação que Gaudenzi propõe são o modo conversacional (conversational mode), o modo hipertextual (hitchiking/hypertext mode), o modo participativo (participative mode) e o modo experiencial (experiential mode), que ela desenvolveu e discutiu amplamente na sua tese de doutoramento.

²⁶ <http://i-docs.org/> - **Judith Aston and Sandra Gaudenzi**

Modo Conversacional (Conversational Mode)

A interação que constitui o modo conversacional é baseada na ideia de Lippman sobre conversa. Ele considera que uma conversa deve ser ininterrupta, um pedido irrespondível deve levar a uma transição suave, as frases devem ser decididas no momento, e devem parecer imprevisíveis, e a conversa deve parecer potencialmente interminável. Ele realizou o projeto Aspen Movie Map²⁷, um espaço de viagem virtual que permitia ao utilizador conduzir numa representação digital da cidade de Aspen. A ideia por trás do projeto era possibilitar uma interação entre utilizador e software. Apesar das habilidades computacionais serem limitadas nessa altura, era uma forma de descrever a realidade, através da sua simulação.

Modo hipertextual (Hitchhiking/Hypertext Mode)

Este modo, conhecido também como hipertexto, é provavelmente o mais comumente utilizado na criação de documentários interativos. A ideia por detrás deste modo é relativamente antiga, e é baseada na ideia de criação de uma narrativa não-linear reorganizando blocos de texto através de uma estrutura arborescente que permitisse a navegação do utilizador. A sua natureza fechada faz deste um modo perfeito para o autor que pretende controlar a fluidez da informação, obrigando o utilizador a explorar todas as possibilidades. De facto, o utilizador podia apenas navegar de nó para nó, semelhante à navegação na Internet. Esta é outra razão que tornou este modo popular: ele explora affordances²⁸ da Internet. O controlo sobre a narrativa e sobre as convenções da Internet fez deste modo um dos mais utilizados em documentários interativos, apesar da interatividade ser bastante limitada.

- <http://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU> – Aspen Movie Map de Lippman

- Qualidade de um objecto, ou um ambiente, que permite a um indivíduo executar uma ação.

Modo participativo (Participative Mode)

O modo participativo é caracterizado por ser aberto à contribuição do utilizador. Não é um sistema fechado desenhado pelo autor. Agora, o utilizador tem a oportunidade de adicionar os seus próprios blocos de texto para criar uma narrativa e, por conseguinte, a sua versão da realidade. A proliferação de telemóveis com câmara e de redes wi-fi tornaram este processo natural e rápido. Milhões de potenciais realizadores estão prontos não só a serem influenciados pelo sistema, mas preparados para influenciar a realidade que é narrada. O utilizador transforma-se e faz, agora, parte da narração, alterando a sua atitude relativamente à realidade. A base de dados está em contínuo crescimento, criada pelo utilizador.

Modo Experiencial (Experiential Mode)

O desenvolvimento de telemóveis com GPS incorporado causou um deslocamento da atenção de uma dimensão privada e solitária de interação a favor de uma interação pública e localizada. Graças às tecnologias de localização, o utilizador pode agora explorar o espaço, abandonando o virtual e imergindo no espaço físico, experimentando-o, criando uma espécie de interação que é imprevisível, baseada em diferentes variáveis (não são variáveis desenhadas pelo autor, mas aquelas que existem na realidade). A negociação da realidade é agora mediada de forma diferente, por um meio diferente, quer permite uma interação que não responde apenas às lógicas virtuais, mas também responde às lógicas físicas, fazendo com que o utilizador possa experimentar o espaço que está a ocupar, adicionando uma nova camada de percepção, a camada da realidade, mudando drasticamente a experiência do utilizador.

A tabela seguinte sumariza os modos de interação em documentários interativos propostos por Sandra Gaudenzi.

Modes	Interactive documentary examples	Logic of interactivity (different sources)	Function of the user (Aarseth)	Role of the author
Conversational mode (Metaphor = Conversing)	<ul style="list-style-type: none"> • the Aspen Movie Map (1980) by MIT • Sim City (1989) <p>by Will Wright</p> <ul style="list-style-type: none"> • JFK Reloaded (2004) <p>by Traffic Software</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gone Gitmo (2007) <p>by Nonny de la Pena</p>	<p>Inspired by Andy Lippman's 5 corollaries:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. interruptability 2. graceful degradation 3. limited look ahead 4. no default 5. Impression of infinite database 	<p>Explorative</p> <p>Role playing</p> <p>Configurative</p>	<p>To create a world, its rules and the user's agency</p>
Hitchhiking / hypertext mode (Metaphor = Hitchhiking)	<ul style="list-style-type: none"> • Moss Landing (1989) by Apple • M.MediaLab • Forgotten Flags (2007) by Florian Thahofer • Journey to the End of the Coal (2008) by Honkytonk Films 	<p>Inspired by Turing's algorithmic computation:</p> <ul style="list-style-type: none"> • limited storage • computation is closed • behavior is fixed 	<p>Explorative</p>	<p>To create possible paths within a closed database</p>
Participatory mode (Metaphor = Building)	<ul style="list-style-type: none"> • Boston Renewed Vistas (1995-2004) <p>by Davenport</p> <ul style="list-style-type: none"> • 6 Billion Others (2008) • Global Lives <p>(2009-ongoing) by David Harris</p>	<p>Inspired by :</p> <ul style="list-style-type: none"> • interruptability • evolving database 	<p>Explorative</p> <p>Configurative</p>	<p>To create the condition to populate a database and decide what to do with the database</p>
Experiential mode (Metaphor = Dancing)	<ul style="list-style-type: none"> • Greenwich Emotion Map (2005-6) <p>Christian Nold</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rider Spoke (2007) <p>Blast Theory</p>	<p>Inspired by:</p> <p>interactive computation (or the Super-Turing computation)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interaction with the world • infinity of memory and time resources • evolution of the system 	<p>Explorative</p> <p>Role Playing</p> <p>Configurative</p> <p>Poetic</p>	<p>To design experiences in a dynamic environment</p>

Tabela 2 - Modos de interação em documentários interativos propostos por Sandra Gaudenzi

1.5.4. Distinção entre documentário linear e documentário interativo

O ponto comum entre documentário interativo e documentário linear é a ambição de representar a realidade, de lidar com o mundo tentando exercer o mínimo de controlo possível. No documentário interativo o utilizador interage com a realidade cognitivamente e fisicamente. Em alguns casos, o utilizador cria a sua própria versão da realidade, saindo do ato passivo de visualização em direção ao papel ativo de criação. Isto remete-nos para outro fator importante, o meio. Cada meio tem a sua própria peculiaridade que transforma inevitavelmente o objeto representado. McLuhan diz que o meio é a mensagem, porque é o meio que molda e controla a escala e a forma de associação e ação humanas (McLuhan, 2004:130). A verbalização oral tem um potencial de interação, assim como a palavra escrita e o meio digital. Obviamente que a escolha do meio utilizado por um documentário interativo cabe ao autor que, em semelhança com o documentário linear, assume um papel relevante em moldar e negociar a realidade do que está a ser representado. O autor pode ser considerado como designer da experiência interativo. A narrativa não-linear assume comando no que diz respeito à filmagem e edição, sendo responsável pela transmissão da mensagem que depois será interpretada pelo utilizador. Nos documentários interativos esta linha divisória (de autoria ou papel do autor) tornou-se turva.

1.6. A NARRATIVA

A narrativa visual como estilo permite uma grande variedade na metodologia de apresentação. Tal narrativa pode tomar a forma de um filme, banda desenhada, ou simplesmente uma série de imagens. Mesmo dentro de categorias, os artistas têm espaço para experimentação. A categorização ampla de narrativa visual permite

aos realizadores contar histórias sob diferentes ângulos utilizando uma vasta gama de métodos para comunicar os vários aspetos da narrativa.

As narrativas escritas e as narrativas visuais têm muito em comum, pois normalmente têm objetivos similares. Uma narrativa visual tem sempre o objetivo de comunicar a história assumindo um formato, tal como a narrativa escrita faz. Em muitos casos, a narrativa visual é utilizada para comunicar valores e ideais do artista ou do realizador. Tendem, também, a utilizar elementos do enredo similares, tais como personagens complexas, conflitos, e eventos que transformam e causam um maior desenvolvimento dos personagens.

Apesar da narrativa visual se basear principalmente em imagens para comunicar ideias, muitas vezes poderá incorporar outros media para enriquecer a história. Por exemplo, os filmes muitas vezes dependem da fala e de outros componentes de áudio, apesar da maior parte da ação ser naturalmente visual. Similarmente, uma banda desenhada é uma forma visual de narrativa que depende essencialmente de imagens, elementos importantes como o diálogo são apresentados em formato de texto.

1.6.1. DEFINIÇÃO DA NARRATIVA AUDIOVISUAL

A narrativa está situada num conjunto de outros dois processos para contar histórias: o lírico e o dramático. As várias formas da narrativa podem ser apresentadas em diferentes suportes de comunicação. A narrativa oral pode ser presencial ou à distância, utilizando o rádio ou o telefone. A narrativa escrita apresenta inúmeras variantes como a literatura clássica, as crónicas, a ficção científica, a escrita gravada ou impressa e todas elas dão conta da multiplicidade de abordagens narrativas. Ao longo dos tempos, nas diferentes culturas fazem parte

a literatura clássica e de ficção científica que pode ser transmitida em livros. Cada forma específica de narrativa tem a sua própria gramática de apresentação.

Uma narrativa implica pelo menos uma sequência de ações com um objetivo que acontece numa história que se desenrola num determinada espaço e tempo (Kilborn & Izod, 1997: 117).

1.6.2. A NARRATIVA INTERACTIVA

Uma narrativa interativa tem uma história central. Pode ser uma aplicação mobile, um livro, um website. Tem, igualmente, uma narrativa social. As vidas dos personagens expandem-se num espaço social partilhado onde a audiência pode aprender mais sobre eles e ficar mais envolvido pela história.

A narrativa interativa integra e encoraja a participação da audiência. O enredo desenvolve-se fora da história principal e utiliza um diálogo social para envolver os utilizadores com a história e com o seu resultado final. A narrativa interativa é uma história dinâmica que permite um envolvimento personalizado e encurta a separação entre realizador e espectador.

A entrega cross-platform da mesma narrativa é o foco principal da atividade. Recursos altamente interativos, normalmente implementados na web, são produzidos como espaços dedicados onde os utilizadores participativos podem discutir questões e expressar opiniões, diretamente (por exemplo, através de sugestões) ou indiretamente (por exemplo, ao jogar), no que diz respeito às temáticas abordadas pelo projeto. Normalmente existem como facetas desligadas do mesmo espaço na história, apesar da narrativa

e das comunicações mediáticas convergirem, existe um número crescente de instâncias onde as interações noutras plataformas são refletidas nas narrativas lineares apresentadas na televisão. No entanto, a ligação é assíncrona e realizada pelos autores das narrativas televisivas. Tais recursos interativos podem ser vistos como um meio de interação com narrações, mas, principalmente, não são muito diferentes do utilizador/espectador convencional.

1.6.3. LINEARIDADE, NÃO LINEARIDADE E INTERACTIVIDADE

Linearidade

Muitos documentários interativos recentes reagem e asseguram que o conteúdo é sempre sobre determinado, que cada clip, cada pedaço de conteúdo remonta à unificação da narrativa. Podemos navegar à vontade mas o tema nunca está para além de um clique de distância. As possibilidades para outros temas, outras interpretações, outras realidades, estão encerradas. Isto leva-nos a ter em conta o modo convencional, em que o público espera que o conteúdo lhes seja oferecido. Tendo sido condicionados a aceitar participação mínima na construção e desconstrução da narrativa, o espectador arquetípico pode rejeitar o esforço adicionado e tomar uma iniciativa pessoal de forma a “criar” a sua própria narrativa.

Parece mais evidente que existam temas mais abrangentes que são inevitáveis de forma a determinar e a sustentar uma narrativa bem-sucedida, independentemente da fragmentação que possa apresentar superficialmente. Claramente, é igualmente importante compreender que o condicionamento dos espectadores a um documentário não-interativo pressupõe que novos ou desconhecidos utilizadores interativos migrem para algo que não lhes é típico ou nativo.

Enquanto formato documental emergente, não se pode assumir que o future do documentário interativo esteja limitado aos parâmetros ou limites da sua fórmula inicial. À medida que a sua popularidade vai aumentando, podemos ver o desenvolvimento do género numa nova e mais eficaz narrativa não-linear. O filme documental convencional tem a longevidade do seu próprio sucesso como um media eficaz e bem estabelecido, que confirma que, presentemente, uma comparação equilibrada dos sucessos de ambos os formatos não pode ser apresentada devido à história significativamente mais curta do documentário interativo.

Não-linearidade

A narrativa não-linear, semelhante à perda de controlo sobre o discurso do autor, é vista como um problema pelo mundo do documentário tradicional, mas como um novo género é considerado como uma grande oportunidade. Este tipo de narrativa permite que os projetos audiovisuais incorporem e implementem elementos que sejam um complemento enriquecedor, permitindo um conjunto de novos valores à experiência global dos utilizadores, tornando-a mais variada, completa e imersiva. O papel do documentarista é encontrar o meio-termo onde o significado pode ser maximizado e a audiência é mais empenhado. É neste meio-termo onde o documentário tradicional e o media interativo coexiste. Combinando o poder do filme como forma de apresentar uma perspectiva, e a possibilidade de interação para melhorar a participação do utilizador com o material, o documentário interativo poderá produzir projetos com maior significado. A ideia de que o media interativo pode preencher a lacuna entre produtor e utilizador é bastante promissor para qualquer documentarista que procura intensificar a participação na narrativa. Mas se a distância entre produtor e utilizador for demasiado curta o

projeto poderá perder interesse precisamente devido à falta de uma forte voz narrativa e uma organização precisa da narrativa, que é exatamente o que os documentaristas tradicionais temem.

O formato interativo permite experiências que misturam o entretenimento com o didático (conhecimento), da forma mais eficiente e atrativamente possível. Isto torna-se possível através da combinação de modos de navegação e interação diferentes que permitem uma troca múltipla entre o projeto e o utilizador. Numa primeira fase, navegando e visitando diferentes estruturas de conteúdo (informação/conhecimento) implica a utilização de estratégias e recursos que são normalmente aplicadas à criação e conceção de jogos. Desta forma, a estrutura interativa com modos de navegação permitem ao utilizador, de certo modo, “jogar” com as possibilidades que o projeto permite, satisfazendo uma necessidade principal, que é a de divertimento e entretenimento. Numa segunda fase, esta estratégia muito próxima com a experiência de jogo normalmente implica que o utilizador retenha uma sensação de imersão profunda, o que impede que a aprendizagem se torna fastidiosa. Esta forma de interatividade é muito mais apelativa e dinâmica que a interatividade permitida pelo hipertexto. Nesta fase, o utilizador vai “aprendendo enquanto joga ou explora”, e depois de “aprenderem” podem partilhar o conhecimento com outros utilizadores (em tempo real ou quando acharem conveniente). Desta forma, podemos compreender como o documentário interativo satisfaz três necessidades específicas: recreativa (a de jogar), formativa (para quem tiver interesses culturais) e comunicacional (nível de interação com outros participantes). Através da conjugação correta destes três aspetos, as aplicações de multimédia não-ficcional podem ser, em semelhança com a ficção tradicional, igualmente apelativas. O formato interativo permite que o utilizador seja um

explorador, em vez de ser um consumidor, permitindo-lhe entender uma história ou local complexos.

Interatividade

O conceito de interatividade é diversamente discutido por teóricos contemporâneos. Para uns, o conceito é descrito de forma simplista, mas para outros a interatividade é algo complexo demais para ter uma definição linear, em poucas palavras, como argumenta Manovich (2005).

A interatividade está presente em qualquer processo comunicacional, mesmo que unidirecional. A interatividade ocorre, por exemplo, na recepção da mensagem e na sua consequente interpretação. O ato de interpretar é interativo. Porém, é um processo interativo que pode ser limitado à consciência do receptor. Ele não reage, não interage a essa recepção de outra forma a não ser a de se consciencializar a seu respeito. De acordo com Vilches (2003, p.229), “a interatividade não é um meio de comunicação, mas uma função dentro de um processo de intercâmbio entre duas entidades humanas ou máquinas”.

O efeito cativante dos botões interativos juntamente com histórias cativantes sem uma clara indicação da longevidade e da extensão da storyline coincide com a crença de Barthes de que “o nascimento do leitor deve ser um efeito da morte do Autor”, estando o autor presente para “impor um limite ao texto” (Barthes, 1978). Não há dúvida de que há um autor existente por detrás de um texto de novo media, existe, sim, uma contradição na definição de “autor”, estando removido do seu papel original de controlador da narrativa,

assumindo um papel de mediador, criando conteúdo, mas não a orientar uma ordem do seu consumo.

A interatividade é pertinente aos meios de comunicação da Internet, mas não é um termo que, de acordo com Manovich, foi bem entendido nas tentativas gerais de explicar as experiências dos media digitais. (Manovich 2008).

O termo tem sido debatido, há algum tempo, quanto seu nível adequado de definição no que diz respeito aos relacionamentos da Internet

Em aplicação aos media de ecrã, e especificamente ao documentário de base de dados, existem novas possibilidades narrativas permitidas pelas formas de interatividade não-lineares, em software de autoria relativamente recente, como, por exemplo, o Korsakow²⁹.

Quando as audiências podem contribuir para o conteúdo dos documentários de base de dados, o trabalho torna-se aberto a novas ideias e formas de articulação. Existem formas através das quais o conteúdo deixa de ser uma narrativa absoluta e transforma-se num recurso com um alcance de possíveis configurações da narrativa. No que diz respeito à autoria, o ponto central do trabalho desenvolvido deixa de existir nesta forma mais distribuída de prática mediática.

1.6.4. MODOS DE ESTRUTURAÇÃO DA NARRATIVA DO DOCUMENTÁRIO INTERACTIVO

- <http://korsakow.net/> - Korsakow é um projecto open source para a criação de filmes interactivos não-lineares.

No capítulo “Storytelling and Narrative” do livro *Fundamentals of Game Design* (194-204), Adams & Rollings categorizam as histórias como lineares e não-lineares. As histórias não-lineares são subdivididas em histórias ramificadas e histórias dobradas (foldback).

Estas estruturas narrativas podem ser imaginadas ou visualizadas através de técnicas matemáticas conhecidas como teoria dos gráficos. Pensar nestas histórias em termos destas estruturas de gráfico podem, muitas vezes, ajudar a clarificar o planeamento ou construção destas histórias, enquanto designer de narrativas, para que se mantenham consistentes e para que a storyline não seja confusa.

Podemos classificar as narrativas pela sua estrutura. A estrutura é determinada pela qualidade de escolhas disponíveis ao utilizador, se essas escolhas são abertas ou limitadas, e que efeito essas escolhas têm na história e no seu final. Cada estrutura tem vantagens e desvantagens, discutidas abaixo.

Linear

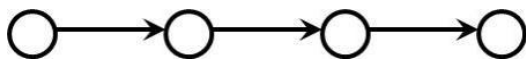


Imagem 1 - estrutura narrativa linear

As narrativas lineares são uma narrativa tradicional, com alguns elementos de jogo que não afetam a história. Neste caso, a narrativa e o jogo devem incluir tomadas de decisão de alguma espécie (senão, é apenas uma história e não um jogo). Podem ser interligadas pelo tema, e a história poderá influenciar o jogo (provavelmente quando um elemento previamente definido da história acontece, causa um novo efeito no jogo), mas o jogo não influencia de forma alguma a história porque existe apenas uma história.

As narrativas lineares têm uma grande vantagem, que é a facilidade de aplicar técnicas tradicionais de composição de histórias, que têm sido desenvolvidas ao longo do tempo. Tal história poderá exercer um impacto emocional profundo.

As narrativas lineares têm a desvantagem de não serem muito parecidas com jogos, devido à falta de tomada de decisões permitida. Existe uma barreira natural entre as narrativas lineares e a mecânica dos jogos, que limita o efeito que a história pode ter sobre o utilizador.

Arborescente

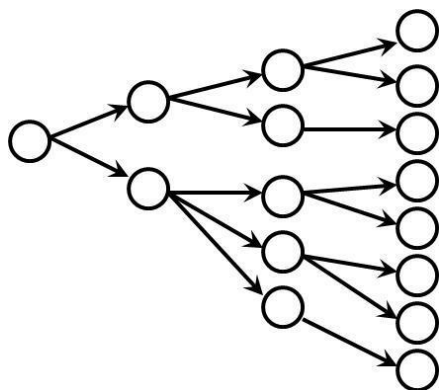


Imagem 2 - estrutura narrativa arborescente

A primeira, e mais óbvia, transformação a fazer a uma narrativa linear, pretendendo-se adicionar a possibilidade de tomada de decisões, é adicionar pontos de tomada de decisão em vários pontos-chave da narrativa. Quando o utilizador chega a um certo ponto, poderá decidir o que fazer, e quando a história segue um dos vários caminhos contínuos até chegar a outro ponto de tomada de decisão.

As narrativas arborescentes têm a vantagem de serem interativas. Se for incluído um número suficientemente extenso de escolhas e essas escolhas englobam todas as tarefas que um utilizador poderá querer fazer, a história poderá responder a todas as decisões do utilizador.

Inicialmente poderá parecer uma boa solução para uma narrativa interativa uma vez que poderá suportar quase qualquer coisa. Contudo, há uma grande desvantagem na utilização da narrativa arborescente: o seu custo monetário.

Paralela

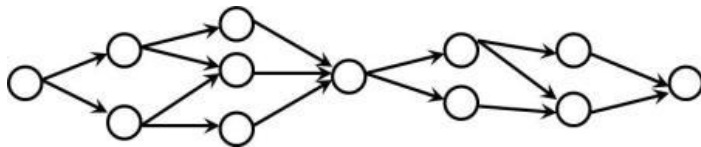


Imagem 3 - estrutura narrativa paralela

Esta é a proposta de Bateman para uma narrativa arborescente que entra em colapso sobre si mesma, permitindo ao utilizador fazer escolhas, causando um colapso de todas elas, eventualmente, em vários eventos obrigatórios.

Os caminhos paralelos resolvem o problema da narrativa arborescente com a mesma vantagem de decisões tomadas pelo utilizador enquanto mantém a totalidade da narrativa manobrável. À primeira vista, poderá parecer a melhor estrutura narrativa.

No entanto, existe ainda um problema. Uma vez que o utilizador é forçado a entrar em certos momentos num caminho que não escolheu, o enredo segmentado transforma-se novamente numa narrativa linear. Perde-se o sentimento de que o utilizador conduz a história, porque independentemente do que possam escolher, certas partes da narrativa são sempre as mesmas.

Uma potencial solução é transferir as decisões apresentadas ao utilizador para o final da narrativa. O utilizador poderá defrontar a mesma narrativa segmentada, mas a resolução final poderá ser determinada pelas escolhas do utilizador. Infelizmente, isso significa a destruição da relação entre causa e efeito, pois as decisões do utilizador não serão visualizadas até que se chegue ao final da

narrativa, e é muitas vezes imperceptível o que foi feito pelo utilizador para causar um determinado final.

E continua a existir o problema do utilizador ter de repetir a totalidade da narrativa apenas para poder visualizar os finais alternativos.

Narrativa por canais

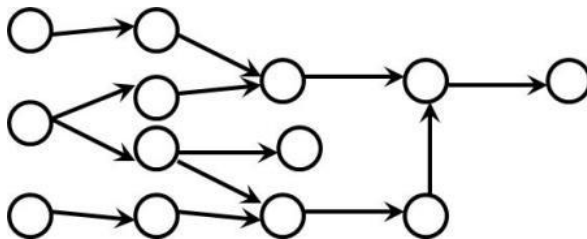


Imagem 4 - estrutura narrativa por canais

Este é o termo que Bateman utiliza para descrever narrativas que são divididas em pequenos pedaços, com diversos enredos segmentados a acontecer simultaneamente que poderão, ou não, interseccionar-se. O utilizador escolhe, então, qual o caminho que pretende seguir e em que ordem.

A vantagem duma narrativa por canais é devido à sua natureza extremamente expressiva. Podem-se ter várias storylines a acontecer em simultâneo, como no filme “Pulp Fiction” (exceto que, no caso da narrativa por canais, o enredo avança de acordo com a intenção do utilizador). Para além disso, a história poderá ter inícios, meios e fins múltiplos, mas o utilizador tem acesso a todos eles e poderá avançar com uma qualquer combinação entre eles e em qualquer ordem, o que finalmente soluciona o problema das repetições forçadas. O

utilizador pode ver tudo o que há para ver numa única tentativa, se forem suficientemente minuciosos.

Continua, no entanto, a existir uma desvantagem. Em primeiro lugar, como alguns eventos afetam outros, testar todos os caminhos possíveis poderá tornar-se complicado (em oposição à narrativa arborescente).

Escrever uma narrativa por canais é difícil, porque os eventos podem acontecer por qualquer ordem, levando o utilizador a potencialmente escolher caminhos que não farão sentido. O autor da história deverá ter o cuidado de permitir acesso a certos eventos da narrativa apenas quando fizerem sentido. Acompanhar as variáveis que determinam quando um evento é ou não ativo pode tornar-se rapidamente complicado.

Por último, uma narrativa por canais acarreta o risco de confundir o utilizador, com a existência de enredos a acontecerem simultaneamente num dado momento e que o utilizador não percebe imediatamente o relacionamento entre eles. Isto é também o perigo que livros e filmes enfrentam ao tentarem contar demasiadas histórias em simultâneo.

Narrativa orientada a objetos dinâmicos

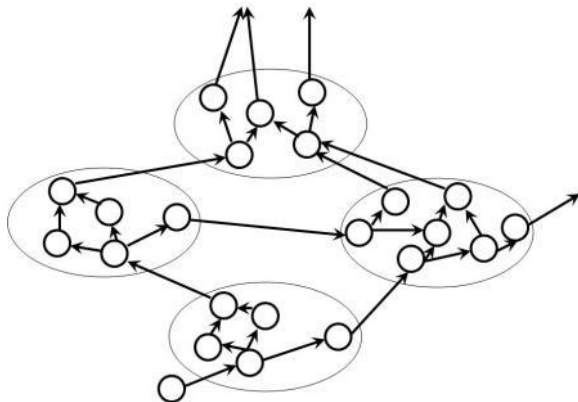


Imagem 5 - estrutura narrativa orientada a objectos dinâmicos

Esta estrutura é utilizada por Bateman para explicar a ideia de que existem diversas mini-histórias com potenciais pontos de entrada e pontos de saída. Uma única mini-história pode levar ao final ou, então, a outra mini-história. Estas mini-histórias podem ser percebidas como “capítulos” de um livro ou “atos” de uma peça de teatro (excepto, neste caso, o utilizador não pode “ler” todos os capítulos, ou poderá lê-los seguindo uma ordem diferente, dependendo das escolhas que o utilizador faz e a forma como sai de cada capítulo).

Este tipo de narrativa tem as vantagens da narrativa paralela, mas sem o segmento narrativo presente na narrativa linear. Cada mini-história tem as suas próprias escolhas, e a coleção completa de mini-histórias age como uma história mais ampla do estilo arborescente ou paralelo. Cada mini-história individual é independente, o que reduz o tempo necessário para se escrever a história completa.

Este tipo de narrativa tem uma desvantagem. Continua a existir o problema de repetição forçada, isto é, o utilizador tem de correr toda a narrativa para ver todos os caminhos possíveis.

1.7. AUTORIA

As discussões sobre autoria e coautoria acompanham o cinema desde a sua génese, não sendo esta uma problemática poética e teórica exclusiva do ambiente digital. Para Gosciola (2003, p.134), “essa preocupação sobre autoria já se dava no cinema bem antes do advento das tecnologias digitais”. Manovich (2007) declara que o espectador/utilizador age como editor ao navegar por uma obra interativa, o que define o mesmo como coautor de um produto final. Discutir o conceito de autoria e coautoria é fundamental para se compreender os efeitos da pós-modernidade nos ambientes comunicacionais, em especial nas expectativas para o cinema interativo.

Atualmente, a panorâmica das discussões entre autoria e coautoria vai-se enriquecendo, sendo a interatividade, a linguagem hipertextual e não-linear a gramática cada vez mais frequente nos processos de comunicação.

Com a resignificação dos conceitos de autoria e coautoria, permitidos pelo aparecimento da hipertextualidade, a audiência não contentando-se com o seu papel passivo começa a interagir de forma sempre mais direta. Essa necessidade de participação expande-se para qualquer género imagético, quando este for interativo, estimulando proximidade entre a experiência do realizador e do espectador. Vilches também discute, no campo audiovisual, a respeito dos novos poderes dos espectadores, agora utilizadores:

Os novos meios parecem impulsionar uma dinâmica radicalmente diferente, por generalização da procura. Portanto, a participação nos produtos audiovisuais é um facto, perante a exigida recepção passiva da era da televisão. (...) Mas se os utilizadores são agora criadores dos seus próprios produtos, o que acontecerá com a teoria da mediação? (...) Será que os utilizadores se convertem em criadores e escritores, apenas por

***passarem a dispor de ferramentas interativas e de hipertextos?
(Vilches, 2003, p.20)***

Tais discussões também foram apresentadas por Manovich (2005). Para ele, como o utilizador pode ser responsável pela sequência final de uma obra interativa, pode chegar a ser considerado como seu parcial coautor. Uma vez que o utilizador vê apenas uma parte da obra apresentada (o que foi pré-selecionado pelo realizador), esta coautoria deverá ser, no entanto, questionada.

Lev Manovich, argumenta que a linguagem por base de dados é um modelo-chave para a criação e a produção de novos media. Isto porque a plataforma de base de dados permite muitas variações no formato narrativo, desafiando uma transformação radical na forma do género documental.

O documentário de base de dados é uma forma relativamente nova de narrativa documental, que utiliza os elementos combinados dos media digitais e das plataformas on-line. Geralmente, o tipo de produção documental ligado ao documentário de base de dados é construído sobre uma prática de procura e investigação, em que o acesso a um arquivo ou outras fontes de conhecimento ou informação, é a chave. Os materiais arquivísticos podem ser o núcleo da produção documental porque proporcionam ideias para um argumento, germinam uma história multiforme e ilustram possíveis ligações dentro do tema do filme. Com efeito, o arquivo é um repositório de materiais que podem seletivamente formar e reformular os motivos centrais da narrativa documental convencional.

O documentário de base de dados difere do documentário convencional pela forma como apropria-se do arquivo e permite o acesso aos recursos e às estruturas narrativas. Desta forma, o papel

do realizador de documentário de base de dados é parecido com o papel do designer.

A transição para o documentário de base de dados como plataforma de escolha alia-se ao interesse contemporâneo pela narrativa não-linear reforçada pela web.

A autoria e sua transformação dentro da linguagem documental modelada por base de dados é fortemente ligada à emergência de uma audiência participativa, encorajando formas não-lineares de interação dentro da estrutura narrativa dos diferentes formatos mediáticos. À medida que a web modela a interatividade, encoraja também formas não-lineares de interação, como navegação, partilha e comunicação através de múltiplos níveis de produção. O documentário interativo utiliza estes aspetos da web e as suas características que permitem comunicação para projetar elementos narrativos diversos e ricos, propondo abordagens diversas de como as histórias são organizadas e acedidas.

1.7.1. Contexto para a produção de uma base de dados documental

Em “The Language of New Media”, Manovich introduz a ideia de uma linguagem cinematográfica no contexto digital (que ele enquadra no contexto definido por ele de new media). Desde então, os formatos cinematográficos prosperaram na Internet, juntamente com o desenvolvimento de ferramentas dos media digitais. Tais instrumentos digitais (câmaras de vídeo, câmaras fotográficas, telemóveis 3G) permitem uma ligação fluída à Internet onde os sites de partilha e produção de conteúdos audiovisuais são abundantes. O YouTube é um beneficiário direto e um estímulo desse passo em

direção à mediatização da Internet (quer para amadores quer para profissionais).

A trajetória de uma teoria da linguagem mediática focada no remix e no estudo do software confirma a visão de Manovich, que pretendia preencher lacunas na história dos novos media.

1.7.2. Da remediação ao remix

Neste sentido é interessante interligar a noção mcluhaniana de Remediation com a de remix. No livro Understanding Media: The Extensions of Man (1964), McLuhan elabora a noção de remediation: para o autor a lógica da remediation perpassa todas as épocas com o mesmo desafio: tornar transparente, autêntica, imediata a realidade que se pretende mediar-representar. Toda a evolução das tecnologias mediáticas é inspirada à emancipação dos limites técnicos-expressivos anteriores: atingir uma experiência comunicacional sempre mais direta e em tempo real permitiria considerar e sentir esta experiência como mais “realista” e “natural”.

A ideia de remediação (retomada a seguir por Bolter & Grusin 2000) tem, então, o seu conceito-chave na ligação entre “velhos” e “novos” media, na constante reconfiguração ecossistêmica entre medium. Isto significa que os novos media não apagam os anteriores, mas sim representam a sua reutilização como forma de preencher os seus propósitos originários. A remediação pode, então, ser definida como a substituição-contaminação de um medium por outro.

A ideia de remix (Manovich 2005) é construída nesta ideia de contaminação entre códigos e médium, e reitera a forma como a Internet pode ser utilizada para expandir os media em direção de

propósitos mais criativos e colaborativos. Para Manovich, o ambiente web 2.0 é o ambiente perfeito para um remix mais complexo. O que passou a ser conhecido como mediatização refere-se à capacidade da Internet incorporar e reutilizar formatos media transmitidos através de várias plataformas e aplicações.

A função do autor é solicitada a transformar-se numa função de curadoria, onde a orquestração de software substitui o fornecimento de conteúdos mais tradicionais. Segundo Manovich (2006):

“O facto que este efeito é simulado e removido do seu medium físico original significa que o designer pode manipulá-lo de diversas formas.”

1.7.3. Participação

A ascensão da Web 2.0 é desafia a experiência da participação e da colaboração entre internautas, promovendo a a ideia de inteligência coletiva. A autoria muda neste contexto: muitas vezes denominada de “partilha”, cibercomunidade, ou simplesmente interatividade, a Internet é preparada para uma recalibração significativa de envolvimento operacional. Sumarizando, a remediação, o remix, a interatividade, a convergência e a participação são termos utilizados no mundo digital dos novos media baseados na web. No entanto, enquanto conceitos, necessitam de constante escrutínio à medida que as próprias práticas evoluírem.. No processo, as ideias de autoria sofrem mudanças o papel do autor não desaparece, mas é recalibrado de forma a poder envolver novas e diferentes atividades, novas habilidades no serviço da produção a ser desenvolvida.

1.8. IDENTIDADE CULTURAL E DIÁSPORA

Stuart Hall começa a sua discussão sobre identidade cultural e diáspora falando sobre um novo género de cinema emergente nas Caraíbas³⁰. Este novo género de cinema emergente nas Caraíbas é conhecido como Third Cinema, e é considerado como uma representação visual do afro-caribenho num contexto pós-colonial. Através deste medium visual o sujeito é representado como um novo sujeito pós-colonial. No contexto de identidade cultural, Hall questiona a identidade destes novos sujeitos que emergem. Muitas vezes a identidade é representada como um “produto acabado”. Hall argumenta que em vez de considerarmos a identidade cultural como “produto acabado”, devemos pensar nela como um processo que nunca está completo e que está sempre em progresso.

Ele discute duas formas de reflexão sobre identidade cultural. Em primeiro lugar, identidade como história coletiva, partilhada entre indivíduos com a mesma raiz etno-cultural considerada fixa ou estável. De acordo com esta perspectiva, a nossa identidade cultural reflete as experiências históricas comuns e os códigos culturais partilhados que podemos identificar como “um povo”. Tal perspectiva pode ser considerada redutora de uma identidade cultural, uma vez que em prol da sua unicidade abafam-se as várias camadas heterogéneas da história real. Do ponto de vista das Caraíbas, esta seria o aspeto caribenho da experiência negra. Esta é a identidade que a diáspora negra tem que descobrir. Esse entendimento desempenhou um papel crucial nos movimentos da Negritude. Foi um modo criativo de representar a identidade das pessoas

- Questions of Cultural Identity (1996)

marginalizadas. Na verdade, este ato de afirmação identitária tem desempenhado um papel fundamental no aparecimento de muitos dos importantes movimentos sociais do nosso tempo, tais como, feminista, anticolonial e antirracista.

Stuart Hall explora também uma segunda forma de identidade cultural que existe nas Caraíbas. Esta seria uma identidade considerada instável, metamórfica e até mesmo contraditória, o que significa uma identidade marcada por múltiplos pontos de semelhanças, assim como por diferenças. Esta identidade cultural refere-se a "o que eles realmente são", ou melhor, "no que eles se transformaram"³¹. Sem compreender este outro tipo de identidade não se pode falar de identidade caribenha como "uma identidade ou uma experiência". Existem ruturas e descontinuidades que constituem a singularidade das Caraíbas. Com base neste segundo entendimento da identidade como instável, Hall problematiza o conceito de identidade cultural, no geral, como algo que resulta de uma combinação de elementos heterogêneos. É esta segunda noção de identidade que oferece uma boa compreensão do carácter traumático da experiência dos povos coloniais.

Para explicar o processo de formação de identidade, Hall baseia-se na teoria da diferença de Derrida. Nesse sentido, o autor interpreta identidade como posição estratégica no tempo e no espaço. Depois, ele utiliza as três presenças históricas (Africanas, Europeias e Norte-Americanas) nas Caraíbas, para ilustrar a ideia de "rastos" dentro de uma identidade. Em primeiro lugar, a identidade cultural Africana que é considerada recalcada; seguidamente, a identidade cultural Europeia que é colonial; em terceiro, a identidade cultural Americana que é a de uma mentalidade do novo mundo. Assim, a presença destas três identidades culturais oferece a possibilidade da

“crioulização” e os pontos para novas transformações. Nesse sentido, ele define a identidade, neste caso a caribenha, como uma identidade de diáspora.

A perspectiva caribenha apresentada pelo autor, assume-se como uma matriz, um exemplo de identidade cultural, relevante para esta investigação, que pretende estudar as construções culturais de luso-descendentes, ou seja, a fusão de ambas as culturas, às quais foram sujeitos, para construir uma identidade cultural própria. Esta construção própria da identidade cultural, assente num conceito de diáspora, é o que Benedict Anderson assume como identidade imaginada, outro conceito abordado e igualmente relevante neste estudo.

1.8.1. Relações entre língua, identidade e diferença cultural

A questão da relação entre linguagem, identidade e diferença cultural é uma grande preocupação para muitos teóricos sociais e pesquisadores culturais. Como é bem conhecido, a língua, a identidade e a diferença cultural estão intimamente ligados e influenciam-se mutuamente.

Stuart Hall examinou as relações entre língua, identidade e diferença cultural nos seus estudos, estes nos fornecem uma compreensão mais profunda de todas essas forças inter-relacionadas.

Em primeiro lugar, Hall explica que a cultura remete a "significados partilhados" (Hall, 1997:1)³². Esta partilha de significados gera e reforça a noção de diferença cultural: "Dizer que duas pessoas pertencem à mesma cultura é dizer que eles interpretam o mundo

- Representation: Cultural Representations and Signifying Practices (Culture, Media and Identities Series)

aproximadamente da mesma forma e podem expressar os seus pensamentos e sentimentos sobre o mundo, de modo que cada um seja compreendido pelo outro" (Hall, 1997:2). Em segundo lugar, a linguagem pode incorporar a diferença cultural. Hall sugere que a linguagem é uma prática culturalmente conotativa: "É uma prática simbólica que dá significado ou expressão à ideia de pertença a uma cultura nacional"³³ (Hall, 1997:7). Finalmente, Hall enfatiza que o contexto cultural dá sentido às coisas, em vez de pensar as coisas terem sentido "em si". Ele oferece o exemplo de uma pedra: esta pode significar uma pedra, um marcador, uma obra de arte e assim sucessivamente. É o contexto cultural onde esta a representação ocorrer que molda o significado de tais objetos. A cultura partilhada também tem efeitos sobre a linguagem, como, por exemplo, na sua renovação. Assim como Hall menciona, "significado também é produzido sempre que nos expressamos, consumimos ou nos apropriamos da coisa cultural" (Hall, 1997:3).

Hall também nos lembra que o significado é gerado através de diversas formas e tecnologias de comunicação. Assim, a linguagem não é passiva, mas, na verdade, contribui a moldar os significados partilhados pela sociedade. Esta é uma razão pela qual a sobreposição entre a linguagem, a identidade e a diferença cultural é importante porque desafiam a moldar a forma como nos vemos a nós mesmos, a forma como interagimos com os outros, e como estamos em conformidade com as regras e normas sociais. Por outro lado, a pessoa pode alterar a sua língua para refletir a sua identidade de acordo com diferentes situações. Hall afirma que "o significado é constantemente produzido e alterado em cada interação pessoal e social em que participamos" (Hall, 1997:3).

- Tradução própria

Segundo Hall: "a questão do sentido surge em relação a todos os diferentes momentos ou práticas do nosso 'circuito cultural' - na construção da identidade e na marcação da diferença, na produção e consumo, bem como na regulação da conduta social" (Hall, 1997:6). Podemos utilizar esta noção de 'circuito' para definir também a natureza interativa da web. Em resumo, a linguagem constrói uma certa identidade para nós e dá sentido de pertença a uma cultura ou gere a identidade dentro de um grupo de pessoas. Hall acredita que o reconhecimento da relação entre linguagem, identidade e diferença cultural é de vital importância. Como Hall afirma, "a linguagem é o meio privilegiado em que 'fazemos sentido' das coisas, em que o significado é produzido e trocado" (Hall, 1997:1).

Isso quer dizer que a linguagem pode ser vista como um meio através do qual forjamos a nossa identidade cultural.

1.8.2. Nacionalismo e comunidades imaginadas

O livro *Imagined Communities - Reflections on the Origins and Spread of Nationalism* de Benedict Anderson apresenta uma hipótese interessante e útil para este trabalho.

A premissa principal da teoria de Anderson é que o declínio das grandes religiões monoteístas, nos séc. XVIII e XIX, possibilitou novas concepções da temporalidade histórica que, por sua vez, tornaram possível descobrir e configurar um novo sentido de pertença baseado na nação.

Antes do nacionalismo, existiam "grandes comunidades religiosas imaginadas", tais como, o Cristianismo que se baseavam em língua

como o latim. Para além disso, a partilha da língua (latim) começava a entrar em declínio e foi substituída pelo vernáculo.

Depois da introdução revolucionária da técnica de impressão, o monopólio da impressão pelo latim foi-se desvanecendo, surgindo novos trabalhos impressos em vernáculo (o Protestantismo e o ênfase da salvação interior era particularmente importante). Livros, jornais e romances impressos em linguagem vernacular davam a ideia aos leitores que existiam, ao mesmo tempo, um grupo de leitores que, como eles, consumiam os mesmos produtos culturais.

Estes produtos deram aos leitores um sentimento de consciência nacional de três maneiras: criaram campos unificados de troca do latim pelo vernáculo; deram uma nova fixidez à língua, ajudando a construir uma ideia de permanência à nação; criaram linguagens de poder diferentes da linguagem pré-existente.

Anderson argumenta que, desta forma, o nacionalismo é o resultado da fusão entre o declínio da religião, diversidade cultural, desenvolvimento do capitalismo e evolução da tecnologia de impressão.

1.8.3. Nacionalismo: de Benedict Anderson a Marshal McLuhan

A internet expande-se para além fronteiras, assim como se expandem a interação e permuta para além das fronteiras estatais. Podemos considerar que o alcance da Internet além-fronteiras começa a formar novas comunidades que se estendem para além da nação.

O constante debate sobre a relevância e eficácia do nacionalismo está longe de ser concluído. Contudo, o reconhecimento de que as

ligações económicas e políticas se estendem para além das fronteiras é inegável, assim como o é o reconhecimento da expansão de identidades sociais e culturais para além de fronteiras geográficas e etnocêntricas. Existem uma variedade de termos para descrever estes processos: globalização, transnacionalismo, internacionalismo, regionalização, supranacionalismo, pós-nacionalismo.

No seu livro *Imagined Communities*, o estudioso social Benedict Anderson apresenta uma análise que aborda a origem das nações. Anderson argumenta que as nações não são comunidades no sentido tradicional porque “os membros da mais pequena nação nunca conhecerão uma grande parte dos seus companheiros, contudo, na mente de todos vive uma imagem da sua comunhão” (Anderson, 224). Assim, a comunidade, e a afinidade que a constitui, resulta de um processo imaginário.

Além disso, as nações diferem das comunidades religiosas que também podem ser consideradas como comunidades socialmente construídas. A diferença crítica entre ambas está na estrutura dos relacionamentos entre os membros das comunidades. Anderson especifica que as nações são soberanas. Anderson explica que, durante um período histórico em que a crença numa única fonte de autoridade com origem numa divindade externa, começavam-se a introduzir ideias que consideravam o ser humano a fonte de autoridade, baseadas numa natureza inerente e direitos evidentes, a soberania da nação é percebida como inerente a si mesma. Isto não estabelece apenas a legitimidade da nação face a outras nações, mas igualmente estabelece a nação internamente como uma comunidade horizontal onde, apesar das desigualdades socioeconómicas, todos os membros são unidos por uma profunda camaradagem. Uma pessoa pode nascer privilegiada ou desfavorecida em termos de fortuna e

status, em comparação com outros membros da sua nação, mas nasce igualmente Britânica ou Francesa ou Portuguesa. Este relacionamento baseado na horizontalidade é o que fortemente distingue nação dos tipos de comunidade precedentes. A substituição da comunidade religiosa para a nação marca igualmente a transformação de súbdito em cidadão.

Anderson defende que a nação é imaginada devido ao desenvolvimento da tecnologia de impressão que permitiu o aparecimento do mercado das impressões.

Cento e cinquenta anos depois da invenção da impressora Gutenberg, o mercado de livros, em Latim, ficou saturado. Para que o negócio continuasse a fluir normalmente, novos e maiores mercados foram procurados – integrando as línguas vernáculas. Este processo foi suportado, e de alguma forma precedeu, reformas religiosas, especificamente do Protestantismo, que traduzia textos religiosos na linguagem local. Contudo, o mercado das impressões, devido à escala massiva de produção, permitiu que pessoas que falavam a mesma língua, e que anteriormente não conversavam devido a diferenças no dialeto, pudessem comunicar através da palavra impressa.

Uma vez que os livros duravam gerações, o capitalismo impresso abrandou igualmente o ritmo a que as linguagens se transformavam, fazendo com que a linguagem utilizada durante as décadas anteriores fosse muito similar à utilizada presentemente. Com efeito, o capitalismo impresso dos séculos XVI e XVII consolidou as pessoas que falam determinada língua superando as diferenças entre os seus dialetos, criando igualmente um sentimento de continuidade através do tempo. Isto criou o que Anderson considera “campos de linguagem”, ou áreas geográficas onde os habitantes podiam

comunicar e identificar-se com indivíduos que viviam longe ou que nunca tinham conhecido. Desta forma podemos perceber como é criado um sentimento de pertença a uma comunidade imaginada, e como o medium impresso pode estabelecer fronteiras entre “nós” e “eles”.

Para entendermos o capitalismo impresso, Anderson argumenta que imaginar a nação não seria possível sem uma fundamentalmente nova percepção de tempo. Enquanto os membros de uma comunidade religiosa entendiam o tempo como relacionado a uma providência divina, onde o passado, presente e futuro eram ligados a uma entidade transcendental, os indivíduos do século XVIII entendiam o tempo como “homogéneo, como tempo vazio”, uma noção que Anderson utiliza mas que pertence ao filósofo alemão Walter Benjamin. Tempo vazio, homogéneo no sentido de tempo linear, calendarizado, no qual todos agimos. Tempo onde passado, presente e futuro se estendem horizontalmente distintos uns dos outros. A percepção de tempo homogéneo e linear foi induzida, não de uma forma completamente exclusiva, por duas invenções relevantes possibilitadas pelo capitalismo impresso do século XVIII: o romance e o jornal.

O romance apresentava narrativas de uma forma nova que enfatizava a simultaneidade. Os romances começaram a contar histórias de membros fictícios de sociedades reais, realizando simultaneamente uma sequência de eventos calendarizada na mente do leitor. A fluidez do mundo construído nos romances do século XVIII imitava o mundo imaginado e experimentado pelo indivíduo do século XVIII.

Por outro lado, os jornais não eram apenas um catálogo de eventos locais e globais que aconteciam simultaneamente. Eram, em si mesmos, uma prática social única no tempo vazio, homogêneo.

Anderson explica que, todas as manhãs, em silêncio, cada indivíduo que lia a mais recente notícia impressa imaginava-se em comunhão com o seu companheiro cidadão enquanto todos leem a mais recente notícia sobre a comunidade a que pertencem, identificando-se com indivíduos que nunca conheceria. O relacionamento experienciado pelos indivíduos, neste caso, era temporalmente horizontal. Todos os membros de uma nação ocupam o mesmo plano temporal. Importante destacar, uma vez que o tempo era considerado linear, que se possibilitou o desenvolvimento de ideias sobre progresso gradual e contínuo no curso da história. Assim, a missão de progredir e evoluir de uma nação transformou-se num novo propósito que uniu os seus membros, não somente uns com os outros, mas também com os seus antepassados e descendentes. Com efeito, o capitalismo impresso induziu a formação de nações consolidando locais geográficos com uma língua comum e antiquada, com uma experiência de evolução através de tempo linear, homogêneo.

No seu livro *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, McLuhan estuda a forma como a tecnologia para documentação e comunicação influencia a cognição humana e as estruturas sociais através da história, desde as tribos humanas da era pré-alfabética até à era eletrónica.

McLuhan argumenta que os media eletrónicos, com o seu movimento instantâneo de informação através do mundo, encolheu o globo, mantendo-nos conscientes de todos os assuntos sociais e políticos,

intensificando o nosso sentido de responsabilidade. Os media eletrônicos transformaram o mundo numa “aldeia global”.

A intuição de McLuhan descreve perfeitamente o mundo atual. Não estamos apenas conscientes dos eventos que acontecem globalmente, mas também reagimos a esses eventos. Quando um desastre natural atinge um país os esforços de socorro reagem a uma escala global. Quando são violados direitos humanos, as demonstrações são feitas a uma escala global. O mundo transforma-se numa “tribo”.

É aqui que podemos verificar a trajetória entre o medium impresso e o medium digital. O medium impresso consolidou áreas geográficas em comunidades imaginadas através da língua, fomentando a percepção de um movimento simultâneo através de tempo linear. O medium digital contrai, diminui e consolida áreas geográficas ainda mais vastas através da linguagem utilizada na internet, simultaneidade de atividade online e partilha instantânea de informação e contextos. Contudo, a internet vai mais além.

O uso generalizado do livro como medium consequente à ascensão da impressão molda a cognição humana num modo de pensar visual e linear. O que causou um efeito de exteriorizar pensamento em estruturas visuais organizadas por regras gramaticais, fazendo com que o pensamento e a cognição fossem mais objetivamente passíveis de crítica, de cálculo, e logicamente lineares. Ao enfatizar o visual e o calculável, o emocional torna-se subjetivo. A cognição humana torna-se mecânica. Assim, McLuhan explica que a tecnologia de impressão permitiu certas tendências atuais, tais como, o capitalismo, a democracia, o individualismo e o nacionalismo. Desta forma, o desenvolvimento da linearidade na experiência e percepção

humanas podem ser mapeadas desde a proliferação das máquinas de impressão. E é esta linearidade que McLuhan considera ser alvo de desafio por parte da proliferação dos medium eletrônico e digital.

A utilização generalizada do medium electrónico infere um afastamento da cognição linear. O bombardeamento constante de estímulos a que estamos expostos diariamente nos nossos computadores, tablets ou smartphones, não revitalizam apenas uma interação áudio/oral, mas também nos ensinam uma cognição de multi-tasking semelhante à utilizada pela web.

Desta forma, a internet desafia o nacionalismo não apenas por expandir relações entre comunidades para além fronteiras, mas por existir também uma transformação da experiência para a não-linearidade. Como a linearidade é debilitada, não acontece forçosamente o mesmo com as noções de nacionalismo.

2. The Interview Project

2.1. Mobilidade voluntária

Com a criação global de uma nova ordem tecnológica e comunicacional diretamente ligada a recursos hipermediáticos, bem como à reorganização de redes socioeconómicas e aos fluxos migratórios, o conceito de mobilidade é cada vez mais uma questão importante e protagonista no que concerne aos projetos de vida das pessoas e às imagens em movimento que tencionam representar esta mobilidade, tanto no cinema como na arte contemporânea.

A questão da mobilidade, muitas vezes invoca dois processos diferentes no que diz respeito aos grupos de pessoas que são colocadas em movimento no nosso mundo globalizado: mobilidade por causas forçadas e erradicação voluntária.

Neste contexto específico, a mobilidade é focada no grupo que beneficia de uma mobilidade em expansão, isto é, no indivíduo que pode ser considerado um cidadão global, aquele que costuma transitar, por questões relacionadas com trabalho ou lazer, simultaneamente entre uma cidade-mundo (a “meta-cidade virtual” de Paul Virilio:1984), e no mundo-cidade.

A questão da mobilidade assenta numa dialética de relacionamento entre o local e o global. De acordo com Marc Augé (2009, p.34), o “mundo enquanto cidade” expressa as contradições e tensões históricas determinadas por este mesmo sistema “glocal”. No que diz respeito à mobilidade forçada, o indivíduo tem frequentemente um sentimento ambivalente de pertença ao país de origem e ao país receptor, enquanto a presença do cidadão global que viaja ou migra por opção voluntária é bem-vinda, e a sua mobilidade é desejado. Na

primeira situação, o indivíduo encontra-se normalmente ligado a um grupo com outros indivíduos na mesma situação, enquanto na segunda situação o indivíduo (tendencialmente) não procura ligar-se a nenhum grupo em particular.

Entre os cidadãos globais podemos identificar desenraizamento psicológico e geográfico voluntário, bem como uma mudança de foco das identidades nacionais para uma singularidade transnacional.

Esse tipo de “indivíduo-encruzilhado” que atualmente vem emergindo, com uma identidade híbrida resultado de diferentes influências culturais, é descrito por Nicolas Bourriaud (2009, p.58) como “um sujeito contemporâneo apanhado entre a necessidade de uma ligação com o seu ambiente e as forças do desenraizamento, entre globalização e singularidade”. Estes são atributos que são gradualmente moldados consoante o contexto, que podem ser conflituosos quando estes indivíduos são confrontados com os seus pares ou, de forma mais abrangente, pela sociedade de origem assim como a de destino.

2.2. The Interview Project: “uma câmara na mão, uma ideia na cabeça”

Neste contexto, surge a figura do “wanderer” como referência histórica de relevância proposto por Walter Benjamin. A sua experiência é a liberdade para se deslocar, observando e sendo observado, mas quase nunca interagindo diretamente com outros indivíduos. Uma figura semelhante na literatura é a pessoa “estranha”, “marginal”. Estes “heróis” da modernidade partilham a possibilidade e a perspetiva do viajante solitário, da pessoa boémia que se desenraíza voluntariamente. Estas personagens históricas

desempenham um papel para o nosso imaginário, uma metáfora de qual pode ser a nossa relação como efeito de deslocação determinado pelas novas “cosmópoles”.

Em 2009, David Lynch apresenta o Interview Project³⁴, que é um projeto relativamente diferente dos seus filmes de ficção. O projeto consiste na produção de um documentário com cento e vinte uma partes, cada uma apresentando uma entrevista a pessoas comuns encontradas casualmente e espalhadas pelos EUA. Se a forma como é organizada a produção é original , por ser determinada por encontros aleatórios durante uma viagem, a forma como é apresentado o produto final é igualmente pouco convencional. Estas entrevistas são apresentadas num website onde é lançado um novo episódio a cada três dias, durante um ano inteiro. Na descrição do projeto, David Lynch explicita o carácter aleatório do projeto, que é baseado nas entrevistas feitas a pessoas que vão sendo encontradas ao longo do percurso:

“Interview Project é uma viagem através da qual se foram encontrando e conhecendo pessoas. As pessoas devem ver o Interview Project porque vão conhecer centenas de pessoas. Não houve um plano específico para a rodagem do Interview Project. Cada entrevistado era diferente e único. O Interview Project é uma viagem de vinte mil milhas que se estende pelos Estados Unidos durante setenta dias.”³⁵

No que diz respeito aos cento e vinte um episódios, foram realizados por Austin Lynch (filho de David Lynch) e o seu colaborador, Jason S, que reuniram histórias pessoais de tragédia, triunfo e outras experiências de pessoas comuns de pequenas cidades norte-americanas. Com entrevistas que duram entre três a quatro minutos,

- <http://Interviewproject.davidlynch.com/www/>

- Tradução própria

imagina-se que o utilizador terá a curiosidade de visualizar mais entrevistas.

A natureza simples e cuidada deste documentário é o facto de cada episódio nos deixar com um sentimento de querer saber mais. Cada entrevistado é um indivíduo com experiência e uma história interessante para contar. Tem significado e oferece a sua perspetiva pessoal relativamente a diferentes aspetos, tais como, o significado da vida, o legado histórico, a busca pela felicidade, o amor, a espiritualidade, etc.

Podemos considerar que este tipo de documentário produzido num contexto de mobilidade força-nos a refletir sobre questões contemporâneas do mundo global, questionando simultaneamente a própria produção audiovisual. Tal produção é como que uma espécie de herdeiro do cinema experimental e do princípio cinematográfico de Glauber Rocha – “uma câmara numa mão e uma ideia na cabeça”. Este tipo de produção tenta adivinhar o futuro da produção audiovisual. Eles colaboram para a renovação do campo de imagens em movimento, para a compreensão do nosso tempo, e para o estabelecimento de uma consciência crítica e poética do mundo. Este tipo de projeto serve como uma forma de observar o ambiente, dar espaço para a improvisação, apresenta discursos pessoais, substituindo o guião pré-determinado por novos protocolos de criação. Pode, também, determinar uma atitude crítica face às noções estabelecidas e indicar transformações em instituições sociais, tais como família, local de origem e nação.

Neste contexto, o Interview Project é uma narrativa interativa acessível através da Internet, com certos elementos de imprevisibilidade que fornecem um nível de franqueza.

O papel do utilizador é o de explorar a base de dados e o papel do autor é a criação de caminhos possíveis dentro da base de dados. À medida que o utilizador vai navegando a base de dados vai-se reestruturando, dependendo dos caminhos que estão a ser percorridos pelo utilizador. A lógica da construção de tais caminhos poderá alterar-se e depender do tipo de linguagem de programação utilizada. Mas como se trata de uma base de dados fechada que apenas permite ao utilizador navegar e visualizar os conteúdos, podemos considerar que este documentário se assenta num modo hipertextual-interativo. Se o utilizador tivesse a possibilidade de modificar as regras de navegação, ou adicionar diretamente conteúdo à base de dados, então seria assente num modo também participativo.

Ao entrar no Interview Project, o utilizador abre uma webpage sem necessitar de um plugin específico. Depois de aceder ao website, aparece o episódio mais recente numa janela principal, que pode ser logo visualizado. Acima do vídeo existe uma barra de navegação entre as páginas “All Episodes”, “Route” e “About”, permitindo ao utilizador a escolha do caminho através do qual pretende navegar pelo website. Abaixo do vídeo, à esquerda, existe uma breve descrição da entrevista e, à direita, está um pequeno pedaço de mapa que permite uma interação entre as entrevistas geograficamente mais próximas daquela que está a ser visualizada, com ações de rollover do rato (o utilizador pode ouvir um breve excerto da entrevista), permitindo uma navegação mais estreita entre entrevistas, organizando-as por proximidade geográfica. À direita, o utilizador poderá visualizar uma pequena secção publicitária.

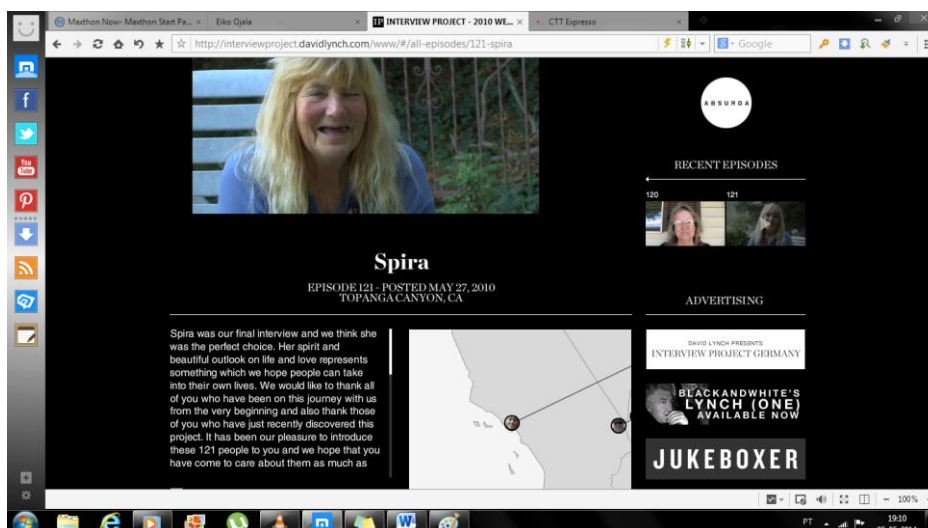


Imagem 6 - Início do Interview Project

Ao lado do próprio vídeo, à direita, existe uma pequena secção com thumbnails de vídeo que permitem ao utilizador navegar e organizar os vídeos de forma cronológica (dos mais recentes aos mais antigos). A ação de rolover do rato permite ao utilizador ver o número do episódio, nome do entrevistado, e local onde foi entrevistado, assim como permite ouvir um pequeno excerto da entrevista.

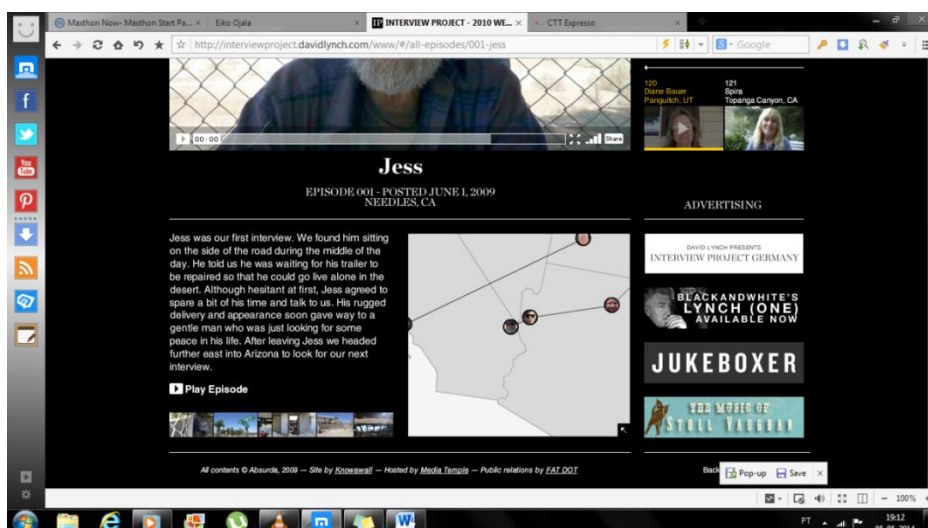


Imagem 7 - ação de rolover do rato

Do lado superior direito da página, existe uma lista de patrocinadores e links para as redes sociais (partilha no Facebook, recomendar no

StumbleUpon, seguir no Twitter, gostar no Facebook e discutir o projecto no blog). É, também, permitido ao utilizador inverter a palette de cores do website.



Imagem 8 - patrocinadores e links para redes sociais

Na página “All Episodes”, o utilizador pode filtrar e organizar os episódios por número, nome do entrevistado ou local. A barra de navegação encontra-se sempre presente, assim como a secção de publicidade e organização de episódios por ordem cronológica, à direita.

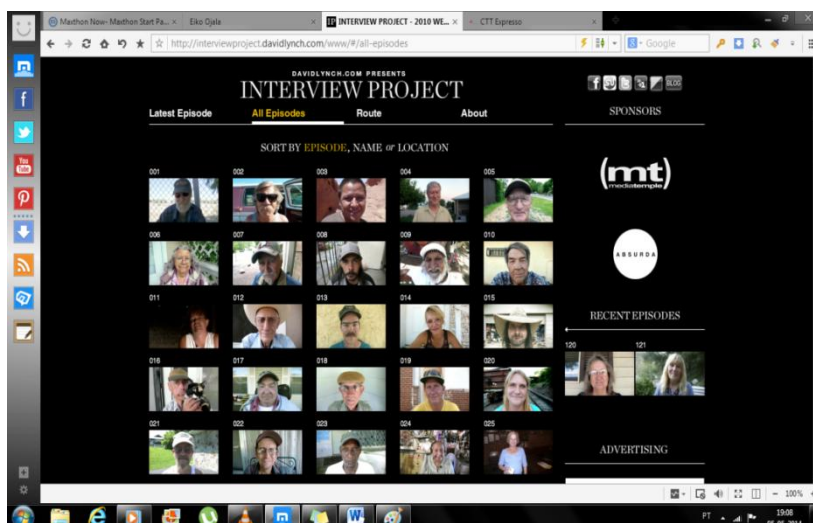


Imagem 9 - página "All Episodes"

Na página “Route”, o utilizador pode navegar através de um mapa interativo dos Estados Unidos que apresenta o percurso que os

criadores fizeram na recolha de material audiovisual. Existem pequenos nodos no mapa nos quais o utilizador pode clicar e visualizar o respectivo conteúdo audiovisual. A ação de rollover do rato é um thumbnail do vídeo.

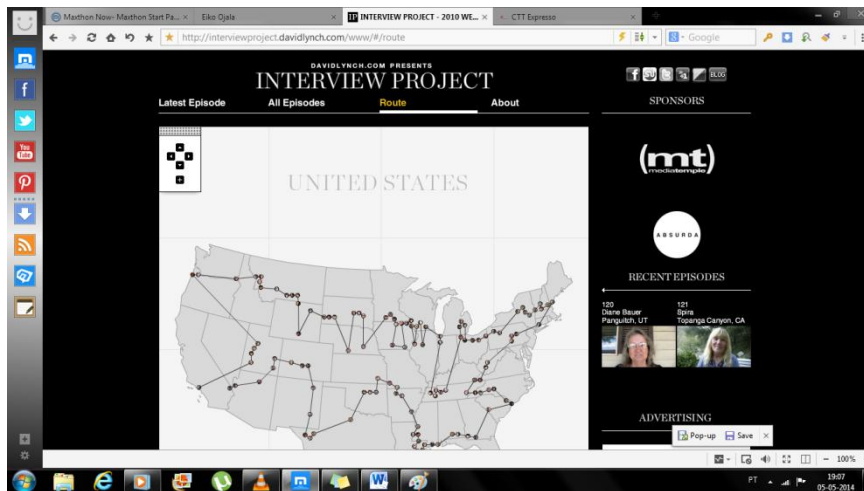


Imagem 10 - página "Route"

Na página "About", o utilizador poderá visualizar um vídeo introdutório onde David Lynch explica o que é o projeto (que consiste basicamente numa viagem pelos EUA, encontrando e entrevistando diferentes pessoas de forma aleatória e "apresentando-as" ao mundo). Abaixo da janela de vídeo são apresentados os créditos.

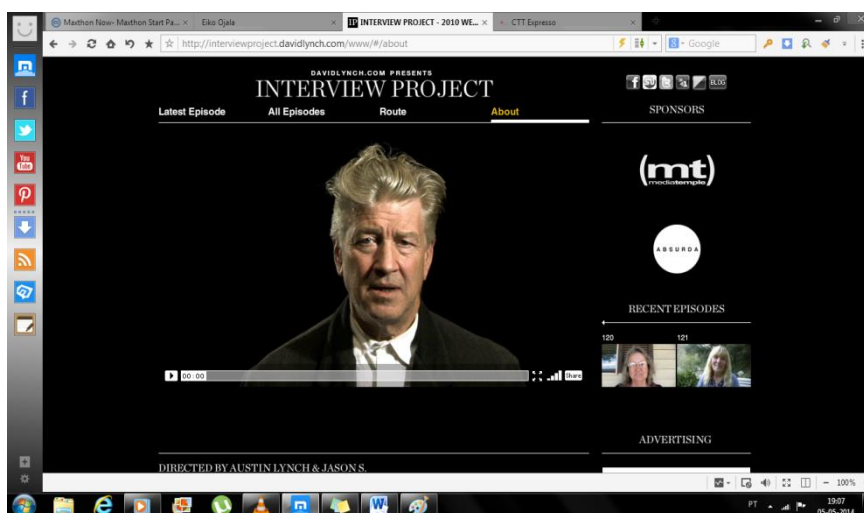


Imagem 11 - página "About"

Trata-se claramente de um documentário interativo uma vez que o mecanismo de linkagem produzirá um caminho diferente para cada utilizador, de cada vez que ele aceder ao webdocumentário, porque o autor pode sempre decidir adicionar mais entrevistas se pretender que a base de dados se estenda.

Diferentes componentes ligam-se entre si de uma forma única, criando as especificidades do Interview Project. O interface e elementos audiovisuais não são a totalidade do projeto. As escolhas com que o utilizador se depara (como literacia tecnológica, interesses, background, etc.), assim como a intenção do autor (estética), são também elementos-chave na forma como é apresentado o produto digital. Autor e utilizador tornam-se parte do projeto (o autor constrói a base de dados e o utilizador navega-a de acordo com as suas escolhas específicas).

O interface do projeto tem uma janela principal pronta a passar o conteúdo audiovisual, assim como elementos de navegação hipertextuais. O interface é "uma configuração particular de espaço, do tempo, e da superfície articulada no trabalho; uma experiência formal, material e fenomenológica por parte do utilizador" (Manovich, 2001:66). A interface do Interview Project também está "em grande parte composta de elementos de outras formas, anteriormente conhecidos" (Manovich, 2001:71).

A ideia de janela principal vem da ideia de ecrã do cinema, e os hyperlinks são uma linguagem multimediática amplamente conhecida. Este tipo de interface é fácil de entender, user-friendly, e permite uma fluidez de navegação, mantendo uma linguagem e estética já bem conhecidas. A janela principal permite que seja visualizado o vídeo, mas o utilizador poderá efetuar outras operações ao mesmo tempo ou navegar por pequenos fragmentos de informação que o website contém (que mantém o aspeto de multi-tasking ao qual

a sociedade tecnológica atual se habituou). A possibilidade de navegar por esses pequenos fragmentos de informação influenciará a escolha do utilizador, quanto ao caminho a seguir.

No que diz respeito ao conteúdo, as pessoas que foram entrevistadas não têm controlo algum sobre a fixação das suas entrevistas no projeto. Enquanto, documentário linear, o Interview Project contém vários pontos de vista colecionados ao longo do percurso efetuado durante uma viagem pelos Estados Unidos. Mas, enquanto documentário interativo, a sua proliferação atinge um maior número de pessoas e um abrange um público-alvo muito mais abrangente, devido à cultura de partilha online (através das redes sociais).

3. IMPLEMENTAÇÃO PRÁTICA DE “OFF THE EDGE OF THE WORLD”

Este capítulo descreve o processo de desenvolvimento do webdocumentário “Off the Edge of the World”, desde a sua pré-produção e produção até a pós-produção e implementação. Este webdocumentário foi realizado com a participação de vários entrevistados de descendência portuguesa e experiência de migração, que se encontram a viver fora e dentro do país. Foi lançado o desafio pelas redes sociais, fornecido um guião-base³⁶ que servisse de fio condutor das respostas ou das experiências contadas pelos intervenientes, que, de seguida, gravaram os seus depoimentos com o telemóvel e enviaram por wetransfer para que pudessem ser posteriormente tratados, editados e implementados. Foram analisados os vários clips enviados, sendo selecionados os que tinham melhor qualidade audiovisual.

3.1. PRÉ-PRODUÇÃO

A fase de pré-produção engloba um estudo mais estreito sobre identidade cultural e diáspora, uma vez que a temática tratada pelo webdocumentário é a construção de uma identidade imaginada e do sentimento de nacionalidade de filhos de emigrantes que foram “expostos” a duas culturas distintas. Foi feita uma pequena reflexão sobre identidades culturais e diáspora no enquadramento teórico deste documento. Seguidamente, escreveu-se um guião-base (em inglês e em português, uma vez que alguns dos intervenientes sentem alguma dificuldade a falar e a expressar-se em português), que inclui perguntas-chave que servissem de apoio aos

- Anexos 1 e 2 – guião de entrevista (inglês e português)

intervenientes quando realizassem e gravassem os seus vídeos³⁷. O guião incluía diversas perguntas e relevantes para o estudo, sendo utilizado apenas como fio condutor de forma a capacitar cada entrevistado uma maior descontração na gravação do seu depoimento. Apesar de se tratar de sujeitos com situações similares, as suas experiências e percepções do mundo são muito diferentes, enriquecendo assim o leque representado.

A segunda fase da pré-produção consistiu na publicação em diferentes grupos de luso-descendentes nas redes sociais, e com contactos estabelecidos previamente. Depois, os sujeitos interessados em participar no projeto foram enviando os respetivos clips por wetransfer³⁸ e dropbox³⁹.

Depois de toda a logística inicial, seguiu-se o processo de seleção dos vídeos com melhor qualidade a serem incluídos como episódios no projeto final, passando-se, assim, à fase da produção propriamente dita.

3.2. PRODUÇÃO

Durante a fase de produção, as filmagens propriamente ditas foram cedidas aos próprios intervenientes. Ou seja, a ideia por trás deste projeto, era a de uma participação global de intervenientes que se auto-documentassem, de forma a terem total liberdade criativa (em termos de linguagem visual/audiovisual e de conteúdo/resposta). Isto, porque se torna mais fácil para o entrevistado se sentir à-vontade (uma vez que não está perante uma equipa de filmagem, o que faz com que se sinta mais desinibido, fazendo com que as suas respostas

- Anexo 1 – guião de entrevista (inglês e português)
- <https://www.wetransfer.com/>
- <https://www.dropbox.com/>

sejam mais fluídas). Desta forma, o interveniente é também o seu próprio realizador/cineasta, o que faz com que o projeto final tenha uma característica especial – a da participação do sujeito de estudo. Obviamente que o autor principal do projeto sujeitou todos os vídeos recebidos a uma seleção e edição final para que a linguagem visual fosse coerente.

Por se tratar de um projeto à escala global, sugeriu-se que os depoimentos fossem capturados por dispositivo móvel (smartphone), uma vez que, atualmente, esses dispositivos permitem uma captura audiovisual razoável e com uma boa qualidade.

Após a recepção e análise dos vídeos, iniciou-se o processo de edição. Para tal, foi utilizado o software Premiere CS6 da Adobe⁴⁰ de forma a ser efetuada uma correção de cor utilizando o plugin Magic Bullet Colorista⁴¹.

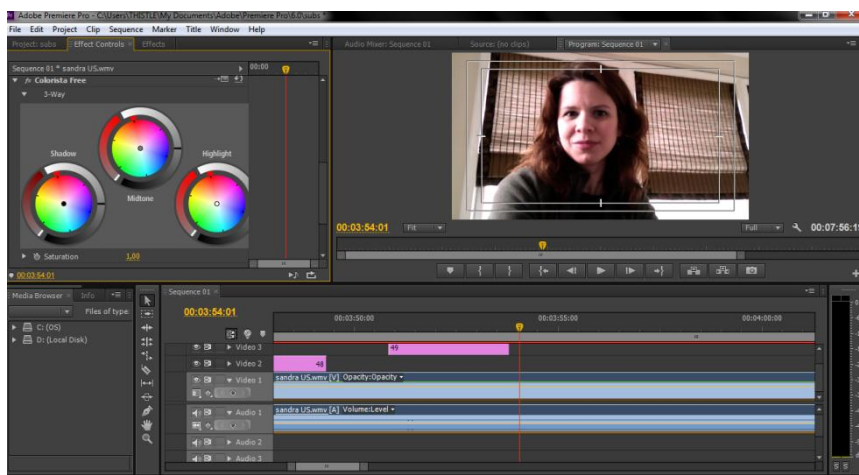


Imagem 12 - Magic Bullet Colorista

Depois do tratamento da imagem, foi feita a legendagem dos vídeos fornecidos pelos entrevistados em inglês. Essa legendagem foi feita

-
- <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/topics-cs6.html?promoid=KFPGW>
 - <http://www.redgiant.com/products/all/magic-bullet-colorista-free/>

diretamente no Adobe Premiere CS6 utilizando a opção de incluir novos títulos. O tipo de letra escolhido para as legendas foi “american writer”⁴², que é a fonte que considerei mais adequada, por ser manuscrita, que considero ir de encontro com a temática escolhida e, também, por escolha pessoal, de forma a manter uma coerência com a totalidade do projeto.



Imagem 13 - Legendagem

3.3. PÓS-PRODUÇÃO

Depois do tratamento de edição dos episódios, cada um com uma duração de três a sete minutos (para manter a simplicidade e cativar com maior facilidade o interesse do utilizador), seguiu-se a pós-produção.

O tipo de letra escolhido para o título (e créditos) do projeto foi “radiohead”⁴³, que é uma fonte relativamente simples, manuscrita e de leitura e percepção fáceis, enquadrando-se perfeitamente com o tipo de letra escolhido para as legendas dos vídeos em inglês mencionados anteriormente.

Durante a fase de pós-produção foram criados os créditos iniciais utilizando o software After Effects da Adobe CS6⁴⁴ com a ajuda de um

-
- <http://fontzone.net/font-details/american-writer>
 - <http://www.fontsquirrel.com/fonts/Rablohead>
 - <http://helpx.adobe.com/after-effects/topics-cs6.html?promoid=KFPIK>

template de “dirty lens slideshow”⁴⁵ que dá um aspeto mais abstrato e retro aos créditos iniciais do webdocumentário.

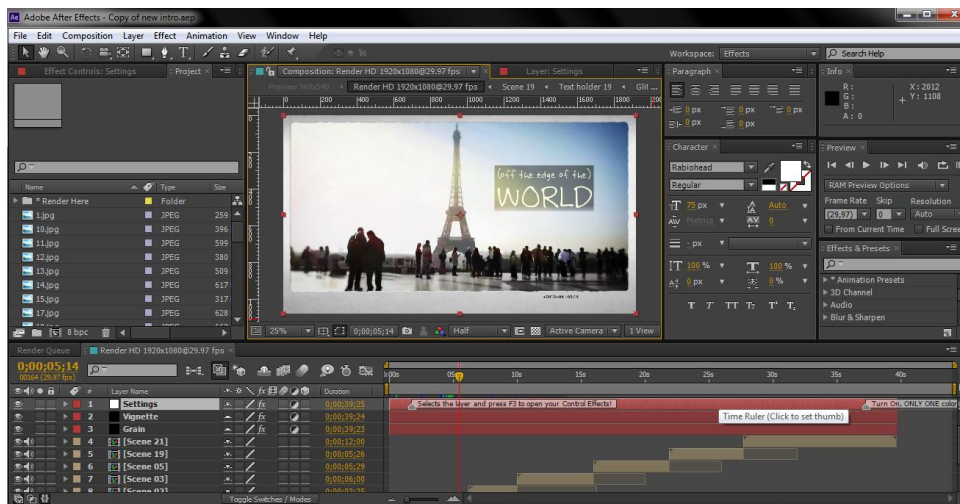


Imagem 14 - Introdução "dirty lens slideshow" em After Effects

Foi criado um vídeo introdutório, também com o mesmo software, utilizando e seguindo tutoriais^{46,47} de kinetic typography⁴⁸. Este vídeo foi criado como uma espécie de trailer que explicasse sucintamente o que é o projeto e quais os seus objetivos.



Imagem 15 - Vídeo introdutório criado em After Effects

- <http://vimeo.com/86397914>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ldsXqaGB7Ac>
- <https://www.udemy.com/kinetictypography/>
- http://en.wikipedia.org/wiki/Kinetic_typography

Tentando manter a simplicidade (porque já se tinham utilizado efeitos para os créditos iniciais e vídeo introdutório), os créditos finais foram criados no software Premiere CS6⁴⁹ da Adobe.

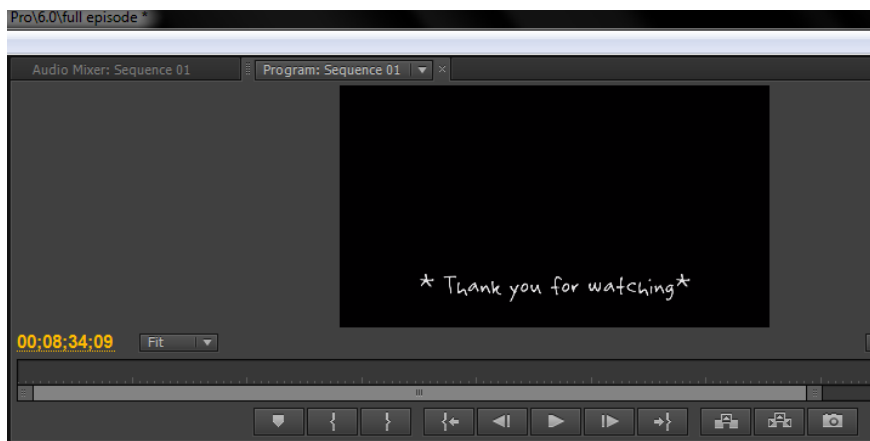


Imagem 16 - créditos finais

As músicas utilizadas como banda sonora foram “Second Chance”⁵⁰ the Peter, Bjorn and John⁵¹ para os créditos iniciais, “Wistful Thinkng”⁵² de A.Void & David Young⁵³ para o vídeo introdutório; e “Iko, Iko”⁵⁴ versão de Justine Bateman & The Mystery⁵⁵ para os créditos finais. Todas estas músicas foram editadas de forma a terem a duração necessária durante cada vídeo/crédito onde foram incluídas.

3.4. NARRATIVA

Tratando-se de um documentário que contém diversos relatos pessoais de vários luso-descendentes, e assumindo que haverá

-
- <http://helpx.adobe.com/premiere-pro/topics-cs6.html?promoid=KFPGW>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=9mloDnOrlcQ>
 - <http://www.peterbjornandjohn.com/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=kvNXeVa3U50&feature=youtu.be>
 - http://8tracks.com/explore/songs/A%5E_Void_%26_David_Young
 - <https://www.youtube.com/watch?v=blFcPhccu8>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=WWFol7vgr14>

sempre mais pessoas interessadas em colaborar com a sua história, decidiu-se que a história seria dividida em episódios. Cada relato é um episódio, com cerca de três a dez minutos de duração, uma vez que a implementação prática do projeto seria feita na plataforma YouTube, que apenas permite o upload de vídeos com uma duração de quinze minutos (apesar de agora ser permitido estender essa duração⁵⁶).

A temática abordada sugere que este webdocumentário não tem um final propriamente dito, porque haverá sempre a possibilidade de luso-descendentes enviarem o seu contributo, ou seja, haverá sempre a possibilidade de se adicionar mais conteúdo, mais episódios. Desta forma, não foi definido um limite de episódios porque o projeto é encarado como uma obra em constante produção. Cada episódio é produzido para ser visualizado de forma independente. O conjunto de relatos/episódios formam e moldam a percepção do utilizador, dependendo da ordem pela qual ele decide visualizar os episódios. Isto é, a atitude ou opinião do utilizador pode-se ir alterando à medida que ele visualiza os episódios. A navegação pelos episódios é totalmente livre, estando sujeita apenas à vontade do espectador.

É importante referir que a natureza colaborativa deste documentário fez com que a sua realização fosse subordinada à criatividade dos entrevistados, isto é, os participantes tinham completa liberdade artística na gravação dos seus relatos. A função principal do autor seria apenas o de editar todas as entrevistas, transformá-las e moldá-las numa narrativa consistente, e disponibilizá-las online, ao público.

- <https://support.google.com/youtube/answer/4523193?hl=en&rd=1>

3.5. IMPLEMENTAÇÃO NO YOUTUBE

Decidiu-se que a plataforma YouTube seria a melhor para distribuir o projeto propriamente dito, uma vez que permite o upload de vídeos até quinze minutos, permite gerir um canal e respetivas playlists, permite um contacto mais estreito com a audiência (que pode comentar os vídeos e até mesmo contactar o autor), permite a partilha, através de diversas formas (redes sociais, email, etc), por um público-alvo muito mais abrangente e à escala global.

Assim, foi criado um canal na plataforma do Youtube, com o título do webdocumentário “Off the Edge of the World”, para disponibilizar ao utilizador os vídeos gravados e fornecidos pelos diferentes participantes. Foi criado um banner e um logotipo para o canal utilizando o Adobe Illustrator.



Imagem 17 - YouTube banner



Imagem 18 - YouTube logo

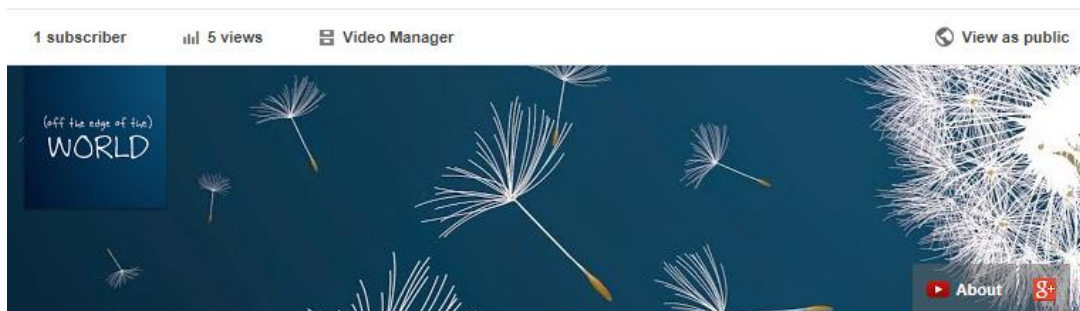


Imagem 19 - Banner e Logo no canal YouTube

As potencialidades do YouTube permitiram a agregação de todos os episódios a uma playlist, que surge como hiperligação no final de cada vídeo, permitindo ao utilizador visualizar todos os vídeos que essa playlist contém. Isso é efetuado na secção InVideo Programming da secção Channel Settings no canal de Youtube, que permite o uso de marcas d'água, hiperligação de vídeo ou playlist a qualquer momento do vídeo e a possibilidade de inserir um breve vídeo introdutório a cada vídeo que seja carregado para o canal. A hiperligação de vídeo ou playlist foi a funcionalidade escolhida para este projeto porque é uma operação que apenas necessita de ser feita uma vez, ou seja, depois de programada, ela será aplicada a todos os vídeos que sejam posteriormente carregados para o canal. Esta opção também permite escolher o momento no vídeo em que aparece a hiperligação e a sua duração. Neste caso em particular, a hiperligação para a playlist criada dura quinze segundos, no final de cada vídeo.

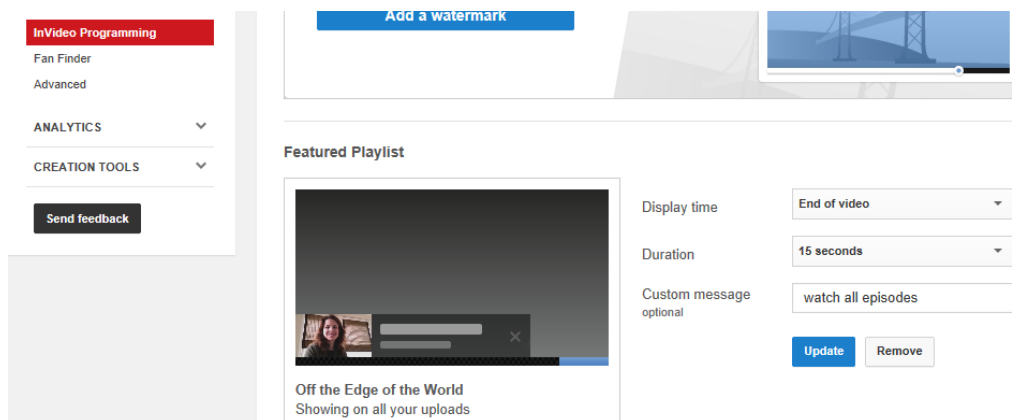


Imagem 20 - InVideo Programming

A criação de uma playlist é igualmente útil para a divulgação e partilha do webdocumentário porque permite agregar um conjunto de vídeos num único link. Desta forma, como o webdocumentário poderá sempre incluir novos vídeos, torna-se mais fácil disponibilizar a totalidade do projeto no final de cada vídeo, uma vez que já foi pré-definido. Apenas se terá de incluir os novos vídeos na playlist criada anteriormente.



Imagem 21 - Playlist

Foi criada uma secção “About” onde o utilizador pode ler mais sobre o projeto e ver um pequeno vídeo introdutório.

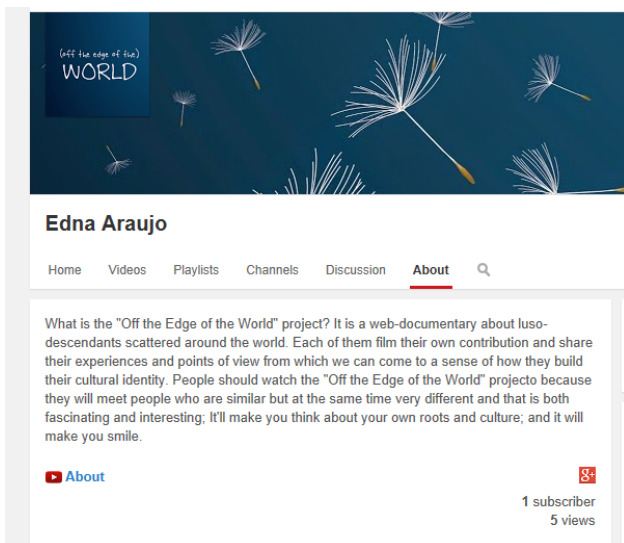


Imagem 22 - página About

O Youtube permite igualmente personalizar o thumbnail de cada vídeo, na gestão de vídeos, clicando-se sobre o botão editar e clicando na opção custom thumbnail. Desta forma, há um maior controlo sobre a imagem que surge, por defeito, como thumbnail de cada vídeo.

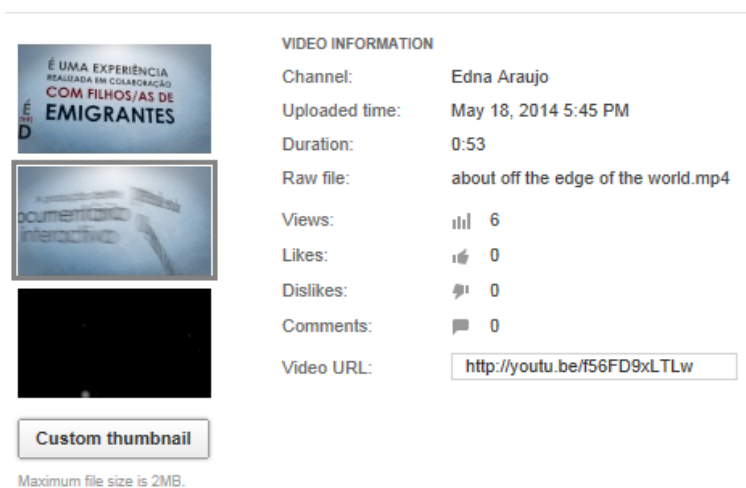


Imagem 23 - Custom thumbnail

Os links para os depoimentos recolhidos e editados são os seguintes:

“About” - <https://www.youtube.com/watch?v=f56FD9xLTLw>

“Sandra” - <https://www.youtube.com/watch?v=v4b8X-1fHy0>

“Elizabeth” - <https://www.youtube.com/watch?v=ZR66Dm7mGfY>

“Roxanne” - <https://www.youtube.com/watch?v=YENROWaoFjg>

“Betsy” - <https://www.youtube.com/watch?v=bFnEpYmbSt8>

“Sandrina” - <https://www.youtube.com/watch?v=ef37R7xgzeg>

“Christine” - <https://www.youtube.com/watch?v=vb5buhaRpSo>

Playlist - https://www.youtube.com/watch?v=v4b8X-1fHy0&list=PLk0x9dMh4dKjibDt4GBIQ52_Ub_PIZvTX

Concluiu-se, assim, a implementação prática do projeto, seguindo-se as devidas conclusões e reflexões.

4. CONCLUSÃO

Os novos media estão em constante desenvolvimento e são o resultado de um remix permitido por novos recursos tecnológicos. O estudo de caso apresentado (“The Interview Project” de David Lynch) demonstra que os webdocumentários são, no fundo, um “work in progress”, em constante mutação e evolução, e experimentais, uma vez que a internet permite diversos meios de expressão artística. A existência do YouTube convida as audiências a contribuírem com os seus próprios vídeos, permitindo e tornando comum a partilha de vídeos pelas diversas redes e comunidades sociais digitais. O facto de os webdocumentários serem disponibilizados numa plataforma e usarem um sistema de base de dados, torna muito mais fácil para os documentaristas expandirem e atualizarem os seus projetos. Assim, o novo documentário surge como inacabado e, como tal, não se presta a classificações.

Além disso, os webdocumentários oferecem representações mais elaboradas da realidade de uma forma inovadora para o género documental, através da utilização e implementação de diferentes tipos de conteúdo mediáticos. Isso é fundamental, pois demonstra que os webdocumentários podem capturar aspetos subtis sobre o sujeito do documentário, e fornecer informações sobre a sua produção, o que pode levar a uma maior compreensão do mundo e as subjetividades na sua descrição.

A desconstrução de temas permite que o público pense nas realidades retratadas no documentário como assuntos de interesse, em vez de as perceberem como factos. O que, segundo Foucault, é uma abordagem muito mais produtiva em vez da utilização das comuns estratégias ativistas.

A história do documentário apresenta a versatilidade e capacidade de adaptação do género a novas tecnologias audiovisuais emergentes em diferentes épocas. Seja para cinema ou para web, os documentaristas continuam a ultrapassar barreiras e a criar novos projetos, baseando-se nas regras do género documental. Ao longo desta investigação, foi possível entender os conceitos base e a evolução do género documental, através de uma extensa análise teórica. Desta forma, foi possível utilizar estes recursos teóricos para a criação e produção do webdocumentário “Off the Edge of the World”.

No entanto, não escolho um termo exato para definir interatividade no género documental porque a minha investigação levou-me a chegar à conclusão que, por ser ainda um género emergente e experimental, qualquer um dos termos existentes se aplicam (webdocumentário, documentário de base de dados, documentário crossmedia, documentário interativo, etc), muito porque os cineastas continuam a ultrapassar barreiras e a realizar experiências inovadoras, explorando todas as possibilidades e funcionalidades da Web, remixando o género documental com a autoria multimédia.

5. LIMITAÇÕES

Apesar de ter sido estipulado com antecedência um prazo para o envio das entrevistas, surgiram alguns contratemplos, como, por exemplo, a má qualidade de alguns dos vídeos enviados (gravados na vertical, má resolução, fragmentação dos clips de vídeo, áudio comprometido, etc.). Apesar do planeamento prévio e de constante contacto, indicações de gravação, e o prazo estipulado, alguns vídeos não foram muito bem-sucedidos, alguns entrevistados apenas enviaram o seu contributo em áudio (formato mp3), o que fez com que eu tivesse de procurar filmagem em bases de dados de archive footage, utilizando determinadas palavras-chave (por exemplo, o nome da cidade onde o entrevistado mora) de forma a encontrar as imagens certas na edição dos respetivos episódios, para manter a consistência do projeto.

Para além disso, de todas as pessoas que foram contactadas de uma forma mais pessoal (por mensagem privada ou pessoalmente), poucas foram, até o momento, as que se disponibilizaram para dar o seu contributo (ou porque não tem tempo, ou porque querem manter o anonimato).

Outra das limitações que encontrei foi durante a legendagem dos vídeos que recebi em inglês. Tentei utilizar a técnica de automated subtitles⁵⁷ supostamente permitido pelo software “Premiere CS6” da Adobe, mas o ficheiro final codificado pelo Adobe Media Encoder⁵⁸ era sempre anulado e apagado do meu computador. Após várias tentativas de tentar perceber qual o problema, acabei por decidir fazer as legendas manualmente (que se tornou numa solução viável, uma vez que os vídeos são de curta duração).

**- <https://www.youtube.com/watch?v=4LAnZPDU0II>
- <http://helpx.adobe.com/media-encoder/topics.html>**

Inicialmente, pretendia criar a minha própria banda sonora para este projeto, contudo, o tempo revelou-se escasso para conseguir criar a música que tinha imaginado para este projeto, pelo que acabei por optar por três músicas já conhecidas, o que, adiante, poderá ser problemático em termos de direitos de autor. Então, as músicas escolhidas foram “Second Chance”⁵⁹ the Peter, Bjorn and John⁶⁰ para os créditos iniciais, “Wistful Thinkgng” de A.Void & David Young para o vídeo introdutório; e “lko, lko”⁶¹ de Justine Bateman & The Mystery⁶² para os créditos finais.

Por último, verificou-se um problema de autoria/implementação online. Inicialmente, esperava utilizar a ferramenta interlude⁶³ para implementar o projeto final, contudo, no momento em que tentei reestruturar e ordenar os elementos/episódios do projeto, a ferramenta dava sempre uma mensagem de erro, verificada na imagem abaixo.

-
- <https://www.youtube.com/watch?v=9mloDnOricQ>
 - <http://www.peterbjornandjohn.com/>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=|bIFcPhccu8>
 - <https://www.youtube.com/watch?v=WWFol7vgr14>
 - <http://interlude.fm/en/>

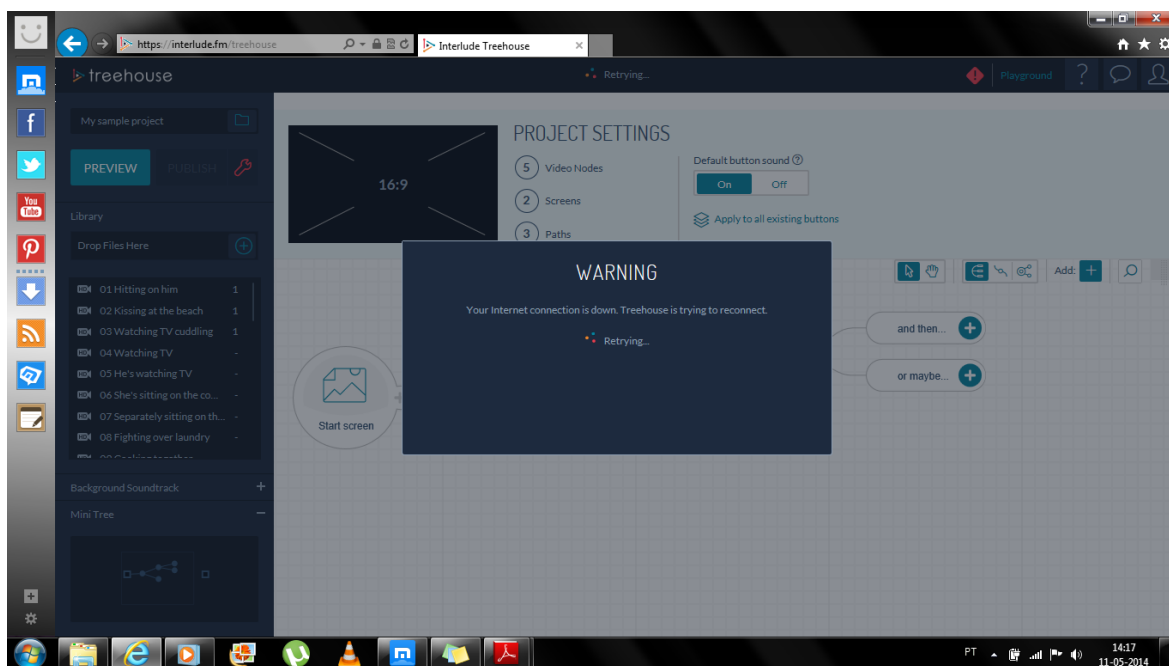


Imagem 24 - mensagem de erro do Interlude

Para contornar o problema, foram pesquisadas outras ferramentas de autoria, tais como, a ferramenta baseada em Flash, klynt⁶⁴ (apenas permitia alojar o projeto de forma gratuita durante quinze dias), a ferramenta baseada em HTML5, 3WDOC⁶⁵ (que não é gratuito) e, a ferramenta igualmente baseada em HTML5, zeega⁶⁶ (não seria capaz de suportar a totalidade do projeto criado, uma vez que é uma ferramenta utilizada para remix e partilha de pequenas animações pelas redes sociais). Assim, foi escolhido o YouTube⁶⁷ como ferramenta de autoria alternativa, por ser gratuito e ser baseado em Flash e/ou HTML5⁶⁸, por abranger um público-alvo muito maior, permitindo partilha em redes sociais, e comentários por parte do utilizador.

- http://www.klynt.net/#TRY_NOW
- <http://www.3wdoc.com/en/index.html>
- <http://blog.zeega.com/about>
- <https://www.youtube.com/>
- <http://blog.tordeu.com/?p=388>

6. FUTURAS MELHORIAS AO PROJECTO

Obviamente que a escassez de recursos é uma variável que se faz sentir neste tipo de projeto, pelo que foi concebido essencialmente a pensar na forma mais original e criativa de contornar esse problema logístico - daí se tratar de um filme participativo, em que os entrevistados se auto-documentam e são o seu próprio diretor criativo e realizador. O que inicialmente parecia uma ideia apelativa (que, a meu entender, continua a ser) transformou-se numa espécie de bola neve que lentamente se foi derretendo, em vez de ir aumentando e ganhando maior ímpeto, porque os grupos que contactei nas redes sociais, são grupos um pouco fechados que não aceitam ou ignoram pessoas que não são do mesmo grupo (talvez este seja mais um elemento cultural interessante a ser estudado). A escassez de tempo por parte das pessoas também se torna num fator relevante que seria ultrapassado se não houvesse um tempo-limite; quando se estipula um tempo-limite, verifico que as pessoas acabam por desistir de participar.

Outro fator a considerar é o problema da utilização de música para a banda sonora que não é original, que viola a lei dos direitos de autor. Mas, como se trata de uma experiência “fechada”, achei relevante cumprir os prazos estipulados e utilizar músicas apelativas que se enquadrassem no projeto.

Ultrapassadas estas barreiras, que não são de todo intransponíveis mas sim dependentes de tempo e paciência, considero que o projeto é viável e poderá crescer e incluir muitos mais episódios, relatos, ou outros artefactos multimédia, como animações e criações musicais de pessoas luso-descendentes que se encontram espalhadas pelo mundo.

BIBLIOGRAFIA

ANDERSON, B. (1983). *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London: New Left Books.

ANDERSON, B. (1990). *Language and Power: Exploring Political Cultures in Indonesia*. Equinox Publishing (Asia) Pte Ltd, Indonesia.

AUFDERHEIDE, P. (2007). *Documentary Film - A Very Short Introduction*: Oxford University Press.

BARRY, N. (2003). *Telling Stories on Screens: A History of Web Cinema*. In J. Shaw and P. Weibel (Ed.), *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after film* (pp. 545). Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

BARTHES, Roland (1977) *The Death of the Author*. In: *Image-Music-Text*, trans. and ed. Stephen Heath, London: Fontana.

BBC FUTURE, (2014), *How Big is Space*, Retrieved 2 Junho, 2014 from <http://www.bbc.co.uk/bbc.com/future/bespoke/20140304-how-big-is-space-interactive/index.html>

BERNARD, S. C. (2007). *Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films* (Second ed.): Focal Press.

BLAST THEORY, (2007), *Rider Spoke*, Retrieved 5 Março, 2014 from <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>

BOLTER, J. D. & GRUSIN, R. (2002). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: The MIT Press.

BOURRIAD, Nicholas (1998) *Relational Aesthetics*. Paris: La Presse du Réel.

BRAND, Russell (2013), The Trews, Retrieved 20 Maio, 2014 from <https://www.youtube.com/playlist?list=PL5BY9veyhGt46KMmgAJYI1LF0EUKpqcrX>

BRAKHAGE, Stan (2001), Essential Brakhage: Selected Writings on Film-Making. McPherson; 1 edition.

BRUZZI, Stella (2000) New Documentary: a Critical Introduction. London: Routledge.

BYRAM, C. and MORGAN C. (1994), Teaching-and-learning Language-and-culture, England: Multilingual Matters Limited.

CASTELLS, Manuel (1991). A Sociedade em Rede. Editora Paz E Terra S.A.

CASTELLS, Manuel (2010 – 1st ed, 1996) The Information Age: Economy, Society, and Culture. Volume 1: The Rise of Network Society. Oxford: Wiley-Blackwell.

CENTER, U. B. M. R. (2001). Chronology of Documentary History. Retrieved 17 Dezembro, 2013 from <http://www.lib.berkeley.edu/MRC/docexhibit/docuchron.htm>

CIATELLARDI, M. & PATTI, E. (2011). Understanding media, today: McLuhan in the era of convergence culture. Barcelona: Editorial UOC.

COLETIVO EXYZT, (2013), A Casa do Vapor, Retrieved 19 Fevereiro, 2014 from <http://www.publico.pt/multimedia/casa-do-vapor>

ECO, Umberto (1979) The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts. Indiana: University Press.

ECO, Umberto (1989) The Open Work, Harvard: Harvard University Press.

FLAHERTY, Robert (1922), *Nanook of the North. Advances in Semiotics: Indiana University Press.*

FOUCAULT, M. (2000) *What is an Author? Modern Criticism and Theory*, ed. D. Lodge. NY: Longman.

GAUDENZI, Sandra. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London.*

GOSCIOLA, Vicente. (2003) *Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa. São Paulo: Editora Senac.*

GRIERSON, John; HARDY, Forsyth (1966), *Grierson on documentary. London: Forsyth Hardy Faber.*

HALL, Stuart, (1997). *Introduction, in Representation: cultural representations and signifying practices, S. Hall, Ed. London: SAGE in association with The Open University, pp. 1-11.*

HALL, Stuart (1996). *Questions of Cultural Identity, S. Hall, Ed. London: SAGE.*

IBICT (2006) *Inteligência, Informação e Conhecimento. Retrieved 29 de Dezembro, 2013 from*

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001469/146980por.pdf>

I-DOCS.org, 2011. *Differences between linear and interactive documentaries. Featuring the interactive documentary. Bristol: Nina Simoes. Retrieved 23 Dezembro, 2013 from <http://i-docs.org/2011/12/12/differences-between-linear-and-interactive-documentaries-featuring-the-interactive-documentary-i/>*

JENKINS, H. (2001) *Convergence? I diverge*. Retrieved 29 de Dezembro, 2013 from http://phase1.nccr-trade.org/images/stories/jenkins_convergence_optional.pdf

JENKINS, Henry (2006) *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press.

JENKINS, H. & FORD, S. & GREEN, J. (2013) *Spreadable Media: creating value and meaning in a networked culture*. New York: NYU Press.

JURICIC, P., (2007), *The Way I Saw It*, Retrieved 4 Junho, 2014 from <http://www.thewayisawit.org/>

KAY, Alan (1991). *Computers, Networks and Education*. Reprinted in *Scientific American: The Computer of the 21st Century, Special Issue, Spring 1995*.

KILBORN, R. IZOD, J. (1996) *An Introduction to Television Documentary. Confronting Reality*. Manchester University Press.

KORSAKOW, Retrieved 1 Janeiro, 2014 from <http://korsakow.net/>

LESSIG, Lawrence. (2008) *Remix*. Retrieved 18 Dezembro, 2013 from <http://digital-rights.net/wp-content/uploads/books/Remix.pdf>

LÉVY, P. A. (2007). *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. 6ª ed. São Paulo: Editora 34.

LYNCH, D. (2009), *The Interview Project*, Retrieved 2 Janeiro, 2014 from <http://interviewproject.davidlynch.com/www/#/route>

MANOVICH, Lev (2001) *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.

MARTIN, F. (2011, December 11). Freedom and Engagement in Interactive Narratives. The Pixel Hunt: L'Info en jeu vidéo. Retrieved 23 Dezembro 2013 from <http://florentmaurin.com/?p=174>

MCLUHAN, Marshall (1962) The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man. University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, March 1.

MCLUHAN, Marshall (1968) Understanding Media. London: Sphere.

MCMILLION, E., (2013), Hollow, Retrieved 18 Fevereiro, 2014 from <http://hollowdocumentary.com/>

MEDIA LAB (1981), Aspen Interactive Movie Map, Retrieved 12 Maio, 2014 from <https://www.youtube.com/watch?v=Hf6LkqgXPMU>

NFB Digital Studio for National Film Board of Canada, The Last Hunt, Retrieved 14 Março, 2014 from <http://thelasthunt.nfb.ca/#/thelasthunt>

NICHOLS, Bill (2001). Introduction to Documentary. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.

O'REILLY, T. (2005). What is web 2.0? Designs patterns and business model for the next generation of software. Retrieved 24 Dezembro, 2013 from: <http://oreilly.com/web2/archive/what-is-web-20.html>

PENLINGTON, N. & JESUS, F. & SMAİL, S. & WATSON, N., (2014), Choose Your Own Documentary, Retrieved 3 Junho, 2014 from <http://www.cyod.co.uk/>

RAFAELI, S. (1988). Interactivity: From New Media to Communication, in Hawkins, Pingree, Wieman (Eds.), Advancing Communication Research. Sage Annual Review of Communication Research, 16, pp. 110-134. Beverly Hills, CA: Sage.

ROMAGUERA, Joaquim; ALSINA, Homero (1989), *Textos y manifiestos del cine*, Madrid: Cátedra.

SCHREIBER, Ian. (2009) *Game Design Concepts: an experiment in game design and teaching*. Retrieved 23 Dezembro, 2013 from <http://gamedesignconcepts.pbworks.com/f/Game+Design+Concepts+-+An+experiment+in+game+design+and+teaching.pdf>

TIMONER, O. (2013), *A Total Disruption*, Retrieved 4 Janeiro, 2014 from <http://atotaldisruption.com/>

SCOTT-STEVENSON, J., (2013), *Giving Time*, Retrieved 18 Fevereiro, 2014 from <http://www.givingtime.org.au/#Home>

THALHOFER, F., (2002- ongoing), *The Love Story Project*, Retrieved 3 Junho, 2014 from <http://www.the-love-story-project.org/>

TIMONER, O. (2013), *B.Y.O.D. - Bring Your Own Documentary*, Retrieved 4 Janeiro, 2014 from <http://thelip.tv/show/byod-bring-your-own-doc/>

TIMONER, O. (2014), *Mondays With Moby*, Retrieved 30 Maio, 2014 from https://www.youtube.com/watch?v=qIMdin7qFDc&list=PL7gC_GCOXnrz92B0_0eDQtWNfX12lCeJm

VILCHES, Lorenzo (2003). *A migração digital*. São Paulo: Loyola.

VIRILIO, P., 1984. *L'espace critique: essai sur l'urbanisme et les nouvelles technologies*, Paris: Christian Bourgois.

WHITELAW, Mitchell (2002) *Playing Games with Reality [Internet]*. Retrieved 4 Maio, 2014 from: <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>

ANEXOS

Anexo 1 – guião versão em português

(off the Edge of the) WORLD

- 1. Nome (primeiro nome, apenas) e idade.**
- 2. Naturalidade**
- 3. Nacionalidade (há quanto tempo?)**
- 4. Background académico (frequentou a escola/liceu/universidade em Portugal ou no estrangeiro?)**
- 5. Profissão**
- 6. Sabes que tens raízes portuguesas. Quando te apercebes destas raízes?**
- 7. Consideras ter uma ou duas nacionalidades? Identificas-te mais com qual delas, e porquê?**
- 8. Tendo nascido no estrangeiro e tendo pais portugueses, achas que a tua herança cultural te torna diferente de alguma forma do resto da sociedade que integras?**
- 9. Quando e como é que te lembras da tua naturalidade? Que tipo de situação desperta a tua consciência para o facto de teres outra naturalidade?**
- 10. Quando pensas no país onde nasceste, o que te vem à mente? Que imagem ou símbolo associas a esse país?**
- 11. Como avalias a tua articulação entre ambas as línguas?**
- 12. Coexistem na tua vida diferentes tradições? Quais achas mais importantes da herança portuguesa?**
- 13. Preferências (comida, música, filme, livro, autor, actor, etc..)?**
- 14. Que sítios/vilas/cidades visitaste no país onde vives atualmente?**
- 15. Se não tivesses raízes portuguesas, até que ponto achas que serias uma pessoa diferente do que és agora?**

Vídeos filmados com telemóvel, no máximo 10 minutos, (de preferência com o equipamento móvel na horizontal) a enviar por www.wetransfer.com para edna_araujo@hotmail.com

**Muito Obrigada!
Edna Araújo**

Anexo 2 - guião versão em inglês

(off the Edge of the) WORLD

- 1. Name (first name only) and age.**
- 2. Place Of Birth**
- 3. Country/City/Town of Residence (and how long have you lived there)**
- 4. Academic background (did you go to school/high school/university) in Portugal or abroad?**
- 5. Occupation**
- 6. You know you have Portuguese roots. When do you become aware of your roots?**
- 7. Do you consider you have both nationalities? Why?**
- 8. Having Portuguese parents, do you think that your ancestry and heritage make you somehow different from the rest of the society you now integrate?**
- 9. When and how do you become aware of or remember your Portuguese background? What kind of situation makes you aware that you have a different cultural heritage?**
- 10. When you think about Portugal what comes to mind? What image or symbol do you associate with Portugal and/or being Portuguese?**
- 11. Are you articulate in both languages?**
- 12. Do you have different traditions? Which are the Portuguese traditions that you still follow and find most important?**
- 13. What is your favorite Portuguese food, song, movie, book, author, actor...?**
- 14. What places/towns/villages/cities have you visited in Portugal?**

15. If you did not have a Portuguese background how much of a different person do you think you would be?

Video recordings with a phone camera, between 3 to 7 minute recordings (preferably horizontally captured), sent by www.wetransfer.com to edna_araujo@hotmail.com

**Thank you very much!
Edna**

Anexo 3 - DOCUMENTÁRIOS E FILMES

La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (1895) [curta metragem] pelos Irmãos Lumière

The Kiss (1896) [filme] por Thomas Edison

The Great Train Robbery (1903) [curta metragem] por Edwin Porter

Trip to the Moon (1902) [filme] por Georges Méliès

Man With A Movie Camera (1929) [documentário] por Dziga Vertov

Nanook of the North (1922) [documentário] por Robert Flaherty

War Of The Worlds (1938) [Radio Broadcast] por Orson Welles

Why We Fight (1943) [documentário] por Frank Capra

Primary (1960) [documentário] por Richard Leacock

Salesman (1968) [filme] pelos Irmãos Maysles

Don't Look Back (1965) [documentário] por D.A. Pennebaker

Sherman's March: This is Pat (1986) [documentário] por Ross McElwee

Moana (1926) [documentário] por Robert Flaherty

Super Size Me (2004) [documentário] por Morgan Spurlock

Nuit et Brouillard (1955) [curta metragem documental] por Alain Resnais

Roger and Me (1989) [documentário] por Michael Moore

Paris is Burning (1990) [documentário] por Jennie Livingston

Anexo 4 – DVD's com depoimentos