



**Universidade do Estado do Rio de Janeiro**

Centro de Tecnologia e Ciências

Escola Superior de Desenho Industrial

Gianna Gobbo Larocca

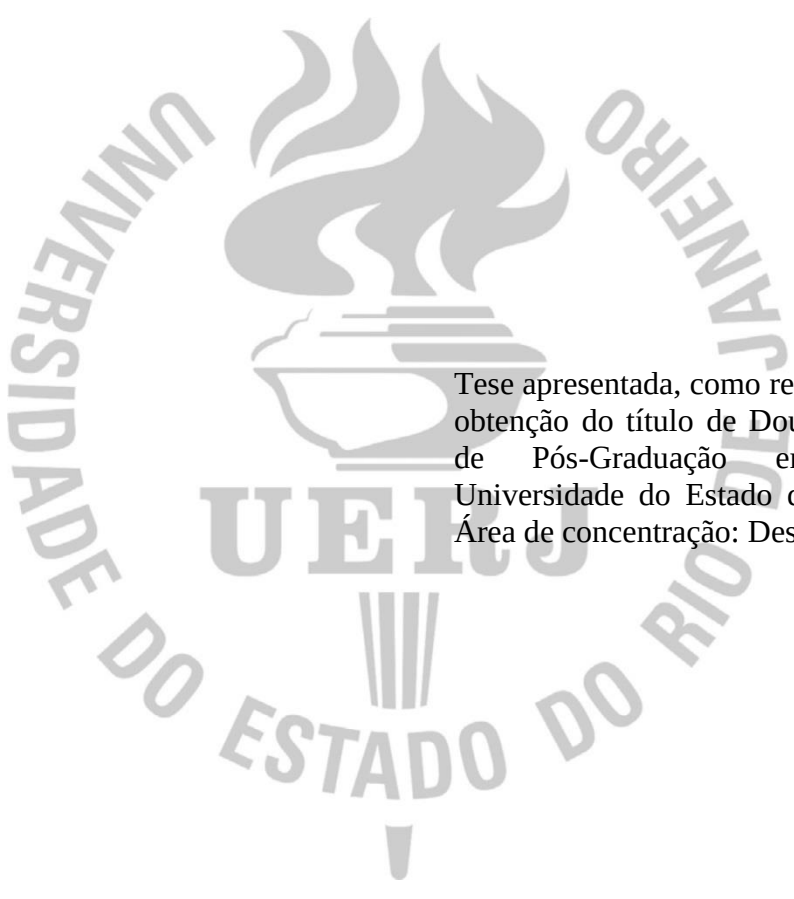
***O real em feedback: regimes de autenticidade, narrativas  
e alteridade nas reformulações do documentário interativo***

Rio de Janeiro

2019

Gianna Gobbo Larocca

***O real em feedback: regimes de autenticidade, narrativas  
e alteridade nas reformulações do documentário interativo***



Tese apresentada, como requisito parcial para  
obtenção do título de Doutora, ao programa  
de Pós-Graduação em Design, da  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
Área de concentração: Design.

Orientador: Prof. Dr. Marcos André Franco Martins

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE  
UERJ/REDE SIRIUS/BIBLIOTECA CTC/G

L326

Larocca, Gianna Gobbo.

O real *feedback* : regimes de autenticidade, narrativas e alteridade nas reformulações do documentário interativo / Gianna Gobbo Larocca - 2019.  
169 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Marcos André Franco Martins.

Tese (Doutorado). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Escola Superior de Desenho Industrial.

1. Design de interação - Teses. 2. Documentário interativo –Teses. 3. Mídia digital - Teses. 4. Documentário audiovisual - Teses. I. Martins, Marcos André Franco. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Escola Superior de Desenho Industrial. III. Título.

CDU 7.05

Bibliotecária: Marianna Lopes Bezerra CRB7/6386

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese, desde que citada a fonte.

---

Assinatura

---

Data

Gianna Gobbo Larocca

***O real em feedback: regimes de autenticidade, narrativas  
e alteridade nas reformulações do documentário interativo***

Tese apresentada, como requisito parcial para  
obtenção do título de Doutora, ao programa  
de Pós-Graduação em Design, da  
Universidade do Estado do Rio de Janeiro.  
Área de concentração: Design.

Aprovada em 4 de abril de 2019.

Banca Examinadora:

---

Prof. Dr. Marcos André F. Martins (Orientador)  
Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Profa. Dra. Noni [Sarah Leonora] Geiger  
Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Prof. Dr. Ricardo Artur Pereira Carvalho  
Escola Superior de Desenho Industrial – UERJ

---

Prof. Dr. Emmanoel Martins Ferreira  
Universidade Federal Fluminense

---

Prof. Dr. João de Sá Bonelli  
Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

Rio de Janeiro

2019

## **DEDICATÓRIA**

À UERJ, é claro.

## **AGRADECIMENTOS**

Em meados de agosto de 2017, em uma reunião da Associação de Pós-graduandas e Pós-graduandos da UERJ, deliberamos sobre a importância de deixar registrado, em toda e qualquer produção acadêmica de nossa lavra, um registro da situação em que se encontrava nossa universidade. Naquele então, a UERJ enfrentava o clímax de uma crise inédita que havia deixado funcionários e professores sem salários, alunos sem bolsa, instalações sem manutenção. Por isso, começo esses agradecimentos, de forma totalmente avessa às convenções, com esta espécie de nota de pesar.

A crise que enfrentamos não deixa dúvidas sobre a necessidade da luta permanente em defesa de nossa universidade. Diante disso, meus agradecimentos a todos os funcionários, professores e colegas estudantes da UERJ vão muito além do protocolar. Agradeço com sincera admiração pela resistência e trabalho de excelência dos meus companheiros de instituição nesta jornada.

Agradeço à Denise Filippo, funcionária e orientadora de programação das investidas práticas na área do design de interação de nossa escola. Com sua habitual generosidade, Denise me apresentou os documentários interativos e lançou a semente para o trabalho que tomou meus dias nos últimos quatro anos. Esta pesquisa não existiria sem ela.

Agradeço ao meu orientador, Marcos Martins, e, como não poderia deixar de ser, meus agradecimentos estendem-se além do trabalho atento circunscrito a esta pesquisa. Sou grata pela participação nos grupos de estudos e parcerias em projetos que animaram esta trajetória. Agradeço, ainda, pelas inquietudes compartilhadas sobre as implicações das mídias digitais nas questões prementes de nosso tempo. A significação deste trabalho foi profundamente marcada por estas reflexões.

Agradeço à Faperj pelo financiamento desta pesquisa em meio aos solavancos da crise do Governo do Estado.

Agradeço também aos amigos Ícaro, Maurício, Natacha, Raquel, Tarisa e Vanessa, leais testemunhos e participantes no meu quinhão da “vida como ela é”.

Agradeço, por fim, à minha família, em especial ao meu pai, Joel Larocca Junior, que ingressou no doutorado no mesmo período que eu. Foi um privilégio contar com tal companheiro para dividir as angústias e alegrias do processo.

## RESUMO

LAROCCA, G.G. *O real em feedback: regimes de autenticidade, narrativas e alteridade nas reformulações do documentário interativo*. 2019. 169 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Os documentários interativos produzem remodulações nas convenções do documentário audiovisual ao colocarem o arsenal do design de interação no primeiro plano de mediação das suas interfaces. O principal efeito buscado e prometido é o de um maior intercâmbio com a audiência, que agora atende à dupla especificação de espectador-usuário. Expandir os limites do encapsulamento da mídia audiovisual, contudo, não é uma novidade. O cinema ficcional teve que estabelecer códigos, absorvidos em parte pelo documentário, para garantir seu regime imersivo. Porém, estes códigos sempre foram mais ambíguos nas narrativas que se embrenham nas paisagens do *real*. Tratando do mundo histórico social e compartilhado com os atores sociais presentes na tela, o documentário indica um transbordamento da realidade da representação para a realidade dos espaços habitados pelo espectador. Se os documentários interativos também buscam essa permeabilidade, ela se configura, entretanto, pela via de um retorno, em *feedback*. Neles, é o espectador-usuário, ponteiro do *mouse* na tela, que deve contagiar e informar o i-doc através de suas ações com a mídia interativa e sua “*expertise*” do mundo *real*. Em um sentido ou outro, estas fronteiras são zonas intensas de produção de discurso. Nossa pesquisa é dedicada a investigar os discursos sobre o *real* produzidos nas interfaces interativas, articulando-os com a tradição do documentário e a cultura das novas mídias, de maneira a indicar seus regimes de autenticidade, reformulações narrativas e relações com a alteridade.

Palavras-chave: Documentário interativo. Design de interação. Mídias digitais.

Documentário audiovisual. Espectatorialidade.

## ABSTRACT

LAROCCA, G.G. *The real in feedback: regimes of authenticity, narratives and spectorialities in the reformulations of the interactive documentary*. 2019. 169 f. Tese (Doutorado em Design) – Escola Superior de Desenho Industrial, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Interactive documentaries are producing new modulations in the conventions of audiovisual documentary by placing interaction design in the foreground of the interface mediation. The main effect aimed and promised is a greater interchange with the audience, which now has the dual specification of user-viewer. However, breaking the encapsulation of audiovisual media is not new. The fictional cinema had to establish codes, which were partly absorbed by the documentary, to guarantee an immersive regime. These codes have always been more ambiguous in narratives dealing with reality. Representing our social world, shared with actors on the screen, the documentary often indicated a transition of the representation reality to the reality of the spaces inhabited by the viewer. If interactive documentaries also seek this permeability, it is set by means of feedback: with the mouse pointer, users-viewers must shape i-doc through their actions with interactive media and their real-world “expertise”. In either direction, these boundaries are intense zones of discourse production. Our research seeks to investigate the discourses about the real that are produced in this change of direction of the i-docs, articulating them with the tradition of the documentary and the culture of the new media, in order to indicate their regimes of authenticity, narrative reformulations and spectoriality.

Keywords: Interactive documentary. Interaction design. Digital media.

Audiovisual documentary. Spectatoriality.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                                                                                                                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>FIGURA 1</b> – plano do documentário <i>Um homem com uma câmera</i> (Dziga Vertov, 1929) retrata cinegrafista <i>kinok</i> filmando um trem de ângulo incomum para os padrões da visão humana .....                              | 50 |
| <b>FIGURA 2</b> – <i>O domador de leão correndo</i> , cronofotografia de Étienne-Jules Marey (1886) .....                                                                                                                           | 51 |
| <b>FIGURA 3</b> – frame do “cine-olho” em <i>Um homem com uma câmera</i> (Dziga Vertov, 1929) e imagem enviada por usuário em <i>Man with a Movie Camera: The Global Remake</i> (Perry Bard, 2008-2014) .....                       | 52 |
| <b>FIGURA 4</b> – sobreposição de imagens em plano de <i>Um homem com uma câmera</i> (Dziga Vertov, 1929) .....                                                                                                                     | 53 |
| <b>FIGURA 5</b> – interface de <i>Man with a Movie Camera: The Global Remake</i> (Perry Bard, 2008-2014) .....                                                                                                                      | 54 |
| <b>FIGURA 6</b> – frames de um vídeo de <i>Man With A Movie Camera: The Global Remake</i> (Perry Bard, 2008-2014) .....                                                                                                             | 58 |
| <b>FIGURA 7</b> – cena de <i>Crônica de um verão</i> (1961) na qual as personagens fazem entrevistas nas ruas de Paris .....                                                                                                        | 60 |
| <b>FIGURA 8</b> – interface “Gallery” do i-doc <i>The Are You Happy? Project</i> (Mandy Rose, 2010) .....                                                                                                                           | 61 |
| <b>FIGURA 9</b> – plano da sequência inicial de <i>Crônica de um verão</i> (Jean Rouch, Edgard Morin, 1961) mostra diretores em cena explicando à Marceline a proposta do experimento de cinema que vai se desenrolar na tela ..... | 62 |
| <b>FIGURA 10</b> – interface “The Project” do i-doc <i>The Are You Happy? Project</i> (Mandy Rose, 2010) .....                                                                                                                      | 65 |
| <b>FIGURA 11</b> – plano do vídeo de Kate Nash para o i-doc <i>The Are You Happy? Project</i> (Mandy Rose, 2010) .....                                                                                                              | 66 |
| <b>FIGURA 12</b> – sequência de frames de <i>Searching Happiness</i> .....                                                                                                                                                          | 68 |
| <b>FIGURA 13</b> – plano do monólogo de Marceline em <i>Crônica de um verão</i> (Jean Rouch, Edgard Morin, 1961) .....                                                                                                              | 73 |
| <b>FIGURA 14</b> – entrevista em Jharkhand que compõe o i-doc <i>The Are You Happy? Project</i> (Mandy Rose, 2010) .....                                                                                                            | 75 |
| <b>FIGURA 15</b> – envios dos participantes em <i>Are You There, Democracy? It’s Me, the Internet</i> (HitRECORD, 2016) .....                                                                                                       | 76 |

|                                                                                                                                                                                            |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| FIGURA 16 – interface de abertura “Mosaic” do i-doc <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                                          | 91  |
| FIGURA 17 – simulação de movimentação do mouse na interface <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                                  | 92  |
| FIGURA 18 – cena de caça em <i>Nanook, o esquimó</i> (Robert Flaherty, 1922)                                                                                                               | 93  |
| FIGURA 19 – cena de caça em <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                                                                  | 94  |
| FIGURA 20 – interface de abertura “Timeline” em <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                                              | 100 |
| FIGURA 21 – interface de abertura “Pinwheel” em <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                                              | 101 |
| FIGURA 22 – <i>timeline</i> sombreada em resposta ao <i>mouse hover</i> em <i>The Whale Hunt</i> (Jonathan Harris, 2007)                                                                   | 102 |
| FIGURA 23 – <i>timeline</i> no i-doc <i>I Love Your Work</i> (Jonathan Harris, 2013)                                                                                                       | 104 |
| FIGURA 24 – interface de abertura “Tapestry” do i-doc <i>I Love Your Work</i> (Jonathan Harris, 2013)                                                                                      | 105 |
| FIGURA 25 – frames do filme <i>What Happened to the Inquisitive Janitor</i> (Ferdinand Zecca, 1902)                                                                                        | 106 |
| FIGURA 26 – interface de abertura do i-doc <i>Universe Within</i> (Katerine Ciseck, 2016)                                                                                                  | 108 |
| FIGURA 27 – simulação de movimentação do mouse na interface <i>Universe Within</i> (Katerine Ciseck, 2016)                                                                                 | 109 |
| FIGURA 28 – tríptico comparativo de vetores público-mídia-representação correspondentes, respectivamente, ao cinema de ficção, cinema documentário e i-doc (detalhe das imagens originais) | 115 |
| FIGURA 29 – frame da cena do sonho de <i>Sherlock Junior</i> (Buster Keaton, 1924)                                                                                                         | 116 |
| FIGURA 30 – frame do plano-sequência inicial de <i>Watsonville on Strike</i> (Jon Silver, 1989)                                                                                            | 119 |
| FIGURA 31 – página de upload em <i>Man With a Movie Câmera</i> (Perry Bard, 2007-2016)                                                                                                     | 122 |
| FIGURA 32 – mapa <i>Access to the Internet</i>                                                                                                                                             | 127 |

|                                                                                                                                                              |     |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| <b>FIGURA 33</b> – <i>frame</i> de depoimento no i-doc <i>In Limbo</i> (Antoine Viviane, 2014)                                                               | 135 |
| <b>FIGURA 34</b> – <i>frame</i> de parte interativa com captura de trechos de e-mails do espectador-usuário no i-doc <i>In Limbo</i> (Antoine Viviane, 2014) | 135 |
| <b>FIGURA 35</b> –narrativa e captura de dados no i-doc <i>In Limbo</i> (Antoine Viviane, 2014)                                                              | 136 |
| <b>FIGURA 36</b> – sequência de <i>frames</i> de seção <i>The Stairs</i> em <i>89 steps</i>                                                                  | 142 |
| <b>FIGURA 37</b> – <i>frame</i> da seção <i>Part II</i> , em <i>89 Steps</i>                                                                                 | 144 |
| <b>FIGURA 38</b> – <i>frames</i> da seção <i>Part II</i> , em <i>89 Steps</i>                                                                                | 146 |

## SUMÁRIO

|          |                                                                  |            |
|----------|------------------------------------------------------------------|------------|
|          | <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                          | <b>10</b>  |
| <b>1</b> | <b>OS NOVOS DONOS DA VERDADE</b>                                 |            |
|          | <b>Transformações do regime de autenticidade no i- doc .....</b> | <b>40</b>  |
| <b>2</b> | <b>HELLO WORLD!</b>                                              |            |
|          | <b>Reformulações narrativas no i-doc .....</b>                   | <b>86</b>  |
| <b>3</b> | <b>O EU E O OUTRO ATRAVÉS DA INTERFACE</b>                       |            |
|          | <b>Relações com a alteridade no i-doc .....</b>                  | <b>118</b> |
|          | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                | <b>156</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS.....</b>                                          | <b>162</b> |

## INTRODUÇÃO

A tecnologia de hoje é boa ou má para a democracia?

É com esta pergunta que a audiência é convidada a participar do documentário interativo *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* da produtora de mídia digital HitRECORD<sup>1</sup>.

Em sua forma binária e simplicidade moral (boa *ou* má), a questão formulada pelo documentário evoca, por um lado, uma das maiores fantasias da mídia digital, que é a suposição de que ambientes virtuais representam, de alguma forma, uma oportunidade para a constituição de uma comunidade mais democrática. De outro lado, a pergunta conjura os fantasmas do meio ao insinuar efeitos sombrios, em especial a ampliação dos mecanismos de controle social sobre o indivíduo.

A disputa entre “apocalípticos e integrados” na indústria cultural não é novidade. A dicotomia, assim formulada por Umberto Eco, no início da década de 1970, tratava de clarificar as bases destas posições opondo os “teóricos críticos” da Escola de Frankfurt, como Adorno e Horkheimer, aos “teóricos das mídias”, como McLuhan (BIANCO, 2004). Ainda que as bases materiais da comunicação tenham mudado com as tecnologias da informação e alterado os termos do debate, o conflito entre “pessimistas e otimistas” segue pontuando muitas discussões. De resto, a recorrência de tal polarização se insinua, inclusive, na pergunta do documentário citado, que ao optar pela adjetivação “de hoje” para qualificar o substantivo “tecnologia” aponta para a capacidade de atualização infinita da questão.

Surpreendentemente, o questionamento é raro em nosso objeto de estudo: o documentário interativo, também chamado, na forma abreviada, i-doc. Segundo nosso levantamento, os enunciados em torno dos documentários interativos – de pesquisas acadêmicas a textos promocionais – tendem a naturalizar sua aposta na inovação tecnológica instaurada pelas mídias digitais, alinhando-se às manifestações mais entusiasmadas sobre a *web*. No cerne destas, conforme assinala Paula Sibilia (2016), está a ideia de superação do esquema midiático unidirecional que fundamenta conceitos como o de “inclusão digital” ou “liberação do polo emissor”.

---

<sup>1</sup> A hitRECORD (<https://hitrecord.org/>) é uma produtora *online* de projetos colaborativos, fundada pelo ator e diretor Joseph Gordon-Levitt. A produtora atua em uma variedade de mídias (curtas distribuídos na internet, DVDs, séries de televisão, livros) aplicando um modelo de negócios que combina a curadoria de sua equipe fixa com a produção de conteúdo e remixagem pela audiência. As contribuições escolhidas para compor os produtos finais da produtora são remuneradas. O documentário interativo *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* encontra-se disponível em: <https://hitrecord.org/projects/2650089/interests/all>

Em comparação aos meios de comunicação de massa baseados nas tecnologias eletrônicas e sistemas de distribuição *broadcasting* do século XX, no qual uma fonte emissora envia mensagens padronizadas para muitos receptores (como nos casos do rádio e da televisão), os novos canais de comunicação digital com sua reorganização de distribuição em rede, sinalizaram para um horizonte inédito de participação em novas práticas autorais, trazendo novos atores – potencialmente “todos nós” – para a economia intelectual global. Esta é também a pedra de toque dos discursos edulcorantes a respeito dos documentários interativos, uma vez que o viés ideológico autoral na abordagem do *real* é uma das grandes questões éticas que acompanham a historiografia do gênero documentário.

Esta quebra de hierarquias, excepcional para as condições de produção e distribuição do conhecimento na virada do milênio, emprestou uma persistente aura revolucionária ao meio digital, conforme aponta Alexander Galloway (2012, p.2). Por outro lado, outras vozes, menos aderentes a esta leitura, já despontavam naquele então, atentas à gestação de novas formas de captura destas forças criativas pelo mercado da sociedade globalizada do século XXI. O debate ganhou enorme relevância atual em função dos novos desafios lançados pelas mídias digitais para o sistema representativo das democracias contemporâneas. Análises mais críticas começaram a se avolumar a partir de vazamentos a respeito de sistemas de vigilância governamentais e cresceram exponencialmente nos últimos dois anos com os escândalos envolvendo uso indevido de dados digitais e a expansão das *fake news* que fizeram estes tópicos transbordarem das pesquisas acadêmicas para a prova do ENEM<sup>2</sup> e das editoriais de tecnologia para as primeiras páginas da imprensa e primeiras posições nos *trending topics*<sup>3</sup>.

É no princípio deste processo de ampliação crítica aos modelos de captura operantes na *web* que a pergunta do i-doc da hitRECORD – “a tecnologia de hoje é boa ou má para a democracia?” – é formulada. Lançado em fevereiro de 2016, o convite para a participação no projeto, apresentado em vídeo pelo fundador da produtora e ator de Hollywood Joseph Gordon-Levitt, enfatiza a pertinência do questionamento no ano da eleição para presidente nos Estados Unidos. A inquietação do ator, conforme ele nos confidencia no vídeo de apresentação do i-doc, parte de sua experiência pessoal como intérprete de Edward Snowden na cinebiografia de Oliver Stone (*Snowden*, 2016). Como se sabe, o ex-funcionário da NSA, a

<sup>2</sup> A prova de redação do ENEM (Exame Nacional do Ensino Médio), exame cujo resultado serve para acesso ao ensino superior em universidades públicas brasileiras, teve, na edição de 2018, o tema “manipulação do comportamento do usuário pelo controle de dados na internet”. Embora os textos de apoio versassem sobre manipulações comportamentais no campo dos costumes, a proximidade do exame com a última corrida eleitoral no Brasil torna inevitável uma correlação com o uso de *fake news* com objetivos políticos.

<sup>3</sup> *Trending topic* é um recurso que nasceu no Twitter para indicar o *ranking* de assuntos mais propagados nos *tweets* em um determinado dia. O expediente se espalhou por outras redes sociais e para além delas, tornado o termo sinônimo de “assuntos do momento” para qualquer uso (COELHO, 2011).

Agência Nacional de Segurança dos Estados Unidos, tornou público detalhes de vários programas que constituíam o sistema de vigilância global da agência, incluindo atos de espionagem praticados pelo governo estadunidense contra cidadãos comuns e lideranças internacionais. Apesar do manifesto elogio à internet e do investimento da própria produtora no fazer colaborativo através das mídias digitais, Gordon-Levitt expressa sua preocupação com os possíveis reveses de usos não tão “bem-intencionados” dessa tecnologia.

Apostando na vacilante centelha reflexiva colocada por este questionamento ético sobre os agenciamentos das mídias digitais, propomos analisar os i-docs sob uma perspectiva alternativa ao viés tecnicista que marca a literatura sobre o objeto e coloca sob a rubrica da tecnologia digital a resolução de questões históricas que acompanham a trajetória do documentário audiovisual. Nosso objetivo, pelo contrário, é investigar as transformações operadas nos i-docs pela *mediação* das interfaces interativas como *remodulações* das questões que informam os discursos sobre o *real* no documentário audiovisual. Ao sublinhar a mediação, destacamos os códigos de linguagem que delineiam a interação e apontam para as convenções que emergem na cultura das mídias digitais, da qual o i-doc faz parte. Abordando as transformações do i-doc como remodulações, enfatizamos a inserção da forma interativa no gênero documentário, mobilizando um repertório comum entre as versões intermediáticas. Com esta proposição, buscamos salientar o hibridismo do objeto, flagrante em sua nomenclatura, a qual buscamos corresponder pela adoção do termo “espectador-usuário” para nomear seu destinatário, seguindo a sugestão de Levin (2016).

Ao descartar uma abordagem tecnicista, não pretendemos, porém, anular os efeitos que vem a reboque das transformações tecnológicas. As tecnologias digitais, evidentemente, têm tensionado os limites estabelecidos não só no documentário, como em todo o território do cinema. Nos i-docs, as principais experiências emergentes atuam trazendo modificações sensíveis na fruição espectral; abrem o encapsulamento da exibição da forma fílmica às possibilidades da interatividade digital – navegação, simulação, envio de conteúdo – e mobilizam novas formas de endereçamento, interpretação e agenciamento do espectador.

Transformações na relação de espectralidade do cinema estão longe de serem secundárias. Pensemos no evento escolhido pela historiografia clássica do cinema para eternizar seu nascimento: a célebre exibição no Salão Grand Café de Paris no dia 8 de dezembro de 1895. Não coube à primeira filmagem pelo aparelho dos irmãos Lumière, nem à

invenção do cinetoscópio<sup>4</sup>, um pouco anterior ao cinematógrafo, com sua forma de exibição individual, o título honorífico de marco inaugural da chamada sétima arte. Foi uma sessão pública comercial de cinema que arrebatou a graça de marcar o calendário como data de aniversário.

A dimensão espetatorial é, pois, historicamente constitutiva do cinema como prática cultural. Contudo esta prática não é inerte, mas se transforma ao longo do tempo. Para encontrar semelhanças entre as primeiras exibições de cinema e as que se seguiram nesta história, seria necessário escolher apenas algumas linhas gerais – exibições públicas e comerciais – e ignorar outras, como, por exemplo, a inserção da programação de filmes em meio a uma variedade de atrações, conforme vigorou durante o primeiro período do cinema (COSTA, 1995). A tecnologia digital não inaugura a primeira mudança importante na fruição espetatorial cinematográfica, assim como é provável que não seja a última. As inúmeras mortes anunciadas do cinema e seus obstinados renascimentos dão testemunho destas reformulações.

Mesmo o epíteto “interativo” das mídias digitais, quando apresentado em contraposição à configuração de uma espetatorialidade passiva das mídias antecessoras, pode ser colocado sob suspeita ao voltarmos ao mito do nascimento do cinema. Conta-se que os espectadores da suposta primeira sessão cinematográfica tiveram uma reação curiosa quando viram, nos fotogramas projetados, um trem chegando, em perspectiva, à estação de La Ciotat no célebre *A chegada do trem na estação*, dos irmãos Lumière (*L'Arrivée d'un Train à La Ciotat*, 1895). Tomados pelo pânico, os presentes teriam gritado e fugido, como se o trem pudesse transgredir os limites da tela e avançar no espaço do salão. Ainda que se trate de história apócrifa, a fabulação de tal espanto está inscrita na história cultural do cinema e descreve uma audiência nada inerte diante da novidade que então se instaurava. É impreciso estabelecer que formas “ativas” de relacionamento com o espectador no campo do cinema e do audiovisual tenham sido implementadas através da tecnologia digital nas narrativas interativas. Cabe qualificar tal interação como a de um tipo particular.

Neste tipo de interação, as atividades de projeção do campo do design, que já eram costumeiramente convocadas na confecção de artefatos audiovisuais, tomam a linha de frente. Se nos documentários fílmicos o design podia representar o primeiro contato do público com o filme a partir do desenho dos créditos iniciais ou, ainda fora dos espaços de exibição,

---

<sup>4</sup> Cinetoscópio é um instrumento de projeção de filmes inventado por William Kennedy Laurie Dickson, chefe engenheiro da Edison Laboratories de Thomas Edison, em 1891. Possuía um visor individual através do qual se podia assistir, mediante a inserção de uma moeda, à exibição de uma pequena tira de filme.



através do material de divulgação (para não falar de sua articulação com todo o departamento de direção de arte), nos i-docs o desenho de interface e da interação passa a ser um elemento constante e proeminente de mediação. Destacamos, portanto, a importância de uma investigação no campo do design de interação para a apreciação das propostas discursivas do nosso objeto de estudo.

Posta a questão de pesquisa, voltemos para observar com mais demora alguns enunciados e análises evocados, tanto nos recentes estudos sobre os i-docs, como nas áreas da mídia digital, do design de interação e da história do documentário. Colocando-os sob escrutínio no contexto atual, que dá espessura à pergunta com a qual iniciamos nosso trabalho, propomos analisar os desdobramentos destes enunciados no tratamento das mídias digitais e fundamentar nossa abordagem para os i-docs

Para começar, localizemos a produção dos i-docs e de sua literatura. Propor uma história para os i-docs, por recente que seja, não é tarefa fácil, uma vez que a variedade de nomenclaturas para os tipos de narrativas interativas torna o exercício bastante equívoco. Levin (2016) cita alguns poucos marcos que indicam o quanto a produção ainda é emergente. Segundo a autora, foi no ano de 2002 que o termo documentário interativo foi citado pela primeira vez no tradicional festival de documentários Cinéma du Réel. Em 2005, Aston e Gaudenzi (2012) acusam um pequeno incremento da produção, incentivado pela popularização da banda larga em países ocidentais. Mas somente em 2010 o i-doc ganha mais destaque dentro do campo institucional do documentário, com filmes como *Prision Valley* (David Dufresne, Philippe Brault) e *Out My Window* (Katerina Cisek), financiados por produtores e fomentadores conhecidos na área e atuantes em diversas plataformas midiáticas, respectivamente o canal ARTE e a agência de fomento National Film Board.

Em relação à produção teórica, um marco importante é o simpósio internacional *I-docs*, realizado desde 2011. O evento deu origem à comunidade virtual homônima<sup>5</sup> que reúne as pesquisas de acadêmicos e realizadores. Entre elas, destacamos a produção de Sandra Gaudenzi, Judith Aston, Siobhan O'Flynn e Jonathan Harris<sup>6</sup>, que informaram nossa revisão crítica sobre o assunto. Conforme apontamos, estas análises costumam ser caracterizadas por uma leitura favorável a respeito das potencialidades das mídias digitais e podemos afirmar, seguramente, que pendem ao lado positivo da pergunta feita pelo i-doc da hitRECORD – *sim, a tecnologia de hoje é boa para a democracia*. Mas em que termos esta adesão é defendida?

---

<sup>5</sup> Parte da produção da comunidade pode ser acessada no endereço: <http://i-docs.org/>

<sup>6</sup> Muito desse mapeamento da produção teórica sobre o assunto é devedor do trabalho de Tatiana Levin, que trouxe a discussão sobre documentários interativos para o meio acadêmico brasileiro através de sua tese de doutorado *Narrativa e interatividade no webdocumentário* (2016).

A interface interativa é vista por estes estudiosos como um meio vantajoso para tarefas com as quais o documentário tem se debatido desde sua fundação, a saber, a representação do *real* e a decorrente questão em torno de uma construção discursiva ancorada sob um ponto de vista (o do cineasta), além do investimento na ativação do engajamento do público perante o tema apresentado. A suposta superioridade da interface interativa no tratamento dessas questões é creditada a efeitos que estariam vinculados a especificidades do meio digital, tais como:

- A natureza essencialmente disruptiva na apresentação do conteúdo na interface digital, formando uma configuração que delegaria ao espectador-usuário a responsabilidade de conduzir a própria narrativa documental;
- A demanda por uma ação física da audiência em relação ao aparato – apontar, clicar, mover, teclar segundo as possibilidades facultadas pelo design de interação – e que supostamente retirariam o espectador-usuário de uma atitude passiva de visionamento;
- A possibilidade de requisição de uma participação no processo editorial do artefato, seja pela navegação na interface, na qual o espectador-usuário assumiria, grosso modo, a função de montador do filme; seja pelo envio de material para compor o i-doc, embaralhando os papéis de público, ator social e autor estabelecidos no documentário não interativo;
- A possibilidade de conexão da rede entre múltiplos atores espalhados pelo globo, sublinhando a distribuição e faceta dialógica das mídias digitais.

Segundo Aston e Gaudenzi (2012), “os i-docs podem oferecer mais margem para o engajamento aprofundado com um conjunto de ideias complexas através da apresentação de múltiplos pontos de entrada e argumentos simultâneos” (p. 133). As autoras também afirmam que “a mídia interativa cria uma relação dinâmica entre autores, usuários, tecnologia e meio que permite a fluidez e a emergência compartilhada da realidade (...) [através] dos laços de *feedback* que não são possíveis na narrativa linear” (p. 135). Hudson, na mesma perspectiva, defende que as versões interativas e transmídias do gênero “em vez de apresentarem documentários como estruturas fechadas, suportam múltiplas perspectivas de situações

particulares, enfatizando os movimentos em direção ao conhecimento colaborativo e aberto” (HUDSON, 2008 apud O’FLYNN, 2012, p. 145).<sup>7</sup>

William Uricchio destaca o alcance da rede e sua significação para o gênero em foco na apresentação da missão do site de indexação de i-docs *Docubase* do MIT: “Acreditamos que os documentários desempenham um papel vital em nossa democracia e cultura e que as tecnologias e técnicas atuais oferecem possibilidades criativas de expressão: a promessa de novas vozes e o alcance de novos públicos.”

Na mesma linha, O’Flynn (2012) argumenta que os meios interativos podem servir como verdadeiros catalisadores para o ativismo social, uma vez que a internet pode suportar um diálogo e intercâmbio imediatos com e entre um público global. Segundo a autora:

A chave para esta mudança foi a alteração do que pode ser definido como o canal de comunicação unidirecional do documentário tradicional, onde os filmes são necessariamente lineares em sua apresentação e artefatos discretos vistos no cinema ou em DVD. Em contraste, as tecnologias e plataformas web 2.0 suportam conversas M2M entre públicos e criadores de conteúdo através de múltiplas plataformas. (O’FLYNN, 2012, p. 148)

Embora a característica de hipermídia da máquina apareça como um dos motores da mudança, poderíamos dizer que é a configuração da mídia digital em rede o grande destaque apontado pelos estudiosos do i-doc. De modo explícito, na afirmação de O’Flynn, ou sugerido, no discurso de seus colegas, esta rede é pensada a partir de atributos que foram reunidos sob o nome “web 2.0”. O termo, criado por Tim O’Reilly e popularizado a partir de uma série de conferências com representantes do Vale do Silício em 2004 (SIBILIA, 2016), designa uma segunda geração de comunidades e serviços que envolve uma mudança no tratamento da *web* como ambiente de interação e participação e na relação entre desenvolvedores e usuários. É a internet das *wikis*, dos *blogs*, das redes sociais, dos aplicativos baseados em *folksonomia*<sup>8</sup>.

O conceito central dessa “nova onda” é o da “web como plataforma”, ou, nas palavras de seu criador:

<sup>7</sup> Todas as traduções de publicações em língua estrangeira citadas neste trabalho são nossas.

<sup>8</sup> *Folksonomia* é a tradução do neologismo *folksonomy* criado em 2004 por Thomas Vander Wal. Refere-se a uma forma de indexação resultante da atribuição livre e pessoal de *tags* pelos usuários a informações ou objetos da *web* para fins de armazenamento, organização e recuperação. Os aplicativos que utilizam a metodologia geralmente também permitem que as etiquetas fiquem disponíveis em rede de forma que outros usuários possam aceder aos recursos, bem como exibir as várias formas pelas quais um mesmo recurso foi indexado por outros. É uma maneira colaborativa de classificação que não se pauta em vocabulário controlado ou qualquer outro sistema predefinido de indexação tradicional (SANTOS, 2013).

Web 2.0 é a revolução na indústria da computação provocada pela 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 aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva (O'REILLY, 2006)

O termo, contudo, é alvo de controvérsia, pois embora sugira uma nova versão da *web*, não corresponde a uma atualização nas suas especificações técnicas. Por isso, alguns críticos, como Tim Berners-Lee, o idealizador da *World Wide Web*, alegam que o termo carece de sentido, apontando, inclusive, que muitos componentes tecnológicos da chamada web 2.0 foram criados antes mesmo do surgimento da internet (LANINGHAM, 2006). Outros críticos apontam que este novo batismo para a rede não passa de uma jogada de *marketing*. De acordo com Sibilia (2016), a pomposa expressão cumpriu o objetivo de nomear uma nova fase do desenvolvimento da internet e contornar os problemas oriundos do estouro da bolha de 2000 e o fracasso das companhias *ponto.com*<sup>9</sup>. Se a primeira geração de empresas *online* se apoiava no tradicional modelo de negócios baseado em vender coisas, esta versão 2.0 apostou nos usuários como “codesenvolvedores” de suas iniciativas comerciais.

Não se pode acusar O'Reilly de omissão ao seu compromisso com os negócios. Sua declaração é cristalina na avaliação de que a inclusão do usuário no desenvolvimento dos serviços mostrou-se muito mais afinada com as novas táticas de capitalização. Tampouco faltou à crítica de Berners-Lee a observação de que esta espécie de “*rebranding*” da internet não passou só por uma apropriação técnica, mas também do discurso que tinha guiado a sua própria definição como uma rede aberta para práticas colaborativas de conhecimento capaz de suplantiar as barreiras geográficas e que foram plasmadas no clichê promocional “conectar pessoas” e suas declinações repetidas à exaustão.

Para citar um exemplo de uma das redes sociais mais populares de nosso tempo, a “missão” do Facebook, conforme descrita em sua própria página, é “dar às pessoas o poder de construir comunidades e tornarem juntas o mundo mais próximo”. Nas “informações gerais”, a rede social também exhibe sua aposta no potencial colaborativo do usuário: “Suas ideias e sugestões ajudam-nos a aprimorar constantemente nossos recursos. Deixe-nos saber como melhorar sua experiência.” E mais força ganha o discurso na medida em que o uso

---

<sup>9</sup> Trata-se de uma bolha especulativa criada no final da década de 1990, caracterizada por uma forte alta das ações das novas empresas de tecnologia da informação e comunicação baseadas na Internet. A bolha esvaziou rapidamente ao longo do ano 2000, após atingir índices espetaculares na bolsa eletrônica de Nova Iorque, a Nasdaq, durante o auge da especulação. No início de 2001, muitas empresas *ponto.com* já estavam em processo de venda, fusão, redução ou simplesmente quebraram e desapareceram (KLEINA, 2017)

destes serviços não passa por *paywalls*<sup>10</sup> ou outros bloqueios da espécie. Na página de inscrição, o Facebook também promete logo no subtítulo: “é gratuito e sempre será”.

Com seu recorte publicitário, esses *slogans* cuidam de não mencionar o “modelo de negócios” que possibilitou a existência do Facebook e iniciativas similares como o Twitter e o Google: a própria publicidade; um tipo de financiamento com vasta tradição, como sabemos, mas que passou a contar com novos ferramentais nas mídias digitais. Com dados não apenas demográficos, mas também de interações e comportamento do usuário na rede, estas empresas passaram a oferecer possibilidades inéditas de segmentação e direcionamento das comunicações, fomentando a prática de uma publicidade mais sintonizada com seu consumidor. A nova técnica, que passou a ser conhecida no jargão da área como *behavioral targeting*, alavancou o valor das ações das empresas que apostaram nestes empreendimentos e garantiu destaque para quem conseguisse arrebanhar mais usuários (SIBILIA, 2016).

Os usuários, portanto, não passaram apenas a colaborar, voluntaria ou involuntariamente, para o desenvolvimento dos aplicativos (conforme explícito na recomendação de O'Reilly ou nas “informações gerais” do Facebook); tornaram-se o principal ativo que estas empresas têm a oferecer. “O que [se] vende, afinal”, Sibilia resume, “é o mais valioso que as empresas desejam e que, até algum tempo atrás, acreditava-se não ter preço: um milhão de amigos” (2016, p. 46).

Sob esta perspectiva, não parece tão estranho inferir que o repertório do design de interação utilizado nestas redes não esteja apenas interessado em proporcionar a melhor experiência ao usuário, como declaram, mas a serviço de conquistar e manter o usuário a maior parte de tempo possível na plataforma, produzindo conteúdo e gerando dados nas suas interfaces. “Como a participação é vital para o sucesso das redes”, observa Barbara Emanuel (2017), em sua pesquisa sobre a retórica no design de interação, “elas devem não apenas permitir, mas também atuar retoricamente para estimular a atividade dos usuários” (p. 126). O desafio do designer muda de termos: vai além de criar uma estrutura para que o usuário se envolva na conversa para o de envolvê-lo na conversa através da estrutura, reitera a autora. Portanto, expedientes como um espaço pequeno para inserção de conteúdo pelo usuário e a impossibilidade de salvar um rascunho no sistema vão além dos ditames da chamada usabilidade e configuram-se como recursos estruturais de persuasão que buscam estimular publicações curtas, rápidas e espontâneas de modo a ajudar a manter o dinamismo das redes.

---

<sup>10</sup> *Paywall* é um método utilizado para restringir o acesso a conteúdos digitais através do pagamento de uma subscrição. O sistema foi inventado pelo *The New York Times* e costuma ser utilizado por jornais e outros veículos de comunicação e como meio de alavancar suas assinaturas digitais, diante da diminuição das tiragens impressas (CORREIA, 2015).

Tendo estas configurações em vista, o que pretendemos apontar até aqui é que, a despeito das declarações inequívocas de O'Reilly, os discursos sobre a potência da participação horizontal e da inteligência coletiva na mídia digital, aderentes à ideia da chamada *web 2.0*, como os que envolvem a produção dos i-docs, tendem a obliterar seus laços com mecanismos de captura do mercado. E que estes são, inclusive, ingredientes para o design de interação que define as formas e operações nas interfaces.

Neste ponto, podemos prever algumas objeções a este encaminhamento da discussão. Primeiramente, seria difícil afirmar que tais mecanismos são de todo inadvertidos por boa parte dos mais assíduos usuários, acostumados que estamos com os anúncios escandalosamente referenciados pelos vestígios de nossos passos pela *web* e que margeiam ou interrompem nossos aplicativos preferidos. Além disso, é preciso reconhecer a marca do contraditório nas práticas que ganham forma nas redes. Pois, lado a lado com esta capitalização de nossa vida digital mais ou menos privada, estas plataformas também ajudaram a fomentar, conforme prometiam seus enunciados mais entusiasmados, novas práticas criativas, mudanças nos regimes de propriedade intelectual, a formação de redes de mobilização cidadã e uma maior amplitude para a contestação de coberturas noticiosas enviesadas nas mídias tradicionais. E por fim, pode-se argumentar que talvez esta questão seja irrelevante para os i-docs uma vez que eles não participam de tal tipo de negócio, sendo, em geral financiados a fundo perdido por agências de fomento (como o National Film Board) ou por meios de comunicação com outros produtos mais rentáveis no portfólio (como no caso do canal ARTE, por exemplo).

São questões relevantes. Porém, as redes sociais são atualmente as formas hegemônicas na internet e sua influência sobre as configurações de outras interfaces digitais é patente, sendo, inclusive, visível no uso abundante de botões que direcionam páginas dos i-docs para os domínios do Facebook, Twitter e Instagram. Além disso, podemos especular que até bem pouco tempo esta flexibilização em relação à proteção da privacidade poderia parecer, para boa parte dos usuários, um preço admissível a se pagar pelas plataformas gratuitas disponíveis na internet que possibilitaram efetivamente um acesso à informação antes inimaginável e uma porção de novas práticas culturais. Porém, as recentes repercussões dos usos políticos das redes, conforme citamos no início de nossa discussão, indicaram capturas menos aceitáveis e ainda difíceis de avaliar em seus desdobramentos. Estes acontecimentos apontaram de modo contundente para um questionamento dos modos de aferição da verdade tanto na representação política quanto na representação cultural. E uma

mutação desta monta nos regimes de verdade definitivamente não é um ponto que pode ser desprezado por qualquer documentário de qualquer tipo.

Portanto, convocando novamente o gancho do documentário interativo *Are you There Democracy? It's me, the Internet*, propomos retomar alguns pontos deste processo que ajudou o Dicionário Oxford a eleger o termo “pós-verdade” como a palavra do ano de 2016. Como faz a cada ano, a editora de dicionários da instituição britânica anunciou uma palavra que se afinava com “o *ethos*, o clima ou as preocupações” daqueles doze meses (BBC, 2016). Ao que parece, o diretor do i-doc, Gordon-Levitt, apreendeu, logo no início de 2016, a atmosfera que daria relevância ao verbete e o vinculou à campanha presidencial de Donald Trump. Mas não se tratava de um ato premonitório, afinal as bases do fenômeno já estavam dadas. Se Gordon-Levitt, em sua apresentação do i-doc, apontava para o uso de forças escondidas (as espionagens denunciadas por Snowden), nós pretendemos avaliar não o que estava elidido, mas bem diante dos nossos olhos e dedos nessas plataformas, incluindo os enunciados que as apresentam como meras pontes para um mundo mais conectado.

Para começar, as *fake news*, o mais célebre motor para a popularização da palavra pós-verdade em nosso tempo, não eram novidade nem na mídia digital, nem na imprensa tradicional (afinal, não seria correto lhe negarmos os créditos, ainda que a desinformação na imprensa costume atuar por outros expedientes). Apesar da frequência do uso da palavra “pós-verdade”, cunhada em 1992, ter aumentado vertiginosamente em 2016 (cerca de 2000% em comparação ao ano anterior), o termo já vinha encontrando sustentação linguística há algum tempo, explica Casper Gratwohl, presidente da Oxford Dictionaries, “graças à ascensão das mídias sociais como fonte de notícias e uma crescente desconfiança dos fatos oferecidos pelo *establishment*” (BBC, 2016).

Coerentemente, Thompson e Volgelstein (2018)<sup>11</sup>, em reportagem investigativa sobre a crise que abalou o Facebook durante as eleições de Trump, apontaram a entrada da rede na seara do jornalismo, esta atividade comunicacional com fronteiras tão delicadas com o documentário, como um dos seus grandes fatores estruturantes. Foi esta mudança também,

---

<sup>11</sup> Para um relato com mais dados factuais, conferir a reportagem *Inside the Two Years That Shook Facebook—and the World*, publicada na revista Wired, de março de 2018. Os fatos, conforme informam os jornalistas, foram apurados a partir de entrevistas com 51 funcionários e ex-funcionários do Facebook. A reportagem também pode ser acessada em sua versão traduzida na edição n. 141, de julho de 2018 da brasileira Piauí. Para uma cobertura sobre o impacto dos movimentos de desinformação nas redes sociais no nosso recente processo eleitoral indicamos as publicações e monitoramentos do laboratório *Sala de Democracia Digital* (DAPP- FGV). Disponível em: <https://observa2018.com.br/>. O registro da atividade do laboratório deverá gerar uma documentário, de mesmo nome, ainda sem previsão de lançamento. Uma fonte de informação detalhada para indicar a formação das bases dos usos políticos das redes no Brasil podem ser encontradas na matéria *A Direita abraça a rede* (VIANA, 2015), publicada pela Agência Pública.

segundo os jornalistas, um dos motivos pelos quais a rede, que começou como um recurso para conectar amigos, tornou-se um dos principais caminhos para outros sites da internet. Isso ocorreu, informam os autores, em um dos tantos processos do Facebook para suplantar seus rivais<sup>12</sup>. A contenda foi com o Twitter, que em 2012 era a rede mais promissora na distribuição de conteúdo noticioso. Para fazer frente ao concorrente, Zuckerberg fez ajustes no seu produto: passou a permitir a incorporação de notícias inteiras no Feed de Notícias, adaptou a aparência para que mostrasse as chamadas de cada matéria e lançou o Instant Articles, um recurso que permite publicar artigos diretamente na plataforma, possibilitando um carregamento mais rápido e aumentando as chances de leitura no tráfego da rede social. Em 2015, segundo levantamento dos jornalistas, o Facebook tinha superado o Twitter e o Google como maior remetente de leitores aos sites de conteúdo. Pois, a adoção de notícias na plataforma do Facebook desencadeou mais um crescimento de maneiras como as pessoas podiam se conectar, entre elas a de publicações escolherem e encontrarem seus leitores, incluindo as provenientes de operadores russos.

É irônico que o pontapé inicial da crise, segundo a reportagem na qual nos baseamos, tenha surgido na aposentada divisão dos Trending Topics, uma vez que o recurso, que enumera as *postagens* mais populares do dia, foi criado, em 2014, com o intuito de corrigir a distorção das bolhas formadas na rede ao oferecer uma alternativa de acesso a outras publicações (divulgação apud CIRIACO, 2017). Até o início de 2016, a lista, embora gerada por algoritmos, era instruída por uma equipe de jornalistas. Isto significava que cabia à equipe aplicar seus critérios para identificar a notícia mais relevante a respeito dos temas que ocupassem a lista, além de eliminar conteúdo falso. Frente às dúvidas da equipe em torno de sua influência nestes temas populares no conturbado cenário de acirramentos das questões políticas nos Estados Unidos da última corrida eleitoral, os vazamentos de dentro da empresa pelo então funcionário Benjamin Fearnow para o site Gizmodo levaram a público as questões envolvendo moderação na plataforma. Um dos vazamentos tratava do questionamento sobre a responsabilidade do Facebook em evitar a eleição de Trump. A notícia incendiou os ânimos dos grupos conservadores, que passaram a acusar a rede de censura.

Esta indisposição dos grupos conservadores poderia acarretar problemas bastante pragmáticos para a rede, uma vez que suas definições regulatórias dependiam de parlamentares desta tendência política. Mas, além disso, censura certamente não era um termo

---

<sup>12</sup> Para além de todo o potencial da ideia da rede social, apontam os jornalistas, cabe notar que o sucesso do Facebook é devedor da determinação expansionista de seu CEO, implacável com a concorrência, seja por aquisição (como as do Instagram e o WhatsApp que foram incorporados ao portfólio da empresa) ou pela cópia do serviço do desafiante (vide a apropriação do recurso “Stories” do Snapchat, por exemplo).



que combinava com a ideia de uma plataforma aberta, que sempre animou a definição da rede. Um dos reflexos deste impasse foi a demissão da equipe de jornalismo, em meados de 2016, deixando o controle dos algoritmos a cargo de uma equipe de programadores. Pouco tempo depois, as notícias fictícias começaram a emergir no módulo, segundo relatam Thompson e Vogelstein (2018).

Em meio a este cenário, a campanha de Trump aproveitou todas as estratégias de propaganda que a rede oferecia. Usando a ferramenta Públicos Semelhantes, cruzou dados dos eleitores para dirigir suas postagens e verificou, pelos sinais de *feedback* da plataforma, que mensagens simples e ásperas obtinham mais sucesso que mensagens moderadas, como as da rival de pleito. A estratégia de segmentação de mensagens para perfis específicos, usada pela campanha, nada mais era que propaganda no Facebook. O sucesso da manobra vinculava-se ao envio de mensagens para grupos com maior propensão a absorvê-las e repassá-las utilizando as ferramentas de impulsionamento direcionado (THOMPSON, VOGELSTEIN, 2018). Cabe observar que, até então, este tipo de propaganda não era sinalizado pela plataforma, como se estabeleceu nas nossas eleições, após a crise nos Estados Unidos.

Enquanto isso, as *fake news* viralizaram em grande escala. Um fato revelador é que nem todas elas vinham de fontes da direita radical, como se poderia supor. Boa parte delas provinha de usinas estrangeiras de conteúdo, como as da Macedônia<sup>13</sup>, especializadas em propagar notícias “caça-cliques” e usufruir do sistema de monetização do Google AdSense, um serviço que injeta publicidade nos sites mais populares da rede. De olho na maior audiência possível e nos tópicos que criam engajamento, os macedônios elegeram Trump e os temas da extrema direita americana seu assunto favorito durante as eleições de 2016 (NETTO, 2018). Além disso, é preciso considerar que este tipo de valoração do conteúdo com base no número bruto de cliques já era um alvo de crítica antigo de setores da imprensa tradicional, que o acusam de criar um sistema econômico que premia os editores mais pela difusão de conteúdo sensacionalista e polarizador (eficazes na atração de usuários) do que pela precisão e profundidade das matérias.

Após a eleição de Trump, no começo de 2017, com a pressão em torno das investigações sobre a atuação russa nas eleições dos Estados Unidos, a equipe de segurança

---

<sup>13</sup> Desde 2012, a cidade de Veles, na Macedônia, tornou-se um expoente da indústria de notícias falsas, plagiadas ou parciais. A cidade, uma das mais poluídas da Europa, sobreviveu durante anos graças a um parque de usinas responsável por emissões de chumbo e zinco na atmosfera. Com o fechamento das usinas e aumento do desemprego, os jovens sem perspectiva da cidade descobriram uma mina de ouro na criação de sites dedicados a “caçar cliques” em redes sociais. Este “boom econômico”, contudo, está sendo desarticulado com as atuais medidas do Facebook para conter a crise, incluindo a diminuição de receitas de publicidade para anúncios caça-níqueis e a exclusão de contas suspeitas de manipulação na rede (NETTO, 2018).

do Facebook descobriu um conjunto de contas financiadas por um grupo chamado Agência de Pesquisas na Internet, que se valeu da plataforma de forma sistemática (e sem incômodos) para fazer propaganda política. Se os dados levantados pelo Facebook para prestar esclarecimentos sobre a ação pareciam modestos (100 mil dólares, 3 mil anúncios), Jonathan Albright, um dos pesquisadores que estavam mapeando ecossistemas de informações falsa nas redes, cuidou de demonstrar que uma iniciativa de pequena monta podia se alastrar de maneira espetacular (nos dados de Albright, as 500 postagens mais recentes de cada uma de seis contas do grupo russo haviam sido compartilhadas, no total, mais de 340 milhões de vezes).<sup>14</sup>

O que se destaca em todos estes eventos, como Roger McNamee, um ex-investidor do Facebook, frisou, é que eles não se valeram da plataforma de maneira anômala, mas “exatamente como o Facebook foi programado para funcionar.” (apud THOMPSON; VOGELSTEIN, 2018, p. 59). A pesquisa de Albright também mostrou como a plataforma é atraente à ação de atores mal-intencionados. Uma vez que as redes sociais são programadas para o fluxo veloz de informação e viralidade, permitem que esses atores operem em toda escala da plataforma, podendo criar com poucos recursos a ilusão de uma onda poderosa de atividade de movimentos de base. Dado que o boca-a-boca digital tinha conquistado a publicidade por seu potencial de direcionamento e difusão, não tinha porque ser diferente com iniciativas que não estavam necessariamente a serviço de propagandear seus serviços comerciais e do correspondente financiamento e lucro da rede social.

---

<sup>14</sup> No início de 2018, também veio à tona o caso envolvendo o uso indevido de dados provenientes do Facebook pela empresa de comunicação estratégica Cambridge Analytica na campanha de Trump e do Brexit. Apesar da sua enorme repercussão, retiramos este evento do campo de análise que estamos construindo, uma vez que a estratégia usada pela empresa de marketing foge dos padrões de agenciamento previstos no Facebook. Há suspeita, contudo, de que ela tenha operado com a conivência da rede social. Como sabemos, a Cambridge Analytica utilizou para propaganda política os dados de cerca de 87 milhões de perfis do Facebook, a partir de um aplicativo acionado na plataforma por 270 mil pessoas, que deram acesso, sem que soubessem, a sua rede de contatos. Desde 2015, o Facebook bloqueou o acesso por apps a detalhes de amigos dos amigos, porém há exceções para algumas empresas e os critérios ainda são desconhecidos, o que aumenta as suspeitas sobre a responsabilidade da rede social no caso (HENSEL, 2018). No entanto, de acordo com a análise de Fernanda Bruno (2018) sobre o estratagema, mais significativo que o acesso e uso indevido de dados, foi a revelação do quanto “nossas emoções e traços psíquicos estão na mira dos algoritmos que extraem valor de nossas ações *online*”. Não por acaso, frisa a autora, o aplicativo utilizado como isca para a captura os dados foi um teste psicológico. A estrutura psicométrica do teste serviu para explorar as correlações entre os perfis psicológicos e os padrões de atividade no Facebook daqueles que realizaram o teste e os dos milhões de outros usuários que faziam parte de sua rede de amizade, de maneira a fazer previsões em larga escala. Embora a precisão das previsões psicométricas seja controversa, como afirma Bruno (2018), isto não significa, nesse contexto, ausência de efeitos, pois a escala e o ecossistema onde tais previsões operam são bastante tolerantes às falhas, que podem ser rapidamente corrigidas pelo *feedback* proveniente dos erros. Este tipo de experimento não é um caso isolado, adverte a autora. Neste sentido, vale relembrar, que em 2014 o próprio Facebook conduziu um experimento para mensurar o grau de contágio emocional de postagens positivas e negativas, utilizando o perfil de 700 mil pessoas sem o seu consentimento.

Com estes fatores de agenciamento, a plataforma acabou proporcionando um terreno fértil para a propagação das *fake news*. Porém, maior foi seu efeito em razão da transformação do Facebook na força dominante da indústria de notícias. Neste ponto, Thompson e Vogelstein especulam que a empresa talvez não tenha calculado com cuidado todas as implicações ao abranger um regime de comunicação que atua como fonte de informação sobre aspectos do mundo *real*, negligenciando as grandes questões do campo sobre o tratamento dos fatos, imparcialidade, diferenciação dos gêneros dentro da área (artigos de opinião, reportagens, editoriais, etc)<sup>15</sup>. Se o Facebook passou muito tempo aparentemente imune a esses debates, a base desta posição pode estar precisamente na ideia de que era “uma simples empresa de tecnologia, que apenas tinha criado ‘uma plataforma para todas as ideias’” (2018, p. 53). Esta noção do serviço como uma plataforma aberta e neutra, segundo os relatos dos funcionários consultados pelos jornalistas, era efetivamente quase um dogma da empresa. Além disso, há um amparo legal importante: o artigo 230 da Lei de Decência nas Comunicações, de 1996, que isenta os intermediários da internet de qualquer responsabilidade pelo conteúdo enviado por seus usuários. De um ponto de vista totalmente operacional, também seria difícil de imaginar a existência da rede, caso fosse responsabilizada pelos bilhões de itens de conteúdo que seus usuários postam a cada dia.

Devido a esta definição do serviço e do seu modo de regulação, nenhum tipo de conteúdo noticioso deveria ser favorecido em detrimento de outro. Entretanto, apontam os jornalistas, a neutralidade também é uma escolha:

Para o Facebook, isso era informação democratizada. Você via o que os seus amigos queriam que você visse, não a notícia escolhida por algum editor do New York Times. Mas é difícil defender que isso não tenha sido uma decisão editorial. Pode ter

---

<sup>15</sup> Apesar de nossa adesão a este questionamento dos jornalistas da Wired, é preciso considerar as disputas entre a rede social e setores da indústria de notícia. Há muito, os últimos estavam insatisfeitos com a perda de receitas na concorrência com a rede – ou, simplesmente, com a perda de poder. A crise do Facebook não deixou de ser aproveitada por estes setores e, não por acaso, os jornalistas Thompson e Volgenstein investem parte considerável da sua reportagem relatando os conflitos de Mark Zuckerberg com Rupert Murdoch, fundador da NewsCorp, um dos maiores grupos midiáticos do mundo. O recurso Instant Articles era um destes pontos de desavença entre o Facebook e a imprensa, pois embora permitisse um melhor tráfego da notícia na rede, dispensava o encaminhamento para os sites de conteúdo originais e não permitia o uso de *paywall*, dois fatores que interferiam diretamente nas fontes de financiamento da indústria jornalística. O ideário do Facebook absolutamente não se afinava com a proposta de “barreiras de cobrança de pedágio” que representavam entraves para um mundo mais interconectado. Contudo, em outubro 2017, com o aprofundamento da crise, a empresa desenvolveu uma ferramenta que permite assinaturas de sites noticiosos dentro da rede social. No Brasil, em frente à desinformação que cercou nossa última corrida eleitoral, jornais como Folha de São Paulo, O Globo, Nexo Jornal, entre outros, têm investido em campanhas publicitárias por assinaturas, apostando no mote da importância da boa informação para a manutenção do regime democrático. O processo é, no mínimo, contraditório. Afinal, a mídia hegemônica brasileira há tempos não goza de legitimidade entre seus leitores, sobretudo nas coberturas políticas. Porém, a expansão das *fake news*, em parte ancorada nesta falta de credibilidade, alavancou este tipo de estratégia publicitária.

sido, inclusive, uma das mais importantes decisões editoriais de todos os tempos. (THOMPSON; VOGELSTEIN, 2018, p. 53)

E, o que nos importa sobremaneira, esta escolha “editorial” assim deve parecer – ou, no caso, se mascarar –, pois, em grande parte, está ancorada por decisões de design. No Facebook, a opção e comunicação deste valor de neutralidade verifica-se, por exemplo, no desfile em *scroll* de itens de conteúdo os mais variados – de “gatinhos fofos” a fatos noticiosos de toda sorte de fonte – em um Feed de Notícias que os apresenta basicamente sob a mesma aparência. Também toma forma no trabalho invisível dos algoritmos, o grande segredo industrial da plataforma, avalizado, porém, por sua aura científica. Afinal, são eles que elegem, a partir de misteriosos cálculos sobre nossos hábitos na rede, os conteúdos que vamos visualizar e as sugestões de páginas que devemos seguir, conformando as trilhas onde percorrem nossas informações cotidianas.

É significativo, em contrapartida, que algumas das ações das redes para contornar sua atual crise passem precisamente por decisões de design. Podemos citar, por exemplo, a sinalização de posts de propaganda política no Facebook. Ao apontar graficamente que estes conteúdos guardam um propósito (de difusão e promoção política), estas mudanças tornam evidente o papel agenciador do design (inclusive quando parece silenciar) na maneira de dar a ver o que se apresenta como informação ou indícios do *real* nesta plataforma. É neste movimento também que vão se tornando mais populares serviços como os de monitoramento dos fluxos de informações nas redes, que tornam visualizáveis as formas orgânicas ou maliciosas de “agendamentos”<sup>16</sup>, para mantermo-nos no vocabulário jornalístico, operadas em nossas bolhas digitais e que pautam os assuntos relevantes dentro destas plataformas.

Portanto, os elementos de design da interação são componentes na produção e negociação de discursos e modos de ver e interagir nos artefatos interativos, incluindo-se, entre eles, a estética da neutralidade da interface. Seguindo esta linha de argumentação, esta pode parecer uma alegação um tanto óbvia; no entanto, os efeitos mediadores do design de interação parecem receber menos atenção teórica do que merecem na área. Consoante com essa percepção, Barbara Emanuel (2017) observa que ainda que se fale do papel retórico do design visual, desde uma tradição da área, este costuma ser negligenciado na lógica interativa

---

<sup>16</sup> A Teoria do Agendamento, formulada por Maxwell McCombs e Donald Shaw na década de 1970, propõe a hipótese de que os consumidores de notícias tendem a considerar mais importantes os assuntos que são veiculados com maior destaque na cobertura jornalística. Segundo a teoria, mais do que determinar a leitura sobre um determinado assunto, o jornalismo pauta este assunto; atua como um distribuidor de saberes. Pela ação do agendamento das notícias veiculadas na imprensa, o público sabe ou ignora, realça ou negligencia elementos específicos do cenário público.

(e sua articulação com os elementos visuais da interface).<sup>17</sup> Uma das razões para isso, especulamos, pode ser precisamente por seus dogmas estarem a serviço de uma aparente neutralidade que deflaciona a percepção dos efeitos da interface em favor da ênfase na ação do usuário, exatamente como no Facebook.

Observemos o discurso de um reconhecido manual da área: *Design de Interação. Além da interação homem-computador*, de Preece, Rogers e Sharp (2002). Segundo as autoras, “uma preocupação central do design de interação é desenvolver produtos que sejam utilizáveis, o que genericamente significa produtos fáceis de aprender, eficazes no uso, que proporcionem ao usuário uma experiência agradável” (p. 24). A metodologia indicada para atingir tal objetivo deve ser a do “design centrado no usuário”, isto quer dizer, um tipo de desenvolvimento de projeto que envolve o usuário no processo.

Esta busca parece justificar-se por si só e qualquer um que já tenha enfrentado dificuldades diante de uma interface interativa há de facilmente aderir ao propósito e ao método, conforme expostos. A demanda relaciona-se, inclusive, com a própria entrada do design neste campo de projeção. Conforme assinalam as autoras do citado manual, os primeiros sistemas de *hardware* foram criados para serem utilizados pelos próprios engenheiros que o projetaram, por isso as interfaces de então eram relativamente diretas na apresentação, reunindo painéis com controles para serem operados por especialistas. Com o advento dos monitores e das estações de trabalho pessoais, na virada da década de 1970 para a década de 1980, tornou-se uma necessidade desenvolver computadores que fossem acessíveis para a realização de tarefas profissionais. Surgia assim o campo do design de interface. Mais tarde, com a extensão das aplicações digitais a praticamente todas as áreas de nossas vidas, o desafio ampliou-se a atender toda a gente e uma miríade de usos. O design de interação veio, então, redirecionar a preocupação para este usuário não especializado.

Mas vejamos melhor os termos da proposta. Os propósitos do design de interação colocados por Preece, Rogers e Sharp (2002) são divididos em duas metas básicas: as de usabilidade e as da experiência do usuário. As metas de usabilidade orientam o projeto para a utilidade, segurança, facilidade de uso, aprendizado e memorização. Já as metas da experiência do usuário, segundo as autoras, têm como alvo tornarem os sistemas agradáveis, divertidos, esteticamente apreciáveis. Essa divisão das metas sugere uma diferença de

---

<sup>17</sup> Exceções nesta tendência, de acordo com Emanuel, são os estudos sobre sedução no design de interação de S. P. Anderson (*Seductive Interaction Design*, 2011), da relação emocional entre dispositivos e usuários de Donald Norman (*An Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*, 2004) e sobre tecnologias persuasivas em computadores de B. J. Fogg (*Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, 2003)

natureza entre elas. A primeira está voltada para aspectos “objetivos” e a palavra-chave é eficiência. Esta meta não se apresenta como terreno aberto ao equívoco; este, aliás, deve ser evitado, garantindo a segurança do sistema. Se a ideia de uso se contrapõe à função, no sentido de absorver a dimensão humana da manipulação do artefato, neste caso, ela não deixa de ser arregimentado no projeto em proveito da eficácia. A segunda meta se ocupa de aspectos francamente retóricos. Mas estes, via de regra, aparecem circunscritos ao efeito de produzir adesão e facilidade no uso dos aplicativos. Segundo Preece, Rogers e Sharp, trata-se de desenvolver “sistemas interativos que extraíam reações positivas de usuários, como sentir-se à vontade, sentir-se confortável e desfrutar a experiência de usá-los” (2002, p. 61).

Portanto, sejam as metas de usabilidade ou de experiência do usuário, os fins da eficiência, obviedade e facilidade de uso são colocados como corolários da área. O fato de as metas já serem definidas *a priori* pode subordinar todo o projeto apenas à busca de um efeito ótimo para os propósitos e assim obliterar considerações éticas sobre as implicações dos meios, modelos conceituais e métodos que entram em jogo na conformação de discursos nas interfaces.

Também a metodologia centrada no usuário pode conduzir a omissões semelhantes quando encarada como uma panaceia para os desafios da usabilidade. Frederick van Amstel (2007) nota como os discursos da metodologia destacam o empoderamento dos usuários e as possibilidades de cocriação, sugerindo mais domínio do que efetivamente se comprova nos projetos. No mais das vezes, o recomendado poder de criar do usuário é circunscrito a interações predeterminadas e o de readaptar artefatos não passa de algumas opções superficiais de customização (sendo boa parte destas, hoje em dia, feitas à revelia do usuário, a partir dos seus dados). Para Preece, Rogers e Sharp, o envolvimento do usuário no trabalho de projeção responde a questões bastante práticas e não foge aos objetivos de usabilidade. Trata-se, segundo as autoras, de responder à questão de “como você otimiza as interações do usuário com o sistema, ambiente ou produto, de forma que combinem com as atividades que estão sendo estendidas ou recebendo suporte” (2002, p. 27). Ou seja, a aplicação de um método iterativo e que envolve a pesquisa com usuários do mundo real, não está necessariamente orientado para a cocriação. Porém está a serviço de suavizar ao máximo o aspecto coercitivo das injunções contidas no artefato. Ainda assim, se as decisões de design são vistas como soluções completamente orgânicas às necessidades do usuário, novamente pode-se elidir o que na interface conversa, convence, orienta. Deixemos claro, não se trata aqui de invalidar o método, mas de pensar como seu discurso pode provocar naturalizações que retiram do campo da crítica as retóricas e agenciamentos do design de interação.

Cabe notar, uma vez que temos destacado a pertinência de se abordar as bases econômicas de existência (e lucratividade) destes artefatos e sua relação com o desenho (e efeito) da interação, que no tocante a esta questão, as considerações de Preece, Rogers e Sharp são rápidas, genéricas e centradas na possibilidade de destaque do produto em um cenário de alta competitividade

Poder dizer que seu produto é eficaz e fácil de utilizar representa um fator fundamental. Os departamentos de marketing estão percebendo como a marca, o número de acessos, o índice de retorno do consumidor e sua satisfação são afetados pela usabilidade de um *website*. (PREECE, ROGERS, SHARP, 2002, p. 32)

Ao entrar nos estudos de caso, as questões sobre financiamento e monetização não são colocadas como componentes e desafios decisivos que informaram as decisões de projeção. O manual, portanto, limita-se a apontar para a percepção do valor do design de interação pelas empresas contratantes em sua vinculação com a usabilidade.

Por fim, outro ponto comum dentro dessa discussão é a distinção colocada entre a interação homem-computador (HCI) e a comunicação mediada por computador (CMC). O subtítulo do manual que estamos analisando – *Além da interação homem-computador* – indiretamente evoca esta diferenciação e a valoração da segunda categoria em detrimento da primeira. Se a categoria HCI, já enfatiza na nomenclatura o papel da máquina nas dinâmicas interativas, a CMC, por sua vez, costuma ser abordada como uma espécie de simples conduto que permite o fluxo de comunicação entre usuários. Barbara Emanuel (2017) nos mostra que até Fogg, um estudioso das estratégias persuasivas do artefato digital, não reconhece este expediente na comunicação mediada por computadores. Para ele, neste caso, a mídia digital não exerce quaisquer efeitos; é canal. Desta maneira, define-se um tipo interação que privilegia a tão enaltecida faceta dialógica da mídia digital, em consonância com os discursos legitimadores da web 2.0. Entretanto, de acordo com Emanuel, insistimos que canal não é via transparente, também é mediação. Segundo a autora, o “canal” da CMC também “inclui componentes retóricos que influenciam a comunicação, seja orientando, de algum modo, forma e conteúdo, ou mesmo incentivando que a comunicação em si aconteça” (2017, p. 14).

Sejam projetados para proporcionar a conexão de pessoas, produzir eficiência e conforto no uso e/ou baseados no usuário como parâmetro metodológico, os artefatos interativos possuem características que delineiam a ação humana, incentivando certos comportamentos e desincentivando outros. Contudo, pelos critérios estabelecidos na área e expostos no manual que analisamos, a indicação geral para atingir as metas de usabilidade e

experiência do usuário e/ou enfatizar o uso de comunicação (CMC) do artefato digital é a de proporcionar uma interação fácil, suave, eficiente e “amigável”. Em grande parte, isto significa que a interface não deve chamar a atenção para si e, neste sentido, são comuns as orientações de simplicidade e da utilização de metáforas (*desktop*, arquivos, pastas, etc.) que utilizem um conhecimento já solidificado e compartilhado pelos usuários. Certamente pode ser uma boa ideia para atingir os objetivos da área, mas nos perguntamos se estas diretrizes também não são uma das raízes da ideia de uma interface transparente e que suprime seu papel retórico.

A concepção de uma mediação transparente ou neutra, ou melhor, do ocultamento da mediação, não é uma ideia que permeia apenas as prescrições mais comuns do design de interação. Também é uma aceção pervasiva nos meios representacionais e não é estranha ao campo do documentário, embora, aponte para uma direção distinta da que estamos a tratar nas interfaces digitais. No documentário, tradicionalmente, trata-se de uma reivindicação de objetividade associada às especificidades técnicas do registro cinematográfico e carrega suas próprias contradições. Neste sentido, Silvio Da-Rin (2006) sugere que remeter à história do próprio termo documentário pode ser esclarecedora. Mas não se trata aqui de recorrer à raiz etimológica de forma a acudir na difícil tarefa da definição do gênero e calar as imprecisões de uma vez por todas. O termo é relevante pelas marcas da história de sua enunciação e por carregar uma de suas maiores mitologias.

A primeira ocorrência do termo “documentário” é atribuída a uma crítica de John Grierson ao filme *Moana* de Robert Flaherty no periódico *New York Sun* do dia 8 de fevereiro de 1926 (*Flaherty's Poetic Moana*). Os filmes não-ficcionais do primeiro período do cinema eram então conhecidos genericamente como “naturais”, e divididos em vários gêneros – atualidades, *travelogues*, cinejornais. Embora fossem filmes de não-ficção, é mais ou menos consensual na área que não se tratavam ainda de documentários. Na crítica citada, Grierson considerava que:

*Moana*, sendo uma exposição visual dos eventos cotidianos de um jovem polinésio e sua família, tem valor como documentário. Mas isto é secundário diante de seu valor como suave brisa de uma ilha ensolarada banhada pelo esplêndido mar tão morno quanto seu ar balsâmico. *Moana* antes de tudo é belo como a natureza é bela. (apud DA-RIN, 2006, p. 20).

Grierson usou o termo pela primeira vez para destacar o caráter etnográfico do filme, porém dedicava seu elogio à obra pelo uso expressivo que Flaherty havia conferido às tomadas “naturais”. De acordo com a historiografia do documentário, é precisamente este uso



retórico, que Flaherty já havia inaugurado no filme *Nanook, o esquimó* (1922) pela incorporação de elementos de linguagem desenvolvidos no cinema ficcional, o marco que distinguiria sua obra de outros registros cinematográficos, dando origem ao novo gênero.

No entanto, anos mais tarde, ao começar a atuar no campo do documentário, Grierson apostou em outra conotação para o termo. Na década de 1930, quando fundou o grupo de cineastas e técnicos da Empire Marketing Board, Grierson decidiu recuperar a palavra documentário, adaptando-a às necessidades retóricas do campo das relações públicas da instituição inglesa. Afinal, a palavra conferia uma sobriedade que parecia adequada para chancelar o trabalho de uma agência governamental. Não escapou a Grierson alguns inconvenientes da terminologia. Na época, o filme não-ficcional já passara por grandes experimentações formais nas mãos de cineastas como Dziga Vertov, Walther Ruttmann e Joris Ivens, por exemplo. Porém o termo documentário parecia um tanto desajeitado para a afirmação de uma nova forma de arte. “Documentário, como muitos lamentam, é uma palavra pouco elegante, sugestiva de pedagogia e até, em alguns casos, de medicina”, assentia Grierson. No entanto, como explicou ao colega Alberto Cavalcanti “a sugestão de um ‘documento’ era um argumento muito precioso junto a um governo conservador.” (apud DARRIN, 2006, p. 91).

Ainda que a definição de Grierson – uma das mais citadas até hoje, inclusive por estudiosos do i-doc – estabeleça que documentário é o “tratamento criativo da realidade”, na escolha da nomenclatura, o documentarista associava o gênero ao valor de autenticidade do documento. Em grande parte, este estatuto se funda na qualidade indexadora da imagem cinematográfica. Obtida através de processo fotomecânico, esta imagem guarda uma relação de contiguidade com o que é registrado e por isso, através de seu traço, poderia testemunhar que “esse algo” existiu no *real* e fomentar, como no ideário positivista, a ideia de um acesso não contaminado ao mundo.

Como João Moreira Salles aponta, enfatizando as questões de produção, essa ideia só se sustenta para alguém “distante do longo processo de montagem, da experiência de escolher lentes, definir enquadramentos e principalmente do trabalho de descartar, selecionar e inverter horas e horas de material bruto.” (2005, p.59). No entanto, este batismo interessado, conforme colocou Da-Rin, (2006), deixaria como herança, para todas as gerações posteriores de realizadores do cinema não-ficcional, a tarefa de lidar, de uma maneira ou de outra, com as conotações de evidência e prova que o termo documentário encerra.

É evidente que, uma vez que os documentários tratam de eventos do mundo social que compartilhamos, instilar a fé de que o filme indica “fatos que ocorreram no mundo” é

fundamental no contrato entre realizador e espectador do gênero. Porém, mais importante que a *coisa* retratada é o *como* é retratada. Como resume Salles, “o documentário não é uma consequência do tema, mas uma forma de se relacionar com o tema” (2005, p. 65). Algumas delas, apostariam francamente na neutralização da enunciação do documentarista, como no modo de representação observacional do cinema direto norte-americano, em sua aposta em uma atitude de não intervenção da equipe de filmagem e na propriedade da imagem e som sincrônicos registrarem o mundo empírico.

Voltamos, portanto, ao ponto já exposto: a neutralidade é uma escolha. É uma estética e (mediante seus efeitos) é uma ética. Se nos enunciados do design de interação a imagem da neutralidade é a de uma plataforma para a livre expressão do usuário, no documentário, a metáfora mais usual é a de um espelho que reflete o mundo. Mas seja plataforma, interface, janela, espelho ou tela, estes “limiares” ou “misteriosas zonas de interação que fazem a mediação entre diferentes realidades”, no dizer de Galloway, “não são simplesmente pontos de fronteira. (...) As interfaces não são coisas, mas sim processos que afetam um resultado qualquer.” (2012, p. VII).

A forma representacional cinematográfica, nos falam há algumas décadas os teóricos de cinema influenciados pelos pós-estruturalistas, não se trata de simples registro, forma indexadora livre de contaminação, mas sempre construção. Tampouco a cultura das novas mídias significa a possibilidade de acesso à verdade sem verniz, mas antes o acesso a interfaces abertas e a liberdade de se conectar a imagens técnicas. É também um artifício comunicativo específico como outro qualquer. É mediação. Mas se plataformas e espelhos não nos oferecem esta passagem transparente de um ponto a outro, por outro lado, podemos inverter a análise: nossas produções culturais efetivamente expressam a vida social, falam dos processos históricos que a formaram e que ajudam a formar, em um vai-e-vem incessante. E também o fazem por serem processo interpretativo, um ato de leitura do mundo, com todas as suas contradições inerentes. “O efeito de interface”, nos diz Galloway, “está empoleirado ali, nos limiares mediadores do eu e do mundo” (2012, p. VIII).

As práticas e mediações das mídias digitais tanto são respostas a demandas socioculturais, quanto balizam novas pedagogias nos modos de ver, estar e fabular o mundo. Portanto não se trata apenas de colocar os enunciados que apontamos sob suspeita e indicar que as mediações não foram anuladas. Trata-se de apontar como as mídias digitais – com suas injunções, delineamentos, apropriações e possíveis *hackeamentos* – estão imbricadas no processo histórico cultural. Tratam-se de dispositivos, como proposto por Deleuze (1996). Assim sendo, ultrapassam suas especificidades tecnológicas, abrangendo o emaranhado

complexo de linhas de saber, poder, visibilidade, subjetivação e rupturas que as atravessam. E os enunciados a seu respeito, como os aqui evocados, também fazem parte do dispositivo, uma vez que o legitimam culturalmente e promovem chaves de leitura que permeiam o entendimento e a experiência em relação às mídias envolvidas e ao nosso objeto.

Tendo esta abordagem como norte, voltemos, por fim, ao i-doc *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* para um rápido exame. No lugar de assentir rapidamente na vinculação do potencial democrático às propriedades técnicas da mídia digital, podemos avançar na análise ao contemplar, mas desnaturalizar este nexos que informa os estudos dos i-docs e nos perguntar o que está sendo mobilizado pelo seu discurso e suas estratégias de agenciamento.

Primeiro, vejamos uma breve descrição da experiência. As respostas à pergunta que já conhecemos – a tecnologia de hoje é boa ou má para a democracia? – devem ser respondidas através de *uploads* em texto ou vídeo que ficam expostos na interface do projeto. Em um segundo momento, as contribuições passam por uma curadoria da produtora a fim de selecionar material para compor uma série de curtas documentários. Neste ponto, o realizador sugere o envio de ilustrações, animações ou argumentos para a *webserie* e explica que autores do material escolhido serão devidamente creditados e remunerados, conforme o esquema de pagamento aplicado em todos os projetos colaborativos da produtora.

Como já apontamos, a pergunta que dá mote à proposta soa como uma enunciação nova no gênero. Este é o lugar de maior ambiguidade do projeto e parece indicar alguns espasmos nas placas tectônicas onde se assentavam as maiores certezas sobre a potência dos i-docs. É um espaço contraditório que parece emergir no documentário interativo e refletir as questões de nosso momento político específico.

De outro lado, outros expedientes do i-doc se configuram como convenções dentro da cultura da *web*. Na apresentação, Gordon-Levitt também pede que a resposta à sua pergunta seja apresentada em termos pessoais. Este tipo de convocação informal para que os usuários compartilhem suas invenções particulares (o que comumente consiste em performar cenas autobiográficas), além de ocorrer amiúde nos i-docs chamados “participativos”, também é o padrão das chamadas à colaboração nas redes sociais. Sua expressão mais direta apresenta-se nas perguntas dirigidas ao usuário pela interface, como “No que você está pensando?” (no Facebook); “E aí? Quais as novidades?” (no Google+); “O que está acontecendo?” (no Twitter). Outra semelhança em relação às redes sociais, é a interface de exibição dos *uploads* que se configura como um grande mural ordenado cronologicamente.

Comum na *web*, mas exclusivo nas experiências desenvolvidas pelos i-docs, é o sistema de monetização oferecido pelo projeto da HitRECORD. Embora este modelo de pagamento seja uma exceção na produção de i-docs, aponta para a influência de práticas da esfera digital que integram a exposição e produção pessoal à remuneração. Por um lado, estes processos indicam as mudanças em curso nos regimes de trabalho. Em outros tempos, certamente este tipo de concorrência poderia esbarrar em questões éticas das associações profissionais. A combinação do convite sedutor de um ator da (ainda) grande indústria do cinema com uma espécie de certame que se legitima nas novas práticas colaborativas da *web* torna visível as modificações trabalhistas promovidas na contemporaneidade.

Mas o fenômeno mais comum oriundo destas novas formas de monetização também apresenta um recorte publicitário. Trata-se do “marketing encoberto” que ajudou a criar o que hoje chamamos *digital influencers*. Estas personalidades da internet, cobiçadas no meio publicitário, geralmente são descobertas por sua performance bem-sucedida – o que significa, de modo geral, uma capacidade de angariar numerosos seguidores e *feedbacks* interativos. Para que este tipo de publicidade logre seu objetivo é necessário que as sugestões do influenciador pareçam orgânicas, baseadas em suas próprias experiências pessoais, como dicas voluntariamente compartilhadas. Com este novo contexto estelar da *web*, a exposição da intimidade, que já era um fenômeno emergente na internet, passa a ser estimulada, tornando-se comum e até desejada mesmo por aqueles que não aproveitam dos dividendos diretos por tal produção. Estes mecanismos atravessam nossas subjetividades e expandem para outros âmbitos as regras do ibope, medido, doravante, pelo número de polegares para cima. E, como não poderia deixar de ser, as colaborações do i-doc de Gordon-Levitt também são acompanhadas de seus respectivos botões de *like* e caixas de comentários.

Em face a estes fenômenos, não seremos os primeiros a assinalar que estas novas convenções se inscrevem em uma configuração marcada pela passagem das sociedades disciplinares para as sociedades de controle, conforme Deleuze descreveu, logo nos seus inícios, em um celebrado texto de 1992 intitulado *Post scriptum sobre a sociedade de controle*. A exposição pessoal que vigora nas nossas redes virtuais seria inconcebível nas sociedades disciplinares anteriormente analisadas por Foucault. Entre outras coisas, estas apoiavam-se em separações rígidas entre o âmbito público e a esfera privada e no confinamento das instituições (a fábrica, a escola, a prisão); características estas, que se mostravam adequadas ao projeto do capitalismo industrial em curso.

O regime das sociedades de controle, por sua vez, é caracterizado por uma organização social mais flexível e apta a fomentar o capitalismo atual, caracterizado pelo

consumo acentuado e uma economia baseada nos serviços e fluxos de finanças globais. Neste sistema, o marketing e a publicidade aparecem como grandes articuladores, estimulando a competitividade, a produtividade e, inclusive, a criatividade de todos nós. Em uma sociedade altamente conectada e fascinada pela incitação à visibilidade, percebe-se um deslocamento de uma subjetividade interiorizada rumo a um *eu* mais exteriorizado, que se exhibe na superfície das telas, em construções de si orientadas para o olhar alheio.

Nesta conjuntura, as tecnologias digitais de comunicação e informação ajudaram a gerar não apenas um novo regime que transformou o usuário em um ativo para as plataformas, mas também, como assinala Sibilia (2016), na personalidade do momento. E nós acrescentaríamos, profundamente focados em nosso objeto, mas também atentos às recentes repercussões dos usos políticos das redes<sup>18</sup>, é também o regime no qual o usuário tem emergido como o lugar de autenticidade e o vetor da verdade nos gêneros que se ocupam das leituras do nosso mundo factual.

É esta “virada subjetiva”, no termo de Beatriz Sarlo (2007), que nos parece, diante de todas estas mudanças que temos vivenciado, o aspecto mais relevante na reformulação que os i-docs adotam e promovem ao mesmo tempo. Com o termo, Sarlo trata da ampliação dos domínios da subjetividade nas nossas sociedades, transbordando de sua dimensão íntima para formas de manifestação pública. É exemplar, neste sentido, a definição do verbete pós-verdade, conforme o Dicionário Oxford propôs em 2016. A palavra não é um sinônimo *uptodate* para mentira; mas “relativo a ou que denota circunstâncias nas quais fatos objetivos são menos influenciadores na formação da opinião pública do que apelos à emoção ou à crença pessoal”.

---

<sup>18</sup> Centramos nossa análise das capturas políticas no Facebook, uma vez que a plataforma, no seu misto de abrangência pública e privada e laços com o gênero jornalístico, nos fornecia maiores possibilidades de espelhamento para as configurações dos documentários interativos. No entanto, não podemos nos furtar de observar o protagonismo do WhatsApp nas últimas eleições em nosso território. A utilização de rede de postagens privadas e criptografadas indica também mais um passo na direção da crescente importância das relações privadas para definir questões de ordem pública. Além das denúncias de uso abusivo da rede pelo impulsionamento de mensagens políticas por empresas ligadas à candidatura de Jair Bolsonaro (MELLO, 2018), é preciso considerar que, em grande parte, o aplicativo foi utilizado da maneira privada, orgânica e “rizomática” para a qual foi planejado. O fato ganhou expressão no apelido “marqueteiros do Jair”, que os correligionários de Bolsonaro adotaram para indicar a autenticidade de suas ações na ferramenta. Mas isto não impediu o uso de táticas de propaganda, conforme mostrou a pesquisa do grupo Tecnologia da Comunicação e Política (TCP-UERJ), que apontou a segmentação de mensagens no aplicativo e a ação de produtores de conteúdo para serem replicados (SIMÕES, 2018). Fernanda Bruno e Tatiana Roque (2018) apontam a engenhosidade da tática de segmentação, certamente auxiliada por especialistas (segundo apostam), que construiu grupos de afinidades ainda antes da corrida eleitoral. Com esta técnica, criou-se um ambiente de credibilidade que, segundo a hipótese das autoras, favoreceu a circulação de mensagens com conteúdo confirmando crenças e valores prévios, fossem eles verdadeiros ou falsos. Esse mesmo ecossistema continua a ser mobilizado e os grupos de mensagens continuam atuando, conforme indicam Bruno e Roque (2018). Mesmo eleito, Jair Bolsonaro continua a usar redes sociais para se comunicar diretamente com o eleitor, dispensando os intermediários tradicionais da comunicação institucional.

Isto tudo não quer dizer que os documentários interativos estejam fadados a reproduzir as condições que nos colocaram no impasse político atual, mas sim que não basta relegar às especificidades técnicas da mídia digital a propriedade de produzir plataformas e lugares para discursos mais democráticos. A potência de maior amplitude no engajamento e da agregação de uma pluralidade de vozes e de experiências singulares, festejada nos estudos mais entusiasmados sobre as mídias digitais, mistura-se ao realce que o privado tem recebido como parâmetro de avaliação das questões de âmbito público e que está sujeita a capturas por novas técnicas de poder, como as que temos acompanhado nas atuais disputas políticas.

O fenômeno não é de todo devedor das práticas que ganharam forma nas interfaces interativas. Inscreve-se em mudanças prévias e mais abrangentes que questionaram a objetividade da ciência e os métodos de aferição da verdade em meios institucionais de saber. Em relação ao nosso objeto, é possível observar antecedentes importantes na trajetória do documentário audiovisual na contestação de seu discurso pretensamente objetivo, indo em direção à valorização do subjetivo como apreensão do *real*, conforme veremos no decorrer do trabalho. Muitas destas experiências produziram problematizações sobre os regimes de verdade vigentes no documentário, mostrando a potência da combinação do factual com estas outras dimensões do *real*, colocando em pauta identidades invisibilizadas por estes sistemas de saber e trazendo compreensões de mundo menos monolíticas, aos nossos olhos contemporâneos, do que as correntes no início de sua tradição retórica. Certamente, também prepararam o terreno para as novas configurações que vemos nos i-docs.

Mas as interfaces interativas dão outro contorno a estas mudanças ao inserirem, pela mídia técnica, o espectador, agora também usuário, no discurso do documentário. Tratado como uma instância mais móvel, este pode performar lugares antes mais estratificados no gênero: o do editor, o do autor, o do ator social. Mas isto não quer dizer, como temos dito, que a mediação foi anulada. De outro lado, porém, os enunciados sobre a neutralidade da mídia digital e suas correspondentes configurações no design de interação efetivamente participam da remodulação que o i-doc propõe, na medida em que ajudam a promover a mudança mais importante que verificamos no gênero: o espectador-usuário passa a ser tratado como a instância que confere autenticidade no documentário interativo. A estética da transparência deixa de apontar para o mundo objetivo, para enfatizar um profundamente subjetivo, ligado à atuação do espectador-usuário e provocando uma nova torção nos regimes de verdade do documentário.

Em vista deste aspecto proeminente das reconfigurações promovidas pelo i-doc, intitulamos nosso trabalho “O real em *feedback*”. De um lado, evocamos as propriedades

técnicas do artefato que definem seus discursos através dos ciclos de *feedback* entre usuário e máquina. Se o recurso sugere um agenciamento de mão-dupla, enfatizamos a necessidade da ação do usuário para que o processo se efetive. De outro lado, recorreremos ao sentido de “opinião” que *feedback* ganhou ao transmutar do mundo dos computadores para o do nosso cotidiano. Desta forma, pretendemos sublinhar a valorização e entrada material e subjetiva do espectador como componente destes novos artefatos e lugar de autenticidade nos seus discursos. O i-doc, nesta perspectiva, não é apenas uma plataforma que permite um engajamento inédito do espectador-usuário vindo, enfim, responder a demandas antigas do documentário por uma abertura mais democrática para sua voz de enunciação; assim como todos seus aparentados analógicos, é uma fabulação de mundo.

Para fazermos nossa última remissão ao i-doc que escolhemos para introduzir nosso estudo, cabe observar que os curtas documentais da *webserie* feitos a partir do material colaborativo respondem à pergunta proposta – a tecnologia de hoje é boa ou má para a democracia?” – com um lugar comum: a tecnologia não é nem boa, nem má, depende do uso. Pois, se depende do uso, é precisamente neste ponto que nos parece que uma avaliação poderia começar, e não concluir.

A esta altura, já deve estar claro que com esta colocação não pretendemos aderir a exames baseados em pesquisas de usabilidade, utilizando, por exemplo, ferramentas como *eye tracking*, um tipo de aplicativo que rastreia os movimentos oculares do usuário na superfície da tela em exame. Em nossa perspectiva, tais ferramentas participam, inclusive, das reconfigurações que produzem saber e técnicas de agenciamento investindo no corpo e subjetividade do indivíduo, como os algoritmos que obtém padrões psicométricos de nossa participação em aplicativos da internet. Por isso mais do que método, elas poderiam ser objeto de nossa análise. Em conformidade com Giorgio Agamben (2005), observamos de que esses discursos “bem-intencionados” que separam a tecnologia de seus usos são ingênuos, uma vez que ignoram o processo de subjetivação decorrente de todo dispositivo. “Uso” aqui tem uma conotação que transcende a ideia de usabilidade e insere nosso objeto de estudo dentro de suas práticas discursivas e sociais.

Portanto, propomos abordar o documentário interativo a partir das principais marcas que informaram historicamente as práticas do gênero em sua tradição audiovisual e observar as reformulações em curso pela hibridização com as tecnologias digitais e seu repertório formado na atmosfera sociocultural que os abrange, os torna possíveis e lhes concede sentido. Desta forma, pretendemos colocar as mediações, e não as especificidades da mídia técnica na dianteira de nossa investigação. Para atender ao propósito, conduziremos nossa análise através

de três vetores correspondentes aos códigos próprios das práticas documentais: os regimes de autenticidade que engendram, o desenvolvimento de formas narrativas e as relações com a alteridade que estabelecem.

Em nosso primeiro capítulo, intitulado “Os novos donos da verdade – transformações do regime de autenticidade no i-doc”, analisamos o deslocamento do lugar de aferição da verdade no documentário audiovisual em direção ao espectador-usuário no i-doc. Como um gênero que propõe o tratamento do *real*, a atribuição de autenticidade à representação é um componente fundamental para afirmar o pacto do documentário com o público. Este regime de autenticidade não é estanque e corresponde às variadas formas como os documentários resolveram suas interseções epistemológicas, técnicas e estéticas na abordagem da realidade. O i-doc apresenta mais uma opção nesta trajetória, a partir das mediações que mobiliza em sua interface interativa. Certamente um capítulo seria insuficiente para abordar uma tradição tão diversa, portanto, no lugar de propor um panorama cronológico, com todas as reduções implicadas, utilizamos como foco irradiador para a discussão as próprias referências metalinguísticas de dois i-docs que propõem *remakes* de dois filmes clássicos da historiografia do documentário. São eles: *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016), que retoma *O homem com uma câmera* (1929), de Dziga Vertov; e *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010), cuja referência é *Crônica de um verão* (1961), de Jean Rouch e Edgar Morin. Chegando nos i-docs, apontamos como suas reformulações apresentam pontos de contato com as formas de agenciamento da participação dominantes na *web* e testemunham os modos como a verdade têm sido pensada diante das mutações que estas práticas provocam.

No segundo capítulo, “Hello World – reformulações narrativas no i-doc”, abordamos outro aspecto basilar dentro da trajetória do documentário fílmico, que é sua organização narrativa. Como observamos previamente, os filmes de não-ficção do primeiro período do cinema – como *A chegada do trem na estação*, dos irmãos Lumière, que citamos no início desta introdução – ainda não eram considerados documentários. Foi ao incorporar recursos da narrativa fílmica ficcional que o filme de não-ficção ganhou o estatuto de documentário. Ao inserir o espectador-usuário dentro do discurso fílmico pelas práticas interativas, o i-doc rompe com os padrões narrativos estabelecidos, provocando uma tensão entre a imersão e a interação no uso do artefato. Com a mudança, o regime imersivo característico da experiência cinematográfica fica comprometido, mas é contrabalançado por uma interação que atua para além da economia narrativa e seduz pelo encantamento diante do aparato. Neste sentido, os i-docs atualizam a tradição do regime de atração, que era explorado no cinema pré-narrativo,



conforme aponta Gunning (1990), em uma estratégia retórica de estimulação direta do público e espetacularização dos recursos técnico-estéticos da mediação.

Por fim, no último capítulo, “O *eu* e o *outro* através da interface – relações com a alteridade no i-doc”, propomos investigar as transformações que os i-docs estabelecem nas relações com a alteridade a partir da entrada do espectador usuário no artefato interativo. Nos documentários audiovisuais, o realizador costuma ser o “porta voz” do *outro* que vira personagem na representação. Esta articulação levanta evidentes questões éticas e mais uma vez podemos apontar a formação de um repertório variado para configurar esta mediação. De outro lado, é este olhar singular que o documentarista oferece sobre a alteridade que mobiliza o engajamento do espectador do documentário audiovisual. Na reformulação proposta pelos i-docs, a questão da alteridade parece se deslocar pela solicitação de uma participação voluntária na interface, em uma aposta de restituir o “lugar de fala” do *outro*, dispensando a mediação da voz enunciativa do realizador, e provocando o “engajamento direto” do espectador-usuário através da interface. Nossa investigação avança sobre alguns pressupostos que parecem informar esta aposta – como a suposta abrangência de público possibilitada pela exibição na internet e a possibilidade de uma participação não mediada na interface –, visando torná-la mais problemática. Além disso, buscamos uma visão alternativa sobre a potência do engajamento no i-doc, a partir das proposições de Jonathan Crary (2013) sobre processos de especialização do consumo visual e formas de captura da atenção.

Em relação ao *corpus* de nosso trabalho, optamos por limitar nosso arco de abrangência, abdicando de realizar uma tarefa taxonômica ou panorâmica, para selecionar os i-docs a partir de suas referências textuais em relação à tradição do documentário ou do audiovisual, possibilitando o diálogo intermediático que informa nossa pesquisa. Para que a seleção não fosse apenas informada pelo nosso enquadramento, buscamos destacar experiências que apontam para regularidades, mas também selecionamos algumas alternativas mais idiossincráticas, que permitiram avançar em nossas discussões, notadamente as do capítulo 3. Apesar dos i-docs apresentarem uma multiplicidade de formas é fácil observar uma concentração em determinados modelos. A literatura sobre o assunto e os sistemas de filtragem dos dois arquivos *online* de i-docs que consultamos - o *docSHIFT Index* (Doc Toronto) e o *Docubase* (MIT)<sup>19</sup> – ajudaram na tarefa. Em função do acesso, também

---

<sup>19</sup> Para o leitor que quiser ter uma ideia mais abrangente da produção recomendamos a consulta aos acervos que possuem uma coleção bastante extensa. O *docSHIFT Index* ([doctoronto.ca/docshift-index](http://doctoronto.ca/docshift-index)) foi elaborado pela organização canadense de fomento ao documentário Doc Toronto. O Canadá é um grande produtor de documentários interativos, sobretudo, em função da atuação da agência de fomento National Film Board, o que explica a iniciativa pioneira. A indexação tem uma abrangência mundial, e segundo sua própria descrição, é a

restringimos nosso recorte ao i-docs exibidos na internet. São a franca maioria, porém cabe apontar algumas experiências isoladas geolocalizadas (infelizmente sem produção no Brasil) e o recente incremento na produção de narrativas em realidade virtual.

Optamos por ilustrar e descrever generosamente os i-docs analisados, uma vez que o objeto não é muito conhecido, conforme atestamos nas apresentações em congressos no decorrer desta pesquisa. As imagens também são registros do momento desta investigação. Alguns i-docs são “metamórficos” e já mudaram de forma no momento mesmo desta escrita (como *Man with a Movie Camera: The Global Remake*, que é frequentemente atualizado). Além disso, como aponta O’Flynn, as obras digitais não possuem substância material duradoura e não há garantia de que um trabalho na *web* estará *online* por qualquer período de tempo (2012, p. 153). De toda forma, estes recursos são sempre reduções diante da experiência direta com artefatos interativos. Por isso, incluímos o endereço eletrônico do i-doc logo abaixo das imagens de referência, a fim de permitir seu fácil acesso

A partir dos vetores de análise que apontamos, buscamos uma aproximação com as formas com que o documentário interativo tem proposto abordar o intrigante assunto ao qual se dedicam há mais de século seus aparentados fílmicos: o mundo social histórico em que vivemos. Nunca se tratou de tarefa modesta. As linguagens e discursos desenvolvidos não estão apenas imersos no processo histórico que pretendem retratar, mas imbricam-se em formas de pensar e construir o mundo que interpretam. As questões éticas decorrentes são inescapáveis, a despeito das pretensões de uma solução técnica extraordinária que as resolva por completo. Por isso optamos por começar esta pesquisa com uma pergunta eminentemente ética. Infinitamente pendular em sua forma dicotômica, para ela não pretendemos oferecer uma resposta conclusiva; mas antes utilizá-la como combustível para disparar nosso problema.

---

base de dados mais completa sobre o assunto. Porém, o levantamento foi interrompido desde 2015. Ainda em atividade, o *Docubase* (<https://docubase.mit.edu/>) é uma iniciativa do MIT. Sua base de dados e indexação também é composta de maneira interativa. Qualquer usuário pode indicar um projeto, criar uma tag para a seleção ou sugerir uma playlist. Mas o acervo também é formado pela curadoria de especialistas na área. Nos dois casos, cabe observar a abrangência da categorização genérica das duas indexações; dado o caráter experimental dos documentários interativos, dentro do escopo estão contemplados artefatos que poderiam ser indicados como sites interativos em outras classificações.

## 1 OS NOVOS DONOS DA VERDADE

### Transformações do regime de autenticidade no i-doc

Não existe um verbo para a “verdade”. (...) Podemos “crer” ou “acreditar” numa verdade, “jurar” por ela, “assegurar” que esta, e não a outra, é a verdade verdadeira; podemos “garantir” que é verdade, “argumentar” em prol dela, e fazer tantas outras acrobacias quanto nossa mente e o limite dos fatos permitirem. Nenhum dos nossos verbos dá conta de “verdadear” uma verdade.

Sofia Netrovski

Mudanças tecnológicas podem contribuir para operar reconfigurações estéticas, metodológicas e de recepção no documentário, ajudando a redefinir, inclusive, o que é aceito institucionalmente como pertencente ao gênero. Um exemplo notório na sua historiografia é a relevância conferida à emergência de câmeras leves e aparelhos de gravação de som direto na configuração dos documentários dos anos 1960, ao permitir maior agilidade e espontaneidade para as filmagens fora de estúdio (NICHOLS, 2001; DA-RIN, 2006). Atualmente, a tecnologia digital tem sido apontada como responsável por novas modulações no gênero. A ampliação de possibilidades de manipulação da imagem, a facilidade para produção de tomadas de cena feitas pelos atores sociais do filme (devida à expansão do uso de dispositivos de filmagem como aparelhos celulares) e o desenvolvimento de interfaces interativas são alguns exemplos dessa reconfiguração.

Convém, contudo, desvincular o exame de tais mudanças de uma leitura histórica de cunho tecnicista que as caracteriza como espécies de *plot points* em uma sequência progressiva e teleológica de aprimoramentos. Os *plot points*, ou pontos de virada, são recursos do roteiro de ficção cinematográfica que indicam acontecimentos decisivos dentro de um enredo, de modo a precipitar seu desenvolvimento. Um roteiro clássico costuma ter dois deles: o primeiro traz o conflito para a trama; o segundo indica um salto que impulsiona a história rumo ao seu final feliz. No tipo de interpretação histórica que mencionamos, a inovação tecnológica figura como o típico ponto de virada de resolução da trama, que, por fim, representa a superação de uma lacuna no enredo e desenha uma seta entre tempo passado e futuro, garantindo um sentido unívoco para a história.

A pregnância desse tipo de “roteiro” na nossa cultura não nos deixa duvidar de seu poder de sedução. Porém, este tipo de interpretação, quando aplicado aos processos históricos,

resulta bastante engessado: ignora as singularidades dos contextos específicos em que floresce cada manifestação cultural e faz supor que elas partilham um objetivo e entendimento únicos. Fora dos enquadramentos do enredo clássico de superação, os processos históricos insistem em mostrar que são compostos de heterogeneidades e movimentos mais curvilíneos que o arco dramático típico de um roteiro de ficção hollywoodiano.

Entretanto, este tipo de abordagem tecnoevolutiva é o que se verifica nas alegações de que o documentário interativo, em função de sua inovação tecnológica, responderia a demandas antigas do documentário, que supostamente enfrentariam restrições na sua forma audiovisual. Um dos pontos altos desta reivindicação que percorre os estudos dos i-docs refere-se à ideia de que a mídia digital proporciona, enfim, uma quebra da hierarquia entre realizador e público na sua conformação textual e a possibilidade de engajamento direto nos temas retratados. Esta acepção é formulada em consonância com os discursos sobre a inclusão digital na era da internet, conforme exposto de maneira explícita pela estudiosa de documentários interativos Siobhan O’Flynn (2012). Segundo a pesquisadora, “uma fonte de mobilização e inovação criativa decorre do reconhecimento por criadores de conteúdo de que a internet pode suportar um diálogo e intercâmbio imediatos com e entre um público global através de plataformas *web 2.0*” (p. 148).

A defesa de uma vantagem tecnológica na reformulação do documentário também se alimenta da atribuição de melhorias na construção de um discurso mais próximo do *real* ou mais “verdadeiro”, em virtude de características disruptivas da mídia digital. É esta ideia que dirige o depoimento francamente provocativo de Florian Thalhofer, criador do *software Korsakow*<sup>20</sup>, no 1º *I-docs Symposium*, no qual reclama uma hipotética superioridade da narrativa comandada por algoritmos em relação à narrativa cinematográfica “linear” na representação da realidade. Como argumento, o realizador relatou sua dificuldade para fazer uma versão exclusivamente audiovisual de seu i-doc *Planet Galata*<sup>21</sup>, uma vez que tal mídia “o fez mentir”. Segundo Thalhofer, ao realizar tal tarefa, a imposição de aderir à “narrativa aristotélica – com um começo, uma complicação, um meio e uma resolução no final – o forçou a construir uma história que não era adequada à sua experiência da vida real” (apud ASTON, GAUDENZI, 2012, p.133).

Esta conexão pejorativa da mídia audiovisual à narrativa aristotélica é uma redução tanto em relação à mídia, dada a diversidade de formas de narrar que o repertório audiovisual

---

<sup>20</sup> *Korsakow* é um *software* para criar narrativas dinâmicas na internet. O programa permite criar filmes generativos a partir da base de dados, ou seja, carrega imagens, áudio e vídeos disponíveis com base em algoritmos que categorizam e associam esse material.

<sup>21</sup> Disponível em <http://planetgalata.com/>

comporta, quanto da propriedade da narrativa aristotélica organizar discursos significativos e pertinentes conforme seu contexto. Ademais, a terminologia “documentário linear”, utilizada sem grandes restrições e problematizações nos estudos sobre os i-docs, também participa desta oposição reducionista das mídias técnicas envolvidas. A nomenclatura é utilizada para abrigar toda a pluralidade dos artefatos exibidos na forma audiovisual e, desta forma, embaralha o emprego da noção “linear” dentro da historiografia do documentário e do repertório estético cinematográfico. Afinal, “linear”, neste campo, é adjetivo que indica um tipo característico de narrativa: a associada ao cinema clássico hegemônico, cuja construção prima pela coerência temporal e pelo enredo em moldes aristotélicos, como citado por Thalhofer. Esta configuração de linguagem audiovisual não só ultrapassa as especificidades da mídia, como também não indica a totalidade do legado cinematográfico.

Logo, a denominação “documentário linear” só faz sentido dentro de uma interpretação histórica feita *a posteriori*, a partir da emergência do i-doc, e tendo-o como seu esperado destino final, em prejuízo de toda a tradição e inventividade da história do documentário. Neste sentido, não deixa de ser irônico que, embora os i-docs sejam descritos como revolucionários e inovadores em relação às formas narrativas que engendram, a perspectiva histórica na qual costumam ser narrados corresponde ao modelo clássico do roteiro de superações de obstáculos, com direito ao recurso de um *deus ex machina*<sup>22</sup> para a conclusão dos impasses do enredo.

Mas o problema deste tipo de abordagem evolutiva e apoiada nos discursos das inovações tecnológicas vai além de um estreitamento analítico em relação às formas predecessoras do gênero documentário. Consiste também em investir apenas na especificidade tecnológica como chave de leitura e fazer tábula rasa de um repertório, que, embora em constante transformação, segue como manancial de referência tanto para a produção, quanto para a leitura do público, além de fornecer uma base genealógica para novos processos que entram em emergência.

Esta abordagem de ênfase tecnicista pode se verificar na taxonomia dos documentários interativos proposta por Sandra Gaudenzi (2013). Embora declaradamente inspirada nos modos de representação do documentário formulados por Bill Nichols (2001), que

---

<sup>22</sup> *Deus ex machina* é um recurso narrativo que indica o surgimento de um personagem, artefato ou evento inesperado, artificial ou improvável, introduzido repentinamente na trama com o objetivo de resolver uma situação ou desemaranhar o enredo. O expediente surgiu no teatro grego clássico, no qual muitas peças terminavam com um deus sendo baixado por um guindaste até ao local da encenação para amarrar todas as pontas soltas da história. As tragédias de Eurípedes são famosas no uso do recurso.

representou um marco dentro dos estudos teóricos do documentário<sup>23</sup>, a classificação de Gaudenzi ignora os componentes textuais tradicionais do gênero e se restringe à classificação das lógicas interativas na composição do i-doc. Enquanto os modos de representação de Nichols<sup>24</sup> (a saber, poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e performático) baseiam-se nas diferentes maneiras desenvolvidas pelo documentário de fazer asserções sobre o mundo histórico-social a partir de convenções retóricas, que abrangem códigos formais, métodos de trabalho, ditames éticos, práticas rituais e demandas históricas específicas, a proposta classificatória de Gaudenzi aponta tão somente para as ferramentas de interatividade da mídia digital. Cabe reconhecer que a taxonomia de Gaudenzi apresenta algumas vantagens e, a despeito das limitações que ambas as classificações apresentam em relação ao nosso objeto, recorreremos a elas oportunamente durante o texto, quando seus enquadramentos generalizantes ajudarem a identificar algumas estratégias comuns para avançarmos na análise comparada dos documentários audiovisuais e interativos.

Uma das vantagens da taxonomia de Gaudenzi é precisamente seu caráter descritivo que permite um rápido reconhecimento das principais propostas de interação que vêm sendo desenvolvidas no gênero ainda pouco conhecido. Assim, segundo a autora, o modo hipertextual de i-doc permite ao usuário navegar através da interface em uma base de dados fechada, enquanto o modo participativo também possibilita que o usuário colabore na formação dessa base de dados enviando conteúdo. O i-doc conversacional emula mundos tridimensionais nos quais o usuário pode imergir e o modelo experiencial utiliza mídia móvel e GPS para explorar o conteúdo digital no espaço físico.

Outro ponto importante é que a proposta de Gaudenzi também se fundamenta em uma leitura atenta ao efeito discursivo das dinâmicas interativas elencadas. As diferentes lógicas interativas dos i-docs são abordadas como tipos de negociação entre o espectador-usuário e o

<sup>23</sup> Os estudos específicos sobre documentários são relativamente recentes. Até meados da década de 1980, costumavam aninhar-se na teoria do cinema, porém esta sempre teve o longa de ficção como assunto privilegiado. As primeiras pesquisas exclusivas no campo do documentário tinham objetivos historiográficos e, apenas em um segundo momento, surgiram discussões teóricas orientadas para as questões epistemológicas, estéticas, discursivas e éticas do gênero. A defesa da existência de um regime narrativo próprio do documentário floresceu na crítica dos estudos culturais norte-americano e Nichols teve um papel proeminente nas primeiras formulações de uma teoria para o então novo campo.

<sup>24</sup> Uma crítica comum em relação aos modos de representação de Nichols é que sua apresentação em sequência indicaria uma sucessão histórica (BRUZZI, 2006; WINSTON, 2013). Nichols argumenta que efetivamente os modos apontam para dominâncias retóricas conforme as demandas e configurações de cada época, incluindo nestas os atravessamentos técnicos implicados. Contudo, o autor reconhece que essa ordenação não deve ser pensada como uma sequência estanque que exclua a sobrevivência de modos mais antigos e nem sua sobreposição. O modo reflexivo, que tem um apogeu na década de 1980, é uma prática antiga no gênero, assim como recursos retóricos típicos do modo expositivo, cuja proeminência é experimentada na escola inglesa dos anos 1930, nunca deixaram de ser utilizados. Os modos de representação, segundo o autor, não oferecem uma linha de aprimoramentos, mas uma moldura teórica generalizante para facilitar a análise comparada de documentários.

artefato em uma construção da realidade que emerge deste contato. Assim, segundo a classificação, os i-docs hipertextuais fragmentam o *real* em vários caminhos dentro de um mundo pré-configurado, enquanto os participativos constroem uma realidade na qual o usuário tem o poder de intervir. Os documentários conversacionais sugerem alternativas de acesso ao *real* e os experienciais adicionam camadas de informação à percepção do *real* empírico. Embora a taxonomia de Gaudenzi nos pareça incompleta, uma vez que recusa o exame de outros elementos do artefato, como, por exemplo, as mídias audiovisuais que o compõe, apresenta a virtude de propor uma leitura dos agenciamentos específicos da mídia como construção do discurso. Afinal, como a autora afirma, “documentários interativos não são apenas documentários feitos com tecnologia digital” (2013, p. 12).

O fenômeno das narrativas digitais é efetivamente mais que uma simples transposição de mídias e as mudanças podem sacudir as bases já estabelecidas nos gêneros audiovisuais. Esta perspectiva tem motivado intensas disputas teóricas<sup>25</sup> em torno das fronteiras entre as mídias e sistemas de representação levantando sobressaltos identitários do cinema em relação aos variados aparatos nos quais se inscreve: desde a enumeração de mais uma, e sempre frustrada, morte do cinema a discussões sobre as separações ou porosidades entre a especificidade do *cinema-filme* e a hibridização de meios e dispositivos do *cinema expandido*<sup>26</sup>.

No documentário, em particular, a contenda se confirma no debate em relação à pertinência do enquadramento da nova forma interativa dentro do gênero. De um lado, autores como Gifreu (2011) e Gaudenzi (2013, 2015) propõem que a versão interativa seja pensada com uma “nova ‘espécie’ – obviamente relacionada com a forma documental tradicional e à mídia interativa –, mas com sua própria identidade e autonomia para estabelecer-se como um gênero independente” (GIFREU, 2011). Os autores acusam a falta de ferramentas analíticas e a inadequação de vocabulário oriundo da teoria fílmica para atender às necessidades teóricas de quem se debruça sobre o objeto. Do lado do documentário fílmico, Nichols também optou por excluir de sua *Introdução ao documentário* (2001) as formas, ainda mais incipientes na

<sup>25</sup> Para indicar alguns textos sobre o assunto, cujos títulos são bastante explícitos: *La querele des dispositifs. Cinema, installations, expositions* (BELLOUR, Raymond, 2012); *Fim do cinema? Uma mídia em crise na era digital* (GAUDREAU, André; MARION, Philippe, 2016), *Que reste-t-il du cinema?* (AUMONT, Jacques, 2012) e, o resumo de Ramos sobre a disputa, *Mas afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim* (RAMOS, Fernão in SOBRINHO, 2016).

<sup>26</sup> O termo “cinema expandido” designa o alargamento do campo cinematográfico para formas de espetáculo ou de exposições de artes visuais que oferecem algo além da projeção de um filme. O termo tem sido associado às possibilidades de interação oferecidas pelas mídias digitais, mas também pode estar relacionado a outras operações de hibridização (como a combinação de uma projeção com *happenings*) ou ao deslocamento de espaços de projeção cinematográfica, como no chamado “cinema de exposição”. O termo remete ao livro *Expanded cinema*, de Gene Youngblood (1970).

ocasião, de documentário em mídias interativas como CD-rooms e *sites*, compreendendo-os mais como modalidades oriundas de uma “polinização cruzada” do que uma expansão literal do gênero.

É preciso reconhecer que no campo do documentário a questão também se enraíza na própria complexidade em se delimitar os contornos do gênero. O principal ponto gerador de dificuldade transita pela escorregadia diferenciação entre a representação da realidade e a ficção. Uma simples oposição ao gênero ficcional não é satisfatória, uma vez que as modalidades compartilham técnicas e recursos de linguagem no meio audiovisual. Não há técnica que garanta um acesso ao *real*, mesmo que algumas se vistam de uma pretensa objetividade. O que leva ao segundo fator que torna árdua a tarefa de estabelecer os limites do gênero: o polimorfismo desenvolvido em uma trajetória de variadas tentativas de aproximação da realidade. Além disso, tampouco são estáveis os temas e questões que ganham relevância como objetos de representação do documentário.

Em face dessa dificuldade, Nichols sugere que o objeto seja abordado pelos ângulos das instituições e campo profissional, do texto documental e do público. Neste sentido, é possível observar a pertinência do enquadramento dos i-docs no gênero, conforme se segue. Em relação ao primeiro item – instituição e campo profissional – “documentários são aquilo que fazem as organizações e instituições que os produzem” (NICHOLS, 2001, p. 49). A afirmação é evidentemente tautológica, mas indica que a rotulação “documentário” é o primeiro sinal do contrato com o público de que os artefatos em questão tratam do mundo histórico compartilhado. Ainda que os i-docs tragam novos atores para a cena – designers e programadores –, além de documentaristas, é significativa a aceitação da versão interativa no campo institucional do documentário. Alguns i-docs são realizados com fomento de produtoras e agências incentivadoras consagradas da área – canal ARTE, NFB, France TV, Le Monde, BBC, TV5, SBS – e são incluídos nas premiações de festivais de documentários como o IDFA *DocLab Award for Digital Storytelling*.

Em relação ao texto, a distinção do documentário se fundamenta no uso de certas convenções e normas que visam dar credibilidade ao gênero e que se consagraram na sua trajetória. É precisamente neste ponto que estudiosas do i-doc, como Kate Nash (2012) e Tatiana Levin (2016), argumentam pelo posicionamento oposto aos colegas que reivindicam a independência do campo. Segundo essas autoras, ainda que o documentário interativo traga questões formais inéditas, não deixa de apresentar recorrências textuais e estéticas sistematizadas na teoria dos documentários. Como aponta Levin, é comum o uso de recursos provenientes do gênero na forma audiovisual, tais como: entrevistas, material de arquivo,



relação com temas socialmente relevantes, uso de figura de autoridade, comentário em voz *over*.

E, por fim, o último liame para a composição do gênero é a maneira como o documentário se endereça a certas expectativas de recepção. De uma maneira fundamental, trata-se de estabelecer um pacto com o público de que a representação trata do mundo histórico que compartilhamos. Nesta concepção, o que define o documentário são as estratégias pelas quais os cineastas tentam fazer os espectadores verem os filmes como tal. Segundo Nash, nesse terreno o i-doc também mantém sua filiação ao documentário, uma vez que, além de recorrer ao reconhecimento das convenções pela audiência, constitui-se como um discurso de sobriedade, abordando uma realidade socialmente compartilhada e fazendo afirmações com vistas a serem tomadas como verdadeiras.

Segundo esses ângulos de avaliação, o documentário é uma espécie de instituição virtual que reúne seus artífices, filmes, associações, agências financiadoras, espaços de exibição, mostras especializadas, publicações, críticos e público. As fronteiras podem ser incertas, mas o regime é reconhecível na persistência de uma tradição partilhada por uma comunidade de praticantes. As diferentes tendências que, ao longo desta trajetória, foram identificadas como pertencentes ao campo “não constituem um único e mesmo objeto, mas diferentes objetivações do documentário”, conforme assinala Da-Rin (2006, p. 19). O documentário é, portanto, uma instituição constituída por práticas plurais e contraditórias que interagem historicamente. Abordagens alternativas são constantemente testadas e contestadas, desafiando as convenções, expandindo e, às vezes, alterando os limites da área. Porém, “as balizas fincadas pelos fundadores da tradição, embora móveis, continuam delimitando as margens por onde corre sua transformação” (DA-RIN, 2006, p. 222). Quando os estudiosos dos documentários interativos propõem uma ruptura com o documentário audiovisual, essa complexidade pode ser ignorada, além da própria remodulação que os i-docs lançam dentro deste repertório. Portanto, ainda que o i-doc venha um dia a se desvincular institucionalmente da sua forma predecessora, em função das lutas classificatórias que desestabilizam suas fronteiras, consideramos mais produtivo enquadrá-lo dentro do gênero documentário e observar as ressonâncias e fatores constituintes comuns que ajudam a regular a composição e leitura do artefato.

Este enquadramento do i-doc que propomos nos coloca diante do próprio nó que dirige a indefinição do documentário: afinal, de que forma abordar o *real*? A tradição do gênero, conforme Nichols aponta “está profundamente enraizada na capacidade de ele nos transmitir uma impressão de autenticidade” (2001, p.20). O documentário, porém, distingue-se de uma

transcrição ou registro, na medida em que tece comentários e teses sobre eles. Desta forma, o sentimento de autenticidade é encorajado, segundo defende o autor, pela sua vinculação à tradição retórica, na qual é preciso convencer que um ponto de vista ou enfoque é preferível a outros. Mediante a impossibilidade de um acesso direto ao *real*, o documentário comporta uma dimensão discursiva, na qual a noção de autenticidade precisa ser construída. Esta construção gira em torno de questões como: em que consistem e como se desenvolvem os regimes de verdade no gênero? Quais as tensões deste tipo de representação com o terreno ficcional? E, em razão da inovação técnica levantada pela emergência dos i-docs, de que maneiras as especificidades técnicas informam estes aportes à realidade e lhe conferem credibilidade?

A abordagem destes problemas pelo repertório compartilhado entre documentários audiovisuais e interativos ganha mais sentido na medida que os i-docs produziram alguns exemplares metalinguísticos, fazendo referência à tradição. Isto ocorre nos i-docs *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016) e *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010). No primeiro caso, como o título já anuncia, trata-se de uma adaptação colaborativa do documentário *Man with a Movie Camera* (*Um homem com uma câmera*, em português), de Dziga Vertov (1929), enquanto no segundo, a homenagem recai sobre o filme *Crônica de um verão*, de Jean Rouch e Edgar Morin (1960).

A escolha dos filmes homenageados é significativa, pois, tal qual nos i-docs, em ambos sobressai a relevância de tecnologias emergentes na época para a definição das agendas do documentário, a partir de seus rearranjos técnicos, estéticos e políticos. Vertov buscava a formação de uma linguagem eminentemente cinematográfica, livre das amarras do teatro e da literatura que restringiam a ação da máquina aos preceitos de um realismo do tipo mimético. Já Rouch e Morin, tiraram proveito da emergência do chamado “grupo sincrônico cinematográfico leve”<sup>27</sup> para captar imagem e som sincrônicos de maneira mais espontânea e improvisada, assemelhada a uma conversa, e levar ao cinema uma abordagem próxima da antropologia participativa.

Maior é a ressonância destas homenagens, na medida em que os dois documentários citados não são apenas clássicos da historiografia do documentário audiovisual, mas também filmes manifestos, com seus próprios textos programáticos de referência, e expressão das

---

<sup>27</sup> “Grupo sincrônico cinematográfico leve” foi um termo cunhado pelo documentarista Mario Ruspoli para a configuração tecnológica de gravação que emergiu nos anos 1960 e articulava câmeras leves e silenciosas que podiam de ser liberadas de seus suportes e operadas no ombro do cinegrafista; películas sensíveis para condições de baixa luminosidade; gravadores de som magnéticos portáteis sincrônicos. Todo esse equipamento podia ser manipulado por uma equipe muito menor do que a necessária desde o advento do som no cinema em 1927.

novas propostas de linguagem que anunciavam na época. Tanto um quanto outro, apresentam-se nos seus primeiros minutos como experimentações. No filme de Vertov, a cartela inicial anuncia: “Atenção, espectadores. Este registro (...) é um experimento em comunicação cinematográfica de eventos reais.” Já *Crônica de um verão* começa com uma espécie de cena de bastidor, na qual os diretores, Rouch e Morin, apresentam a proposta do documentário a Marceline Loridan-Ivens, uma das personagens do filme. No bate-papo, os realizadores explicam as bases do que definem como um experimento de cinema. Os enunciados sobre i-docs também costumam frisar seu caráter emergente, abusando de palavras como “experimentação” e “inovação” em suas descrições, como fica evidente, para citar um exemplo, na apresentação do objeto por William Uricchio no acervo de i-docs Docubase (MIT): “Pela completa inovação e imprevisibilidade, poucas coisas podem competir com o surgimento de uma nova prática de mídia”.

Entretanto, assumir um caráter experimental não significa necessariamente prescindir de um repertório. A adoção do termo *cinéma vérité* para denominar a proposta da dupla de realizadores franceses Rouch e Morin é uma tradução de *kinopravda*, nome cunhado por Vertov para batizar seu projeto cinematográfico. Neste movimento de retorno, o *cinéma vérité*, como Vertov, também mirava “uma verdade que o cinema romanesco não pode captar que é a autenticidade do vivido” (ROUCH, MORIN, 1962, pp. 5-8). Ao evocar os dois, os documentários interativos, por sua vez, sublinham seu caráter experimental ao mesmo tempo que recuperam parte do sinuoso caminho que os documentários percorreram no continente do cinema e reivindicam sua inclusão nesta história em *mise en abyme*.<sup>28</sup>

Revestir o novo com o familiar é também uma estratégia antiga no campo do design para aceitação de novos artefatos, na dinâmica iterativa de inovação e tradição. No design de interação, trata-se de uma prática sistematizada, sobretudo no uso de metáforas, em razão da profusão de novas aplicações que, seguindo as diretrizes da área, precisam ser facilmente aprendidas – ter *learnability* na terminologia especializada (NORMAN, 2006). Deste ponto de vista, podemos inferir que os eleitos para releituras no i-doc – o movimento *kinopravda* de Vertov e o *cinéma vérité* de Rouch e Morin – também oferecem uma espécie de letramento para a modalidade interativa de documentário. Assim, cabe observar como essas escolhas guiam as interações propostas e provocam reverberações de sentido.

---

<sup>28</sup> *Mise en abyme* é um termo que designa a técnica de inserir uma história dentro de uma história, indicando uma construção reflexiva que compõe um efeito de espelhamento sobre a própria estrutura narrativa. O filme dentro de um filme é um exemplo marcante de *mise en abyme* no cinema. Adotar esta proposta reflexiva para abordar a tradição do documentário a partir das referências dos i-docs citados permite-nos ver as ressonâncias do repertório sem termos que nos ater a um panorama histórico cronológico, com os problemas implicados na seleção do *corpus* e o risco de sugestão de uma leitura evolucionista.

Começamos, então, a explorar tais reverberações pela citação à Vertov. O filme original, *Um homem com uma câmera*, retrata a ação de um cinegrafista no decorrer de um dia na então União Soviética, através de técnicas e montagem bastante inovadoras na época. O tema do filme, a filmagem do cotidiano, também fazia parte da proposta inventiva. Em 1929, quando o filme é lançado, o cinema clássico narrativo de ficção já tinha estabelecido suas bases. Mas o programa de Vertov “declarava um ataque direto à cooptação hollywoodiana do cotidiano cinematográfico através das convenções do realismo” e apostava em uma visão modernista do documentário como uma “realidade secular compartilhada do cotidiano” (AMAD, 2010, p. 6). Com essas diretrizes, Vertov propunha uma defesa radical do documentário, as “autênticas atualidades *kinoks*”<sup>29</sup>, em oposição aos “cine-dramas burgueses”. Os letreiros iniciais do filme não deixam dúvidas sobre o projeto do cineasta:

Este registro em seis rolos de celuloide são fragmentos do diário de um cinegrafista e representam uma experiência cinematográfica de comunicação de acontecimentos reais sem a ajuda de legendas intercalares, sem a ajuda de um roteiro, sem ajuda do teatro, sem cenário e sem atores. Esta obra experimental foi feita com a intenção de criar uma linguagem absolutamente cinematográfica e verdadeiramente internacional, baseada em um total afastamento das linguagens do teatro e da literatura.

A ancoragem nas coisas mezinhas e compartilhadas do cotidiano e em uma linguagem que recusa os artifícios da dramatização do filme de Vertov cria um ambiente propício para a participação da audiência “global” no *remake* contemporâneo *Man with a Movie Camera: The Global Remake*. No i-doc, os espectadores-usuários são convidados a enviar planos em vídeo ou imagens *still* com suas próprias interpretações visuais para cada um dos 1276 planos do filme de referência, que estão dispostos na plataforma do i-doc. A valorização da realidade do dia-a-dia urbano do homem comum para a abordagem do *real* é um ponto de encontro entre o filme de referência e a releitura proposta no i-doc. Mas as sociedades retratadas, separadas por quase um século, são bastante distintas em muitos aspectos e, destacadamente, para nossa análise, no que diz respeito às relações que estabelecem com as tecnologias vigentes de cada época. Esta diferenciação opera deslocamentos no lugar de autenticidade e credibilidade das imagens de um documentário a outro.

---

<sup>29</sup> *Kinok* é um termo que serve para adjetivar a atividade do grupo de Vertov. A denominação vem da contração *kino* (cinema) e *oko* (olho). O neologismo reverbera a atitude vanguardista de inauguração de uma nova linguagem; uma proposta que se estende para além das fronteiras cinematográficas e recheia os textos escritos de Vertov. A descrição do projeto de Vertov seria incompleta sem a adoção destes termos.

O filme de Vertov reverbera tanto os movimentos da vanguarda futurista e construtivista que floresceram nos anos seguintes à Revolução de outubro de 1917, quanto à função social creditada ao cinema na União Soviética pós-revolucionária. O cineasta soviético propunha uma articulação da atitude vanguardista, marcada pela negação da tradição artística do passado e valorização da vida cotidiana e da máquina na obra artística com o projeto revolucionário de construção de um “homem novo” e de uma sociedade industrial e socialista. Impregnada por este ideário, a “máquina” (ou seja, a câmera cinematográfica), na concepção de Vertov, era vista como a geratriz de uma espécie de ser híbrido humano-elétrico-mecânico. Um dos pressupostos do projeto vertoviano era de que a percepção humana por suas limitações impedia uma visão acurada da estrutura dos processos sociais e naturais, mas a máquina podia curar nossa miopia e imperfeição. Por isso, sua proposição para o cinema passava pela aspiração de libertar a câmera da submissão ao olho humano, explorando ângulos, escalas e enquadramentos não orgânicos (figura 1) e variações da velocidade de movimento que só ela podia ofertar. Este era o método do “cine-olho”, o olho aperfeiçoado da máquina.

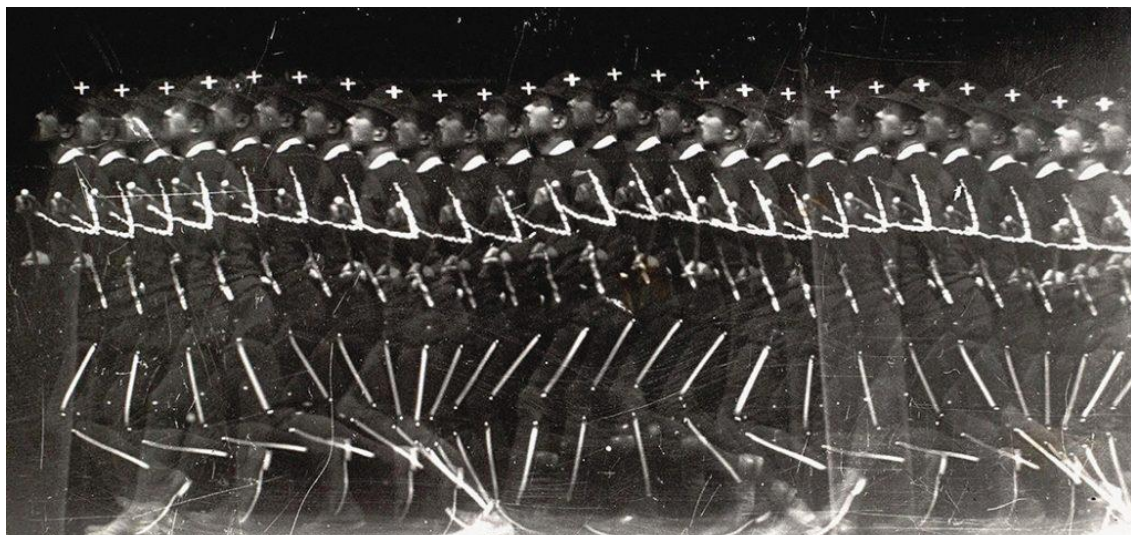
**FIGURA 1** – plano do documentário *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929) retrata cinegrafista *kinok* filmando um trem de ângulo incomum para os padrões da visão humana



Portanto, a busca do factual do cinema de Vertov não estava associada a uma mimetização da nossa visão. A interpretação cinematográfica dos fenômenos vivos era

encarada como um estudo científico experimental do mundo visível, em uma concepção da filmagem com evidentes pontos de contato com modelos de não-ficção pré-documentário (DA-RIN, 2006). A câmera discreta, por vezes oculta, e a atitude “científica” na “exploração dos fatos vivos” guarda semelhanças com as práticas dos irmãos Lumière. Porém, sua exploração analítica da máquina, segundo o método do “cine-olho”, aproxima-se mais da linhagem científica de Étienne-Jules Marey e Eadweard Muybridge, que utilizavam dispositivos aparentados ao cinematógrafo, a fim de registrar a decomposição do movimento para propósitos científicos (figura 2). Como os dois inventores, Vertov não buscava reproduzir a visão humana, mas suprir sua “insuficiência” e colocar a imagem em uma perspectiva analítica.

FIGURA 2 – O domador de leão correndo, cronofotografia de Étienne-Jules Marey (1886)



No *remake* coletivo proposto por Perry Bard, observamos um deslocamento do método de inscrição dessa “verdade” por via da máquina. Não se trata mais da máquina-câmera oferecer uma versão mais acurada dos fatos do mundo empírico, mas da máquina-computador proporcionar uma via pela qual se pode compartilhar uma interpretação marcadamente subjetiva tanto dos fatos representados, como da representação de Vertov. Em *Man with a Movie Camera: The Global Remake*, o computador e a conectividade da *web* são utilizados para congregiar diferentes visões sobre a vida nas cidades contemporâneas a partir da comparação proposta pelo convite do *i-doc*. Nesta conversão do lugar da máquina, o estatuto valorativo da imagem migra do “cine-olho” para o dos olhares idiossincráticos dos espectadores-usuários que a máquina dá a ver.



Para a proposta do i-doc vigorar, há ainda outra implicação em relação à tecnologia: a popularização dos dispositivos e *softwares* de produção de imagem e o ganho de *expertise* dos espectadores-usuários no uso e manipulação destes artefatos. A relação com estas “máquinas” de nosso tempo não é apenas a condição de possibilidade para a ampla fabricação, edição e replicação das imagens imaginadas pelos usuários, mas também a elaboração de outro entendimento sobre a representação em uma sociedade altamente midiaticizada, na qual a participação dos usuários ganha destaque. Esta reformulação ganha expressão no próprio *remake*, na medida em que os processos de produção da imagem também são retratados em *Um homem com uma câmera* e o i-doc solicita do espectador-usuário sua atualização. Em um destes paralelos, por exemplo, a imagem do “cine-olho” no filme de Vertov, na qual vemos um olho dentro da objetiva da câmera, motiva o *upload* da imagem de um olho capturada por um celular (figura 3). Ocupando o lugar metafórico da imagem original do filme de Vertov, a imagem do olho capturada pelo celular aponta para nossas práticas contemporâneas de construção da imagem. A imagem é mais significativa na medida em que não se pode concluir se a câmera do celular está sendo utilizada no modo “normal”, na qual se interpõe entre o usuário e o mundo a ser retratado, ou no modo “*selfie*”, refletindo o próprio usuário. Nesta ambiguidade, a imagem mostra um embaralhamento da relação sujeito-mundo, que coloca, uma vez mais, o olhar subjetivo do usuário no epicentro da produção da imagem em nossos dispositivos tecnológicos.

**FIGURA 3** – frame do “cine-olho” em *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929) e imagem enviada por usuário em *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016)



FONTE: <http://dziga.perrybard.net/shots/show/526>. Edição da autora.

Desta maneira, no *remake* global, não se trata mais de *um* homem com uma câmera, mas, potencialmente, de todos os homens do globo munidos de seus novos dispositivos

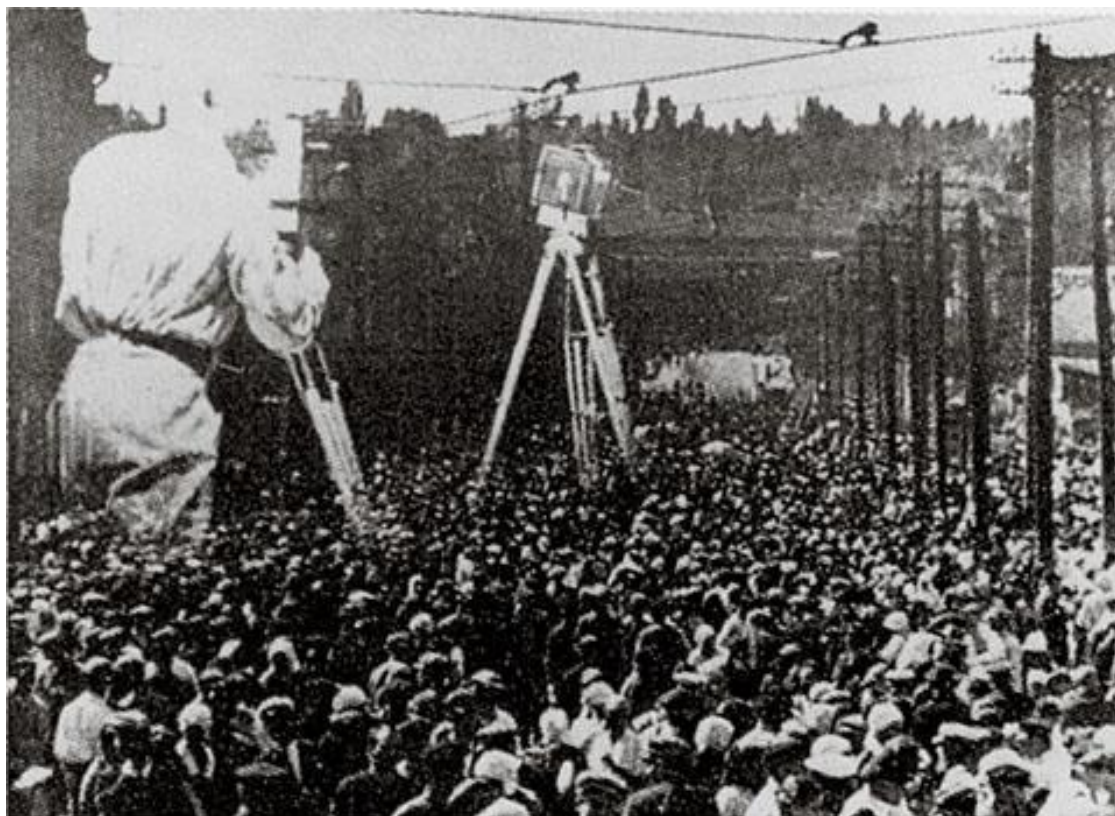
digitais e conhecimentos dos códigos de produção da imagem. Mas a comparação entre o documentário homenageado e o i-doc não se encerra na produção das imagens, levantando outras implicações a partir das articulações que são produzidas a partir delas.

Na prática programática do cinema vertoviano, as imagens, ou “cine-documentos reais”, constituíam a base do trabalho *kinok*, mas era a montagem que por fim iria lhes conferir sentido. A credibilidade da imagem da máquina não significava uma renúncia em manipulá-las. Pelo contrário, Vertov fazia uso de recursos formais inventivos, com combinações rítmicas entre os planos, explorando os contrastes de imagens em movimento e estáticas, escalas e angulações variadas, incluindo as montagens dentro da imagem, com o uso de fusões e sobreposições. Esta experimentação formal aliava-se à determinação de formular as bases de um modo de expressão especificamente cinematográfico e à urgência da construção de uma nova sociedade, que encontravam seu lugar comum na militância anti-ilusionista. A perspectiva da montagem de Vertov não era narrativa, mas epistemológica; envolvia a ambição de criar uma “cine-língua”, na qual os planos – as unidades de imagem que compõe um filme – não se dissolvem na continuidade do cinema realista.

Antes de voltar ao i-doc, cabe ainda observar que *Um homem com uma câmera* é um filme reflexivo, segundo os modos de representação de Nichols. Este modo de representação é caracterizado por colocar a própria representação sob escrutínio e chamar a atenção para as hipóteses e convenções que regem sua linguagem, aguçando a consciência do espectador em relação à construção do *real* articulada pelo próprio filme. Assim, no lugar de dar a ver o mundo por intermédio do documentário, pedem-nos para ver o documentário pelo o que ele é: um artefato de representação. Formal e tematicamente, o filme de Vertov evoca sua representação, como podemos constatar no plano da figura 4. Na fusão de imagens, sobrepõe-se o plano geral da multidão das ruas com planos do cinegrafista *kinok* e da câmera em maior escala. A um só tempo, a composição quebra o naturalismo da cena e retrata a captação do *real* nos espaços da vida cotidiana, a partir da perspectiva privilegiada do olho da máquina.

**FIGURA 4** – sobreposição de imagens em plano de *Um homem com uma câmera* (Dziga Vertov, 1929)





Voltando à *Man with a Movie Camera: The Global Remake*, vejamos as possíveis implicações da configuração das suas interfaces com a montagem do filme de referência. No *remake* interativo, a articulação das imagens aparece decomposta em dois momentos com suas interfaces e lógicas interativas distintas. O primeiro momento é composto pelas interfaces que exibem os *uploads* dos participantes; o segundo é a construção de uma montagem audiovisual comandada por algoritmos e constantemente atualizada, que exhibe as contribuições dos espectadores- usuários lado a lado com o filme original.

Começemos pelas interfaces de *uploads* da primeira etapa. Divididas por cenas ou por *tags* temáticas (que são acessadas em uma página um nível acima), estas interfaces apresentam os planos do filme original *Um homem com uma câmera* dispostos de maneira cronológica e acompanhadas dos planos que foram enviados pelos espectadores-usuários (figura 5).

**FIGURA 5** – interface de *uploads* de *Man With A Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016)

MAN WITH A MOVIE CAMERA  
 The Scenes | Shots by tag | Participants | Introduction  
 English | Espanol | Français | 中文

Previous | Next

### THREE

The Theatre: scene includes entrance, the curtain, animated shots of seats, crowd filling the seats, individual and group shots of musicians in the orchestra and conductor, the projectionist at work  
 142.17 seconds | 4265 frames  
 02:43:94 05:06:24

**23 Upload**  
[see all 5 uploads](#)

theatre curtain. Manwmc disappears into it  
 5.11 seconds | 153 frames  
 00:02:43.93 00:02:49.00





C. Divine-Koch / Iowa City,  
 United States  
 February 1, 2009

Odette Fortier-Auclair  
 Québec, Canada  
[www.mediom.qc.ca/~maclair](http://www.mediom.qc.ca/~maclair)  
 April 6, 2009

**24 Upload**  
[see all 9 uploads](#)

long shot of theatre with seats, curtain. Still  
 3.3 seconds | 99 frames  
 00:02:49.03 00:02:52.30





Varsha Nair Bangkok,  
 Thailand  
 August 31, 2007

Pedro Rebelo United  
 Kingdom  
[www.lautnet.net](http://www.lautnet.net)  
 August 15, 2007

FONTE: <http://dziga.perrybard.net/scenes/show/3>

As informações que acompanham as duas classes de imagens – as do filme do Vertov e as provenientes de *uploads* dos espectadores-usuários – são distintas: os planos do filme de Vertov são acompanhados de descrições temáticas e formais e da sua duração temporal, enquanto os planos enviados para o *remake* são acompanhados das informações sobre o remetente, incluindo endereços de *sites*. Estas são inseridas na ocasião de envio da imagem via um formulário disponibilizado pelo *link* “upload”. Nesta diferenciação de informações entre os planos do filme original e os planos das contribuições dos participantes podemos ver uma primeira implicação desta forma de apresentação. Poderíamos dizer que estas informações respondem apenas a questões práticas: a descrição e duração dos planos originais é um guia para as colaborações, enquanto as informações dos participantes mostram o alcance e diversidade do projeto coletivo. Mas é precisamente por este caráter pragmático, vinculado à utilidade da informação, que essa diferenciação endossa nossa formulação sobre uma mudança no estatuto da imagem, que passa a ser autenticada pelo olhar do remetente. Se a

obra de Vertov é referenciada por informações sobre a própria imagem, as imagens enviadas pelos participantes do i-doc são qualificadas pelas coordenadas – nome, lugar de origem, site e data – sobre os olhares diversos que são congregados pela máquina.

Uma segunda implicação é que estas interfaces permitem acessar os “bastidores” da montagem do i-doc que se dará no momento em que assume a forma audiovisual. Ainda que distinta formalmente, ela evoca significativamente as cenas em que vemos a montadora Elizaveta Svilova na moviola, manipulando os fotogramas de *Um homem com uma câmera*, que são exibidos logo na sequência do filme, em uma demonstração do poder da montagem. Analogamente, as interfaces de *uploads* do i-doc exibem os planos colaborativos que entrarão na composição da forma audiovisual no segundo momento da montagem. Além de emular a estratégia reflexiva do filme de Vertov, tornando visível o processo de construção do documentário interativo, esta composição na interface também dá expressão às considerações de Lev Manovich (2001) sobre a base de dados como um componente comum entre as mídias cinematográfica e digital.

No livro *A linguagem da nova mídia* (2001), Manovich parte precisamente de uma análise de *Um homem com uma câmera* para expor sua proposição de que o cinema seria efetivamente a primeira grande “nova mídia”. Embora caracterizado como analógico, o cinema apresenta semelhanças com a mídia digital, em função de ter uma base constituída por unidades discretas que podem ser recombinadas: são tanto os fotogramas que são amalgamados em um ritmo de 24 unidades por segundo, a fim de garantir a leitura visual das fotografias animadas, quanto os planos articulados nas sequências fílmicas. Na mídia digital, é a composição em uma base de dados que permite as operações algorítmicas e a interação do usuário na interface. Para Manovich, todo filme possui uma espécie de base de dados subjacente, que tende a ficar elidida pela impressão de movimento na projeção e pelas convenções da montagem narrativa. Na mídia digital, pelo contrário, a base de dados toma o primeiro plano, permitindo as operações interativas e sendo um de seus fundamentos estéticos.

O filme de Vertov favorece a comparação proposta por Manovich, na medida em que se trata de um filme silencioso e sua montagem é caracterizada por planos ligeiramente conectados, mantendo uma relativa independência das unidades em sua recusa da montagem realista narrativa. Por isto também se mostra adequado ao projeto do i-doc de fazer equivaler a sua *decupagem* – que é o nome que a decomposição dos planos da montagem ganha na teoria cinematográfica – com uma base de dados disposta na interface. Tornando este paralelo visível, as interfaces que organizam os *uploads* dos participantes em *Man with a Movie Camera: The Global Remake* não são guiadas apenas pela usabilidade em sentido mais restrito;

elas colocam em destaque a base de dados, comum às mídias envolvidas e que costuma ficar oculta nas convenções do cinema. Desta maneira, o discurso reflexivo da interface se estende para a relação intermediática em jogo.

E, por fim, uma última questão que podemos inferir da análise das interfaces de *uploads* do i-doc relaciona-se à profusão e efemeridade das imagens submetidas. O algoritmo do i-doc arquiva as imagens enviadas pelos participantes e deixa visível apenas as duas contribuições mais recentes ao lado do filme de Vertov. É possível achar o caminho para visualizar os envios mais antigos, através de um *link* que as contabiliza, mas isto só pode ser feito em uma interface separada. As imagens aqui são tão abundantes, quanto descartáveis, afastando-se da ideia de durabilidade do registro e memória do documento. Mas este mecanismo fugaz é o motor da montagem dos algoritmos na segunda etapa do i-doc, quando finalmente as contribuições são organizadas em forma audiovisual. Diariamente, o *software* do projeto, insere os últimos planos enviados devidamente sequenciados para serem exibidos ao lado do filme original. Assim não existem mais que versões do filme resultante e periodicamente modificado ao sabor das colaborações dos participantes. É também a estrutura comum e reversível de base de dados e narrativa tanto do filme de Vertov quanto do i-doc que permite a associação e visualização sincrônica dos planos – originais à direita e *remake* à esquerda – e dá forma audiovisual à operação realizada nas interfaces de *uploads*. Sem necessidade de uma equivalência entre filme original e remake no campo sonoro, a exibição é acompanhada por uma trilha especialmente composta para o projeto.

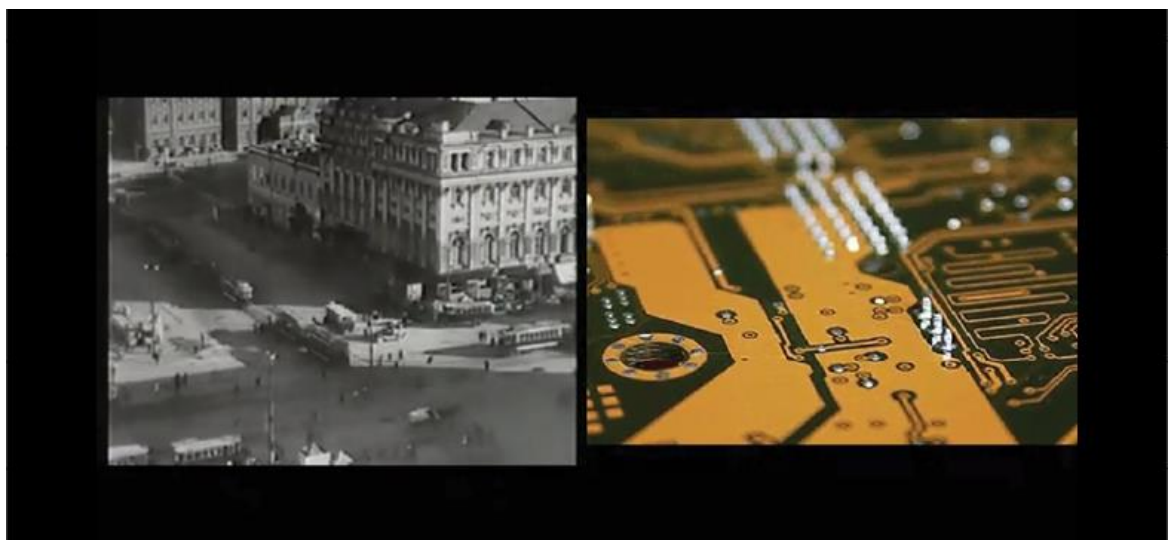
Portanto a operação da montagem final do i-doc é automatizada pelo algoritmo, o que nos leva a mais uma consideração sobre os deslocamentos do lugar da máquina no *remake* proposto. Como vimos, na produção da imagem, o olho da máquina que dá forma à multidão (figura 4) cede lugar para o olhar da multidão que dá forma ao mundo, incluindo a representação e a máquina (figura 3). Já na montagem, por definição o lugar inventivo do cinema de Vertov, a operação oferecida pelo i-docs é maquínica. Embora projetada e vinculada à ordenação dos planos do filme homenageado, são os algoritmos que se encarregam de fazer os arquivamentos, sequenciamentos e atualizações que darão a forma fílmica do i-doc. Desta maneira, no que concerne ao papel da máquina, observamos uma espécie de inversão do i-doc em relação ao filme de referência. Na “decodificação da vida como ela é”, nos termos de Vertov, cabe aos espectadores-usuários a produção das imagens e sua associação comparativa, mas não dar forma estrutural à releitura.

A exibição paralela das versões convida a comparações sobre formas de vida distanciadas pelo tempo, estruturas sociais e políticas – e, sobretudo, sobre as formas de

documentá-las. As montagens resultantes dão a ver uma grande *expertise* dos participantes em relação aos códigos midiáticos. Também tornam visível a cultura *remix* da *web*, além de indicarem as “paisagens” das mídias digitais como traduções do contexto que Vertov colocava no espaço urbano. Conforme observado em umas das versões do *remake* colaborativo, por vezes o paralelo entre as imagens sugere esta atualização dos contextos, na qual as vias de circulação urbana são comparadas a circuitos eletrônicos das mídias digitais (figura 6.a). Outras vezes, a associação parece estritamente formal ou, talvez, paródica, equiparando o “homem da câmera” a uma espécie de “rei da sucata” sobre os entulhos de um ferro-velho (6.b). Algumas submissões ativam os limites “fora da tela” e acabam por simular uma relação de contiguidade entre as imagens paralelas. (6.c) E eventualmente a relação parece provocativamente aleatória, ao mesmo tempo que indica um grande conhecimento dos códigos audiovisuais, ao emular, no paralelo oferecido pelo i-doc, o expediente do campo e contracampo do cinema e indicando o ponto de vista desejado pelo espectador-usuário (6.d).

**FIGURA 6** – frames de um vídeo de *Man With A Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2008-2014)

**6.a**



**6.b**





6.c



6.d



FONTE: <http://dzigaperrybard.net/>

Entre a homenagem e a irreverência, o paralelo se renova a cada compilação realizada pelo *software* através de analogias temáticas e/ou formais e produz efeitos de atualização, contraste, justaposição, humor. Se a atitude reflexiva percorre o agenciamento do i-doc, cabe observar a eloquência dos participantes neste discurso. Para além da cultura *remix* que ganha forma na internet, podemos destacar a proeminência do modo de representação reflexivo nos anos 1980 como um antecedente cultural. Na época, a desnaturalização das convenções passava por um repertório bem mais sistematizado e assimilado do que Vertov, um dos fundadores do documentário, teria acessado (e do qual, aliás, passou a fazer parte). Nestes filmes, em consonância com a estética pós-moderna em voga, a ironia, a paródia e a sátira tornaram-se estratégias comuns do documentário reflexivo, em sua proposta de desmontar a impressão de ‘julgamento abalizado’ que parece emanar de uma agência de saber e autoridade. Os vídeos resultantes do i-doc *Man With A Movie Camera: The Global Remake* geralmente apresentam este sabor paródico, ao mesmo tempo, iconoclasta e reverente ao documentário homenageado.

Neste ponto – e fazendo a transição para a análise do nosso segundo i-doc – podemos observar uma primeira diferença nas estratégias de cooptação dos espectadores-usuários em *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010) e *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016). Embora os i-docs apresentem pontos de contato, na releitura de *Crônica de um verão* proposta por Rose, nota-se uma mudança de tom em relação a essa desenvoltura do usuário com a obra homenageada. De um modo geral, em *The Are You Happy? Project*, a relação com a referência apresenta um caráter pedagógico, no qual as experimentações de Rouch e Morin nos anos 1960 são retomadas como fonte de aprendizado para o exercício do documentário. A memória do documentário homenageado é retomada por uma sequência do filme (figura 7) e é explicada, na página de introdução do projeto, nos seguintes termos:

Há cinquenta anos atrás, Marceline Loridan e Nadine Baillot perguntaram às pessoas nas ruas de Paris “você é feliz?” em um experimento documental do cineasta antropólogo Jean Rouch e sociólogo Edgar Morin. Meio século depois, *The Are You Happy? Project* está descobrindo o que acontece quando fazemos a mesma pergunta no ambiente global da web.

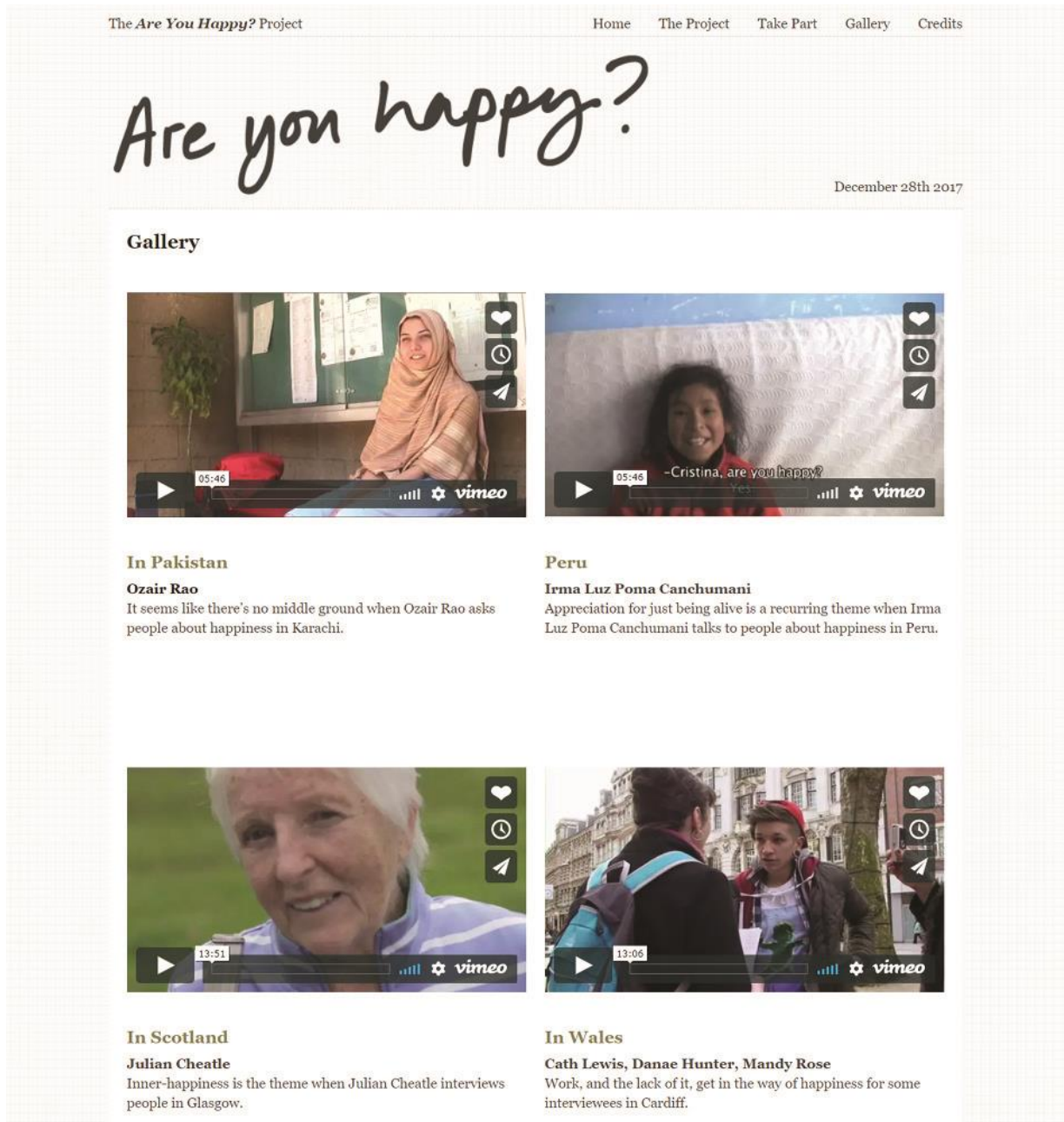
**FIGURA 7** – cena de *Crônica de um verão* (1960) na qual as personagens fazem entrevistas nas ruas de Paris



Afora a interface de abertura, da qual vamos tratar mais tarde, as interfaces deste i-doc são mais padronizadas. O investimento em relação à participação se faz a partir de interfaces que poderíamos situar em suas redondezas: a página de introdução e instruções, recheadas de *links* e informação sobre o filme *Crônica de um verão* e o movimento *cinéma vérité*. Já as contribuições dos usuários são exibidas em uma galeria (figura 8) que exhibe *players* do *Vimeo* incorporados, acompanhados de um título, nome do participante e uma breve descrição do conteúdo da entrevista. Para enviar uma colaboração é necessário requisitar instruções pelo e-mail da equipe.

**FIGURA 8** – interface “Gallery” do i-doc *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010)





FONTE: <http://theareyouhappyproject.org/contributions>

De modo geral, a interface de *The Are You Happy? Project* assemelha-se aos sites que visitamos no nosso dia-a-dia. Convém, por isso, desnaturalizá-la de modo a escutar seu discurso. Escutar é precisamente o verbo, já que o som é a principal diferença marcante dos dois projetos de i-docs que analisamos. O filme de referência *Crônica de um verão* não permite a mesma decomposição em um “banco de dados” que o filme de Vertov, pois trata-se de um filme sonoro. Mais que isso é um filme que investe na sincronicidade do som e imagem para mostrar os diálogos e interações formadas pelos atores sociais em cena.

Como citamos anteriormente, o *cinéma vérité* é um dos movimentos intimamente ligados ao advento do “grupo sincrônico cinematográfico leve”, uma reconfiguração tecnológica que permitiu a captação de som direto com equipamentos leves, fomentando novos métodos de filmagem baseados na improvisação e na espontaneidade e gerando implicações de longo alcance do domínio do documentário. Conforme descreve o texto introdutório do i-doc, Rouch e Morin utilizaram “a nova tecnologia do dia” – ou seja os equipamentos leves de gravação de som sincrônico – “para examinar a ‘tribo de pessoas que vivem em Paris’”. Na configuração que os cineastas franceses deram à inovação técnica, foi a *palavra* que ganhou o destaque, como se pode atestar pela entrevista que o i-doc retoma. Em *Crônica de um verão* ela predomina em variados formatos, assumindo a forma de entrevistas, conversas, monólogos, discussões coletivas sobre os fragmentos filmados e a autocrítica dos próprios realizadores. Desta forma, a palavra deixou de ser exilada da filmagem, esperando a etapa de sonorização para vir juntar-se às imagens.

Entretanto, a maior inovação apresentada no filme é a entrada dos cineastas na cena. Neste sentido, é preciso considerar a influência do campo da antropologia, área de atuação dos realizadores, na configuração desta proposta. Defrontados pelas pesquisas na área sobre as implicações da observação participante, Rouch e Morin descartavam a possibilidade de uma observação e documentação neutra ou imparcial. No lugar do agenciamento do cineasta ficar oculto dentro dos padrões discursivos do cinema narrativo, no *cinéma vérité*, pelo contrário, a presença do realizador é potencializada e ele se torna personagem. Uma vez que a neutralidade não era uma abordagem sustentável para estes realizadores, a “verdade” do documentário deveria passar por não dissimular a atuação do cineasta. Além disso, a proposta era baseada em uma consideração de natureza ética a respeito do relacionamento dos realizadores com os atores sociais. Nesta concepção, ao entrar em cena, o realizador também assumia os riscos implicados na produção do documentário e vinha preencher o abismo entre os lados da câmera através da troca com os atores envolvidos. *Crônica de um verão* começa precisamente pela experiência, e não apenas pela explicação, do que era então seu novo projeto de cinema documental, através da sequência em que Rouch e Morin conversam com Marceline, uma das personagens do documentário, sobre os termos da proposta que visam empreender (figura 9).

**FIGURA 9** – plano da sequência inicial de *Crônica de um verão* (Jean Rouch, Edgard Morin, 1961) mostra diretores em cena explicando à Marceline a proposta do experimento de cinema que vai se desenrolar na tela



É possível traçar um paralelo entre o caminho da antropologia tradicional para a participativa com a trajetória do documentário do modo de representação expositivo ao participativo, seguindo a terminologia de Nichols. Se a crítica da antropologia participativa passa pela problematização do lugar de saber da antropologia tradicional, que separa de maneira rígida objeto de pesquisa e pesquisador, os modos de documentário expositivo e participativo participam desta mudança epistemológica e a tornam visível através de seus recursos estéticos de formação do discurso documental (DA-RIN, 2006).

O modo de representação expositivo<sup>30</sup> é caracterizado por apresentar um argumento, através de letreiros ou voz *off*, e compor as imagens como ilustração ou contraponto desta explanação sobre o objeto. Tipicamente se valem do esquema retórico particular-geral, no qual imagens exemplares são conceituadas e generalizadas pelo texto do comentário. Em nome de uma impressão de objetividade, o processo de produção do documentário é suprimido. Já no modo participativo – que tem o *cinéma vérité* como seu exemplo tradicional

<sup>30</sup> O documentário clássico, sobretudo da escola griersoniana, alinha-se, de modo geral, a este modelo e até a década de 1960, a maior parte dos documentários estavam dentro do cânone (DA-RIN, 2006)

– o cineasta dispõe de novos recursos para recusar o papel de agenciador oculto das imagens sonoras e visuais, podendo exhibir-se como um ser humano implicado. A intervenção do documentarista é enfatizada através de interpelações diretas e depoimentos e a interação entre equipe e atores sociais é colocada no centro da cena. A montagem de modo geral articula a continuidade espaço-temporal deste encontro e explicita os pontos de vista em jogo. Os dois modos, portanto, marcam um contraste em relação ao papel do cineasta como articulador do discurso fílmico. A autoridade da voz autoral, que o modo expositivo concentra em *off*, como uma “voz de Deus” incorpórea, é substituída pelas vozes dos participantes em interação – inclusa a do cineasta. A proposta do *cinéma vérité* passa por dar consequência prática à solidariedade estrutural que o observador e o observado mantêm entre si, segundo a perspectiva da antropologia participativa.

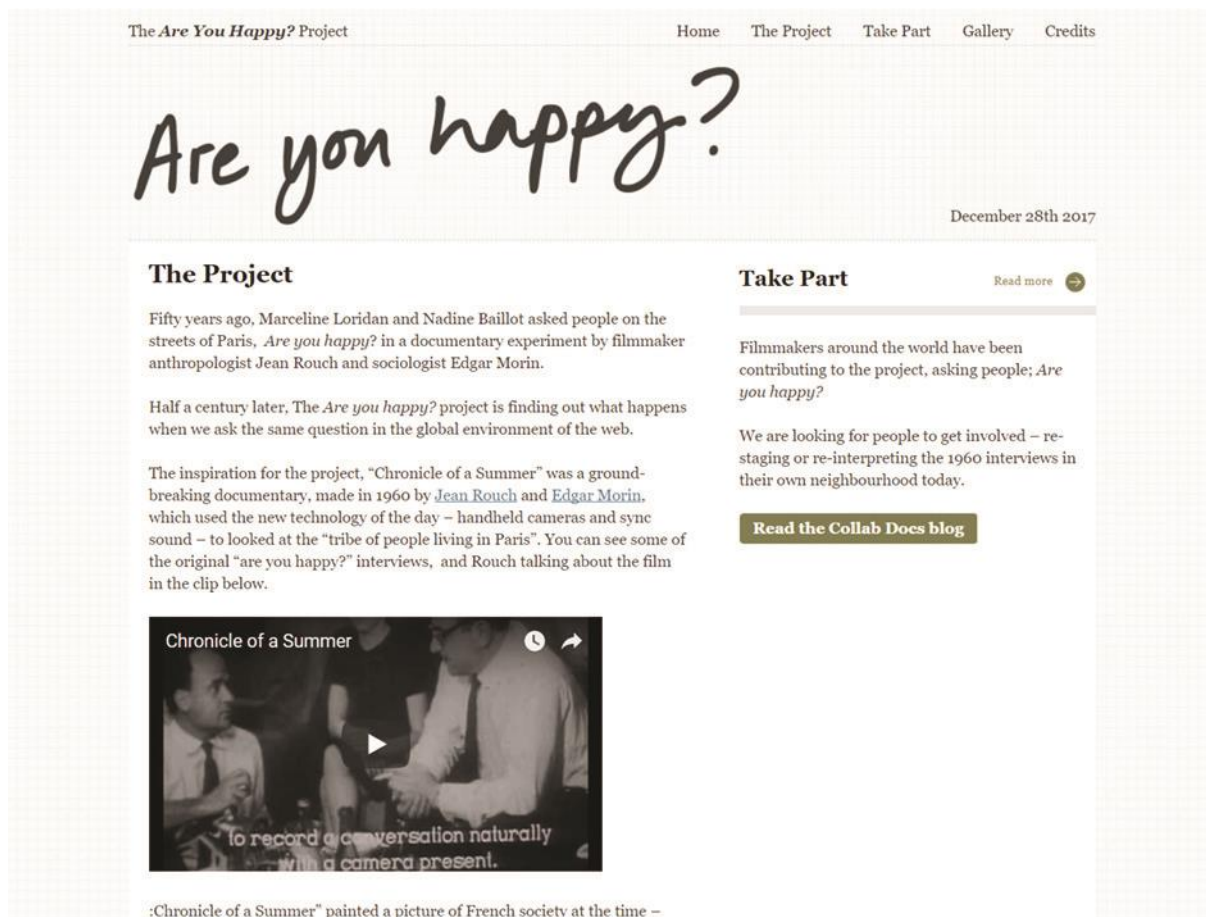
Dadas estas diferenças, chama a atenção, no i-doc *The Are You Happy? Project?*, a separação entre o lugar da realizadora do i-doc e dos participantes, posto que o filme homenageado inaugura a entrada do cineasta no mesmo registro que o do ator social. As colaborações dos espectadores-usuário, o coração do documentário interativo, ficam confinadas na galeria de vídeos, enquanto o convite de Mandy Rose à participação se dá nas interfaces ao entorno, uma que explica o projeto – página “The Project” – e outra que fornece instruções para a produção e envio das contribuições – “Take Part”.

Estas duas interfaces que rodeiam o cerne do i-doc tem um caráter pedagógico, conforme descrevemos anteriormente. Essa abordagem não é uma estratégia isolada deste projeto em particular. Os documentários interativos geralmente apresentam explicações introdutórias generosas e podem se associar a outros artefatos relacionados, conectando-se a blogs, mapas, textos informativos, experimentos colaborativos etc. Portanto, em *The Are You Happy? Project*, a comparação entre as versões não é sincrônica, como no *remake* interativo da obra de Vertov, mas opera dentro de uma espécie de universo temático que o i-doc conjuga em suas páginas e nas conexões disponibilizadas.

Porém, se o hipertexto possibilita um tipo de leitura virtualmente não linear, expandindo nas suas variadas passagens pelo ambiente “enciclopédico” da *web* (Murray, 2003), na introdução “The Project” os *links* são arregimentados dentro de um texto bastante coeso e os vídeos essenciais para a explicação estão inseridos dentro da interface (figura 10). Portanto, apesar da densificação do texto por via das conexões sugeridas, ele não parece apontar de maneira eloquente para as possibilidades digressivas e abertas da hipertextualidade, na qual o usuário deve abrir o seu próprio caminho narrativo ou argumentativo. Se é possível tal comparação, esta interface nos remete ao modo de

representação expositivo do documentário, na medida em que compartilham de um mesmo tipo de construção do conhecimento, centrado na interpretação do realizador.

FIGURA 10 – interface “The Project” do i-doc *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010)



FONTE: <http://theareyouhappyproject.org/about>

O texto introdutório apresenta um tom simpático e informal, mas é impessoal, articulado a partir de um sujeito não localizado no texto, e não deixa de apresentar uma voz de autoridade sobre o tema em pauta. Vozes de especialistas também são convocadas – ainda que os *links* sobre Morin e Rouch tenham como fonte a colaborativa Wikipedia – e o texto fecha com a descrição do currículo de Rose sobre o assunto e das ações das organizações envolvidas no projeto (vale notar, que o i-doc apresenta uma página de créditos à parte). Nada disso é um problema – deixemos claro –, porém contrasta com o tipo de autoria implicada proposta pelos cineastas que o i-doc referencia, uma vez que a realizadora assume um lugar descolado da experiência e oferece uma explicação expositiva sobre o tema.

Cabe apontar que, de uma maneira geral, uma dose de explicação expositiva é imperativa nos documentários interativos, pois há uma evidente necessidade de indicar os procedimentos de participação em razão da singularidade de cada proposta interativa e da



incipiência do gênero. Porém, estas explicações podem ser configuradas de diversas maneiras e também indicam tanto uma leitura sobre o i-doc, quanto um posicionamento do realizador. Na interface de instruções “Take Part” de *The Are You Happy Project*, por exemplo, o texto muda de tom: o convite é feito na terceira pessoa do plural e dois vídeos da galeria são agrupados na seção para servir de exemplos na prospecção de participantes. Esta pequena mudança, tende a enfatizar o caráter colaborativo do i-doc.

Significativamente, um dos vídeos exemplares subverte a proposta do i-doc e foge da inspiração formal das entrevistas do *cinéma vérité*. Ainda que de maneira inadvertida, a proposta deste vídeo indica um aporte para a leitura do i-doc, pois parece incorporar uma lógica que espelha a evasiva posição autoral de *The Are You Happy Project*. Nesta contribuição, conforme a descrição disponível na interface, “Kate Nash decidiu romper com a abordagem padrão da entrevista. Ela se instalou no exterior do Museu de Arte Antiga e Nova, próximo de Hobart, na Tasmânia, com um cartaz explicando sua pergunta e esperou que os participantes chegassem a ela, com resultados extraordinários.” Ao ocupar o lugar de realizadora, Nash substituiu a interpelação direta, pela construção de um “dispositivo”: um cartaz com uma pergunta, uma cadeira com uma câmera apontando em sua direção e um cinegrafista com uma câmera móvel mostrando a configuração do exterior (figura 11).

**FIGURA 11** – plano do vídeo de Kate Nash para o i-doc *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010)



FONTE: <https://vimeo.com/24087168>

Nash estabeleceu um sistema de regras e esperou pela participação voluntária. O esquema de agenciamento do i-doc é substancialmente o mesmo. Constitui as regras e explica

os termos envolvidos para orientar a produção das colaborações. Ademais, esta é uma característica que também pode ser estendida ao i-doc *Man with a Movie Camera: The Global Remake*. Neste sentido, as duas propostas transitam pelo domínio do *filme-dispositivo*. Esta prática do documentário contemporâneo articula a ideia de jogo à produção de uma imagem, disparando um movimento não preexistente no *real*. Conforme descreve Migliorin (2005), “o dispositivo é a introdução de linhas ativadoras em um universo escolhido. O criador recorta um espaço, um tempo, um tipo e/ou uma quantidade de atores e, a esse universo, acrescenta uma camada que forçará movimentos e conexões entre os atores”.<sup>31</sup> No filme-dispositivo, o papel do realizador transita entre um extremo domínio (as normas que propõe) e uma grande falta de controle dos efeitos gerados (abertos à participação dos atores, personagens e objetos envolvidos). Seu propósito central é problematizar a autoridade do realizador sobre a imagem. Porém, como explica Migliorin, a criação do dispositivo não pressupõe uma obra. É a articulação na montagem que o faz um filme-dispositivo; nos i-docs, a interface toma este lugar.

Conforme vimos até aqui, na configuração de sua interface, *The Are You Happy Project* homenageia, mas não reproduz as características que configuraram o lugar do realizador do *cinéma vérité*. Articula um dispositivo, mas, de maneira um pouco contraditória, não deixa de informar uma leitura no seu marcante didatismo e na recuperação reflexiva da experiência do *cinéma vérité* nas interfaces que emolduram a experiência. De outro lado, também podemos conjecturar que a força do argumento da realizadora, embora manifesto, tende a ser neutralizado na forma. Ao optar pela configuração do i-doc como um site padrão, apela ao nosso conhecimento das convenções correntes nas mídias digitais e à naturalização da atitude de recepção e usabilidade.

A interface que disponibiliza as contribuições dos participantes é apresentada na forma de uma compilação, na qual os vídeos são dispostos sem distinções hierárquicas claras, para além da ordenação, que, por padrão, supomos ser cronológica. Nesta composição, efetivamente é estimulada uma leitura/montagem aberta e não linear de vídeo a vídeo, possibilitando articulações singulares para cada espectador-usuário. Por outro lado, a configuração também enfatiza a independência de cada clipe de vídeo, tornando-os válidos por si só, como os arquivos que alimentam a base de dados aberta do site dentro de uma moldura temática. Arriscando uma comparação entre os i-docs analisados, podemos observar

---

<sup>31</sup> Para dar um exemplo, em *Rua de Mão Dupla* (Cao Guimaraes, 2003), o dispositivo consiste na troca de casa por pessoas que não se conhecem. Munidas de uma câmera, as personagens podem filmar o que quiserem durante 24 horas a fim de fornecerem sua imagem do “outro”. Um depoimento final encerra a experiência.

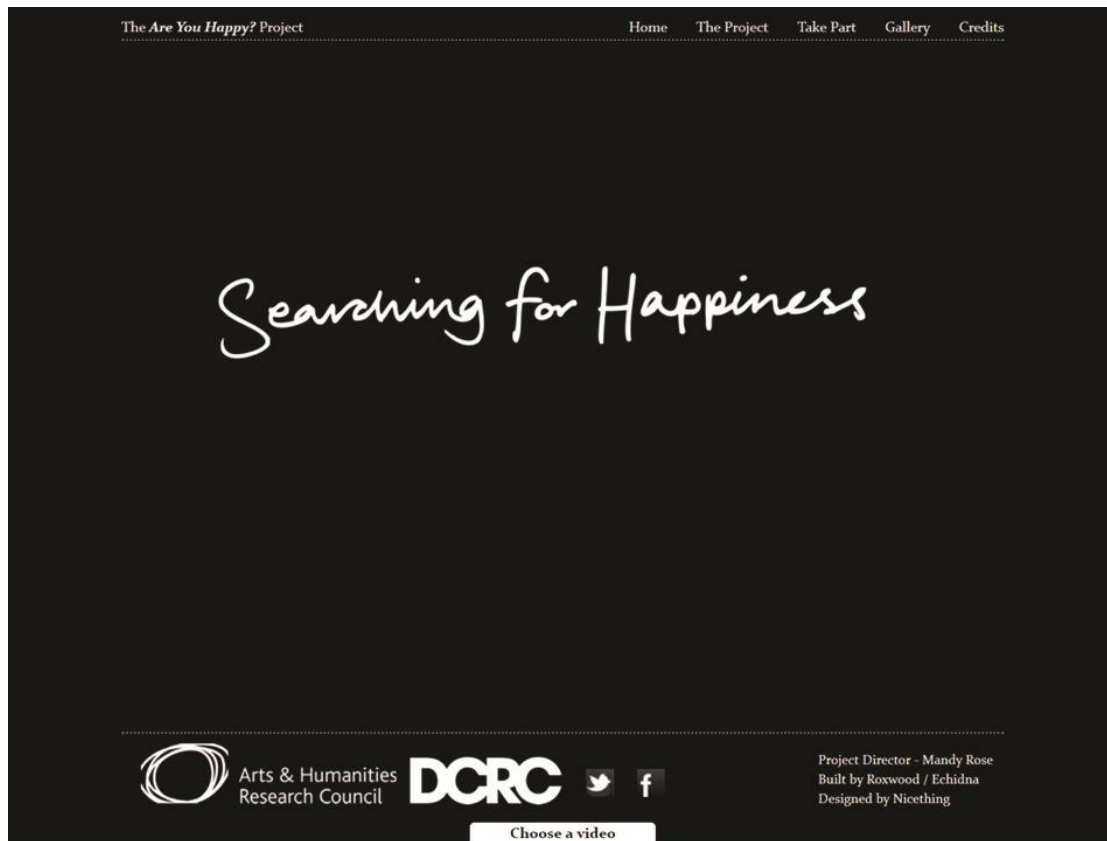
que enquanto o *remake* de Vertov, põe lado a lado as características comuns e reversíveis da mídia cinematográfica e digital na base de dados e narrativa; *The Are You Happy? Project*, puxa o cinema para dentro da mídia digital, torna-o arquivo ou “documento” na sua base de dados aberta.

O papel de “documento” das contribuições dentro da galeria de vídeos é reforçado na interface inicial do i-doc, que, como apontamos, se distingue das demais formando uma espécie de “abertura” para o i-doc (empregando, mais uma vez, um recurso usual nestes artefatos, que veremos no capítulo 2). Esta abertura é apresentada em vídeo sem som e seus primeiros segundos são dedicados a exibir algumas cartelas com uma breve explicação do mote geral da proposta do i-doc. O vídeo prossegue, após apresentar o título *Searching for Happiness* [Em busca da felicidade] (figura 12.a), com uma compilação automática e “ao vivo” de imagens e textos – ou seja, “documentos” – encontrados *web* afora e selecionados através de um motor de busca orientado pelo verbete “happiness”. Em *fade in* e *fade out*, as imagens e textos colhidos na internet aparecem e desaparecem na tela (figuras 12.b e 12.c) em combinações aleatórias, sem edição e sem moderação, como adverte uma das cartelas iniciais. Nesta parte, a aba inferior “Choose a vídeo” [Escolha um vídeo] se expande mostrando os *thumbnails* dos vídeos enviados pelos participantes do i-doc (os mesmos que estão disponíveis na galeria).

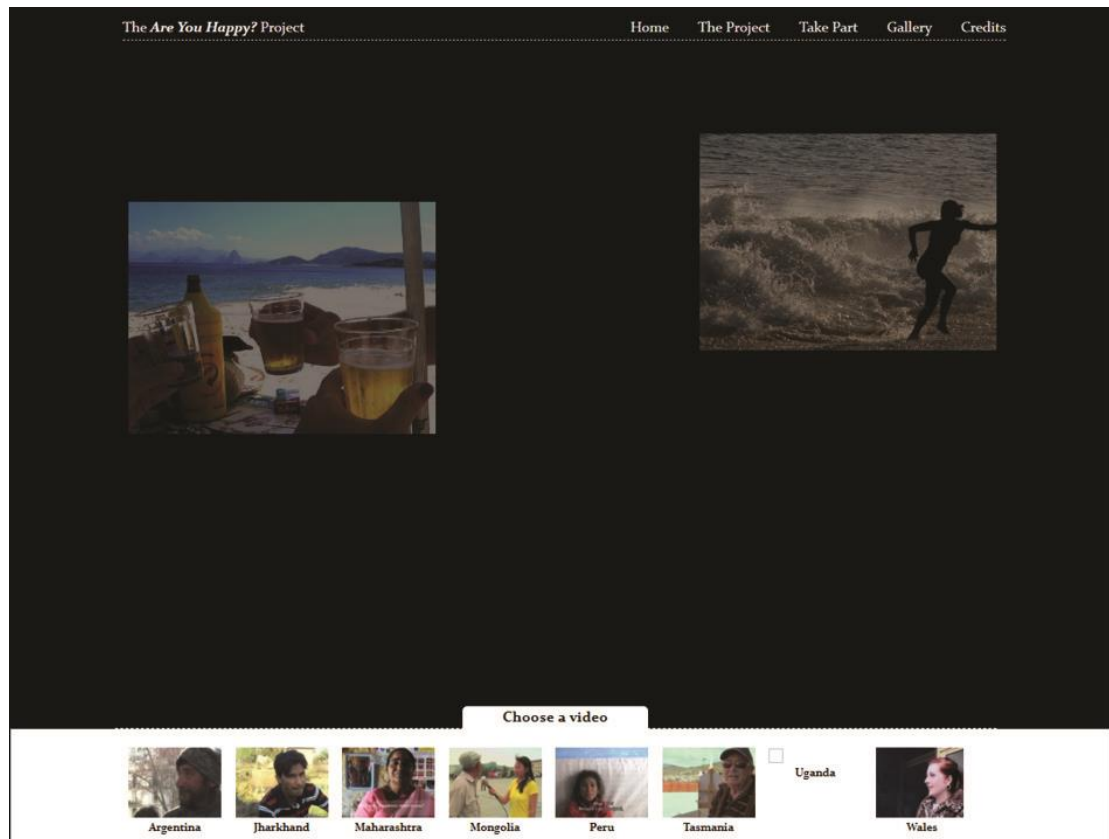
FIGURA 12 – sequência de *frames* de *Searching Happiness*

12.a

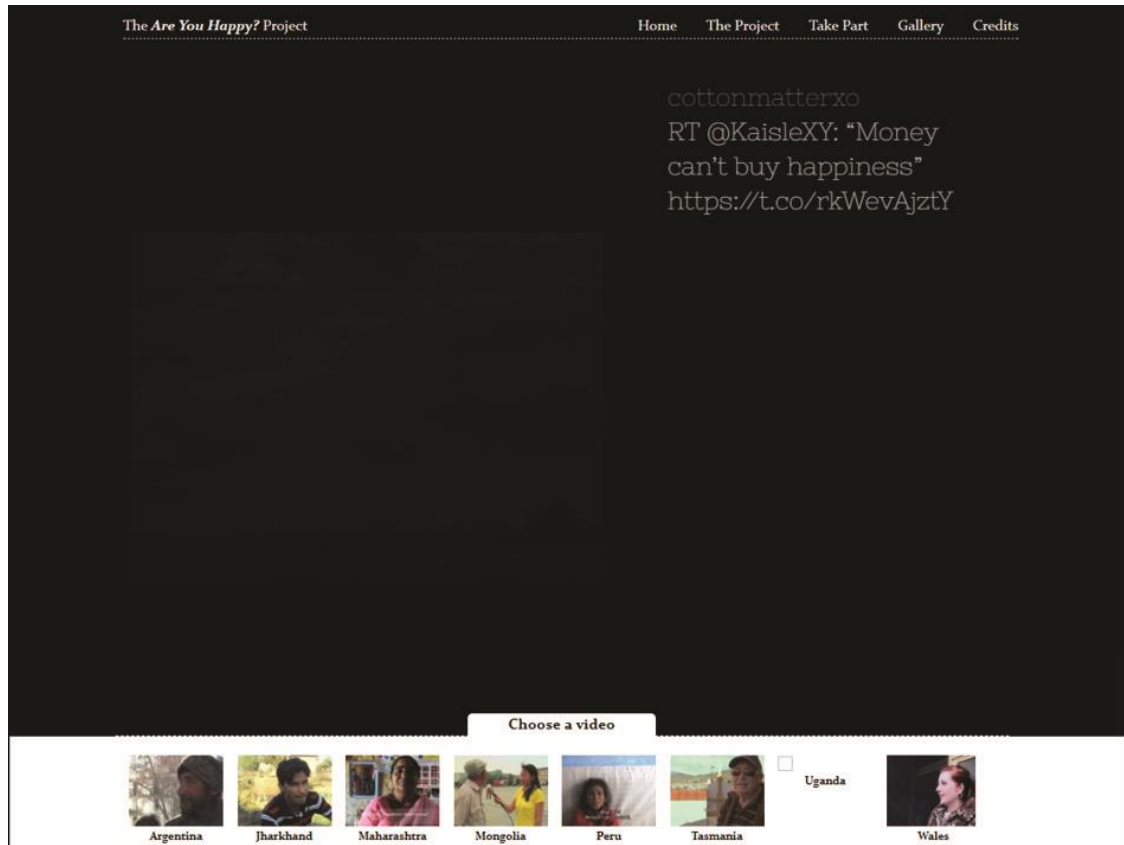




12.b



12.c



FONTE: <http://theareyouhappyproject.org/home>

Nesta justaposição do filmete organizado por algoritmos e dos vídeos colaborativos da galeria, o desenho da interface associa estes aos documentos que o motor de busca encontrou na enorme base de dados da internet. Com a integração, o i-doc aponta para a própria internet como ambiente de produção de documentos e conhecimento colaborativo, entrando em conformidade com os enunciados sobre a potência da rede como uma plataforma aberta às manifestações da inteligência coletiva. Segundo a exposição do projeto, o ponto de interseção principal buscado entre os experimentos de Rouch e Morin e a proposta do i-doc é efetivamente o caráter colaborativo:

Uma das contribuições duradouras de Rouch para o documentário foi sua visão do cinema como um empreendimento essencialmente colaborativo. No 50º aniversário de *Crônica de um verão* *The Are You Happy? Project* está aproveitando as novas tecnologias de hoje – tecnologia de gravação digital, a *web*, redes sociais – para explorar as formas de colaboração possibilitadas nessas estruturas.

A chave da releitura está no que as “tecnologias do dia” ofereceram para estas práticas colaborativas. Com os aparelhos de gravação de imagem e som sincrônicos, no movimento *cinéma vérité* dos anos 1960, o aspecto colaborativo se construía no encontro entre realizadores e atores sociais motivado pela câmera. No i-doc, o princípio e mote da colaboração está no *site*, no local de circulação da imagem, que convoca os espectadores-usuários, munidos dos dispositivos de produção de imagem, que se popularizaram nos aparelhos celulares, a penetrar o lugar que no filme de Rouch e Morin é ocupado por realizadores e atores sociais.

Neste sentido, parece-nos reveladora a coincidência da nomenclatura “participativo” tanto na taxonomia de Nichols para os filmes do movimento *cinéma vérité*, como na classificação de Gaudenzi para os i-docs cuja lógica interativa consiste no envio de conteúdo, como acontece em *The Are You Happy? Project*. O que os realizadores do *cinéma-verité* propunham aos atores sociais, a realizadora do i-doc propõe ao espectador-usuário. É este deslocamento que parece estar no cerne da afirmação de Aston e Gaudenzi, que estabelece que:

cada forma de i-doc parece engendrar uma negociação da realidade que vai muito além da visão de documentários (...) como ‘atos performativos cuja verdade só ocorre no momento da filmagem’, pois o ‘momento da verdade’ é agora colocado dentro das ações e decisões do usuário/participante (ASTON, GAUDENZI, 2012, p. 128).

Para entender melhor a afirmação, é preciso apreender as noções de “verdade” que ela está recuperando. A fim de realizar esta tarefa, vamos nos valer e expandir algumas

explicações colocadas na própria página de introdução do i-doc *The Are You Happy? Project*, sobretudo o vídeo de Faye Ginsburg incorporado na interface<sup>32</sup>. No vídeo, a antropóloga esclarece que no *cinéma-vérité* a representação da realidade fecunda na utilização do aparato cinematográfico; ele é utilizado como meio de provocar situações reveladoras. Se os realizadores franceses abandonaram a objetividade como fim do documentário, isto não significa que tenham abdicado da “verdade”, como sugere o próprio nome *cinéma-vérité*. Conforme assinala Ginsburg, a verdade dentro do movimento francês dos anos 1960 é provocada pelo próprio filme; não está dada à espera do registro, mas emerge no ato de fazer do documentário.

Esta proposta trazia uma subversão em relação a ideia de “documento” vinculada às propriedades indexadoras da imagem cinematográfica. Se, conforme apontamos, a crença na “autenticidade” do documentário é uma parte fundamental do pacto que estabelece com seu público, em grande parte esta relação está fundada na suposição de que as imagens e sons a que temos acesso no documentário se originam no mundo histórico que compartilhamos. Tradicionalmente, este valor de autenticidade no documentário é baseado na capacidade indiciária da imagem fotográfica e da gravação de som de reproduzir o que consideramos serem propriedades distintivas de registro (NICHOLS, 2001)

Neste ponto cabe observar, como aponta Ginsburg, que a mudança proposta pelo *cinéma vérité* não está associada a um determinismo tecnológico, tanto que o *cinema direto*<sup>33</sup>, um movimento contemporâneo, atribui às mesmas configurações técnicas a capacidade de um registro fidedigno do real, que se ressentia, segundo seus ideólogos, de melhores condições de gravação de som até então<sup>34</sup>. O espaço sonoro foi percebido pelos artífices do movimento como parte indissociável do *real* a ser apreendido e, em certos casos, o próprio vetor da

<sup>32</sup> O vídeo encontra-se disponível na interface de introdução do i-doc (<http://theareyouhappyproject.org/about>), assim como na postagem original no YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=Pxk-fg771r8>).

<sup>33</sup> Nesta descrição estamos destacando o cinema direto de matriz norte-americana, cujo principal núcleo de produção foi a Drew Associates, formada em torno do repórter fotográfico Robert Drew e do cinegrafista Richard Leacock. O documentário “clássico” do movimento é *Primárias* (*Primary*), de Robert Drew, lançado em 1960, que acompanha as eleições que escolheram John Kennedy como candidato do Partido Democrata à presidência. O filme apresenta-se como uma espécie de flagra de um fragmento da realidade política sem artifício ou rodeios.

<sup>34</sup> Nas primeiras décadas do sonoro no cinema, as configurações técnicas para a captação de som não eram as mais convidativas para documentaristas que buscavam seus temas em ambientes naturais. Pelo contrário, a estrutura era muito robusta: articulava um exército de técnicos em torno de volumosos gravadores de som ótico que eram transportados em caminhões, câmeras 35mm ruidosas de baixa mobilidade e com películas de baixa sensibilidade que obrigavam o uso de refletores potentes. Contudo, as limitações em relação ao uso de som sincrônico pelas escolas de documentário anteriores ao *cinema direto* não eram apenas técnicas (DA-RIN, 2006). De um modo geral, o advento do cinema falado não ocorreu sem resistências. No documentário, a escola inglesa, a princípio, privilegiava o uso não-ilustrativo do som, considerando o diálogo e o comentário “não filmicos”. Mas a questão não era apenas de ordem formal. Como assinala Da-Rin, nos princípios elitistas do griersonismo, a interpretação criativa da realidade que interessava era a do realizador, não a dos personagens.

filmagem, reforçando a propriedade do registro que o *cinema vérité* vinha subverter em sua proposta.

O *cinema vérité*, em contraste, não se opunha apenas à ideia que havia verdades objetivas imanentes na imagem, mas, ao assumir plenamente a subjetividade do realizador e atores sociais em cena, descobriu que tampouco havia verdades interiores latentes a serem verbalizadas. Segundo o relato de Rouch e Morin:

Agora eu percebo que se nós chegamos a algo foi em colocar o problema da verdade. Nós quisemos fugir da comédia, do espetáculo, para entrar em tomada direta com a vida. Mas a própria vida também é comédia, espetáculo. Melhor (ou pior): cada um só pode se exprimir através de uma máscara e a máscara, como na tragédia grega, dissimula ao mesmo tempo em que revela, amplifica. Ao longo dos diálogos, cada um pode ser ao mesmo tempo mais verdadeiro que na vida cotidiana e, ao mesmo tempo, mais falso (ROUCH, MORIN, 1962, p. 8 apud DA-RIN, 2006, p. 154).

Esta percepção não levou à busca de uma neutralização desta “contaminação ficcional”, mas, ao contrário, à concepção da própria vida social como um conjunto de rituais nos quais performamos certos papéis. A autenticidade no *cinéma vérité* desenvolveu-se, assim, numa dialética do verdadeiro e do falso na qual a autofabulação dos personagens, fomentada pelo uso da palavra e proporcionada pela interação diante da câmera, ganhava valor. Desta maneira, o documentário podia ir além do registro factual, rememorar o passado dos personagens, especular seu futuro e abrir-se à fantasia. Portanto, o *cinéma vérité* não investia no documento como testemunho dos acontecimentos, como no *cinema direto*, mas tratava a função produtiva como constitutiva do documento. A ficção então se materializava em forma de documento, e o documento engendrava a ficção. Tal dimensão do *real* não se encontra latente à espera de que uma câmera as revele de improviso. É um fato fílmico por excelência, composto tanto do factual quanto do imaginário.

Em *Crônica de um verão*, esta mistura de aspectos fabulares e factuais é exposta claramente na cena em que os participantes assistem a um corte do filme e traçam suas análises da experiência. Na avaliação, a cena do monólogo de Marceline chama atenção por seu caráter elaborado. A personagem reconhece o aspecto produtivo de sua participação e que agiu como uma atriz, calculando o efeito que sua imagem poderia ter na tela (figura 13). Pela interpenetração entre os papéis que os personagens representam, os que acreditam representar e os que são vistos pelo olhar dos outros, *Crônica de um verão* explora a relação mútua entre documentário e ficção. Para aderir à proposta, é preciso querer e se saber filmado e atuar para a câmera de modo não preestabelecido.

FIGURA 13 – plano do monólogo de Marceline em *Crônica de um verão* (Jean Rouch, Edgard Morin, 1960)



Quando Aston e Gaudenzi citam a visão do documentário como ato performativo que faz emergir a verdade no momento da filmagem referem-se a este tipo de experiência que o *cinéma vérité*, entre outras correntes do documentário propuseram assumir na tela. É uma abordagem que não apenas problematiza o pretense objetivismo do documentário, como assume plenamente o papel da subjetividade e da construção da realidade que toma forma na representação. Este é um lugar de interseção entre o *cinéma vérité* e o *remake* proposto por *The Are You Happy? Project*. Mas, como as autoras observam, há um deslocamento em relação ao aparato: agora é a interface interativa que dispara o fato documental que quer retratar. Ao fazê-lo, entram em contato e transformam os espectadores-usuários em novos agentes dentro do filme, que traçam seu caminho de navegação na interface e que podem contribuir na produção de imagens, sendo eles os vetores que investem os i-docs de autenticidade.

Com a mudança da interface interativa, os documentaristas que se lançaram na experiência do i-doc têm proposto um lugar ao espectador-usuário significativamente diferente dos códigos estabelecidos para o público nos documentários audiovisuais. Tomando *The Are You Happy? Project* como base, a partir do convite feito na interface, os espectadores-usuários podem comandar parte da produção das imagens, movendo-se para o

papel tradicional do realizador. Também são chamados a atuar como os atores sociais do filme de referência, imitando o papel de Marceline e Nadine em resposta ao desafio de Rouch e Morin. E, por fim, os expectadores-usuários, em uma agência mista podem assistir, ordenar e determinar a duração de visionamento dos fragmentos filmados dispostos na interface, fundindo a experiência de ver com a de operar uma “montagem” hipermidiática e orientada do conteúdo do i-doc.

No entanto, a valorização *a priori* desta experiência, conforme colocada na declaração de Aston e Gaudenzi – na qual o i-doc possibilita “uma negociação da realidade que *vai muito além*” dos documentários que apostam na emergência da verdade no momento da filmagem – tende a impedir um avanço na comparação, pois naturaliza este lugar de emergência da subjetividade do espectador no artefato como o lugar da verdade almejado na história do documentário. Neste sentido, a declaração participa da questão, mais do que fornece uma possibilidade de explicação. Afinal, que mudanças podemos apontar quando o que vai ser documentado é proposto pela interface interativa, dentro de nossa especificidade histórica e da cultura das mídias digitais?

Na comparação dos vídeos enviados pelos participantes com o experimento proposto por Rouch e Morin, podemos observar algumas interseções. Tanto em um quanto o outro, vemos a entrevista disparar as reflexões e derivações de uma questão íntima – você é feliz? – em direção a questões sociais, políticas e, eventualmente, de ordem mais esotéricas, que informam modos de viver e ver o mundo. Como consta no próprio texto de da introdução do i-doc, ainda que a proposta comece com uma pergunta muito pessoal: “*Crônica de um verão* pintou uma imagem da sociedade francesa na época – vivendo com o legado da Segunda Guerra Mundial e da ocupação alemã, dividida sobre o movimento de independência da Argélia, a beira das mudanças sociais dos anos 1960.” No i-doc, em sua disposição “não montada” e abrangência global, é mais difícil de propor um resumo como este, porém é possível se observar nas respostas a conexão da pergunta pessoal com aspectos da vida pública.

Em relação à forma, fora a contribuição de Kate Nash na proposição de um dispositivo de conversa diferenciado, em geral o material atém-se ao pedido do i-doc de reproduzir as entrevistas do início de *Crônica de um verão*. Na maior parte, o material enviado é pouco editado, apenas ligando uma série de entrevistas realizadas pelo participante e, eventualmente, inserindo alguns planos de cobertura mostrando a locação da experiência, como na contribuição de Reuben Ross, em Canterbury. O que chama atenção como um traço comum destas entrevistas, seja em Jharkhand (figura 14), na Índia, ou em Novi Sad, na Sérvia, é a

familiaridade dos entrevistados com o aparato de filmagem e os códigos da entrevista. Diferentemente, em *Crônica*, há toda uma sequência que precede as conversações, destinada a mostrar as recusas e embaraços dos atores sociais diante da pergunta e do aparato de filmagem.

**FIGURA 14** – entrevista em Jharkhand que compõe o i-doc *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010)



FONTE: <https://vimeo.com/22886117>

Neste sentido, a partir da interação proposta vemos uma diferença sensível entre o filme original e seu *remake* na relação dos participantes com uma pergunta de forte ênfase íntima e subjetiva e em relação à linguagem e aparatos de produção da imagem. Em *Crônica de um verão*, observamos o caráter inaugurador e experimental do encontro proporcionado pelo filme, enquanto no i-doc, é visível a absorção e naturalização dos códigos propostos. A adoção das entrevistas de rua e tom mais pessoal no telejornalismo pode ser apontada como um dos fatores que contribuíram para a familiaridade com estas estratégias de produção da imagem. Mas estes dois pontos também encontram paralelos nas atuais *postagens* marcadas pela exposição da intimidade que vigoram na internet, indo ao encontro do fenômeno que Paula Sibilia (2016) batizou com o neologismo *extimidade*. Com o termo, a autora deu nome às manifestações de tom confessional e autobiográfico de povoam as vitrines virtuais das redes sociais e que se valem de um aprendizado dos códigos midiáticos em sua apresentação.

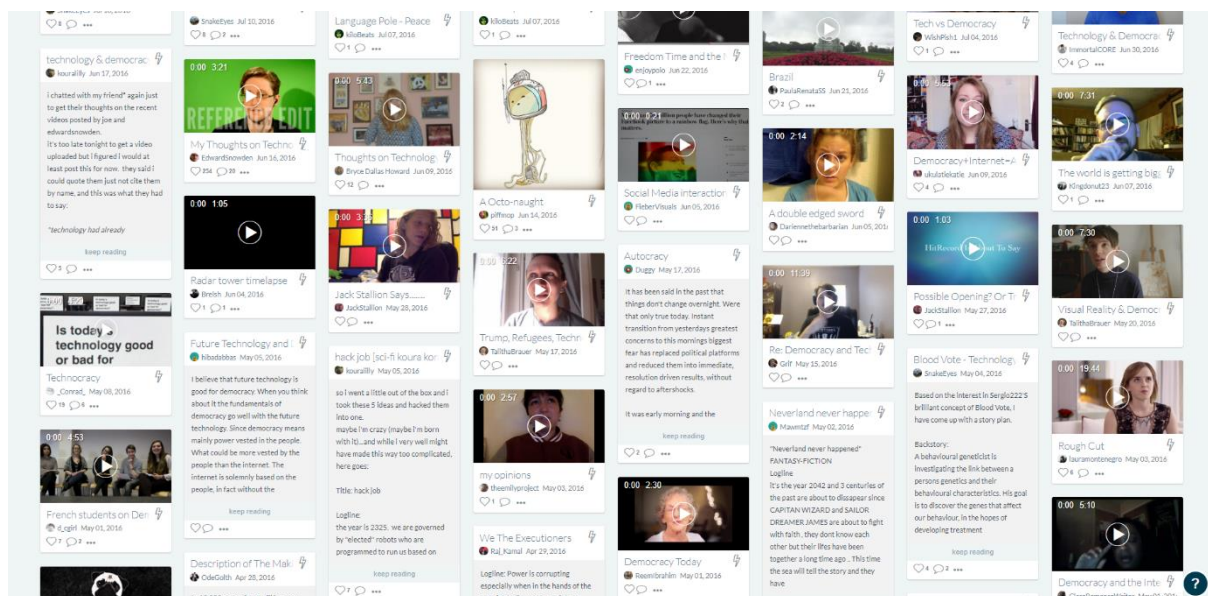


Esta tendência já era bastante popular em 2010, no ano de lançamento do i-doc *The Are you Happy? Project*.

Uma diferença marcante, contudo, é que no *cinema vérité*, assim como se emulou nas entrevistas revistas pelo i-doc *The Are You Happy Project*, as subjetividades emergem a partir do encontro de alteridades, no confronto do *eu* e o *outro*, e que utilizam os aparatos de filmagem de cada época como pretexto. Neste sentido, se distinguem dos relatos autobiográficos que estão sob a mira de Sibilia na sua análise dos modos de ser que as práticas das redes dão a ver. Ao destacar a potência colaborativa da sua filiação ao filme de Rouch e Morin, Rose não apostou apenas no ambiente virtual como o lugar de encontro dos participantes, mas o estendeu para a experiência das ruas vivenciada diante da câmera.

No entanto, trata-se de uma proposta singular diante da maioria das convocatórias à participação feitas nos documentários interativos. As chamadas mais usuais requisitam que os espectadores-usuários compartilhem suas invenções individuais, como em *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016). Frequentemente a solicitação também pede uma manifestação pessoal, como em *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* (HitRECORD, 2016), o i-doc que apresentamos em nossa introdução e reivindica uma opinião sobre o tema proposto. Desta maneira, podemos acusar pontos de contato com as manifestações nas redes sociais que Sibilia analisa. Esta proximidade de proposta é visível na interface que disponibiliza o acesso às submissões dos participantes do i-doc da HitRECORD (figura 15). Em contraste com algumas propostas de animações para a websérie realizada na segunda etapa do i-doc, além de um único vídeo que reúne um conjunto de estudantes (fileira à esquerda), a interface é informada por imagens de usuários, em seus ambientes domésticos, dando seus depoimentos pessoais mirando a câmera ou por textos de opinião redigidos na primeira pessoa.

**FIGURA 15** – envios dos participantes em *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* (HitRECORD, 2016)



FONTE: <https://hitrecord.org/projects/2650089/interests/all>

O fenômeno da exposição da intimidade nas redes informáticas insere-se em uma manifestação cultural contemporânea mais ampla e é notável no *boom* da não-ficção autobiográfica em vários suportes, além da internet. O documentário é um deles. Também é possível traçar antecedentes que prepararam este terreno e, neste sentido, podemos resgatar a cena do monólogo de Marceline (figura 13), em *Crônica de um verão*, como um indicativo da tendência que vai se espalhar pela *web*, informando os i-docs, e que se estende aos movimentos do documentário que ganham força nos períodos subsequentes dos anos 1970 e 1980.

Segundo o recorte historiográfico de Nichols (2001), são os documentários reflexivos feministas dos anos 1970 que dão início a um processo mais sistemático do uso do tom confessional e pessoal, com a função de penetrar certas experiências que ficavam ocultas nas arenas públicas mais visíveis, atuando pelo questionamento das convenções sociais e estereótipos femininos<sup>35</sup>. A tendência se aprofunda nos anos 1980 através dos documentários do modo de representação performático<sup>36</sup>, nos quais predominam o tom autobiográfico. Estes buscam a construção de um conhecimento localizado na experiência pessoal e afetiva para fazer dele nossa porta de entrada para o político. Em sintonia com os documentários reflexivos feministas, esta subjetividade social é muitas vezes a dos sub-representados

<sup>35</sup> Como exemplo, citamos o documentário *The woman's film* (Louise Alaimo, Judy Smith, Ellen Sorren, 1971) baseado nos relatos pessoais de mulheres sobre o tema da inequidade. As experiências individuais são combinadas em percepções comuns e dão visibilidade a uma perspectiva distinta da hegemônica.

<sup>36</sup> Para ilustrar, indicamos o documentário *Línguas desatadas* (1989), em que Marlon Riggs, realizador do filme, mostra a complexidade da experiência da identidade negra e homossexual através da sua própria perspectiva e dá densidade afetiva à narrativa com o uso de poemas recitados e cenas ensaiadas.

(mulheres, minorias étnicas, homossexuais). Como na proposta do *cinéma vérité*, também apostam na potência de ampliar os acontecimentos reais pelos imaginários, mas dão mais expressão a esta “contaminação” através da mistura de técnicas do cinema de ficção, como números musicais, representações de estados subjetivos da mente, retrocessos, fotogramas congelados.

No fenômeno atual, acusado por Sibilia, nota-se um desvio destas experiências narrativas ancoradas em experiências individuais como meio de abordar uma forma de relação subjetiva social ou compartilhada, na direção de relatos marcados pela singularidade do personagem. Trata-se de um movimento no qual vários gêneros colocam o acento em algum aspecto da intimidade e apontam para a crescente publicização do privado. Como exemplos desta tendência, notamos o auge dos documentários narrados em primeira pessoa, nos quais o cineasta é o protagonista e o tema é um assunto pessoal. São filmes como *Caro Diário* (Nanni Moretti, 1993); *Imagens da ausência* (Germán Kral, 1999); *Um passaporte húngaro* (Sandra Kogut, 2001); *Meu corpo* (Margareth Olin, 2002); *Los rubios* (Albertina Carri, 2003); *Santiago* (João Moreira Salles, 2007); *Diário de uma busca* (Flávia Castro, 2010); *Elena* (Petra Costa, 2012), para apontar apenas alguns exemplos entre tantos. É uma inclinação que também se manifesta no terreno ficcional através do sucesso das cinebiografias e, ainda no campo do audiovisual, na moda dos *reality-shows*, como o *Big Brother*, que como se sabe, consiste em mostrar a vida real de pessoas encarceradas em uma casa cheia de câmeras.

Na internet, ainda antes do domínio dos celulares, a *webcam* abriu caminho para o fenômeno ao permitir a visibilidade de lugares privados que costumavam ficar protegidos do olhar alheio. Uma experiência precursora, neste sentido, foi a *JenniCam*, uma espécie de *reality show* particular, iniciado em 1996. Durante sete anos, a usuária, Jennifer Ringley transmitiu seu cotidiano na *web* através de várias câmeras instaladas em sua casa. A experiência, que demandava explicações na época, preparou o terreno para os relatos autobiográficos de usuários que cresceram na era dos *blogs* para pouco depois se generalizarem nas *selfies* e *posts* pessoais que são expostos nas redes, pedindo para serem curtidos e comentados.

Esta trajetória aponta para uma crescente valorização da subjetividade e de aspectos da intimidade nos relatos contemporâneos que se relacionam com o *real* e que encontraram um terreno fértil nas manifestações da *web*, entre as quais, podemos incluir os *i-docs*. Também amplia e provoca novas inflexões nas fronteiras porosas entre a ficção e não-ficção que sempre apresentaram algum grau de tensão no documentário, desde que Flaherty propôs a assimilação dos códigos do cinema clássico narrativo no gênero. É neste ponto que

encontramos novamente uma repercussão sobre a familiaridade em relação aos códigos midiáticos de fabricação da imagem, que apontamos no i-doc *The Are You Happy? Project*.

Há uma consideração compartilhada e habitual sobre o aspecto artificial dos relatos de si nas redes. As manifestações autobiográficas virtuais costumam ser estilizadas e construídas como se os usuários fossem personagens diante da câmera. Conforme vimos, a autofabulação e a produção da própria imagem, a partir de expectativas imagéticas criadas pelo cinema, são componentes comuns destas práticas e das explorações, no campo do documentário, iniciadas no *cinéma vérité* e desenvolvidas nos documentários performáticos. No entanto, é preciso reconhecer a perícia estética e competência midiática que os usuários adquiriram e que se generalizou no uso das redes sociais. Algo muda quando estas práticas ganham constância e visibilidade no cotidiano contemporâneo através das mídias digitais. Neste sentido, a publicação na internet não é mero detalhe, mas parte constitutiva destes relatos e imagens. A autoconstrução de si como personagem, a um só tempo, real e ficcionalizado, ganha forma na administração das táticas audiovisuais e interativas para gerenciar a própria exposição aos olhares alheios. A visibilidade e a conexão constituem dois vetores fundamentais para a emergência destes modos de ser e na construção destes relatos autobiográficos.

Também podemos analisar que na migração do sujeito do gênero autobiográfico, tradicionalmente dedicado à vida de figuras ilustres, para o cotidiano do “homem comum”, a expressão das vidas do dia-a-dia herdou os contornos midiáticos dos contextos estelares. Neste sentido, é notável a vizinhança das imagens dos usuários “comuns” com as de duas “celebridades” na interface de submissões do i-doc *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet* (figura 15). Os relatos da atriz Emma Watson e de Edward Snowden (a “personalidade” citada no convite do realizador para o i-doc), convivem com a de qualquer participante eventual na mesma interface, indicando uma penetração mútua destes contextos cotidianos e midiáticos no espaço e uso de códigos de produção da imagem.

Em face a reformulação destas práticas de mídia, o aspecto com mais consequências para nós é uma espécie de torção que o estatuto de autenticidade parece sofrer em relação às experiências antecessoras de valorização da subjetividade colocadas pelo documentário audiovisual. Conforme vimos, a adoção assumida de aspectos subjetivos no documentário veio problematizar as leituras objetivas do mundo e acrescentar camadas de percepção à realidade que ganha forma na representação. Porém, elas não propõem encontrar um lugar mais *real*, mas abraçar a ambiguidade e complexidade que se instala neste tipo de construção de conhecimento. Os relatos íntimos profícuos na *web*, por sua vez, articulam uma forma peculiar de realismo que se dirige para a subjetividade midiaticizada do usuário e exige fatos

vivenciados pelo *eu* que assina a história. Esta demanda por uma ancoragem na vida *real* do usuário como fator de legitimidade é o ponto de inflexão que acusamos e que se sobressai no regime de autenticidade acionado pelos i-docs.

Um dos fatores desta reformulação é o próprio suporte da mídia digital. À materialidade do grão da imagem cinematográfica que apontava para um referente do mundo factual, opõe-se o caráter intangível dos meios digitais. Ainda que estejamos cientes das peças de *hardware* que lhes dá sustentação – e que afirmarão toda sua materialidade no momento, cada vez mais curto, de seu descarte –, a experiência diante destes artefatos é marcada por uma atmosfera etérea em que signos parecem se propagar no ar para se converterem em pixels luminosos. Esta carência de consistência é amplificada pela gigantesca capacidade de reprodução de imagens no meio digital, que promovem um ambiente midiaticamente saturado e sujeito à rápida obsolescência. Como analisamos, a montagem algorítmica do i-doc *remake* de *Um homem com uma câmera* torna visível, pela sua atualização diária, a profusão, e decorrente efemeridade, das imagens produzidas pelos usuários na mídia digital.

Diante desta configuração, informada pelas técnicas e práticas correntes no meio, Sibilia (2016) especula se os relatos autobiográficos que proliferam nas redes não guardariam uma potência aurática latente, na medida em que apontam para um remetente singular da vida real. Um dos aspectos que caracterizam a aura, segundo o conceito de Walter Benjamin, é a autenticidade da obra nos termos de sua originalidade física. É o *aqui agora* da obra de arte, sua existência única que contrasta com a existência serial da era da reproduzibilidade técnica. Com a irrupção das tecnologias digitais, a noção se complica ainda mais do que Benjamin analisara em relação aos meios analógicos. Não se trata apenas de uma capacidade reprodutiva que o filósofo jamais teria sonhado; nas mídias digitais, conforme frisa Manovich (2001, p. 36), os objetos não são fixos. Em função do princípio de variabilidade, eles podem existir em versões diferentes, potencialmente infinitas. Assim, a mutabilidade dita a lógica das mídias digitais e as diferencia das anteriores, que tinham como fundamento a fixação de uma composição particular numa determinada matriz capaz de gerar cópias idênticas. Nas mídias digitais, no lugar de cópias novas, tratam-se de diferentes versões que podem ser constantemente editadas.

Em meio à quantidade excepcional de imagens e informações que inundam nossa paisagem comunicacional e sua falta de fixidez, as noções de realidade e verdade objetivas, outrora mais sólidas, foram estremecidas. “A realidade parece ter perdido sua potência legitimadora, o *real* já não é mais autoevidente e a sua consistência é permanentemente contestada e colocada em questão” (SIBILIA, 2016, p. 250). Diante desta fragilização da

evidência, as autobiografias, por sua ancoragem na singularidade do vivido, seriam o gênero que poderia guardar algo desta autenticidade ou, ao menos, um desejo de recuperá-la. Portanto, seguindo este raciocínio, nas redes, a aura se desloca dos objetos para sua referência a um remetente fundado em um indivíduo real, cujo relatos são considerados verídicos.

Este deslocamento da aura em direção aos relatos autobiográficos que fervilham nas redes, nos oferece uma interpretação para a declaração de Aston e Gaudenzi que valoriza e emergência da verdade nos documentários interativos “dentro das ações e decisões do usuário/participante”. Embora nem todos os i-docs coloquem à ênfase da participação do espectador-usuário na intimidade, segundo a tese que sustenta a proposição de Sibilia, é a solicitação de seu *feedback* – seja na articulação da narrativa disposta na interface ou na produção das imagens e relatos que a compõe – que dá legitimidade e sustentação para a composição documental do artefato. Também é preciso considerar o efeito da cultura de interação e recepção que se configurou nas redes sociais, trazendo a naturalizando os agenciamentos das plataformas e os usos de códigos midiáticos na produção das próprias imagens. Portanto, o documentário interativo não *encontrou* o lugar de verdade do espectador-usuário, mas o *investiu* de autenticidade e autoridade, em consonância com as práticas que vigoram na *web* e lhes conferem credibilidade em um mundo de saturação midiática.

Recapitulando e arriscando algumas generalizações, nota-se nos dois *remakes* a transferência, em direção ao espectador-usuário, das instâncias criativas e de aferição da verdade do documentário. Em *Man with a Movie Camera: The Global Remake*, a convocação do olhar subjetivo da audiência é o próprio motor do i-doc e contrasta com o viés científico do “cine-olho” proposto no filme original. Já *The Are You Happy? Project*, ao emular a proposta de *Crônica de um verão*, realoca no espectador-usuário o papel que o ator social desempenhava para a emergência da verdade no filme e de Rouch e Morin. De maneiras singulares, os dois i-docs convocam a atual carga legitimadora do olhar do espectador-usuário e, assim, espelham outras manifestações vigentes nas redes informáticas.

A montagem cinematográfica, que por tradição é o lugar de articulação do olhar do realizador, perde relevância nesta configuração e é substituída pelas propostas de composição da interface e lógicas de interação, oferecendo um lugar de mediação alternativo ao estabelecido no gênero. Na releitura de Vertov, sobressai-se a decomposição do filme original em uma base de dados e a montagem decorrente, tão automática, quanto volátil na sua atualização periódica. No i-doc inspirado no *cinéma vérité*, à exceção de sua abertura, a interface e lógica interativa não se destaca, seguindo em grande parte as convenções e princípios de usabilidade

de um *site* padrão. Apesar das chaves de leitura oferecidas pela apresentação da proposta, as contribuições dos participantes são apresentadas como uma simples coletânea e, desta forma, a interface sublinha no seu design a ação do espectador-usuário no manuseio do arquivo que a compõe.

Esta remodulação do lugar de autenticidade do documentário na direção do espectador-usuário é mais eloquente na medida em que os dois *remakes* interativos que analisamos retomam filmes em que a ação do documentarista é inventiva, mas que não motivam uma atuação das realizadoras dos i-docs nos mesmos termos. Pelo contrário, estas apresentam-se deflacionadas na propostas e configurações da interface – uma montagem automática e uma coletânea. Em termos gerais, ambos os i-docs, embora não explicitem, parecem filiar-se ao filme-dispositivo, uma vez que introduzem linhas ativadoras que forçam os movimentos que serão documentados. No filme-dispositivo a ação dos atores sociais é que costuma ser sublinhada, de maneira a colocar em xeque a autoridade do realizador; no documentário interativo, o alvo, é claro, passa a ser o espectador-usuário que é convidado a participar na plataforma digital.

O documentário audiovisual tem articulado diferentes lugares de conhecimento e autenticidade em sua tarefa de representar o mundo social histórico. O documentário *kinok*, o *cinéma vérité*, o cinema direto, os modos de representação expositivo, reflexivo e performático, além do filme-dispositivo, que convocamos para esta análise comparada, indicam a variedade de abordagens sem, no entanto, encerrar todas as possibilidades alçadas pelo documentário no território do cinema. Dialogando com algumas destas propostas, contrastando com outras e profundamente conectado com as práticas que vigoram na mídia digital, o documentário interativo indica mais um caminho. Nele, o espectador-usuário é investido da autenticidade que deve informar o gênero. Se podemos propor uma imagem para a reformulação, a janela aberta para o mundo, que tem tradicionalmente servido para representar a característica referencial do documentário canônico, parece dar lugar às interfaces (globais) abertas para as “janelas” – metafóricas, mas também literais – do usuário.

Para concluirmos, consideremos que o documentário é uma prática que procura tornar aspectos do mundo histórico visíveis e analisáveis. Neste seguimento, conforme afirma Salles (2005), todo filme, de qualquer gênero, pode prover um testemunho do nosso mundo, ao mostrar a representação como documentação do próprio fazer artístico que articula. Algumas destas manifestações podem estar mais sintonizadas com as formas hegemônicas de produzir e pensar o mundo, conforme a época. Sibilia (2016) considera que atualmente é possível aprender mais acerca de como vivemos observando os ambientes onde transcorrem os vídeos

exibidos no YouTube do que lendo romances ou indo ao cinema. Gaudenzi (2012), ecoando esta percepção, avalia que o YouTube poderia ser pensado como um enorme documentário interativo participativo.

Estas considerações denunciam um deslocamento nos códigos do realismo midiático com o qual o i-doc se identifica. Desta forma, defendemos que os documentários interativos não encontraram uma técnica melhor para acessar o *real* ou chegaram ao fim de uma busca empreendida pelos seus aparentados analógicos, como sugerem algumas das declarações citadas de Aston, Gaudenzi e Thalhoffer sobre as vantagens da mídia interativa na construção do documentário. Porém, nesta perspectiva que apontamos, podemos abrir uma concessão e indicar que os i-docs, em sua própria configuração e valorização do usuário como vetor de autenticidade, apontam para formas vigentes de se pensar a verdade e o *real* em um mundo altamente conectado.



## 2 HELLO WORLD!

### Reformulações narrativas no i-doc

*Hello World!* é o nome de um célebre teste de programação, cuja função é realizar uma operação muito elementar: através de algumas linhas de código escrever a frase – *Hello World!* – em um dispositivo de saída. Sendo um teste, é executado em diversas linguagens<sup>37</sup> e costuma figurar como o primeiro exercício para quem experimenta os passos inaugurais no aprendizado de programação. Escritos da forma mais minimalista possível, estes programação de verificação, quando em sua utilização pedagógica, parecem encobrir um “truque” e colocam o iniciante diante de uma espécie de aura, a um só tempo, científica e mágica, da conexão de um comando *input* e sua resposta *output*. A frase sugestiva simbolicamente indica um aceno e a passagem encantada entre os mundos virtual e físico.

Este exibicionismo das propriedades interativas, cuja função parece ser destacadamente fática, pode soar um pouco ingênuo atualmente, dada a expansão das mídias digitais no cotidiano contemporâneo e os decorrentes processos de normatização e banalização dos seus principais recursos. Entretanto, esta aparente gratuidade da exibição de propriedades da mídia digital e seu efeito de deslumbramento são características que obstinadamente aparecem e reaparecem – em recursos mais sofisticados, certamente – animando as interfaces interativas.

Muitos manuais de design de interação, contudo, parecem traçar uma batalha contra essas ocorrências exuberantes e recalcitrantes das mídias digitais. Via de regra, o programa atual desses tutoriais orienta-se em direção a uma “neutralidade” estética, tendo como objetivo uma mediação suave na interação homem-máquina (HCI) ou, idealmente, na interação homem-homem via máquina, dado o destaque da modalidade *comunicação mediada por computador* (CMC) nos estudos da área e da ênfase dialógica na interação e inserção do usuário como colaborador que vigora nas plataformas mais populares de nosso tempo, como as redes sociais.

A norma número 8, das *10 heurísticas de usabilidade para o design de interface*, de Jacob Nielsen (1995), para citar um exemplo, recomenda a adoção de “estética e design minimalistas” nas interfaces interativas. “Interfaces não devem conter informação irrelevante

---

<sup>37</sup> O primeiro teste *Hello World!* de que se tem conhecimento foi implementado na linguagem B e registrado no livro *A Tutorial Introduction to the Language B* (Brian W. Kernighan, 1972). Uma compilação de 517 programas do tipo é oferecida pela biblioteca virtual *The Hello World Collection* (<https://helloworldcollection.github.io/>).

ou raramente necessária”, postula o autor. A defesa é fundamentada no fato deste partido estético ser mais eficiente para atingir as metas de usabilidade, afinal, “cada unidade de informação extra compete com as unidades de informação relevante e diminui sua relativa visibilidade” (NIELSEN, 1995). Comentando este postulado de Nielsen, Diana Fournier (2016), considera que “estética e design não é um ‘plus’, faz parte do conjunto que gera a experiência e é de máxima importância estar alinhada com todo o restante do produto/serviço/sistema”. A partir desta afirmação, ela recomenda não usar desnecessariamente excessos de cores e elementos visuais que confundam o usuário; optar por um *layout* mais limpo, com diálogos de fácil entendimento e que apareçam em momentos necessários. As indicações da apostila *UX e usabilidade aplicados em mobile e web* (sem data), do curso de Tecnologia da Informação Caelum, são ainda mais eloquentes: “Na medida do possível, mantenha um estilo conservador. Pixels são preciosos.” Ou ainda: “Interfaces do usuário incríveis devem ser quase invisíveis”.

Esta prescrição do “mínimo necessário” também está na raiz de um conceito comumente descrito, conforme Victor Kaptelinin (s.d.), como um princípio básico do design de interação: a *affordance*. O conceito, apropriado por Donald Norman (1988) para a área do design, é originário da psicologia ecológica e proposto por James Gibson (1979) para designar as possibilidades de ação oferecidas pelo meio ambiente. No design de interação, *affordance* é nome dado às pistas visuais que devem auxiliar no reconhecimento de uma determinada usabilidade da interface. Por exemplo, as sombras em botões para indicar possibilidade de clicar ou o cursor que pisca intermitente nessas linhas que escrevo, assim que interrompo a ação no meu editor de texto digital, convidando a continuar de onde parei. Nas palavras de Norman:

o termo *affordance* refere-se às propriedades percebidas e reais da coisa, principalmente aquelas propriedades fundamentais que determinam exatamente como a coisa poderia possivelmente ser usada. (...) *Affordances* fornecem pistas fortes para as operações das coisas. Portas são para empurrar. Maçanetas são para virar. Aberturas são para inserir coisas. Bolas são para jogar ou quicar. Quando as *affordances* são aproveitadas, o usuário sabe o que fazer apenas olhando (NORMAN, 1988, p. 9).

Embora as concepções de Norman e Gibson tenham algumas divergências conceituais<sup>38</sup>, ambos acordam que quando as possibilidades do ambiente e suas pistas visuais

---

<sup>38</sup> Segundo Norman, quando propriedades percebidas e efetivas se combinam, uma *affordance* emerge como uma relação que envolve o objeto e o indivíduo que interage. No entendimento de Gibson, *affordance* é uma possibilidade de ação disponível no ambiente para um ser vivo, a despeito desta ser perceptível ou não. O

se conjugam, um estado de “percepção direta” é alcançado. Como percepção direta, Gibson entende que a informação recebida por nossos receptores sensoriais nesta dada situação é suficiente para o entendimento da *affordance*. Esta operação baseia-se, segundo o psicólogo, na teoria da mutualidade animal-ambiente, que postula um acoplamento entre a anatomia e comportamento do animal (humanos inclusos) e a estrutura dos ambientes, implicando um agenciamento em que não há necessidade de representações. Desta forma, o psicólogo formulou uma alternativa anti-representacional da teoria da percepção, opondo-se à psicologia cognitiva tradicional, na qual o mecanismo perceptivo é comumente abordado como um processo de desenvolvimento de representações pelas quais os dados sensoriais são interpretados. Com esta categoria perceptiva exterior ao terreno da cultura, Gibson propôs uma teoria segundo a qual é possível detectar de forma rápida e eficiente aspectos de importância crítica do meio ambiente.

Tal possibilidade motivou a introdução do conceito no campo do design, conforme afirma Kaptelinin, no verbete *affordance* da *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction* (s.d.), indo ao encontro da preocupação da área em tornar os usos dos produtos imediatamente “óbvios”: “para os designers de tecnologias interativas, o conceito significou a promessa de explorar o poder da percepção de modo a fazer as coisas do dia-a-dia mais intuitivas e fáceis de usar”. O conceito, entretanto, é alvo de controvérsias e mesmo seu proponente, Donald Norman, considera que, embora um estado de pronta percepção seja um objetivo largamente perseguido pelos designers de interação, a interpretação da *affordance* é dependente da cultura, de um conhecimento prévio ou das expectativas do indivíduo. O autor aponta os constrangimentos físicos como “recursos reais” para atingir o propósito, mas pondera que estes também estão intimamente ligados ao discernimento lógico e a convenções compartilhadas por um grupo social. A apropriação do conceito, entretanto, dá lastro para a busca de um desenho de interface que seja transparente, ou que assim o pareça, de maneira a facilitar e otimizar a usabilidade.

É impossível não notar o quanto as prescrições supracitadas – tanto da utilização do conceito de *affordance*, como a adoção de uma estética minimalista no desenho de interação – repetem uma atitude que ronda a história do design ao apostar na diminuição dos aspectos explicitamente expressivos e retóricos do projeto, potencialmente distrativos, em nome da eficiência de uso. Reverberando ecos que vão da valorização do conteúdo em relação ao

---

conceito gibsoniano é independente da informação, que pode, inclusive, estar oculta ou indisponível (KAPTELININ, sem data).

continente, implícita no paradigma tipográfico do “cálice de cristal”<sup>39</sup> de Beatrice Warde (1930), aos ditames funcionalistas da completa adesão da forma à função<sup>40</sup>, os princípios da transparência apresentam-se como balizas persistentes de referência projetual. Nesta perspectiva, aponta Galloway, os dispositivos “conseguem mais, quanto menos fazem”, pois quanto mais se “apagam os vestígios de seu próprio funcionamento (entregando efetivamente a coisa representada além), mais conseguem seu mandato funcional” (2012, p. 25). O regime é atualizado nos termos e propósitos de nossos tempos e das tecnologias agora engendradas, tendo como alvo a busca da eficiência na inserção do usuário na interface interativa.

O aspecto utilitário desta proposta de desenho de interface não escapou a alguns estudiosos das narrativas interativas tanto na ficção quanto no documentário. Em oposição, Janet Murray e Siobhan O’Flynn, por exemplo, destacam a importância do prazer e do encantamento no agenciamento desses artefatos. Mas as duas autoras também defendem que o investimento na cooptação afetiva do espectador-usuário esteja a serviço das narrativas que engendram. Nas críticas às narrativas interativas-imersivas dos anos 1990 presentes na obra de referência *Hamlet no Holodeck* (2003), Murray repetidamente se coloca o problema de como fornecer agência ao usuário de forma prazerosa, sem comprometer a manutenção da ilusão. O’Flynn (2012), por sua vez, retoma Murray na sua análise sobre documentários interativos, para apontar que o prazer é um “aspecto do design da experiência que compensa e equilibra o que pode ser um conteúdo desafiador e/ou angustiante” (p. 146).

Ao vincular o prazer destas experiências à sua economia narrativa, as autoras evocam outra dicotomia entre a transparência e o excesso, agora no campo cinematográfico, e levantam o problema de conciliar a interação com o regime imersivo desenvolvido pelo cinema hegemônico. Isso ocorre porque o paradigma da transparência no cinema está

<sup>39</sup> A tipógrafa Beatrice Warde (1956) estabeleceu que a tipografia de livros devia ser um recipiente transparente, qual taça de cristal que permite ver, sem ruídos, seu conteúdo. Isto significa que, apelando às convenções do livro, seu design deve parecer neutro e atemporal, em vez de refletir o conteúdo com elementos de design. Enfatizando o sentido desta proposição, Hendel observa que “quando aceitamos a ideia de que o importante no livro é o significado das palavras (...), isso se deve à própria invisibilidade do design” (2006, p. 1). No entanto, é preciso considerar que o modelo do “livro simples” é anterior ao paradigma de Warde e baseado em questões econômicas oriundas da passagem da produção artesanal para a industrial na confecção editorial. O uso de capitulares decoradas e outros ornamentos da tradição do livro é comprometido com a produção seriada e, no bojo desta mudança, também decai sua valorização estética e seu efeito de deslumbramento (CAMARGO, 2016).

<sup>40</sup> Eternizada no *slogan* “a forma segue a função”, de Lois Sullivan, “a boa forma seria aquela que conseguisse externar, de modo feliz e harmônico, seu significado interior” (CARDOSO, 2013, p. 33). Identificado como o design canônico em boa parte do século xx, esta proposta segue mobilizando adesões, patente na citada defesa de Fournier de um design de interação que não seja um “*plus*” no projeto, assim como críticas. Rafael Cardoso (2013) aponta que a discussão sobre a funcionalidade no século XX partiu da premissa de que se pode examinar este conceito pelo olhar. Contudo, os propósitos que ganham forma no design não são a-históricos, comprometendo sua pretensão de universalidade na adequação forma-função. “As formas dos artefatos não possuem um significado fixo, mas são expressivas de um processo de significação – ou seja, a troca entre aquilo que está embutido em sua materialidade e aquilo que pode ser apreendido delas por nossa experiência” (p. 36).

vinculado à construção de uma narrativa de absorção diegética. A diegese, conforme explica Christian Metz, é “a instância representada no filme, ou seja, o conjunto de denotação fílmica: a própria narrativa, mas também o tempo e o espaço ficcionais implicados por meio da narrativa” (apud AUMONT e MARIE, 2016). Em resumo, trata-se do “mundo” da representação. Segundo o paradigma da transparência do cinema clássico narrativo, este mundo, conquanto fabricado para o filme e pelo filme, é exibido como se tivesse uma existência independente da câmera, cuja lente permite ao espectador uma espécie de ingresso privilegiado e invisível a este universo.

Este paradigma se consolidou a partir de um corpo de regras que foi paulatinamente sendo convencionado. Neste, a montagem foi articulada de maneira a promover a ilusão de um *continuum* espaço-temporal e integrar o olhar do espectador como ponto de referência do espaço cênico, possibilitando o regime de imersão diegética, que caracteriza o cinema clássico narrativo. Operando pela manutenção da integridade do fato representado, as normas de continuidade (ou *raccord*) implantaram um sistema para que a combinação das unidades discretas que formam um filme – os planos – resulte em uma sequência fluente de imagens, tendente a dissolver a “descontinuidade visual elementar” da montagem cinematográfica, porque visualmente pertencem a um mesmo tempo e lugar. A aplicação destas regras também orienta a direção dos olhares e pontos de vista dos atores, importantes coordenadas para a localização do espectador na trama, em termos de denotação de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de integridade (XAVIER, 2005).

Além disso, a montagem do cinema clássico atua pela manipulação do interesse do espectador em função das relações lógicas da narrativa, presas ao desenvolvimento dos fatos, e da manutenção do envolvimento no nível psicológico (na construção dos conflitos, suspense, etc), conferindo coesão ao conjunto e estabelecendo a unidade desejada. Conforme assinala Xavier (2005), a consolidação destes princípios de representação inscreve o cinema na tradição de uma literatura e de um teatro realistas do século XIX, preocupados com o coeficiente de realidade na composição do imaginário.

Entretanto, conforme já anunciamos, há uma contradição estrutural para atender concomitantemente aos regimes de transparência das duas áreas envolvidas no nosso objeto de estudo, na medida em que, ao requisitar a interação do espectador-usuário, os documentários interativos tendem a promover uma ruptura da diegese. Explorando as potencialidades da mídia digital, as remodulações narrativas propostas pelos i-docs indicam uma mudança na ordem da representação a partir da apresentação de um conteúdo fragmentando de modo a permitir a participação do espectador-usuário; enquanto, para o

cinema clássico narrativo, é fundamental a manutenção de uma continuidade de tempo e homogeneidade de espaço.

Lidar com este impasse entre o regime imersivo transparente do cinema e a experiência interativa é uma questão de ordem projetual premente nestes artefatos. Se, como apontamos no capítulo 1, o apelo a convenções da *web* pode colaborar para invisibilizar os efeitos de enunciação na agência proposta pelo i-doc, de outro lado, observamos, com recorrência, i-docs que se valem de uma estratégia oposta, fazendo alarde da novidade que instauram na sua reformulação narrativa. Nestas propostas, o emprego de recursos interativos sugere mais um “maravilhamento” diante do aparato – ecoando um reminiscente “efeito *Hello World!*” – do que subserviência à economia narrativa ou aos imperativos de um padrão utilitário da experiência do usuário, correspondentes às prescrições que citamos. Isto ocorre amiúde em interfaces de abertura de i-docs, que, em sua atribuição de introdução ao artefato, sugerem o objetivo de capturar a atenção do espectador-usuário. Também é comum nos i-docs que investem na lógica interativa de navegação pelo conteúdo – os i-docs hipertextuais, na taxonomia de Gaudenzi (2013) –, nos quais sobressai o poder de decisão do espectador-usuário na ordenação das unidades dadas de forma fragmentada. Nestes i-docs, a própria entrada do espectador-usuário como medida da narrativa tende a ser espetacularizada, indo na direção contrária dos esforços de normatização e domesticação de expedientes exibicionistas do meio.

Recusando a ideia de que tais ocorrências sejam deficiências de projeto que precisam ser arregimentadas dentro das lógicas de discursos de transparência das áreas envolvidas no documentário interativo, propomos pensá-los em seu próprio regime retórico, tomando emprestado o conceito de *atração* de Tom Gunning (1990). O conceito de Gunning foi cunhado, precisamente, para abordar as heterogeneidades do endereçamento ao público do cinema então emergente na virada do século XIX para o século XX – o *Cinema de Atrações*, na terminologia proposta – em relação ao cinema narrativo que se tornaria dominante posteriormente. Com esta perspectiva informada pela história cultural do cinema, Gunning propôs uma leitura alternativa para o Primeiro Cinema (outro nome que o cinema deste primeiro período recebe), que em geral era teorizado sob a hegemonia dos filmes narrativos. “Embora não seja um ponto de vista de todo equivocado”, afirma o autor, “é parcial e potencialmente distorce o trabalho dos realizadores e as forças que davam forma ao cinema pré 1906” (GUNNING, 1995, p. 64).

O *Cinema de Atrações*, segundo Gunning, evocava o poder do cinema de tornar as imagens visíveis. Diferentemente do cinema clássico narrativo, não se orientava por uma

gramática da representação realista e do encerramento diegético; pelo contrário, não escondia suas marcas de enunciação e “exibia sua visibilidade, desejando romper um mundo ficcional encapsulado por uma chance de solicitar a atenção do espectador.” (GUNNING, 1990, p.64). Este tipo de interpelação ao espectador podia ser literal. Informados pelos códigos de atuação de um teatro popular do século XIX, onde os atores usavam gestos estilizados e afetados, sempre de frente ao público e dirigindo-se a ele, os personagens dos primeiros filmes olhavam diretamente para a câmera e não exibiam pudores em gesticular para o espectador. Esta confrontação direta do ator assinala uma diferença marcante na relação com o espectador, em franca oposição à convenção da quarta parede que, mais tarde, interditaria estes olhares e gestos, a fim de garantir a separação dos espaços diegético e de exibição do filme. Tratava-se um cinema exibicionista e não *voyeurista* (conforme Metz classificou o cinema clássico narrativo).

Os modos de exibição no Primeiro Cinema também refletem sua falta de preocupação com a criação de um mundo narrativo autossuficiente atrás da tela. O principal lugar de exibição destes filmes eram os teatros de *vaudeville*, cujos espetáculos eram compostos por uma série de atos curtos, encenados em sequência e sem conexão narrativa entre si. Inseridos nestes espaços, os primeiros filmes também se constituíam como atrações autônomas, geralmente compostas em um único plano. Tratavam-se de *gags* burlescas, “vistas” (trechos de registros não-ficcionais), lutas de boxe, apresentações de bailarinas ou animais amestrados, quadros vivos sobre temas religiosos e filmagens dos próprios números encenados nos *vaudevilles*. A montagem, quando ocorria, estava a serviço do espetáculo e não da narrativa. Sua forma mais popular eram as trucagens, aplicadas a números mágicos, que promoviam transformações fantásticas na imagem e não elipses temporais, como convencionado no cinema clássico.

A utilização do conceito é convidativa para a análise dos i-docs, uma vez que indica uma relação diferenciada em relação à construção diegética clássica, apresentando pontos de contato com as narrativas interativas, além de descrever um tipo de abordagem do público pelo excesso e exibicionismo, cuja persistência vai além de um período específico da história do cinema. Gunning aponta que mesmo após a normatização do cinema em sua forma hegemônica, o regime de atração permaneceu como uma parte essencial do cinema popular e não é necessariamente oposto à fascinação narrativa que se estabeleceu pós Griffith<sup>41</sup>. “O

---

<sup>41</sup> David W. Griffith foi um cineasta estadunidense que sintetizou as invenções coletivas e progressivas da linguagem cinematográfica na direção de sua conformação diegética clássica. Seu controverso filme *O nascimento de uma nação* (1915) é frequentemente apontado como a obra que dá corpo a esta sistematização,

Cinema de Atrações não desaparece com o domínio da narrativa, mas permanece subjacente, dentro de certas práticas de vanguarda e como componente de filmes narrativos, mais evidente em alguns gêneros (como o musical) do que outros.” (1990, p. 64). Além disso, Jonathan Crary (2013) atribui a permanência deste regime à produção de propostas estéticas que dão suporte à inserção de inovações tecnológicas, dando um contorno expressivo aos discursos da novidade que as acompanham e que não são uma exceção em relação aos i-docs.

Havia, efetivamente, um forte apelo tecnológico no Cinema de Atrações. Concebido menos como um meio de contar histórias do que para apresentar séries de vistas e truques para uma audiência fascinada pelo seu poder ilusionista, o assunto principal desta forma de cinema, afirma Gunning, era a sua “própria habilidade de mostrar alguma coisa” (1990, p. 65). “De preferência, uma coisa em movimento” (COSTA, 1995, p.73), tal qual a locomotiva da sessão inaugural de *A chegada do trem na estação* (1885), dos irmãos Lumière, para citar um exemplo de não-ficção. Tanto a capacidade da câmera de captar o movimento das coisas era uma atração, quanto seus próprios movimentos, exibidos como uma espécie de mostruário das habilidades técnicas da máquina. Em uma época marcada pelo surgimento de formas de entretenimento da cultura de massa da modernidade – como o diorama, o panorama e o estereoscópio – o cinema emergiu como mais uma atração entre outras novidades que eram exibidas nos espaços das exposições universais e das feiras de curiosidades na virada dos séculos XIX e XX. Conforme Gunning apontou, “as primeiras audiências iam às exhibições para ver a demonstração de máquinas (a mais nova maravilha tecnológica...), mais do que para ver filmes” (1990, p.66).

Este deslumbramento tecnológico reverbera nesta virada de século mais recente diante do novo aparato da vez. Flávia Cesarino Costa (1995) não deixa de apontar, em seu estudo sobre o Primeiro Cinema, um paralelo entre a exploração da atração da imagem animada pelo meio cinematográfico e pela simulação de movimento via computação gráfica. Murray vai mais longe e declara que “o próprio computador é um objeto encantado” (2003, p. 102). Este encantamento, aponta a autora, deriva da qualidade procedimental do meio, que permite a execução de regras algorítmicas. Em função destas regras programadas, o computador pode reagir aos estímulos humanos – *inputs* na máquina –, permitindo a construção da participação do usuário de modo que sinta a máquina como uma entidade viva. Com esta qualidade, as

---

embora seja criticado pelas implicações racistas de sua narrativa. Pela articulação que operou entre elementos de linguagem (o *close*, o *traveling*, a montagem paralela) e o drama proposto pela narrativa, Griffith frequentemente é apontado como o pai da gramática cinematográfica. Embora a qualificação omita os créditos de vários cineastas que colaboraram para a formação do vocabulário do meio cinematográfico, como Edwin S. Porter, para citar um realizador proeminente, o cinema griffithiano ficou conhecido como um marco da transição do *Cinema de Atrações* para o cinema narrativo clássico, que ocorre durante o período 1906-1908 até 1913-1915.



mídias digitais também podem representar comportamentos realistas avaliando sequências de causa e efeito e simulando fenômenos do mundo real. Além disso, as possibilidades de manipulação da imagem digital por si só podem ser apresentadas como um partido estético, ainda que estas operações sejam paulatinamente convencionadas e naturalizadas.

Nos documentários interativos, acusamos que o regime de atração se revela pelo exibicionismo de recursos interativos na sua capacidade de transformação e reação a comandos do espectador-usuário, colocando em evidência uma dimensão “mágica” do aparato e valorizando a novidade tecnológica que instauram. A partir da espetacularização da relação *input-output* no artefato, marcam a entrada do participante na conformação da imagem, fazendo ressoar repetidamente o efeito de um primeiro *Hello World!*. Carregam assim um sentido de imagem que não é mais dada ao olhar, mas que está aberta à manipulação do participante.

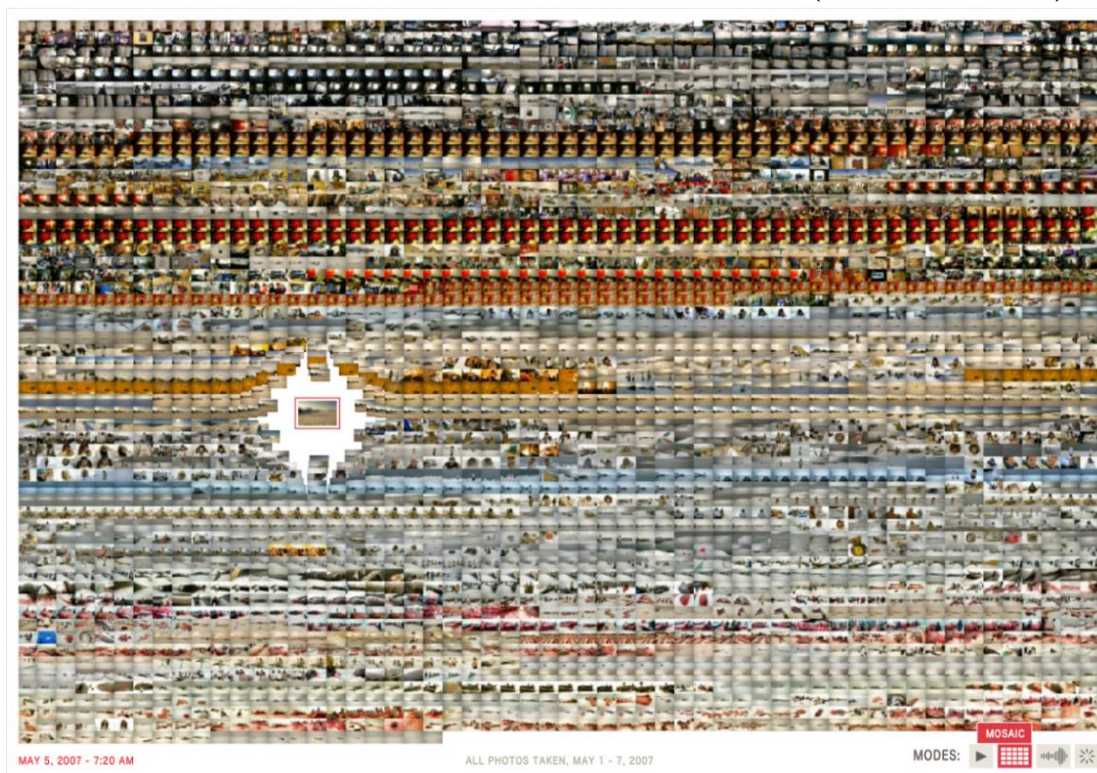
Este efeito estético é eloquente nas interfaces de abertura de dois i-docs de Jonathan Harris – *The Whale Hunt* (2007) e *I Love Your Work* (2013) –, que investem na espetacularização da agência do usuário em relação aos conteúdos reunidos para formar o aparato. Ambos os i-docs, inclusive, possuem, cada um, três interfaces de abertura à escolha do usuário, configurando um claro “excesso” em relação aos imperativos de uma economia narrativa. Mas as implicações da adoção do regime de atração nestes dois i-docs não se encerram nestas aberturas elaboradas. Conforme veremos, a conjugação desta estética com os temas abordados impele a uma comparação com o processo histórico de narrativização do cinema e podem tanto indicar as linhas de continuidade e descontinuidade em relação a referência, quanto as pedagogias e modos de ver que entram em pauta na conformação do novo gênero interativo.

Começamos pela interface “Mosaic” [Mosaico] de *The Whale Hunt*. Em uma tela composta por uma *grid* cronológica de *thumbnails* das imagens que compõem o i-doc, o cursor do mouse, conforme padronizado nas práticas que vigoram na internet, possui a propriedade de selecionar uma dessas imagens e permitir seu acesso através do *link* que representam. Contudo, esta propriedade é investida de um efeito espetacular pelo desenho do recurso *mouse hover*<sup>42</sup>: ao passar sobre a tela, o mouse isola a imagem imediatamente abaixo do ponteiro e espalha as adjacentes tornado explícita e eloquente a tarefa de seleção facultada pelo recurso (figura 16).

---

<sup>42</sup> *Mouse hover* é um elemento de controle gráfico que é ativado quando o usuário passa o ponteiro sobre uma área de disparo, geralmente com o *mouse*, mas também com outros dispositivos com a função “apontar”.

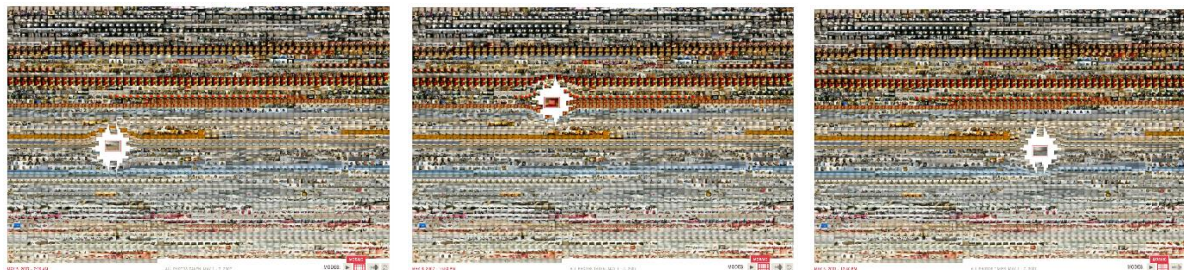
FIGURA 16 – interface de abertura “Mosaic” do i-doc *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)



FONTE: <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

Além disso, embora composta como uma interface para a escolha de um ponto de entrada para a visualização do documentário, esta eleição é basicamente aleatória. Os *thumbnails*, mesmo quando destacados, não são suficientemente visíveis para que a escolha tenha uma base acurada; basicamente formam um padrão cromático. Tampouco a informação de datação que aparece no rodapé da tela, correspondente à imagem em destaque, é significativa, posto que este é o primeiro contato com a narrativa. Em resumo, a interface não é “útil” no sentido de dar critérios de entrada relevantes para a experiência interativa. Em contrapartida, à medida que o mouse é movimentado, toda a tela ganha animação, deflagrando uma ondulação visual que é correspondente à manipulação do sistema pelo espectador-usuário (figura 17). Seu efeito fundamental é o de provocar a admiração. A lógica de funcionamento e principal função estética não oferecem, portanto, um modelo reconhecível de usabilidade ou um sentido de encadeamento narrativo; em vez disso, atuam pelo encantamento diante do desempenho técnico possibilitado pela tecnologia empregada e pela valorização da ação do espectador-usuário em relação ao aparato.

FIGURA 17 – simulação de movimentação do mouse na interface de *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)



FONTE: <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

A interface “Mosaic” também explicita a ambiguidade da construção temporal do documentário interativo ao apresentar os *thumbnails* de todas as imagens que compõe o i-doc dispostos em ordem cronológica, mas enfatizando a fragmentação deste *continuum* temporal pela possibilidade de várias entradas na narrativa. Esta dialética temporal torna-se mais eloquente, na medida em que o tema de *The Whale Hunt* evoca o do documentário que introduziu no gênero documentário as conquistas da articulação espaço-temporal desenvolvidas pelo cinema narrativo. Trata-se de *Nanook, o esquimó* (Robert Flaherty, 1922), que, conforme já afirmamos, ficou marcado na historiografia do documentário como seu primeiro protótipo, precisamente ao propor o uso de tais expedientes.

A coincidência temática entre os documentários é flagrante. Respeitada as diferenças entre os grupos retratados e a época de cada registro, ambos abordam aspectos da cultura esquimó: *Nanook* documenta a cultura da comunidade inuíte da Baía de Hudson, no Canadá, enquanto *The Whale Hunt* registra a jornada de caça às baleias dos esquimós inupiat que habitam o Alasca. As paisagens árticas e a coincidência de práticas dos modos de vida retratados convidam ao paralelo. Além disso, nas respectivas tramas, embora de maneira distintas, o clímax da narrativa está nas sequências que retratam uma caça – de foca, em *Nanook* (figura 18), e, evidentemente, de baleia em *The Whale Hunt* (figura 19). Pode-se considerar também que, para o espectador conhecedor da história do documentário, a eleição de tal tema para a apresentação de uma proposta experimental em um novo meio, sugere eloquentemente uma citação do filme que ficou conhecido como marco inaugural do gênero<sup>43</sup>. Em face disto, propomos pegar carona na citação e observarmos a discussão sobre a temporalidade narrativa que ela suscita.

<sup>43</sup> Embora esta seja a versão mais aceita a respeito da consolidação do documentário como gênero, alguns teóricos da área, como Erik Barnouw (1993), indicam os *cinejornais* como o divisor de águas que encerra o período Lumière e dá início à tradição dos documentários. Cinejornais eram programas de atualidades que se firmaram como complementos dos filmes de ficção de longa-metragem durante a institucionalização do cinema dentro da indústria do entretenimento. Silvio Da-Rin (2006) contesta esta versão, apontando que o cinejornal estabelecia um novo modelo comercial, porém não se configurava como uma nova proposta estética.



**FIGURA 18** – cena de caça em *Nanook, o esquimó* (Robert Flaherty, 1922)



**FIGURA 19** – cena de caça em *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)



FONTE: <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

A novidade radical que o filme de Flaherty instaurou foi uma articulação entre os filmes de viagem do primeiro período do cinema, também chamados *travelogues*, e os códigos narrativos do cinema de ficção que vinham se afirmando na época. Sem se identificar totalmente com nenhum dos dois modelos, *Nanook* propunha uma escritura fílmica própria, abrindo um novo campo de criação no campo da não-ficção cinematográfica.

Os *travelogues* eram uma modalidade de cinema não-ficcional, cuja origem remonta às palestras ilustradas com projeção de lanterna mágica. Estas palestras eram oferecidas por exploradores, encarados como uma preciosa fonte de informações, e atraíam uma elite letrada desejosa de ampliar seus conhecimentos sobre localidades desconhecidas e culturas exóticas no final do século XIX. No cinema, as “vistas” dos irmãos Lumière tiveram um papel fundamental para a popularidade do gênero. O cinematógrafo dos inventores franceses, ao contrário de outras máquinas da época, era um aparelho relativamente leve e portátil, independente de corrente elétrica e podia ser facilmente transportado mundo afora, contribuindo para saciar este apetite etnográfico. Com a crescente predominância das ficções no cinema, os filmes de viagem foram perdendo interesse do público e ficaram circunscritos a uma audiência de elite. O gênero acabou se cristalizando em um modo de representação que trazia o relato do explorador como elemento pivô de uma montagem descritiva de aspectos isolados da expedição.

Em coerência com a tradição dos *travelogues*, *Nanook* apresenta um recorte etnográfico. O filme, porém, não é centrado na figura do viajante, trazendo imagens ilustrativas para um relato em primeira pessoa. Pelo contrário, trata da vida da comunidade, enquanto o cineasta fica elidido, tal qual estava se convencendo com o narrador da ficção cinematográfica. Distante do matiz denotativo do modelo dos *travelogues*, o documentário coloca os fatos testemunhados em uma perspectiva dramática: constrói um personagem – Nanook e a família – e um antagonista – o meio natural hostil. Assim, Flaherty incorporou ao filme as conquistas então recentes da montagem clássica e inaugurou uma linguagem para o documentário que consistia em um desdobramento da sintaxe narrativa e extraía do próprio ambiente natural os elementos do drama. No lugar das cenas descritivas e independentes dos *travelogues*, *Nanook* trazia micronarrativas com o material documental, no qual os membros da comunidade encenavam diante da câmera seus gestos cotidianos. Com os recursos narrativos que permitiam a manipulação da dimensão espaço-temporal contínua e a identificação com o personagem, o documentarista podia conferir unidade à trama e

desenvolver situações emocionalmente densas, capturando o espectador e trazendo-o para dentro do imaginário do relato.

Na contramão da articulação que proporcionou um terreno próprio ao documentário e o separou dos registros cinematográficos de não-ficção do primeiro período do cinema, o i-doc *The Whale Hunt* investe em uma conformação temporal que se convencionou na sua própria mídia. A maioria dos i-docs, efetivamente, não tem início, meio e fim como uma condição de sua forma narrativa. Quando se apresentam neste fluxo, sua interrupção está a um clique e devidamente autorizada por alguma ferramenta disposta na interface para este uso. Em geral, organizam-se a partir de fragmentos a serem associados dentro de uma temporalidade variável, uma vez que sua articulação está implicada no tempo de acesso e atividade de cada espectador-usuário. Podem ser assistidos e explorados diversas vezes a partir de diferentes tópicos e sua narrativa pode estar aberta ou fechada, permitindo acréscimo de conteúdo quando aberta.

É este predicado que motiva a caracterização das narrativas interativas como não-lineares. A qualificação, conforme apontamos anteriormente no capítulo 1, levanta algumas questões, uma vez que o termo linearidade, dentro do campo do cinema, designa o tipo de montagem típico do cinema clássico narrativo (um tipo de montagem que, guardada as diferenças próprias aos regimes realistas do gênero, Flaherty adota em seu filme). Tal classificação pode induzir a uma questão valorativa, influenciada pela crítica do dispositivo cinematográfico na sua conformação ilusionista, na qual o i-doc é apresentado como um melhoramento ao supostamente apontar para uma alternativa narrativa longe de modelos aristotélicos de coerência e de relações de causalidade.

Contudo, além do da temporalidade do *Cinema de Atrações*, o campo cinematográfico está cheio de exemplos que colocam este pressuposto sob suspeita e pressionam as fronteiras das convenções, incluindo recursos bastante usuais, como o *flashback*, que subverte a tão citada ordenação começo-meio-fim do enredo aristotélico, ao inserir fora do sequenciamento linear trechos de um tempo passado em relação à trama que se desenrola. Algumas destas rupturas também foram historicamente introduzidas de maneira a contestar o aspecto ilusionista do cinema clássico. É o caso do *jump cut*, por exemplo. O recurso, como aponta Comolli (apud RIBEIRO, 2013) desrespeita deliberadamente as regras do *raccord* clássico, associado à montagem em continuidade, e provoca a impressão de um “salto” no fluxo da imagem ao articular dois planos quase idênticos, entre os quais a distância espaço-temporal é muito fraca. O salto torna evidente o artifício da montagem e é nesse sentido que o *jump cut* foi introduzido por Godard em *Acosado* (1959) e utilizado pelos cinemas novos da década de

1960.<sup>44</sup> Estes e outros expedientes que manipulam o tempo da representação de maneira inventiva, no limite, apontam para a descontinuidade essencial da montagem presente em todo filme.

Também cabe observar algumas particularidades em relação à montagem do documentário. Embora Flaherty tenha incorporado os elementos da linguagem clássica do cinema, a narratividade proposta é mais frouxa do que a que prevalece na ficção. Em *Nanook*, em vez do roteiro prévio, aplicou-se o método dos etnógrafos da observação participante. Sem uma concatenação causal rígida para ligar as cenas e a orientação para um desfecho, esta narrativa soava consistente como índice da observação e convivência com os personagens, indicando um código de realismo mais concernente ao gênero. No documentário audiovisual, a linha de ligação mais tradicional entre as suas partes constituintes costuma ser o argumento. Por isso, mesmo que a continuidade espaço-temporal seja explorada em diversas modalidades de documentário, recursos com cortes motivados por uma articulação verbal entre depoimentos, planos de *inserts* ilustrativos durante entrevistas e cortes bruscos em situações de rua também são convenções do gênero.

Do outro lado, também podemos considerar que a interface do i-doc muitas vezes é uma plataforma de acesso a trechos de imagens audiovisuais que podem ser exibidos na coesão espaço-temporal. Além disso, em função de nossa capacidade de leitura/visionamento sequencial, um i-doc não poderia ser totalmente não-linear, dado que só podemos assisti-lo numa determinada sequência de cada vez. Também é pertinente apontar que a narrativa – fílmica ou não – marca uma atitude de recepção do público diante destes artefatos. Segundo Beattie, “mesmo dentro da plataforma de recepção fragmentada e da desagregação da tela do computador, o público mantém um impulso para narrativizar conteúdos não-lineares” (BEATTIE 2008 apud O’FLYNN, 2012, p.148). Trata-se ainda de uma convenção de linguagem, afinal um dos pressupostos do hipertexto – lembrando que estamos analisando os i-docs de modo hipertextual – é que a ação de “*linkar*” prepara o leitor para uma interpretação relacional.

---

<sup>44</sup> É interessante notar que o recurso é atualmente muito popular entre *youtubers*, lembrando-nos, que estes recursos podem ser incorporados com propósitos bastante distintos da sua destinação original. Segundo tutorial de edição de vídeo para *web*, no canal do YouTube de Michael Oliveira (2016), a adesão ao expediente está relacionada à necessidade de expor uma ideia em um limite de tempo pequeno, retirar defeitos de uma gravação feita com produção mínima (uma câmera apontada para o remetente do vídeo) e, em termos estéticos, criar um dinamismo na montagem, a despeito da precariedade da produção. Inserindo o recurso em sua historicidade e partindo de padrões de espetatorialidade atuais, Comolli (apud RIBEIRO, 2013) compara seu efeito ao do *zapping* televisivo e o realoca como negação da possibilidade de existência de uma temporalidade autônoma da cena, de modo a resguardar “alguma coisa da liberdade do espectador, de sua hesitação, de sua possível errância” (p. 28).

Espen Aarseth (1997) também atribui boa parte destas objeções à utilização do terminologia “não-linear”, provocando confusão em relação às variadas formas históricas de conformação narrativa. Se a crítica é pertinente, o autor aponta que a discussão muitas vezes acaba por obliterar uma consideração mais acurada sobre as diferenças levantadas pelos tipos de narratividade interativa. Enquanto as refutações apontadas centram-se no nível semântico da narrativa, ignoram a materialidade destas formas de textualidade. Com o conceito de cibertexto<sup>45</sup>, Aarseth propõe destacar a organização mecânica do texto e inserir as complexidades do meio como parte integral do intercâmbio promovido na leitura. O cibertexto é uma máquina textual para a produção de expressão variada. Assim sendo, mesmo que o processo de leitura seja sequencial, neste tipo de narrativa “você é constantemente lembrado das estratégias inacessíveis, dos caminhos não percorridos, das vozes não ouvidas” (AARSETH, 1997, p. 3). Isto, pontua o autor, é muito diferente das ambiguidades de um texto materialmente linear. No cibertexto, “é possível explorar, ficar perdido e descobrir caminhos secretos de um modo não metafórico, mas através das estruturas topológicas da maquinaria textual” (p. 4).

Pensando na textualidade computacional pelo de seu protótipo mais elementar, o hipertexto, George Landow (1997) destaca a necessidade de um suporte virtual, no lugar de uma estrutura física, para o processo de atualização do conteúdo, no qual o usuário tem a função de determinar o seguimento do texto por meio de sua ação acessando *links*. É dentro desta topologia que se pode materializar uma das várias leituras possíveis no artefato, gerando um texto particular a cada vez, mesmo que haja um número restrito de caminhos. Desta forma, o hipertexto confere uma estrutura maquinal à concatenação de diferentes unidades semânticas que compõe sua narratividade.

Quando a estratégia de interação de *The Whale Hunt* investe de encantamento a agência conferida ao espectador-usuário na manipulação das imagens que compõe o i-doc, este tipo de singularidade material das narrativas interativas é destacado. A referência à *Nanook, o esquimó*, com sua adesão a expedientes de conformação de um temporalidade contínua, torna, por contraste, ainda mais evidente a maquinaria interativa disruptiva que informa o visionamento do artefato, parecendo encarnar o “mantra promocional ‘agora você

---

<sup>45</sup> O termo é um neologismo derivado do termo cibernética de Norbert Wiener (1948). Embora o conceito de Wiener seja um fundamento importante para o desenvolvimento dos computadores, o termo não está limitado ao seu domínio, incluindo quaisquer sistemas orgânicos e inorgânicos que contenham algum esquema de retroalimentação de informação. Coerentemente, Aarseth propõe que o cibertexto não se limite à análise da textualidade computadorizada, comportando textos tão diferentes quanto o *I-Ching* e os *caligramas* de Guillaume Apollinaire. Conquanto pensado no campo da literatura, o conceito pode estender-se para as novas “textualidades” audiovisuais.



pode editar seu próprio filme”” que promove estas experiências, conforme assinalado por O’Flynn (2012, p. 146).

Ao chamar a atenção para o meio material, o cibertexto também acaba por evocar os hábitos culturais que informam a leitura das narrativas conforme suas mídias. No terreno do documentário interativo, torna-se inevitável o nexo em relação à dimensão temporal das práticas de exibição normativas na recepção cinematográfica. Neste sentido, a afirmação de Fernão Ramos (2016), na defesa da distinção do cinema fílmico é exemplar. Segundo o autor a particularidade do cinema se faz na “articulação consecutiva da duração do filme, apertado nos limites de uma sessão que corre para o fim” (p.21). Daí, conforme aponta, a graça de estampar um “*The End*” no final do programa.

Entretanto, ainda que o meio cinematográfico seja inerte materialmente em relação ao digital, esta forma de linearidade na exibição não é uma especificidade da mídia *a priori*. As práticas do Cinema de Atrações, conforme introduzimos, também se configuram como uma alteridade em relação ao dispositivo hegemônico de exibição cinematográfica, constituído por sessões programadas. Exibidos em teatros de *vaudeville* e salões de curiosidade, os filmes do Primeiro Cinema constituíam atrações independentes. Sendo majoritariamente filmes de um plano, podiam ser organizados, explicados e incorporados a outros materiais com bastante flexibilidade. A função do exibidor tinha grande destaque neste regime: em geral, era um prestador de serviços itinerante, responsável pela operação do projetor, edição dos filmes, locução e efeitos sonoros durante a sessão. Este agente tinha grande liberdade na estruturação do programa e podia montá-lo de acordo com as necessidades de cada espetáculo e, inclusive, em resposta à reação da plateia, que não era configurada então da maneira isolada que se convencionou no cinema de absorção diegética posterior (GUNNING, 1990).<sup>46</sup>

A partir de 1903, começou a se delinear um conjunto de mudanças<sup>47</sup> que possibilitou o surgimento de novas oportunidades comerciais e artísticas para o cinema, gerando profundas

<sup>46</sup> É interessante notar que as características dos espaços expositivos também informavam uma porosidade entre ficção e não-ficção no Primeiro Cinema. Segundo Costa (1995), havia uma livre articulação de “realidade” e artifício, talvez porque, considera a autora, ninguém duvidasse de que aquilo tudo se tratava de uma série de truques. Durante a consolidação da linguagem cinematográfica, alguns filmes de transição também indicavam uma flutuação entre os gêneros. Da-Rin (2006) aponta que Porter realizou alguns filmes híbridos no período, mesclando imagens típicas de *atualidades* com cenas encenadas. *The Life of American Fireman* (Thomas Edison e Edwin S. Porter, 1903), por exemplo, era oferecido tanto como reencenação documental, quanto como filme de enredo, podendo se enfatizar um aspecto ou outro de acordo com as preferências do espaço de exibição.

<sup>47</sup> Entre estas mudanças destacamos a padronização das diferenças tecnológicas nos primeiros modelos de projetores (velocidade, bitola e formato das perfurações), tornando os filmes compatíveis e intercambiáveis; a conformação dos filmes como produtos prontos e editados para serem alugados para programas de formatos definidos (a prática anterior era de vender filmes aos pedaços); e a inibição da prática de copiar filmes, facultada, inclusive, pelo próprio cinematógrafo dos irmãos Lumière, através da incorporação do cinema ao sistema de registro de direitos autorais.

implicações no modo de contar histórias. Estas transformações modificaram a função do exibidor e as sessões deixaram de ser intervalos entre outras atrações para ganharem espaços exclusivos e fixos de exibição, como os *nickelodeons*. O processo de institucionalização se completou ao longo da década de 1910 com a padronização e estratificação dos programas: longas de ficção antecidos por *cinejornais*. Esta configuração de produção e consumo teve como complementação estética o caminho em direção a narrativização do cinema (DA-RIN, 2006).

Tendo em vista esta prática de exibição do cinema institucional, Jaques Aumont (2012) argumenta que a principal inovação tecnológica nas últimas décadas não foram os suportes e os dispositivos digitais, nem os avatares da intermedialidade, mas o botão de “parar”, seja no videocassete, no DVD, no computador ou no celular. Parece sintomático, neste sentido, que a *timeline* seja um dos recursos mais empregados nas narrativas feitas para *web*, conforme aponta Hoguet (apud LEVIN, 2016). Esta possibilidade de intervenção temporal torna-se imperativa uma vez que estas experiências se configuram, em grande parte, como práticas de espectralidade doméstica, na qual o usuário precisa ter o controle dos limites e interrupções das “sessões”, mesmo que o artefato seja construído dentro de um regime imersivo de visionamento, como nos serviços de *streaming* de vídeo do tipo Netflix. Inserida no pé da imagem ou aparente à menor movimentação do mouse, a *timeline* está sempre a indicar uma espécie de autorização franqueada ao usuário para intervir na duração fílmica.

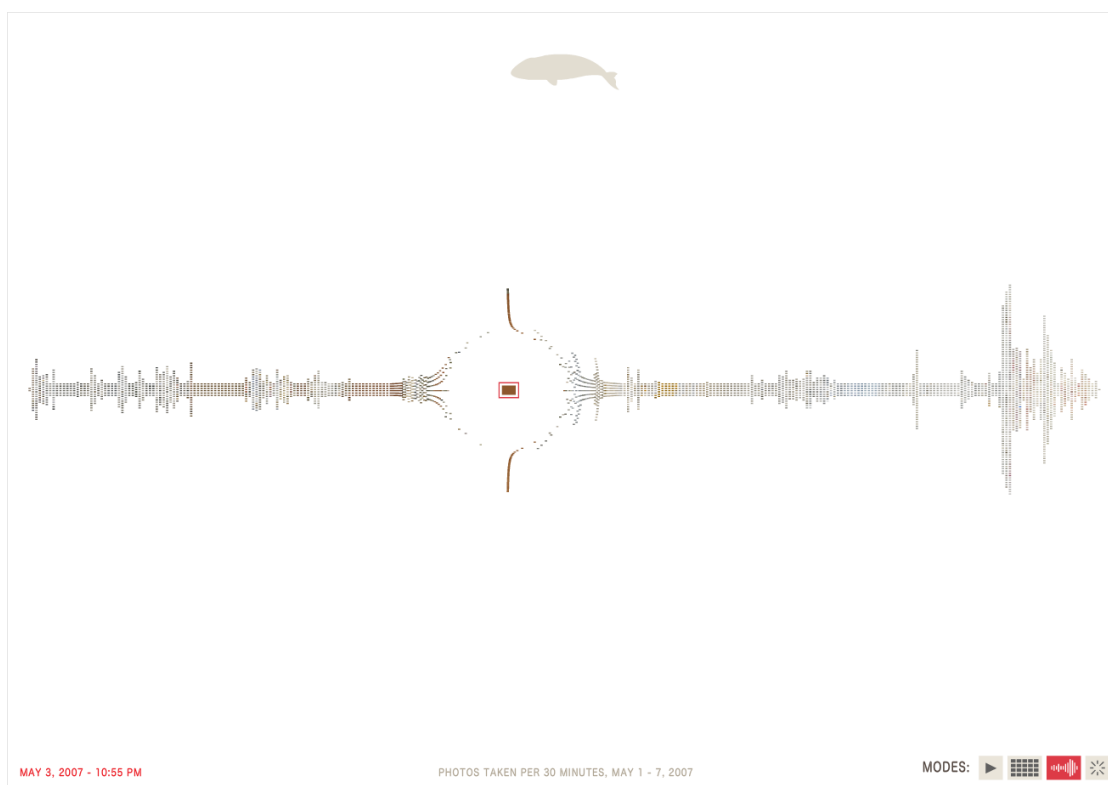
Nos i-docs não é diferente e a *timeline* é um recurso de interação amplamente utilizado para provocar as intervenções do espectador-usuário no fluxo do artefato. Mas muitas vezes sua utilização ultrapassa um caráter funcional e ela é desenhada de maneira expressiva, oferecendo informações e leituras sobre a estrutura do artefato. Este partido estético dá forma à consideração de Murray (2003) sobre a conclusão das narrativas digitais se efetivar, em função de sua desagregação espaço-temporal, mais pela compreensão da estrutura do trabalho do que pelo enredo. A desarticulação em relação à montagem cinematográfica levanta o papel da interface como elemento organizador. No lugar da edição na duração do cinema-filme, temos uma interface gráfica que proporciona interação e articulação de sentidos, a partir de seus elementos visuais e dos agenciamentos que proporciona. A *timeline* é um constante lembrete desta particularidade da versão interativa do documentário e um lugar de investimento discursivo.

Expressivamente *The Whale Hunt*, além da configuração temporalmente dúbia da interface “Mosaic”, apresenta três conformações de *timeline*, com a dupla função metafórica e informativa sobre a composição do i-doc. A interface de abertura alternativa “Timeline”

oferece uma espécie de infográfico que explicita tanto a estrutura temporal do i-doc, quanto o dispositivo rítmico de captura das imagens. A jornada de caça às baleias é registrada a partir de imagens *still*, segundo um ritmo mínimo de 1 fotografia a cada 5 minutos. Mas a cadência fotográfica se acelera nos momentos de maior adrenalina, conforme Harris indica na página “Interface”, dedicada a fornecer explicações sobre o projeto de design do i-doc.

Cada ponto disposto na *timeline* corresponde a uma imagem (que pode ser ampliada pelo comando *mouse hover*, como na interface “Mosaic”). Apresentada na escala de 30 minutos, a *timeline* é formada por pequenas colunas de no mínimo 6 pontos/imagens (cada uma correspondente ao tempo de 5 min). Em algumas regiões do gráfico, os pontos se avolumam, marcando visualmente os momentos de maior produção de imagem e correspondente intensidade dramática, de acordo com o dispositivo formado pelo realizador (figura 20).

**FIGURA 20** – interface de abertura “Timeline” em *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)

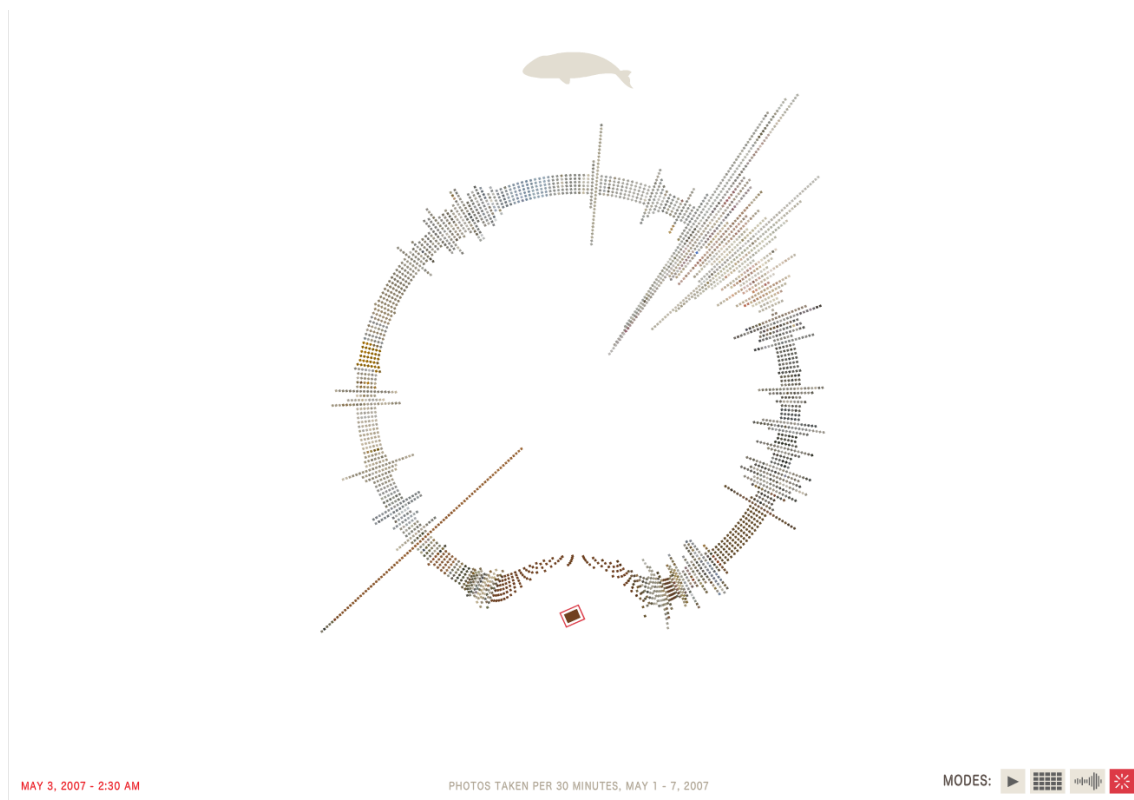


**FONTE:** <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

*The Whale Hunt* possui ainda mais uma alternativa de interface de abertura – mais um de seus “excessos” –, que se chama “Pinwheel” [Cata-vento] e consiste, basicamente, na configuração da mesma linha do tempo da interface “Timeline”, mas disposta em formato circular (figura 21). Nesta configuração não conseguimos distinguir a entrada e saída cronológica da jornada, como nas outras opções. Desta forma, o gráfico dá uma consequência

mais radical a ideia de uma temporalidade narrativa hipertextual, expansível e incompleta, constituída de vários pontos de entrada e sem ponto final.

**FIGURA 21** – interface de abertura “Pinwheel” em *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)



**FONTE:** <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

Além das *timelines* destas duas interfaces de entrada, *The Whale Hunt* ainda exibe uma linha do tempo na base da interface durante a exibição de imagens do i-doc. Trata-se de uma simplificação do infográfico exposto na interface de abertura “Timeline” (figura 20). O recurso indica tanto o ponto em que o usuário se encontra na narrativa (como é usual nos diversos *players* da web), quanto o ritmo de captação das imagens *still* que compõe os i-doc. Em sua forma estilizada, esta *timeline* sugere a imagem de um eletrocardiograma, conforme aponta Harris. Os picos do gráfico vinculam metaforicamente uma aceleração cardíaca aos momentos de maior carga dramática e correspondente produção de imagens. Coerentemente, a legenda “cadence” [cadência], no rodapé da imagem, redonda a informação em uma escala representada por signos de coração de 1 a 5, correspondendo aos ritmos *slow*, *relaxed*, *fast*, *frantic* e *racing* [lento, relaxado, rápido, frenético e corrido], que variam da cadência mínima (1 foto/5 min) até 25 ou mais fotos por 5 minutos (figura 22).

**FIGURA 22** – *timeline* sombreada em resposta ao *mouse hover* em *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007)



FONTE: <http://thewhalehunt.org/whalehunt.html>

O recurso da *timeline*, seja em sentido metafórico, informativo ou apenas funcional, como a de um controle remoto, é um convite constante à intervenção e também uma expressão visual do hiato entre imersão narrativa e interação na fruição espectral dos aparatos de exibição dos documentários interativos. Mas além da fragmentação no nível da narrativa, o ritmo de reprodução das imagens no i-doc também aponta para uma subversão temporal, implicada na própria ilusão de movimento do cinema. De um lado, este aspecto de *The Whale Hunt* nos recorda o mecanismo rítmico de captação do cinematógrafo Lumière, que dependia da ação mecânica de girar uma manivela para “puxar” o filme e expô-lo à sensibilização diante da entrada de luz. O ritmo era essencial: a cada segundo, o cinegrafista devia completar duas voltas na manivela, garantindo a exposição de exatos 16 *frames*, segundo a velocidade padrão na época. A metáfora dos batimentos cardíacos evoca a emoção da cena, explícita nas informações dadas por Harris, mas também nos sugere a correspondência de um esforço físico à maior captura de imagens.

Porém, por mais rápida que seja a cadência, o ritmo de reprodução das imagens nunca se iguala ao número de fotogramas requerido para a ilusão ótica de movimento em um filme. No Primeiro Cinema, Costa observa, “o cinema era uma fotografia em movimento. A produção de ‘vista’, de um quadro”. O plano autônomo não era uma fração espacial retirada

de um *continuum* temporal, mas uma dilatação do instante: “um retrato em movimento da suspensão do tempo possibilitada pelo instantâneo grávido de movimento nos cartões postais, nas histórias em quadrinhos, nos *cartoons*” (1995, p. 80). O fluxo de imagens do i-doc, por sua vez, faz a operação inversa: quebra o ritmo da reprodução audiovisual e exhibe a matéria do meio<sup>48</sup>, as unidades fotográficas que a compõe e se segmentam para a manipulação. Além disso, os dados correspondentes à data de registro da imagem, disponíveis em todas as interfaces do i-doc (no canto esquerdo inferior nas interfaces de abertura, no canto direito superior no modo “play”), enfatizam a extração destas unidades do seu fluxo cronológico. Exibindo a sequência de imagens de forma fragmentada, como em um *slideshow* de cadência variada, o i-doc reforça a abertura da narrativa à intervenção do espectador-usuário. Esta requer, desta vez, uma atuação física de nossa parte em relação ao aparato.

Pela evocação ao tema de *Nanook, o esquimó* e seu correspondente investimento na forma narrativa, experimentações na manipulação temporal e estratégia exibicionista dos recursos de interação, *The Whale Hunt* produz um discurso reflexivo sobre as formas de conformar a narrativa e se endereçar ao público. Em certo sentido, parece sugerir um retorno, em *flashback*, a alguns elementos do Cinema de Atrações, refratários à conformação diegética do cinema. Porém, é a solicitação do retorno em *feedback* do seu espectador-usuário, espetacularizada no aparato, que lhe confere sua particularidade narrativa.

Em outro i-doc do mesmo realizador, *I Love Your Work* (Jonathan Harris, 2013), a *timeline* utilizada como interface de entrada para clipes de vídeo também explora, além de sua agência “funcional”, uma interpretação para a proposta do i-doc a partir de sua configuração temporal. Desta vez, sua consequência como comentário sobre práticas de exibição é explicitada pelo texto introdutório e pelo mecanismo de visionamento criado pelo realizador. Novamente composta como uma das interfaces que fornece acesso para a entrada no i-doc, a *timeline*, que lembra a de um programa de edição, fornece informações sobre o dispositivo criado. O filme registra o cotidiano de nove atrizes de cinema pornô lésbico, através de um dispositivo de filmagem que grava vídeos de 10 segundos a cada 5 minutos. Estes vídeos são representados por *thumbnails* dispostos em linhas que representam a jornada com cada uma das atrizes participantes, apresentando as referências dos dias e horários dos registros, durante seus dez dias de duração (figura 23).

---

<sup>48</sup> Um efeito, possivelmente inadvertido, é a pixelização da imagem que ocorre na passagem de uma fotografia a outra, nas cadências mais rápidas e em situações de internet de baixa velocidade. Conquanto não seja artifício planejado, o fenômeno dá mais ênfase à materialidade da imagem digital, tornando visível sua composição.

FIGURA 23 – *timeline* no i-doc *I Love Your Work* (Jonathan Harris, 2013)

FONTE: <http://iloveyourwork.net/preview.php>

A duração de 10 segundos, segundo a descrição disponível na página “About” do i-doc, segue o formato que a indústria de filmes pornográficos utiliza em *teasers* gratuitos, a fim de “fiscar” o espectador e induzi-lo a acessar os vídeos completos pagos. Coerentemente, o projeto também só disponibiliza o visionamento do material disposto na interface mediante pagamento. A proposta, além de apontar a forma de monetização de *sites* de pornografia, também se apresenta como experimento e comentário sobre a estrutura de financiamento para trabalhos digitais, apontando para a questão do consumo como um vetor determinante nas práticas de exibição, inclusive em seu recorte temporal. A proposta apresentada por Harris determina espécies de sessões virtuais, nas quais o tempo é limitado a um dia e a audiência a 10 pessoas. É uma configuração bastante heterogênea às práticas do meio digital, no qual, na maior parte das vezes, tudo parece prontamente disponível e cujos formatos de exibição não são determinados pelo encaixe em grades de programação. A *timeline* no i-doc atua, ao mesmo tempo, como um infográfico dos dados da produção e como atração para seu consumo, já que alguns *thumbnails* são bastante sugestivos.

A temática pornográfica também sugere reverberações em relação ao Primeiro cinema, em função do desenho da interface de abertura “Tapestry” [Tapeçaria] do i-doc *I Love Your Work*. A produção de filmes eróticos tinha um papel importante no cinema do primeiro período e tornava o regime exibicionista do Cinema de Atrações literal (GUNNING, 1990). Mas os planos de atrações eróticas explícitas, também podiam ser combinados com recursos de construção diegética, no qual destacamos os mecanismo de identificação que marcam a



inserção do espectador do cinema pelo ponto de vista e que o i-doc parece sugerir de forma renovada pela sua proposta de interação nesta interface. De modo geral, a interface “Tapestry” de *I Love Your Work* segue a mesma lógica da “Mosaic”, em *The Whale Hunt*, mas desta vez os *thumbnails* de *frames* dos vídeos que formam o i-doc estão comprimidos, configurando uma padronagem, na qual o conteúdo das imagens fica ainda mais indistinto (figura 24.a). A ação de apontar o mouse, porém, expande a imagem selecionada, possibilitando que ela seja visualizada. Ou melhor, vislumbrada em seu tamanho diminuto em meio a exuberância visual da tela (figura 24.b).

FIGURA 24 – interface de abertura “Tapestry” do i-doc *I Love Your Work* (Jonathan Harris, 2013)

24. a



24. b



FONTE: <http://iloveyourwork.net/preview.php>

A ação de percorrer a interface com o ponteiro do mouse instiga a curiosidade, pois os cliques de vídeo revelam tanto trechos da vida rotineira das participantes – escovar os dentes, ensaiar em casa um número de *pole dance*, andar pelas ruas –, quanto imagens dos *sets* de filmagem. Combinando imagens da intimidade das personagens e da fantasia erótica retratada no ofício das atrizes, a operação de explorar a interface, abrindo um pouquinho as imagens



comprimidas, apenas a ponto de torna-las visíveis, pode ser comparada ao ato de espiar pela fechadura, remetendo ao sucesso de filmes com esta temática no *Cinema de Atrações*.

Os filmes *keyhole* (ou de buraco da fechadura ) exploravam a fórmula de edição da câmera subjetiva, na qual o espectador partilha o olhar de um personagem, ao ganhar acesso à imagem correspondente ao seu ponto de vista. Expediente importante pra o sistema de identificação com os personagens na montagem transparente do cinema clássico, é mais eficiente, quanto mais é experimentado sem que se tome consciência do artifício. Nestes filmes do Primeiro Cinema, entretanto, o recurso é explorado com alarde, indicando uma forma de fascinação *voyeurista* e do prazer de espiar o proibido. A atração se completa pela exibição estilizada do ponto de vista: a vítima da indiscrição sob uma máscara em forma de fechadura (COSTA, 1995).

Em *What Happened to the Inquisitive Janitor* (Ferdinand Zecca, 1902), um célebre filme deste filão, o porteiro de um hotel espia os hóspedes através dos buracos da fechadura de diferentes quartos. As ações são estruturadas primeiramente com uma interpelação exibicionista do personagem ao público (figura 25.a ), seguida da interpretação e gestual correspondente ao ato de espiar pelo buraco da fechadura (figura 25.b) e, por fim, pelo plano subjetivo que revela o que há atrás da porta: no caso, uma mulher retirando o espalho (figura 25.c).

**FIGURA 25** – frames do filme *What Happened to the Inquisitive Janitor* (Ferdinand Zecca, 1902)

25.a



25.b



25.c



Oferecendo o recurso técnico do ponto de vista fílmico para ligar uma sequência lógica de fatos e exibir tanto o resultado, quanto a operação em si como uma *atração*, os filmes *keyhole* traziam o encantamento de inserir o olhar do espectador na imagem a fim de se comprazer da pulsão escópica que a câmera proporcionava. Mais uma vez, Harris parece nos oferecer um paralelo para uma prática do Primeiro Cinema, ao mesmo tempo que a insere na lógica de subjetivação do usuário na mídia digital. Na sua proposta de interface, espetaculariza o efeito corriqueiro de transformação formal proporcionada pelo recurso *mouse hover*, atualmente quase transparente como linguagem, em função de sua banalização de uso. É o *mouse hover* que permite antecipar a transição de um lugar a outro na interface, indicando um limiar entre *webpages*, tal qual um buraco na fechadura deixa antever um espaço contíguo separado por um anteparo físico (uma porta, no caso). Com a padronagem comprimida de

imagens, a ação se torna mais incisiva: no i-doc, no lugar do expediente do ponto de vista, o cursor do mouse, maliciosamente penetra a imagem e a oferta ao olhar do espectador-usuário.

Outro recurso espetacular que denota remodulações da inserção do olhar/gesto do espectador-usuário nos artefatos interativos, é o efeito de rotação da imagem em 360° ou 180° em relação ao ângulo do dispositivo de exibição. Nestas configurações, a reverberação dos panoramas da virada do século XIX para o XX e a influência dos atuais videogames de imersão 3D se fazem sentir na formação de uma ambientação espacial para a exploração do espectador-usuário. O encantamento parte da possibilidade de transgredir a hierarquia do ponto de vista da imagem cinematográfica em sua forma institucional hegemônica, uma vez que o espectador-usuário ganha a agência de escolher a angulação do enquadramento, ainda que de forma predeterminada, através de um ponto de vista móvel.

O i-doc *Universe Within* (Katerine Cizeck, 2016), da série *Highrise*, explora o expediente através de um movimento simulado de rotação de 180° em torno da paisagem de arranha-céus de uma cidade, sobre a qual pairam três enormes personagens imaginários (figura 26). O “vaguear” pela tela determina a posição e direção do olhar de cada uma destas entidades, misteriosas no primeiro contato. De acordo com a proximidade do cursor do mouse, a imagem de cada personagem é destacada e ele lança um olhar em direção à tela (figura 27).

FIGURA 26 – interface de abertura do i-doc *Universe Within* (Katerine Cizeck, 2016)



FONTE: [http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#host\\_selection](http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#host_selection)

FIGURA 27 – simulação de movimentação do mouse na interface de *Universe Within* (Katerine Ciseck, 2016)



FONTE: [http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#host\\_selection](http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#host_selection)

Além da composição visual da imagem, por si só fantástica, e da transformação dos posicionamentos dos personagens pela exploração do campo visual no eixo de rotação facultado pelo artefato, eventualmente, um dos personagens também interpela o espectador-usuário, pedindo para ser escolhido. Pelo paralelo que temos desenvolvido com o Cinema de Atrações, esta ação nos remete ao código de atuação dos primeiros filmes, no qual os atores se dirigiam diretamente ao público, convidando-o a vivenciar a experiência que iria se desenrolar na tela, como no exemplo que mostramos em *What Happened to the Inquisitive Janitor* (figura 26.a). Em *Universe Within*, o efeito de maravilhamento é maior – ou, pelo menos, mais adequado às nossas tecnologias contemporâneas –, uma vez que a textura da imagem é reticulada, sugerindo uma construção sintética dos personagens.

Atendendo ao apelo e escolhendo um dos personagens, descobrimos que eles são apresentadores ou “guias espirituais” (conforme define o personagem adolescente) de diferentes eixos de histórias sobre as vidas digitais de cidadãos urbanos em todo o mundo. Os personagens se apresentam, cada um de acordo com sua persona – um homem adulto, um adolescente e uma menina –, como uma construção. Tratam-se de um misto de artifícios dramáticos – são atores – e de artifícios digitais – são imagens criadas por algoritmos. Imitando um comportamento realista e afirmando seu caráter programado, estas entidades exibem-se como artifícios maravilhosos na sua simulação de copresença com o espectador-usuário, ao mesmo tempo que exibem, em sua configuração visual, a situação de narradores onipresentes que podem nos dar acesso às histórias que compõe o i-doc.

Aarseth aponta que os programas de computador, “listas complexas de instruções formais escritas em linguagens artificiais especialmente projetadas”, podem ser pensados como um novo tipo de apóstrofe – uma figura retórica que trata da invocação de objetos inanimados ou abstratos – “com a diferença mágica que, aqui, realmente provoca uma resposta” (AARSETH, 1997, p. 9). Na nossa comparação intermediática, podemos inferir que é o tipo de interpelação do ator do Primeiro Cinema, atualizado o efeito do aceno *Hello World!* da mídia digital, que passa a realmente “provocar uma resposta” dentro do artefato.

Sendo um vocativo que conclama o “mundo”, a sentença *Hello World!* evoca também outro sentido que é colocado eloquentemente no i-doc *Universe Within*. Com seus personagens retratados como espectros da internet que pairam acima de uma paisagem urbana não identificada, o i-doc indica visualmente a abrangência global de comunicação do meio. Nos depoimentos coletados para compor o i-doc, também enfatiza a amplidão de seu alcance. Conforme descrito na página “About” do i-doc: “Desde sussurros íntimos no Skype até explosivos usos políticos do WhatsApp em bairros sitiados, essa história nos leva aos corações, mentes e computadores dos cidadãos verticais de todo o mundo: de Guangzhou a Mumbai, de Nova York e além.” Em resumo, para o i-doc a escala do mundo torna-se pequena, como o cenário de arranha-céus em relação aos personagens representados em sua abertura.

A remissão da tradição dos *travelogues*, inscrita no cinema etnográfico de Flaherty, pelo i-doc *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007) nos lembra do início deste processo de diminuição da escala do mundo, possibilitado pelos primeiros cinegrafistas, que munidos de seus cinematógrafos, eram enviados para as mais diversas partes do mundo para produzir imagens, ajudando a tornar visível para uma audiência de massa o que até então, para ela, parecia separado por distâncias geográficas intransponíveis. Estas “vistas” de lugares “exóticos”, participantes da trajetória que levou ao advento do documentário, tinham forte poder de atração e possibilitaram uma paulatina aproximação das distâncias espaciais.

Com as mudanças proporcionadas pela internet (o principal meio de exibição dos i-docs), a abertura à participação de uma ampla audiência – virtualmente de todos os cantos do planeta – frequentemente é apresentada por si só como um fator de atração de vários i-docs. É esta a grande novidade e mote para a participação dos *remakes* propostos pelos i-docs *Man with a Movie Camera: The Global Remake* (Perry Bard, 2008-2014) e *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010), conforme vimos no capítulo 1.

A esta espetacular compressão do espaço possibilitada pelos meios de comunicação contemporâneos, corresponde uma compressão do tempo. E este é outro aspecto que não escapa à simbologia da sentença *Hello World!* O cumprimento, proposto no artifício, indica em sua função fática um repetido sinal do tempo presente, que solicita repetidamente nossa atenção.

Segundo Jonathan Crary (2013) esta solicitação a um estado de atenção permanente também remonta ao cinema. De acordo com o autor, Gunning ofereceu uma contribuição importante à compreensão dos componentes formativos da cultura visual modernizada e de massa no Ocidente, ao demonstrar que, no nascimento do cinema, o que estava em jogo em

primeiro lugar não era a representação, a mimese ou a narração, mas estratégias para capturar um espectador atento. A tecnologia da “atração” ajudou a definir novos modos de fascínio visual e de consumo, em meios às fortes mudanças perceptivas que eram enfrentadas no processo de modernização em que o cinema surgiu.

A inscrição das respostas estéticas dos primeiros anos do cinema em um processo de vertiginosa transformação em relação a um mundo pré-moderno de fato é um fator que povoa as análises de autores como Walter Benjamin, Siegfried Kracauer, Ben Singer. O cinema surgiu no contexto de florescimento de uma sociedade de massa em um período de intensa urbanização, mecanização e aceleração da vida moderna. Tratava-se de mundo de agitação inédita que mobilizava uma forte mudança sensorial. O sensacionalismo e o realismo tornaram-se duas chaves dessa nova percepção, da qual são testemunhos a seção de *fait divers* dos jornais, na qual crimes extraordinários e fatos bizarros eram noticiados; os folhetins que romanceavam os acontecimentos correntes; e os museus de cera, com suas reproduções de figuras públicas e de situações mundanas dispostas em cenários hiper-realistas. O cinema também foi um dos seus frutos e artífices. Ao aportar neste ambiente dando movimento às imagens fotográficas e realistas do mundo, contribuiu para construir tecnicamente a “realidade”, ao mesmo tempo que a transformava em espetáculo.

Segundo Gunning (1990), uma noite no teatro de variedades era como uma corrida de carros em um dia útil na multidão da cidade. Não por acaso, trens e carros pareciam objetos fotogênicos para a câmera, que também podia se associar aos meios de transporte de maneira a potencializar seu movimento e estabelecer uma relação temporal com a era da máquina. Os filmes de truques mágicos, que transformavam a identidade estável dos objetos e atores, por sua vez, remetiam à transfiguração dos materiais possibilitada pela revolução industrial, segundo os tempos prementes do capitalismo. Embora baseado em uma estética do século XIX, o Primeiro Cinema confrontava-se com as mudanças perceptivas do século XX, e, segundo Costa (1995), o período acaba, precisamente, com a solidificação dessa nova percepção.

Em relação às mutações sensoriais que experimentamos pela compressão espaço-temporal na nossa virada de século, a narrativa fílmica recortada dos documentários interativos pode ser um dos indicativos de uma dimensão do tempo abreviada e uma contrapartida estética para as novas velocidades implicadas nos nossos modos de vida contemporâneo. Calvino observou que os romances longos seriam hoje uma contradição, pois “a dimensão do tempo foi abalada, não podemos viver nem pensar exceto em fragmentos de tempo, cada um dos quais segue sua própria trajetória e desaparece de imediato” (apud

HARVEY, 1989). Tendo em vista a crescente escassez de espaços de exibição cinematográfica tradicionais, talvez as duas horas de uma sessão regulamentar também estejam defasadas para serem consumidas em nossa atual velocidade multitarefa.

Conforme um debate comum nas últimas décadas do século XX, um dos traços do pós-modernismo seria uma crise da temporalidade, indicando a descrença na linearidade do progresso, o colapso dos grandes projetos sociopolíticos modernos e o suposto fim da história. A conformação caracteriza-se pelo fim das ideias totalizantes e da noção do tempo como fluxo linear e constante, impulsionado do passado em direção a um futuro aberto. Na pós-modernidade, este fluxo congela e como consequência vivemos um aparente bloqueio do futuro. “Procura-se manter o futuro tecnicamente sob controle, em uma equivalência com o presente – um quadro apenas perturbado pelo feliz aperfeiçoamento do arsenal tecnológico” (SIBILIA, 2016, p. 155). Em decorrência desses processos, o presente torna-se hipertrofiado e ganha proeminência em nossa sensação temporal.

Nas práticas hegemônicas da internet, esta temporalidade do instantâneo é reforçada nas interfaces de participação construídas pelos princípios do micro conteúdo e atualização frequente. O aspecto é flagrante na limitação de 140 caracteres nas comunicações do Twitter ou nas postagens efêmeras do Snapchat. A lógica da participação nestes artefatos, enfatiza Sibilia (2016), é informática também no sentido de que a informação só tem valor no momento em que é nova: quente, não fria, segundo o jargão jornalístico.

Em meio a esta velocidade do instante, um revés inevitável é a constante fugacidade, não só de aplicativos – Orkut, blogs – como de nossas próprias experiências, que são constantemente soterradas *scroll* abaixo nos *feeds* de notícias das redes sociais, para dar espaço às novas coleções de tempos presentes organizadas cronologicamente. Buscando prevenir a obsolescência inevitável desta temporalidade, o “beta perpétuo”, um dos princípios da *web 2.0* de O’ Reilly (2006), propõe incorporar as transformações inevitáveis na própria configuração dos aplicativos, ao não abordá-los com um artefato fechado, mas como “processos de engajamento”, segundo os quais os programas são corrigidos e melhorados o tempo todo, a partir da colaboração dos usuários. Os i-docs, por sua vez, não conseguem evitar sua caduquice precipitada, como fica patente no caso dos que utilizam tecnologia *flash* (*The Whale Hunt*, para citar um dos exemplos analisados), que já começa a entrar em desuso. Sua própria obsolescência torna-se flagrante em sua retórica da atração que o apresenta como novidade.

Paradoxalmente, nossos diversos aplicativos e redes sociais requerem quantidades crescentes de tempo e esforço não só para se dedicar à curadoria dos de nossos perfis e dados,

mas também para ficar a par do que os outros publicam incessantemente. É sintomático, neste sentido, a proliferação de aplicativos de administração e controle do tempo gasto na internet, prometendo reduzir o vício que acomete a maior parte dos usuários. Esta requisição de atenção “24/7” é abordada em um dos seus possíveis efeitos no i-doc *Journal of Insomnia* (Bruno Choiniere, Philippe Lambert, Thibaut Duverneix, Guillaume Braun, 2013)<sup>49</sup> que propõe uma interação colaborativa entre insones na formação de um grande afresco composto por impressões e reflexões sobre o fenômeno que os impede de dormir. Os participantes podem dar depoimentos ou acessar histórias anteriormente gravadas. O acesso (ironicamente não mais disponível) só é liberado nos horários nos quais os espectadores-usuários estariam passando pela experiência da insônia, das 20h às 5h. Segundo a descrição do projeto no site do NFB, agência produtora do projeto: “Internet é insônia; é sempre noite em algum lugar e dia em outro lugar; a rede nunca dorme”. A sentença indica de maneira contundente que a lógica das redes não reconhece limites espaço-temporais “e por isso, nós todos estamos perpetuamente nela enredados” (SIBILIA, 2016, p. 185).

François Truffaut, em uma formulação condizente com as relações tecnológicas implicadas, dizia que o cinema era um trem que não podia parar (RAMOS, 2016). Nas narrativas interativas, ainda que um botão *stop* esteja sempre disponível, somos nós que não devemos parar, uma vez que elas só existem como resultado das nossas respostas às suas requisições. Não é à toa que muitas vezes acenem efusivamente em nossa direção com um *Hello World!*

---

<sup>49</sup> O i-doc não se encontra disponível atualmente, mas é possível acessar informações sobre a experiência em: [https://www.nfb.ca/interactive/a\\_journal\\_of\\_insomnia/](https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/)



### 3 O EU E O OUTRO ATRAVÉS DA INTERFACE

#### **Relações com a alteridade no i-doc**

O grande trunfo dos documentários interativos, promete sua literatura, é o intercâmbio inédito que seu dispositivo tecnológico promove entre espectador-usuário e mundo representado. Nesta toada, Gaudenzi afirma que os documentários interativos são “artefatos relacionais que permitem o engajamento direto com a realidade que retratam” (2013, p. 12). Isto ocorre, segundo a autora, em função do uso da “interatividade para posicionar o espectador dentro do próprio i-doc, demandando que ele desempenhe um papel ativo na reconstrução, representação e negociação dos fatos que quer transmitir” (2014 apud LEVIN, 2016, p. 22). Na base deste argumento, está a comparação com o documentário audiovisual em termos de uma “restrição” do meio no seu mecanismo de exibição. Neste sentido, O’Flynn complementa apontando que “onde os documentários tradicionais foram apresentados na edição final como um artefato fechado estático”, os documentários interativos “podem ser abertos em forma e prática, estendendo-se em várias plataformas, como bancos de dados em expansão, interativos, porosos e participativos” (2012, p. 148). Em última análise, em algumas variações, o i-doc “nem sequer pretende representar a realidade porque está criando uma experiência viva”, afinal “oferecem novas maneiras não só de representar a realidade, mas também de construí-la” (ASTON, GAUDENZI, 2012, p. 132).

A esta altura de nosso trabalho, acreditamos já ser previsível nossa crítica ao excessivo destaque que as pesquisadoras do i-doc conferem à especificidade tecnológica do artefato, no afã de legitimação do novo tipo de documentário. Nestas declarações, em particular, o que está em pauta é a relação, por meio do dispositivo, do espectador-usuário com o mundo da representação. Segundo a leitura destas análises, este nexos se estabelece pela posição do espectador-usuário em relação à mídia – sua entrada material no artefato – como geratriz de outro tipo de relação com a representação e, no limite, de sua própria anulação na construção de um engajamento como “experiência viva”. A declaração, questionável em suas últimas consequências, não considera todo o conjunto de fatores que modulam a inserção do sujeito na obra e informam seu relacionamento com o mundo representado.

A posição concreta que o destinatário ocupa no dispositivo técnico é um componente importante desta construção, deixemos claro. Mas não somente. E por isso a relação sujeito-representação nas mídias audiovisuais é algo mais matizado que a comparação de O’Flynn sugere. Gaudenzi aponta que o i-docs são “relacionais”. Porém, estabelecer uma relação entre

espectador, mídia e representação é uma característica comum às práticas de representação. O lugar que o espectador ocupa em relação à representação é uma construção da própria representação, que soma às notáveis especificidades materiais da mídia, suas formas de enunciação e inserção como prática cultural.

Indo além da especificidade técnica, podemos enfatizar as consequências desta relação no documentário, como um gênero com códigos próprios, e ao qual o i-doc se filia. O pacto do documentário com seu público indica sua ligação particular com a representação do mundo histórico social. Tradicionalmente esta característica desdobra-se em uma dupla implicação que abarca as questões éticas da relação com a alteridade, ou seja, com o *outro* retratado no documentário (em geral, um aspecto negligenciado nos estudos sobre i-docs) e o desejo de intervenção no mundo (em geral, o aspecto sublinhado nos mesmos estudos, sob a expressão “engajamento direto” e suas variantes, conforme explícito na compilação de análises supracitadas). Em respeito ao enquadramento do i-doc dentro do gênero, estes serão os aspectos condutores que informarão nossa análise neste capítulo.

Como ponto de partida, propomos rediscutir a relação espectador-representação via dispositivo nas modalidades representativas envolvidas em nossa análise. Porém, em vez de nos limitarmos à diferenciação das mídias digital e cinematográfica (na qual o cinema narrativo hegemônico costuma ser o modelo), introduziremos, no meio, o documentário audiovisual como uma categoria à parte, a fim de realçar as especificidades do gênero no assunto sob análise. Como método para a comparação vamos usar 3 imagens, cada uma correspondente às variantes representacionais mencionadas. Elas serão tratadas como “imagens-tipo”, que cristalizam e sintetizam as qualidades mais distintivas de cada construção particular do nexos espectador-representação e cujos vetores em relação ao dispositivo, aparentes na tela, são mobilizados de maneira eloquente, indicando entradas e saídas que complicam uma análise fundada apenas no aparato técnico. Colocadas na forma de um tríptico (figura 28), estas imagens permitem antever estes vetores relacionais que pressionam os limites da mídia.

**FIGURA 28** – tríptico comparativo de vetores público-mídia-representação correspondentes, respectivamente, ao cinema de ficção, cinema documentário e i-doc (detalhe das imagens originais)



Começando pela primeira imagem do trio, buscamos ressaltar que a permeabilidade dos dois lados do mundo separados pelo dispositivo técnico também é uma grande fantasia da mídia cinematográfica, motivando, inclusive, sua expressão em alguns clássicos do cinema. Um deles é o filme *Sherlock Junior* (1924), de Buster Keaton, de onde retiramos nossa primeira imagem exemplar. Em uma cena célebre, o projecionista vivido por Keaton, sonha que penetra a tela do cinema em uma alegoria da inserção imaginária do espectador dentro do universo fílmico (figura 29).

**FIGURA 29** – frame da cena do sonho de *Sherlock Junior* (Buster Keaton, 1924)



Ao atravessar a quarta parede e adentrar à trama que se desenrola na tela, o personagem torna-se cativo deste universo e precisa reagir ao sabor das determinações de um montador oculto, no caso, um com evidente gosto pela comédia. Passando rapidamente de um

jardim, à rua de uma cidade, a uma montanha, uma savana e outras paisagens, a montagem metalinguística exhibe sua descontinuidade espacial, ao mesmo tempo que, para maior efeito cômico, a performance de Keaton é editada em perfeito *raccord* de movimento<sup>50</sup>, provocando as *gags* físicas que caracterizam seu cinema. De forma humorística, a construção da sequência enfatiza o poder da montagem na formação de um encadeamento ao qual o espectador deve aderir e que pode, inclusive, lhe render alguns tombos.

A sequência também evoca a imersão cinematográfica em sua dimensão de dispositivo material. No seu início, vemos o personagem de Keaton pegar no sono e duplicar-se: um é o projecionista que sonha na sala de cinema, outro “sai do corpo” inerte e penetra a tela. A situação onírica evoca o conceito de dispositivo-cinematográfico conforme formulado por Jean-Louis Baudry (1970). Na acepção, o dispositivo atua na combinação da linguagem realista do cinema hegemônico com a organização material da sala escura e a disposição da plateia em situação de baixa motricidade, de modo a provocar um estado psíquico particular, avizinjado do sonho, que, segundo o autor, caracteriza o espectador de cinema durante a projeção e produz forte efeito de identificação (AUMONT, MARIE, 2016, p. 84). A linguagem do cinema clássico colabora para o efeito na elaboração de um mundo verossímil e construção da participação afetiva do espectador, através dos expedientes pelos quais o olhar, em princípio identificado com a câmera, confunde-se com o do personagem (XAVIER, 2005).

Por meio destas construções, o cinema nos aproxima de um mundo, na medida em que o espectador se identifica com o que é representado. Stanley Cavell pontua que o mundo da imagem está presente para nós, mas nós nunca estivemos presentes para ela. No linguajar dos estudos de cinema, o espectador não participa do evento “profílmico”, ou seja, daquilo que se encontra diante da câmera no momento da filmagem.<sup>51</sup> Por isso, para Cavell, a condição cinematográfica é a de “eu visualizador” e um “mundo visto”. Para estar no mundo cinematograficamente é preciso que o espectador aceite seu próprio apagamento (1971 apud GALLOWAY, 2012, p. 11). Recorrendo à cena de Keaton, a cada passo que o personagem dá tela adentro, mais desaparece, na trama, o personagem instalado na sala de cinema.

Esta disposição em grande parte é a que motiva as asserções sobre a passividade do espectador no cinema (nas quais os discursos sobre os i-docs se apoiam para se apresentarem

<sup>50</sup> Pelas regras de continuidade ou *raccord* do cinema clássico, quando há um corte no meio de um gesto de um personagem, deve-se ter o cuidado de que o momento do gesto correspondente ao final do primeiro plano seja o instante inicial do segundo, resultando em uma apresentação contínua da ação.

<sup>51</sup> O termo, segundo o verbete do *Dicionário Teórico e Crítico do Cinema* (AUMONT, MARIE, 2016, p. 242), é o designa o que se encontra diante da câmera no momento da filmagem, tenha sido ali disposto intencionalmente ou não. Em sua origem, nomeava apenas os elementos especialmente agenciados em função da filmagem, como cenários e acessórios. A terminologia focada nas filmagens em estúdio foi posteriormente ampliada com o desenvolvimento de filmagens em “cenário naturais”.

como uma resposta). Mas escolhemos a comédia de Keaton para retratá-la precisamente porque ajuda a matizar esta concepção. Em primeiro lugar, como temos insistido, o regime de imersão do cinema clássico ficcional não é uma característica dada da mídia, mas uma construção convencional que exige aprendizado. A proposta reflexiva da cena de Keaton aponta para um saber compartilhado com seu espectador sobre as formas de subjetivação do meio. O sistema de identificação não é um monólito e a experiência cinematográfica é multifacetada, conforme pontuaram as releituras dos estudos culturais e da recepção, que surgiram em resposta às limitações percebidas na crítica ideológica dos anos 1970 (como a do dispositivo de Baudry).

A leitura do texto fílmico não se encerra na dimensão topológica do olhar do espectador. Este olhar, sugere Machado (2007), pode ser melhor descrito como “um quiasma”, ponto de cruzamento e de reversibilidade do *eu* e do *outro*, em uma dupla inscrição do dentro e do fora da obra. Para mantermos na metáfora de Keaton, o espectador é um pouco como o sujeito plural do sonho; isto não quer dizer que não esteja centralizado pelo olhar da enunciação cinematográfica, mas sua agência não se encerra em um determinismo e não anula o trabalho produtivo de toda interpretação. Além disso, cabe observar que a fruição de uma comédia na sala de cinema, embalada pelo contágio das gargalhadas coletivas, levanta nuances deste sistema na sua dimensão espetatorial.

Embora mantenham sua zona de influência, estas convenções que abordamos também são relativizadas nos códigos particulares dos diversos gêneros cinematográficos. Na comédia, por exemplo, os padrões de verossimilhança podem se expandir para bem além do normativo nos códigos realistas, se isso for conveniente para proporcionar o efeito cômico. O documentário também tem seus próprios códigos e convém atentar para suas singularidades.

O pacto proposto com o público no documentário estabelece que o assunto geral deste cinema é o nosso mundo histórico social. Tradicionalmente isto significa que as imagens que vemos na tela foram registradas em um mundo compartilhado com o espectador, muito embora as encenações não sejam de todo proibidas, encontrando relevância em algumas de suas modalidades históricas<sup>52</sup>. Os primeiros minutos dos documentários costumam servir precisamente para reafirmar esta característica: “Eis Nanook, ele existe” é o que diz, por

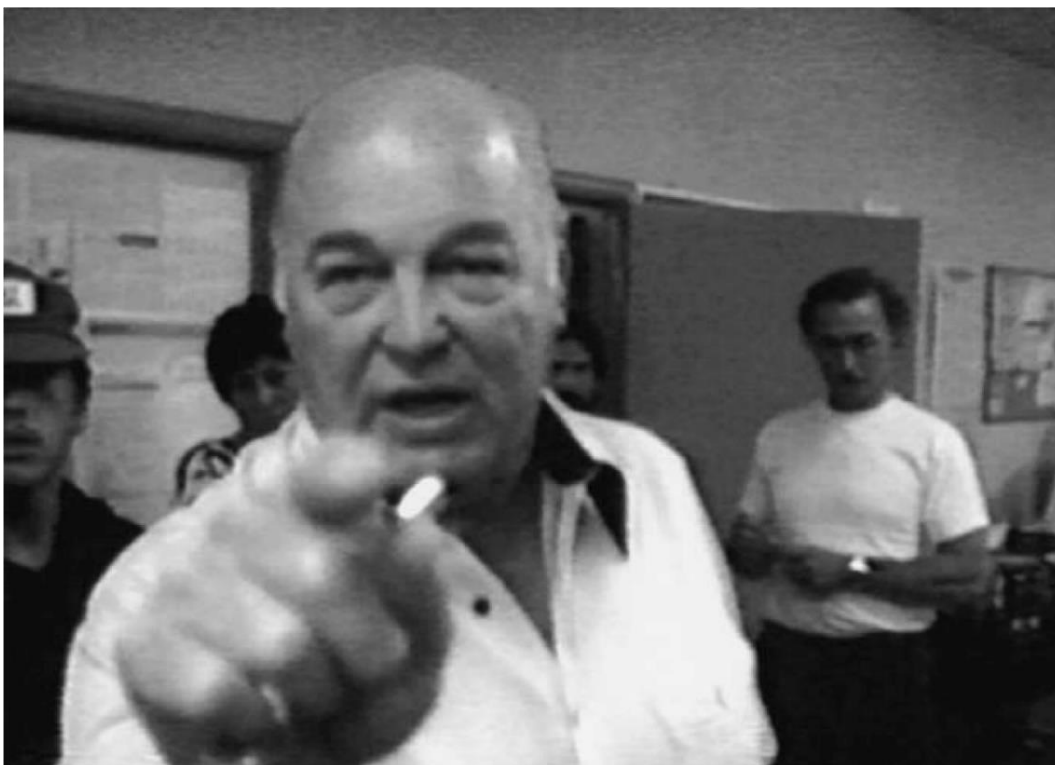
<sup>52</sup> A encenação é um recurso do cinema documental desde *Nanook, o esquimó* (Robert Flaherty, 1922). Mas sua utilização é alvo de controvérsias nas discussões do campo. Seu uso pode ameaçar os laços de confiança entre público e realizador. A cena da caça em *Nanook*, por exemplo, trata-se da encenação de uma prática abolida na comunidade na ocasião da confecção do filme. Além do recurso apontar para uma falsificação em relação ao momento do registro, a crítica aponta um viés etnocêntrico na fabricação de uma cultura “exótica”. Alguns movimentos do documentário, como o cinema direto, interditariam qualquer recurso de encenação, considerando uma prática imprópria para o gênero. Já os documentários do modo performativo fazem uso da encenação de maneira a dar expressividade para questões que ultrapassam os domínios do registro fenomenológico do mundo.

exemplo, o ponto inicial do primeiro documentário do cinema (SALLES, 2005). Portanto, a princípio, o mundo profílmico do documentário é o mesmo do espectador; um mundo vivenciado por ele, seus contemporâneos ou seus antepassados. É desta prerrogativa que derivam as principais questões estéticas e éticas do gênero.

Ao embrenhar-se nas paisagens do *real*, o documentarista se expõe a um menor controle em relação às regras gramaticais do cinema clássico ficcional. Mesmo que desenvolva estratégias para passar despercebido durante o registro e que tenha a seu dispor o ferramental da pós-produção, colocar uma câmera para olhar o mundo é estar, no mínimo, sujeito a também ser olhado. Dentro dos desígnios do documentário, observar regras como a da quarta parede pode ser menos importante que registrar um evento de existência única no mundo. O “olhar para a câmera”, um ruído dentro do corpo de normas do cinema ilusionista, acabou sendo incorporado no código estético do gênero, ganhando valor de índice de realidade ou sendo explorado como postura reflexiva do realizador. A referência à câmera durante a filmagem, inscreve na imagem do documentário uma passagem que une a realidade da representação à realidade das salas, públicas ou domésticas, habitadas pelo espectador.

A tensão aberta nesta brecha é precisamente o tema de nossa segunda imagem, retirada do documentário *Watsonville on Strike* (Jon Silver, 1989). Na imagem, um ator social, em posição de confronto, aponta o dedo na direção do eixo interdito do mundo representacional diegético. O dedo em riste aponta, no instante do registro, para a direção do realizador atrás da câmera e, a cada atualização da projeção, para o espectador diante da tela (figura 30). No lugar da penetração da tela em *mise en abyme* da primeira imagem, a segunda imagem, aponta – literalmente – para fora, além do seu limiar midiático.

**FIGURA 30** – frame do plano-sequência inicial de *Watsonville on Strike* (Jon Silver, 1989)



A imagem é retirada do plano-sequência inicial do filme, cujo assunto é uma greve de lavradores na cidade da Califórnia. Na cena, é a própria existência da imagem que se vê que está em questão; a sequência exhibe a tensa negociação pela autorização da filmagem entre o realizador Jon Silver e um dirigente sindical (o homem que aponta para a câmera).

Momentos como esse causam constrangimento em uma estrutura diegética, mas são mais facilmente aceitos no documentário em função de sua ligação com o “mundo de fora”. No caso, a quebra da quarta parede evidencia o papel produtivo do realizador no acontecimento, que não teria ocorrido se câmera e cineasta não estivessem lá para filmar. A escolha de manter a cena na montagem revela o desejo do realizador de exibir sua mediação no evento. Distinguindo-se da enunciação dissimulada do cinema clássico de ficção, no documentário a voz do realizador assume um lugar proeminente como convenção. Sua mediação pode ser francamente assumida, operando a sutura da brecha aberta entre o registro de algo que aconteceu no mundo e o mundo construído na representação. É em função da importância desta agência, que Nichols indica a filiação do documentário com a tradição retórica. “A camada retórica que sobrepõe o material bruto, esse modo de contar o material, essa oscilação entre documento e representação constituem o verdadeiro problema do documentário” (SALLES, 2005, p. 64).

Mesmo que o agenciamento do documentarista não seja assumido de forma tão explícita e dramática quanto no exemplo que elegemos, ele é o ponto de contato do espectador em relação ao outro que aparece na tela. Mas se escolhemos esta imagem é precisamente pela

perturbação que ela provoca e suas decorrências além representação. Ainda que a imagem seja bastante eloquente, cabe referenciar seu áudio. No instante capturado, o dirigente sindical adverte: “Se colocar minha imagem na televisão, eu processo você”. Antes deste momento, que determina o corte da imagem, o realizador reagira a outra ameaça do personagem traçando uma panorâmica em direção aos trabalhadores mexicanos que assistiam à cena e lhes pedindo autorização para filmar, no que foi atendido entusiasticamente. O registro da cena passa pela afirmação do posicionamento político do cineasta e atesta seu desejo de apresentar-se como ativista, cuja lealdade está com os trabalhadores e não com os representantes sindicais. Apesar de nos inclinarmos, juntamente com o cineasta, ao lado dos trabalhadores mexicanos, a questão do direito à imagem do ator social aparece em primeiro plano e não é de todo pacificada. A questão ética da representação do *outro* aparece aqui, com todas as contradições que carrega.

Esta promiscuidade entre os mundos de dentro e de fora da representação, decorrente da ancoragem no *real* que caracteriza o documentário, é tanto um efeito do gênero, quanto seu ponto sensível. De um lado, esta característica avança nas frequentes ambições ativistas embutidas na prática, em sua pretensão de disseminar informação, negociar valores culturais e mobilizar debates na esfera pública (PLATINGA, 1997). Desde a institucionalização do documentário, este viés de instrumento de transformação social já despontava, como deixa evidente a notória afirmação de Grierson: “a ideia de um espelho voltado para a natureza não é tão importante quanto a de um martelo que forje essa natureza” (apud DA-RIN, 2006, p. X). De outro lado, a relação com o mundo social histórico sublinha as questões éticas da representação da alteridade. As duas consequências estão imbricadas e Salles (2005) aponta para a frequência com que o objetivo de conseguir efeitos macrossociais através do documentário acaba produzindo representações pouco sensíveis ou questionáveis dos atores sociais. Por isto o documentarista defende que não dá para definir o compromisso ético do gênero pelos seus deveres para fora, mas por suas obrigações para dentro.<sup>53</sup>

As consequências decorrentes da maneira assertiva como o documentário afirma o *real* como seu objeto distintivo provocam fissuras no sistema de identificação do espectador, que postula seu apagamento como forma de adesão ao mundo cinematográfico, uma vez que o gênero investe na mútua contaminação entre o dentro e o fora das suas telas de exibição. Portanto, quando os estudos sobre i-docs reivindicam um ineditismo desta porosidade *real-*

---

<sup>53</sup> Além disso, é preciso reconhecer, e isto vale para o documentário interativo também, que mobilizações sociais requerem um conjunto de fatores. Para que um produto cultural possua tal influência na esfera pública a questão de sua circulação e alcance também é fundamental. Portanto, trata-se de uma questão que não está vinculada apenas ao texto documental.



representação no artefato, cabe apontar que isto não é algo totalmente exterior às convenções do documentário audiovisual, ainda que a representação fique encapsulada no seu dispositivo midiático. Neste ponto, efetivamente, operam as distinções. Enquanto o documentário audiovisual sugere uma passagem de dentro para fora, buscando o contato com o espectador através da referência a um mundo familiar e vivido, nos documentários interativos o mecanismo é invertido: é o espectador-usuário, com toda a sua *expertise* do mundo real, que deve contagiar e informar o i-doc em sua narrativa não-ficcional.

Uma imagem exemplar capaz de simbolizar as diversas experiências que vem sendo testadas no campo do documentário interativo é a de um formulário digital. Afinal, o formulário seria uma espécie de interface “crua” que indica claramente a requisição de *inputs* do usuário. Além disso, seus elementos constitutivos – instruções, *links* de ajuda, caixas de preenchimento e mecanismo de seleção e *upload* de arquivos – atendem a convenções do design de interação sedimentadas na internet, de modo a explicitar a inserção de nosso objeto de estudo nestas práticas culturais. Recorremos, portanto, ao exemplar formulário para envio de arquivo do i-doc *Man With a Movie Câmera: The Global Remake* (Perry Bard, 2007-2016), que, conforme vimos no capítulo 1, solicita do usuário uma imagem que forneça uma interpretação nova e pessoal para cada um dos planos do filme *O homem com uma câmera* (1929), de Dziga Vertov. O cursor do *mouse* denuncia a presença do espectador-usuário e permite sua entrada na interface; o formulário como um todo, indica o limiar em que se concretiza esta passagem. Eis nossa terceira imagem. (figura 31).

FIGURA 31 – página de upload em *Man With a Movie Câmera* (Perry Bard, 2007-2016)

MAN WITH A MOVIE CAMERA  
[The Scenes](#) | [Shots by tag](#) | [Participants](#) | [Introduction](#) [English](#) | [Espanol](#) | [Français](#) | [中文](#)



### TWENTY-SEVEN

Shot 595

0.33 seconds

[see all 4 uploads](#)

Attach your file(movie or image)

Nenhum arquivo selecionado

COPYRIGHT  
 Only upload video or images which you own or have the necessary licenses, rights, consents, and permissions to use.

Fill in the below for your credits:

Your Name

Your Email(will be kept hidden)

City  
 (please select a country) ▼

Your website:

Additional Information:

Click 'Send'

Note: you should have javascript enabled to upload.

### Uploading a Video

Video may come from a video camera, digital camera, or even mobile phone.

Many video file formats are supported: Quicktime MOV, AVI, and MPEG are preferred. MPEG2, H264, or Sorenson Video are preferred compression formats for video.

Edit your shot to match the approximate time of the shot you are uploading to.

Files over 60 megabytes will not be accepted.

Any frame rate will be accepted.

[Help for uploading from a Mac.](#)

[Help with using Adobe Premiere.](#)

For additional help please email: [MWAMCamera@gmail.com](mailto:MWAMCamera@gmail.com)

### Uploading an Image

Only upload one image per scene, multiple images can not be stitched together.

Still images are also accepted, although video is preferred.

Most image formats are supported, but JPEG is preferred.

Keep the filesize under 3 megabytes.

FONTE: <http://dziga.perrybard.net/contributions/shot/168>

Ao requisitar a participação do espectador-usuário na elaboração da representação através da interatividade, o i-doc promove, em comparação às práticas do documentário audiovisual, um deslocamento do papel do realizador como peça-chave da enunciação e ponto de contato com o mundo. Esta é, notavelmente, a característica que recebe mais atenção dos pesquisadores que investigam os i-docs e ganha expressão na interface que escolhemos para nossa terceira imagem-tipo. O topo do formulário exhibe o plano do filme de Vertov selecionado para o *remake* do participante. À cena da imagem reflexiva do documentarista

com a câmera, estabelecendo seu recorte do mundo, o espectador-usuário deverá oferecer sua própria fabulação, realizando o *upload* de uma imagem na interface.

Em função desta reconfiguração, Aston e Gaudenzi (2012) afirmam que a atuação do realizador desliza da autoria para a curadoria do texto documental, enquanto o espectador-usuário ganha a oportunidade de cocriar, remixar, conectar e compartilhar, além de interpretar. Nesse tipo de projeto, portanto, “não é o ponto de vista do autor que é colocado em primeiro lugar, mas a interpretação e uso de um espaço/realidade recriado pelo interator” (GAUDENZI, 2013, p. 40). Em decorrência, os i-docs promoveriam uma fragilização na estrutura institucional do documentário baseada nas diferenças de saber entre as partes envolvidas: um que fala e outro que escuta, ou seja, o realizador e o público midiaticamente separados.

Recebendo tal agência, ao espectador-usuário também é imputada a responsabilidade em relação ao direito de imagem. Na interface de nosso terceiro item do tríptico, devidamente alocada abaixo da caixa de *upload*, chama atenção a advertência a respeito da propriedade das devidas licenças sobre o arquivo a ser enviado. Como sabemos, o compartilhamento cotidiano de imagens nas redes indica uma imensa flexibilização dos direitos autorais e, sendo uma prática capilar, apresenta desafios jurídicos novos, quando contraposto à ameaça de processo do sindicalista no documentário *Watsonville on Strike*. Mas a princípio este tipo de aviso indicaria a prerrogativa do arquivo compartilhado ser uma imagem autoral ou pessoal do próprio espectador-usuário. Em face disto, a “entrada” do espectador-usuário na interface além de ser material, pode ter uma ênfase marcadamente pessoal.

Neste sentido, Galloway, aponta para uma inversão da relação que Cavell estabelece entre espectador e representação no cinema como a de um sujeito visualizador e um mundo visto. A entrada do usuário no computador é o contrário do apagamento de si requerido para adentrar ao mundo cinematograficamente. No computador, o usuário “está livre para vaguear em plena vista, enquanto o mundo, invisível, recua. O mundo não nos indica mais o que é. Indicamos a nós mesmos e, ao fazê-lo, o mundo se materializa em nossa imagem” (2012, p. 12). Ou seja, ao responder aos chamados de participação interativa, o usuário é incitado a mostrar-se e, com seu *feedback*, informar a representação do mundo nas mídias digitais à sua imagem e semelhança.

Isto não significa, a nosso ver, que esta relação esteja livre de agenciamentos e contradições. Mas tendemos a concordar com a inversão colocada por Galloway, sobretudo no que diz respeito aos i-docs participativos, como o do nosso exemplo. Tal configuração promove uma transformação na relação sujeito-representação que acarreta consequências

particulares no gênero documentário, uma vez que, neste, a ancoragem no *real* torna a relação com a alteridade tão decisiva, trazendo à tona a questão de como tratar o *outro*, ou seja, as pessoas filmadas que viram tema da representação.

Neste sentido, é bastante curioso que as pesquisas sobre os i-docs destaquem tanto as consequências da entrada do usuário na interface para o papel do realizador e a questão da autoria, mas caem em relação ao que isso acarreta para a mediação do *outro*, este personagem que não apenas ganha vida no mundo da representação mas cuja vida, real, motiva a representação no cinema documentário. Tal silêncio pode ser lido como um pressuposto de que a questão estaria abolida, ou em franca decadência, uma vez que o realizador não teria mais autoridade para exercer sua mediação unilateral no documentário interativo. Contudo tal pressuposto carece de maior investigação.

Uma vez que a enunciação do documentarista se destaca na mídia cinematográfica, o tratamento das pessoas filmadas no documentário relaciona-se com as diferentes alianças que se propõe para a interação tripolar entre cineasta, temas ou atores sociais, e público (NICHOLS, 2001). Salles, escolhendo claramente o momento da filmagem, afirma que a forma tradicional desta triangulação poderia ser expressa na fórmula “eu falo de vocês para eles”, na qual “eu” indica o documentarista, “vocês”, os personagens e “eles”, o público. Mas, em respeito às práticas sociais do documentário, para além desta estruturação enunciativa, o autor adverte que na maioria das vezes a fórmula poderia ser: “eu falo sobre ele para nós”, já que em geral o público de documentário costuma ser “mais parecido com o documentarista do que o índio, o menino de rua, o nordestino da seca, o artista popular, o bandido ou o esquimó que formam o elenco-padrão do gênero” (SALLES, 2005, p. 67).

O documentário, já está claro, não é espelho; é representação. E, neste caso, estamos falando da criação de um personagem. O personagem, exposto na projeção, é distinto da pessoa tridimensional, ao alcance da mão. Não obstante, a projeção é tudo que o público vai acessar; um fragmento escolhido, segundo as necessidades do filme. No documentário, a pessoa cede lugar ao personagem, o que levanta a principal questão ética do documentário, segundo a avaliação de Salles (2005). Diante do problema, alguns buscam modos de narrar que revelem a natureza da relação entre os agentes envolvidos. São filmes sobre encontros, tentativas de inverter a fórmula tradicional para uma que se pareça mais com “eu e ele falamos de nós para vocês”. O tipo de documentário reflexivo também altera os termos da proposta da autoridade de um conhecimento sobre o outro ao apontar para a própria representação e coloca-la sob negociação entre o cineasta e espectador. Não existe uma forma ótima de abordagem, e cada um dos modelos epistemológicos propostos produz seus próprios

desafios na relação que estabelece entre documentarista e documentado. No documentário audiovisual, a representação “como retrato”, ou seja, a forma de abordar um tema ou ator social pela linguagem própria do documentário, mistura-se à representação “como procuração”, isso quer dizer, o mandato que o documentarista assume para falar por outrem.

A questão do lugar de fala, tão premente nos nossos dias, se impõe aqui. Afinal, o conceito<sup>54</sup> que ganhou grande repercussão e popularidade no uso das redes sociais, vem atender a busca pelo fim da mediação para grupos que historicamente têm menos espaço para falar. O termo sugere um contraponto ao silenciamento da voz de minorias sociais (negros, mulheres e LGBTs) por grupos privilegiados em espaços de debate público, atribuindo-lhe protagonismo pela legitimidade da sua experiência. O conceito também aponta para marcas de relação de poder e preconceitos que são reproduzidos nos discursos, mesmo que inadvertidamente, além dos diferentes efeitos de verdade que o discurso adquire a depender do autor da enunciação.

Embora este não seja um argumento explícito de nenhum dos estudos que acessamos, as modalidades de i-docs participativos, caracterizadas pelo envio de conteúdo, parecem sintonizados com a questão. Nestes tipos de i-docs, o modelo de interação criaria uma configuração particular entre os diferentes agentes implicados na representação, na qual, o espectador-usuário funde-se ao *outro*, aceitando a proposta de participação e abrindo-se ao olhar dos demais espectadores-usuários. O espectador-usuário torna-se então ator social pela solicitação da interface interativa, que promete, desta maneira, restituir-lhe seu “lugar de fala” e, supostamente, liberando ambos – espectador-usuário e ator social – da mediação do realizador.

Diante dos impasses éticos da representação, certamente tal disposição pode parecer promissora. No lugar da aposta do documentarista de ampliar a voz do outro, geralmente os invisibilizados na esfera pública, no i-doc ele oferece uma plataforma e uma forma de circulação, para que o espectador-usuário fale de si e por si, apresentando-se em sua própria voz como ator social. Mas algumas questões parecem elididas neste raciocínio. Em primeiro lugar, quem é, afinal, este espectador-usuário cujo papel se duplica? E, além disso, os

---

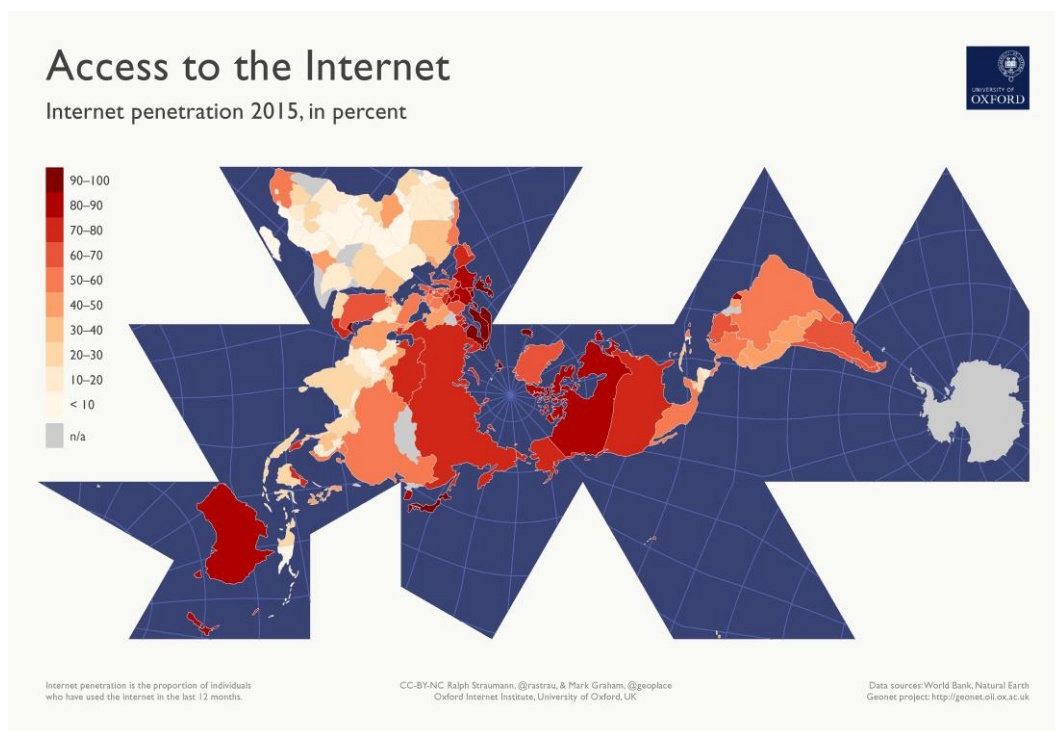
<sup>54</sup> A origem do conceito é imprecisa. Em geral, pesquisadores indicam suas raízes no debate feminista americano dos anos 1980. Pablo Ortellado (apud MOREIRA, DIAS, 2017) aponta que as ideias que dariam origem ao termo aparecem pela primeira vez no ensaio *Pode o subalterno falar?* (1983), da professora indiana Gayatri Spivak, e, alguns anos depois, no artigo *O problema de falar pelos outros* (1991), da filósofa panamenha Linda Alcoff.

mecanismos de participação que incitam o usuário a “falar por si” nas mídias digitais pode ser considerado o fim da mediação destas vozes?

As observações anteriores de Salles (2005) nos chamam atenção para o lugar social dos agentes do documentário. Em respeito precisamente à questão do “lugar de fala”, cabe tentar investigar a identidade do espectador-usuário, no lugar de presumir que se trata de “todo mundo”. Embora não tenhamos mecanismos para responder tal pergunta com precisão, podemos fazer algumas aproximações. Como temos visto, a participação no i-doc não é consequência apenas da capacidade processual da mídia digital e da construção do artefato como um projeto aberto; a maior parte dos documentários interativos investe na inserção na internet, apostando em sua conectividade e alcance global (O’FLYNN, 2012). A distribuição na rede, portanto, coloca-se não apenas a serviço de alcançar um público maior, fora dos circuitos institucionais do cinema, como também de angariar uma maior amplitude de vozes participantes na sua interface.

No entanto, dados recentes do Banco Mundial sobre acesso à internet decepcionam as visões mais promissoras a respeito da inclusão digital. O levantamento de 2015 indica que 56,7% dos sete bilhões de habitantes do planeta jamais usaram a internet. Entre os que então acessavam a rede com regularidade, apenas 1 bilhão utilizava aparelhos próprios e internet rápida. Além disso, o mapa *Access to the Internet*, baseado nos dados citados, indica uma clara dimensão geopolítica no usufruto desse bem, que não contraria as rotulações de países “desenvolvidos” e “em desenvolvimento” (figura 32). Se a quantidade de usuários das redes teve um incremento nos últimos anos, inclusive em relação a este último grupo de países, a diferença entre os que têm acesso e os que não têm, está longe de ser indiscernível.

FIGURA 32 – mapa *Access to the Internet*



FONTE: Internet Oxford Institute | <https://www.oii.ox.ac.uk/blog/who-can-access-the-internet>

Os dados podem soar espantosos para nós, os digitalmente incluídos, cujas vidas parecem perpassadas de maneira tão inexorável pelas tecnologias digitais, a ponto de gerarmos a demanda por aplicativos de controle de tempo no ciberespaço. Mas a cartografia sugere mais um *apartheid* digital, que a anulação da separação entre os setores mais privilegiados e este *outro* que costuma ser o objeto dos documentários cinematográficos. A interpretação do abismo sugerido pelos dados torna-se ainda mais contundente na medida em que a participação nas práticas vigentes da internet é vista como panaceia para problemas de visibilidade com os quais outros meios se debatem (como o documentário audiovisual). Deixa, assim, o que está de fora ainda mais obscuro, uma vez que não é endossado pela luz aparentemente democratizante dos pixels digitais. Afinal, se a *web* se torna o próprio parâmetro legitimado de inclusão, o que está à sua margem desaparece ainda um pouco mais.

Também é flagrante a centralização geopolítica da produção de documentários interativos. Os índices coletados no acervo *docShift Index*, mostram, na sua coleção de 178 i-docs, uma clara predominância de produções norte-americanas (36%), canadenses (19%) e inglesas (10%). Não é muito diferente no acervo *Docubase*, do MIT. Nesta coletânea, mais extensiva e atualizada de 316 projetos, as produções norte-americanas e canadenses seguem dominando, com índices aproximados de 46% e 19% respectivamente, enquanto as produções

francesas conquistam o terceiro lugar com 11%, seguidos pelos ingleses com 7%.<sup>55</sup> À concentração da produção, segue-se uma correspondente dominância do uso do idioma inglês, língua materna da maior parte das instituições produtoras. Sendo a língua franca da internet, o inglês também aparece amiúde como segunda língua nas produções de países falantes de outros idiomas, quando não é a única opção a despeito disso, como no caso de dois i-docs brasileiros *Canto do Brasil* (Hillerphoto Production, 2006) e *Children of the Amazon* (ZD Films, 2008), ambos exibidos em inglês.

Neste sentido, destaca-se, como um cuidado raro em relação a abrangência de público, o acesso nas línguas inglesa, espanhola, francesa e chinesa disponibilizado no i-doc de origem britânica *Man with a Movie Camera: The Global Remake*. Além disso, a diretora Perry Bard, atenta à fragilidade de confiar o acesso amplo apenas à exibição na *web*, adotou uma estratégia diferenciada de distribuição. Para garantir *uploads* de imagens de um grupo diversificado de participantes em termos culturais, linguísticos e geográficos, a documentarista contratou correspondentes estrangeiros para promover o trabalho no Brasil, Líbano, Israel, Colômbia, Paquistão, Rússia, Sérvia, Japão, China, Coreia, México e Tailândia (STERMLITZ, 2008).

A estratégia de Bard pode indicar uma compreensão de que a presença no ambiente extraterritorial da internet não revoga de uma vez por todas os problemas concernentes à conquista de espaço e janelas de exibição que definem tradicionalmente os círculos por onde escoam as produções audiovisuais. É evidente que o suporte virtual da *web* modifica o regime de exibição em espaços e tempos circunscritos das salas comerciais de cinema e das grades de programação televisiva. Mas isto não quer dizer que o ciberespaço não seja compartimentado. A internet possibilita a hospedagem pouco onerosa de milhões de iniciativas, mas não anula a concorrência por fatias de público.

No campo do audiovisual, a competição entre os serviços de vídeo *on demand*, como Netflix, Hulu e Amazon Prime Video, é atualmente a face mais visível da disputa de audiência deste tipo de produção na *web* e torna evidente que as concorrências comerciais não foram eliminadas pela internet, mas reformuladas.<sup>56</sup> Se os documentários já são um nicho

<sup>55</sup> Os índices foram coletados a partir da opção de filtragem por país produtor disponibilizada na interface dos dois acervos. Alguns índices podem se sobrepor em função das coproduções.

<sup>56</sup> A popularização destes aplicativos opera, inclusive, uma reformulação na ocupação dos espaços expositivos da produção audiovisual, mexendo com os paradigmas das janelas de exibição. Até pouco tempo, o modelo padrão funcionava com a estreia do filme no cinema (mantendo uma exclusividade de cerca de dois anos), para depois ocupar locadoras, TV a cabo e, por fim, a TV aberta. Hoje, a exclusividade da sala de cinema é de apenas três meses e, às vezes, o filme sequer é lançado na telona. De outro lado, a disputa deste novo círculo exibidor não exclui os mecanismos de legitimação tradicionais do campo do cinema, como demonstra as investidas do Netflix em participar das premiações dos grandes festivais da área. Após alguns anos de tentativas frustradas,



específico de público no mercado audiovisual, os i-docs apontam para uma penetração ainda mais restrita a partir de suas instituições produtoras. Afora alguns destaques de instituições bem estabelecidas, como a agência de fomento National Film Board e o canal de televisão Arte, que podem ter uma melhor estrutura de distribuição, boa parte da produção no campo consiste em iniciativas isoladas de algumas produtoras ou práticas marginais em relação ao mercado, como frutos de experiências em universidades ou campanhas sociais promovidas por organizações não governamentais.<sup>57</sup> Estar na internet não significa não ter que brigar por audiência diante de práticas que se tornaram dominantes. Por isso, a divulgação nas redes sociais, as grandes “vencedoras de bilheteria” dos espaços virtuais na atualidade, acaba sendo uma prerrogativa. Além disso, a quantidade de tutoriais com receitas para viralizar nestes espaços, o crescimento do campo profissional de comunicação e os *posts* direcionados também atestam que conseguir visibilidade nestes espaços não é tarefa disponível para qualquer um.

Ainda que não tenhamos dados específicos e conclusivos sobre a audiência dos i-docs, uma análise bastante pragmática sobre acesso e hábitos na internet torna muito mais acertado apostar, no horizonte próximo, em um maior isolamento do seu espectador-usuário, do que o contrário. Talvez, inclusive, os espectadores-usuários sejam ainda mais parecidos com os realizadores nos documentários interativos. No i-doc *The Are You Happy? Project* chama a atenção a quantidade de participantes da proposta que são documentaristas: Kate Nash, María Rosa Andreotti, Petya Nakova, entre outros. Portanto, no que concerne à “representação por procuração”, se é verdade que os i-docs anulam a mediação da fala do *outro* vigente no documentário audiovisual, isto parece ocorrer a custo de um encolhimento da diversidade da alteridade, a despeito dos discursos de inclusão democrática serem tão profícuos na *web*.

Colocamos a questão da anulação da mediação do i-doc em suspenso – “se é verdade...” – uma vez que este é o outro aspecto importante negligenciado nas pesquisas relativas ao documentário interativo e que merece nossa atenção na discussão que propomos. As práticas de representação, conforme argumentamos, supõem um tipo de interação específica com o sujeito a que se dirige. Se nos i-docs o espectador-usuário também faz as vezes de ator social, é fundamental, para pensar a alteridade neste meio, formular a construção

---

2019 é um marco para a rede de *streaming*, em função da grande produção *Roma*, de Alfonso Cuarón, que conseguiu arrebatar prêmios de algumas das principais categorias do Oscar.

<sup>57</sup> Além das pistas colocadas pelas instituições de produção do i-docs, nossos quatro anos de pesquisa atestaram o grande desconhecimento do artefato, mesmo quando apresentado para uma audiência especializada de congressos acadêmicos na área de cinema e/ou design de interação.

deste destinatário próprio do artefato, sendo esta porosidade de funções um dos fatores a serem considerados.

O destinatário das mídias não é sempre o mesmo, sendo transformado nas diferentes formas de subjetivação dos seus diferentes agenciamentos, conforme já começamos a esboçar em nossa comparação da relação entre o espectador e a representação no cinema de ficção, documentário audiovisual e i-doc. De acordo com Gunning, “toda mudança na história do cinema implica uma mudança em seu endereçamento ao espectador, e cada período constrói seu espectador de um novo jeito.” (1990, p. 68). Os termos contingentes que nomeiam este destinatário também importam, pois carregam certas conotações que já indicam parte da sua construção particular. Nas mídias digitais, ele tem sido nomeado de diferentes maneiras: ainda é um “leitor” na noção de hipertexto de Landow (2004), um “interator” nas narrativas digitais preconizadas por Murray, mas mais frequentemente trata-se simplesmente do “usuário”, este termo que se popularizou e naturalizou nas nossas atividades digitais do dia-a-dia. Para os i-docs, nós sugerimos, conforme apontamos na introdução do nosso trabalho, a dupla articulação espectador-usuário, enfatizando o hibridismo entre o documentário interativo e seu aparentado audiovisual. Como já observamos algumas marcas de subjetivação do espectador de cinema, propomos investigar um pouco mais a parcela “usuário” deste destinatário, de modo a colocar à vista alguns pressupostos.

Nos estudos dos i-docs, o usuário costuma ser abordado como um agente emancipado e que goza de grande autonomia na articulação do artefato. Esta concepção geralmente é baseada em uma oposição em relação ao espectador do dispositivo cinematográfico, na qual o usuário sobressai-se como abstratamente ativo no uso do artefato. Este aspecto não escapou à crítica de Kate Nash (2014), uma das estudiosas do i-doc que levanta uma análise dissonante e que assinala como o poder da audiência costuma ser inflacionado nas pesquisas sobre o objeto:

Frequentemente, o significado das ações do usuário é descrito em termos políticos ou epistêmicos: audiências são ativas, empoderadas, profundamente engajadas e o documentário transcendeu suas raízes modernistas finalmente evitando a totalidade e criando espaços nos quais os indivíduos podem falar por si mesmos (NASH, 2014 *apud* LEVIN, 2016, p. 85).

A interatividade nestes discursos é formulada como uma espécie de libertação dos grilhões das cadeias de significação das narrativas cinematográficas que cativam o espectador – e o tornam cativo, conforme frisam. Tão natural quanto o ar – ou as *affordances* de Gibson (1977) –, a interatividade abstratamente concebida nestes estudos se coloca a pleno serviço da

ação do usuário. Nossa referência às *affordances*, é claro, não é casual, pois, em grande parte, a naturalização dos fatores de mediação da recepção no i-doc guardam uma dívida com diretrizes do design de interação, que começam, inclusive, pela nomenclatura “usuário” para o seu destinatário. De acordo com Cristian Pierre Kasper (2009), o termo, embora amplamente adotado no design da mídia digital, tem sua justificativa no contexto de crítica ao design modernista e, por isso, ultrapassa o campo do design de interação. Segundo o autor, a terminologia foi proposta de maneira a oferecer uma alternativa metodológica à categoria “homem-médio”, que norteava a produção de *objetos-tipo* no método funcionalista. Esta categoria atendia então às necessidades de padronização em um sistema que operava na lógica da produção em massa durante a maior parte do século xx. Em função da flexibilização do modelo produtivo, além da crítica às limitações do design funcionalista, a categoria “usuário” veio fornecer um novo parâmetro, mais maleável e mutante, visando acudir metodologicamente na projeção de artefatos mais abertos, personalizáveis e refratários às prescrições de uso que se encontram na função.

A fim de dar forma a essa abertura programática, muitos dos investimentos dos projetos de design nas mídias digitais orientam-se na direção de uma redução aparente de seu agenciamento. As propostas de transparência da interface, ancoradas em diretrizes como plataformas neutras, *affordances* não representacionais e metas de usabilidade, prosperam na justificativa, ou vã esperança, de conformar uma mídia sem fazer mediação<sup>58</sup>. A despeito dos esforços despendidos, a interatividade digital não deixa de ser facultada pelo planejamento de uma interface de acesso às funcionalidades e uma cadeia de operações configurada *a priori*, que circunscrevem os agenciamentos fornecidos ao usuário. Sobretudo, estes agenciamentos pressupõem um aprendizado das convenções, que conta com a naturalização paulatina que advém da banalização do uso. Para entrar em um fluxo de interação proporcionado pelo meio, é necessário que o usuário seja tecnologicamente versado e conheça as possibilidades da mídia digital: o computador exige fluência nos elementos que compõem a interface gráfica do usuário; ambientes virtuais requisitam a percepção cultural de que seus objetos materiais são interpenetrados por padrões de informações; a *mise-en-scène* ilusória de uma simulação 3D supõe um usuário ciente da disponibilidade do ambiente à sua manipulação (ROSEN, 2001).

Além de ser uma condição de possibilidade para a emergência dos documentários interativos, a introdução dos computadores pessoais como objetos de consumo, o padrão de

---

<sup>58</sup> Não podemos nos furtar a observar que, a despeito da mudança de destinatário de *homem-médio* para *usuário*, este tipo de prescrição do design de interação aproxima-se, ironicamente, da ideia de correlação autoevidente entre forma e função tão típica do funcionalismo.

leitura hipertextual da *web*, as práticas participativas das redes sociais, formam uma cultura de recepção que vai concorrer para uma formação de um modo de ver/usar. Existe uma pedagogia em jogo na afirmação desta forma cultural, desde o aprendizado do uso do *hardware* à compreensão das principais metáforas utilizadas nas interfaces, de modo que o usuário não é esta figura plenamente emancipada que aparece nos retratos fornecidos pelas pesquisas sobre i-docs, mas um agente que segue atendendo a convenções dentro de sua configuração particular. O “empoderamento” do usuário, validado pela sua ação na interface, é mais um *efeito* dos enunciados e práticas culturais da mídia digital que assim o definem e conformam, do que uma característica recalcada no espectador das mídias audiovisuais.<sup>59</sup>

Nos documentários interativos, as modalidades colaborativas, representam o suprasumo desta atribuição de poder ao usuário, transferindo-lhe atividades comumente relegadas ao realizador e ao ator social. Já de saída, podemos apontar, em respeito às práticas correntes, que não é conclusivo que esta configuração anule os direcionamentos e lugar de saber do realizador. Afinal, a despeito da abertura da mídia técnica, separações ainda vigoram: há um que pauta e outro que responde, um que determina o material e suas formas de circulação e outro que participa observando as regras do jogo. Além disso, toda a configuração particular do i-doc – suas instruções e textos de apresentação, o desenho das funcionalidades, a aparência geral da interface e mesmo pequenos detalhes de disposição dos arquivos compartilhados – deixam suas marcas tanto na leitura do artefato, quanto na participação da proposta.

Se, de um lado, as singularidades de cada detalhe dos projetos definem seu agenciamento particular, de outro, também é possível observar marcas de uma mediação mais abrangente que corresponde à inserção dos documentários interativos dentro da cultura digital. E isto ocorre especialmente nas propostas dos i-docs participativos, que apresentam evidentes pontos de contato com as práticas de compartilhamento de conteúdo que vigoram na internet. Nestas, os agenciamentos tendem a operar por direcionamentos aparentemente não coercitivos, que atuam pelo mecanismo do *fazer falar*. Conforme Foucault propôs na obra *A vontade de saber* (2006 [1976]), mecanismos de poder não operam apenas pela hipótese

---

<sup>59</sup> Cabe observar que as interações do espectador não são de todo inéditas no que tange a uma abertura midiática. Destacadamente, a TV já explorara algumas de suas possibilidades através de investimentos transmidiáticos. As intervenções telefônicas em diversos tipos de programas ajudaram a promover uma cisão no encapsulamento do meio, trazendo conteúdo exterior ao da produção. Nesta mesma linha, explorou o advento da internet com quadros do tipo “perguntas do internauta”. No campo da narrativa, uma experiência precursora na televisão brasileira foi o *Você Decide*, programa da emissora Globo, veiculado semanalmente entre 1992 e 2000, no qual a resposta final para um dilema levantado pelo episódio era escolhida pelos telespectadores através de votações via telefone. Os *reality shows* aprofundaram a tendência, mantendo a aposta em uma configuração transmídia e na exibição de segmentos ao vivo para trazer as intervenções do público para a tela.

repressiva da censura e da coação – o *fazer calar* –, mas também por uma positividade de um *fazer falar*, que tem na confissão um dispositivo de produzir verdades sobre os sujeitos. Os convites frequentes que nos estimulam a participar e compartilhar nossas experiências e criações de um modo considerado “proativo” sugerem, de acordo com Sibilia (2006), uma espécie de nova torção do dispositivo confessional.

Para Foucault, este método de construir verdade – que surge no âmbito eclesiástico no início do século XII e é apropriado por diversos campos, como a justiça, a medicina, a pedagogia – atua na constituição de sujeitos compatíveis com um determinado projeto histórico de sociedade (no caso, da sociedade disciplinar). Na hipótese de Sibilia, a nova configuração do dispositivo confessional nas redes informáticas tanto promove uma normatividade – um modo próprio de se manifestar no dispositivo e produzir verdades sobre o sujeito –, quanto permite sua captura pelos mecanismos próprios de capitalização vigentes na *web* (destacadamente, a publicidade direcionada).

De forma marcante, o mecanismo se alimenta da insistente demanda por participação, incitada por interfaces desenhadas de modo a valorizar a atualização frequente e os conteúdos instantâneos e sistemas de “rankeamento”, como os dos quase onipresentes botões de “curtir”. Excitada pela pressa e pela conquista da aprovação alheia, esta produção, além de abundante, tende a formar certo “gêneros” com uma linguagem própria – memes, vídeos de gatinhos, fotografias de pratos sofisticados (sempre devidamente enquadradas de um eixo zenital), entre outros –, dando forma aos variados arquivos que deixamos em nosso caminho pela internet. Quando os documentários interativos solicitam nosso *upload* de arquivos, estas práticas tão difundidas na *web* atuam como um repertório do espectador-usuário.

Em atenção à especificidade dos documentários interativos e sua herança em relação à modalidade audiovisual, é preciso considerar que estes “arquivos” ganham uma configuração muito distinta da que tinha o arquivo no gênero documentário. O material arquivístico do documentário audiovisual, ou seja, as imagens e sons distintivos do registro analógico do aparato cinematográfico, aponta para uma relação de indexação com o mundo. Ainda que tenha se tornado um lugar comum acusar o aspecto de fabricação deste arquivo, ele ainda apela para um sentido de testemunho e, em decorrência, indica uma autoridade do registro que se estende à representação do *outro*. Ao colocar o direito da imagem e o poder de decisão de sua exibição nas mãos do espectador-usuário, os i-docs, conforme apontamos, oferecem uma alternativa para desarticular os problemas éticos advindos desta captura da imagem do *outro*. Mas na *web*, o arquivo tem outra problemática e ela é significativamente imbricada com os mecanismos de participação. Os arquivos digitais definem-se menos pela sua relação com

algo que existiu no mundo *real*, do que por sua abstração em “dados”, o elemento base das diversas formas de manipulação computacional. Os dados não deixam de ser traços, em certo sentido. Mas nas práticas informáticas, eles apontam para a gigantesca produção virtual dos usuários e sua transformação nos elementos discretos que alimentam os algoritmos responsáveis pelos diversos tipos de agenciamentos que vigoram na *web*.

Tanto um lado quanto outro – a produção de arquivos pelos usuários e sua abstração nos dados – se retroalimentam e geram novas formas de subjetivação nesta prática de mídia. De um lado, a tendência de produção cultural, pela qual, mediante incentivos à participação, transformamos nossas vidas em um arquivo de informações, armazenando e compartilhando fotos digitais, e-mails, *chats*, mensagens, dados de GPS, músicas favoritas e outros “traços digitais” de nossa existência. De outro, a captura dos dados gerados nesta produção, que permite agenciamentos tão próprios da *web* como as “customizações” que personalizam nossas experiências na *web* e os “aconselhamentos” para variados tipos de conexões, como publicidade, matérias de jornal, páginas nas redes sociais (FOGG, 2003 apud EMANUEL, 2017). Não por acaso, Tim O’Reilly, o criador do termo *web 2.0*, declarou, como um dos principais fundamentos desta configuração da rede, que “os dados são o novo *Intel Inside*” (2018). Ou seja, os dados não são apenas a base elementar das manipulações interativas da mídia digital, mas, tal como o processador foi um dia, o fator de diferenciação para os negócios que se estabelecem na *web*, mantendo-a em funcionamento e gerando dividendos.

Esta mudança de estatuto do arquivo e seus efeitos são abordados de maneira eloquente no documentário interativo *In Limbo* (Antoine Viviane, 2014), um projeto cuja proposta representa um ponto fora da curva nas produções do documentário interativo, uma vez que sua forma de agenciamento opera pela captura e não pelo compartilhamento do conteúdo fabricado pelo espectador-usuário. Organizado em grande parte como um documentário audiovisual, o i-doc propõe uma narrativa que versa sobre *big data*, memória e rastreamento de dados pessoais, vacilando entre o efeito de fascínio diante da produção de imagens digitais e do terror da vigilância. A partir de depoimentos de cientistas, escritores, artistas e empreendedores, o i-doc esboça os rápidos desenvolvimentos através dos quais a humanidade – ou, melhor, o grande volume de dados que produz – está sendo cada vez mais integrado à máquina. Conforme observa um dos depoentes, “a Internet sabe mais sobre mim do que minha mãe – do que eu”.

O discurso sobre o entrelaçamento de nossas vidas diárias com as práticas informáticas torna-se mais fecundo na medida em que a estratégia de agenciamento de *In Limbo* produz um efeito demonstrativo da discussão que propõe. Nos intervalos dos depoimentos (figura 33), o

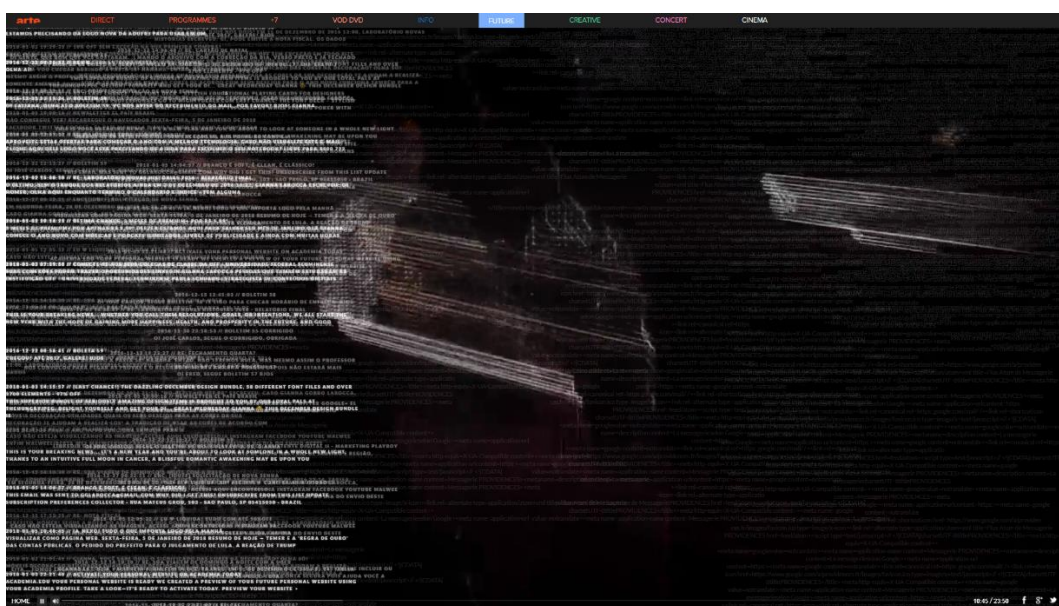
i-doc exibe composições nas quais salpicam traços da vida digital do espectador-usuário que assiste ao i-doc, capturados, com a devida autorização prévia, através do mecanismo interativo do projeto. Tratam-se de vestígios de textos e imagens colhidos no Gmail (figura 34), Facebook, Twitter ou Instagram, paisagens do Street View baseadas na localização do espectador-usuário durante o visionamento, colagens de filmes assistidos anteriormente no YouTube, compilações de fotos de álbuns pessoais.

**FIGURA 33** –frame de depoimento no i-doc *In Limbo* (Antoine Viviane, 2014)



FONTE: <http://inlimbo.tv/en/>

**FIGURA 34** –frame de parte interativa com captura de trechos de e-mails do espectador-usuário no i-doc *In Limbo* (Antoine Viviane, 2014)



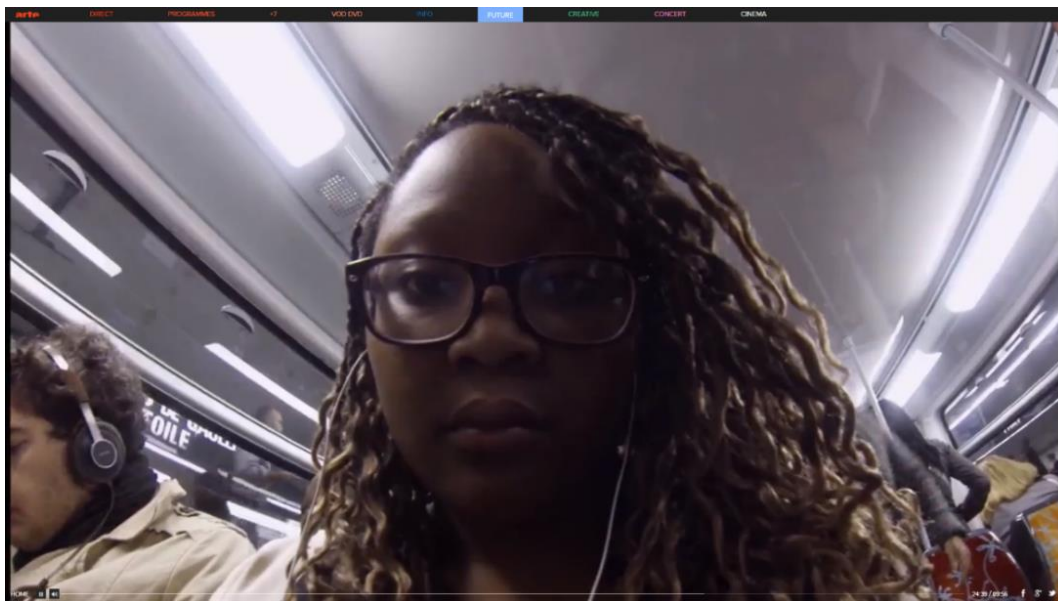
FONTE: <http://inlimbo.tv/en/>

O i-doc pode ser exibido, sem as intervenções, como um documentário audiovisual, mas aposta no vasto repertório acumulado pelo espectador-usuário para preencher as lacunas projetadas e aumentar a reverberação do discurso. Uma das sequências, em especial, produz vários desdobramentos da experiência, indicando processos de direcionamento e captura que se insinuam na participação, uma complicação no jogo de espelhos entre o *eu* e o *outro* neste tipo de produção e uma forma de espetatorialidade típica.

Trata-se de um clipe musical inserido como comentário no interior da narrativa de *In Limbo*. O clipe, embalado pela música *Olhos nos olhos*, de Chico Buarque, é formado por uma sucessão de imagens de *selfies* de diversas pessoas (figuras 35.a e 35.b). A certa altura, se o espectador-usuário tiver permitido o acesso à *webcam* do dispositivo no qual assiste ao i-doc, a composição do clipe é preenchida com sua imagem capturada pela câmera durante o visionamento. É o que vemos na figura 35.c, na qual o espectador-usuário era a autora que vos escreve. Muito provavelmente, a imagem capturada corresponderá ao padrão esperado, permitindo um encadeamento orgânico da sequência.

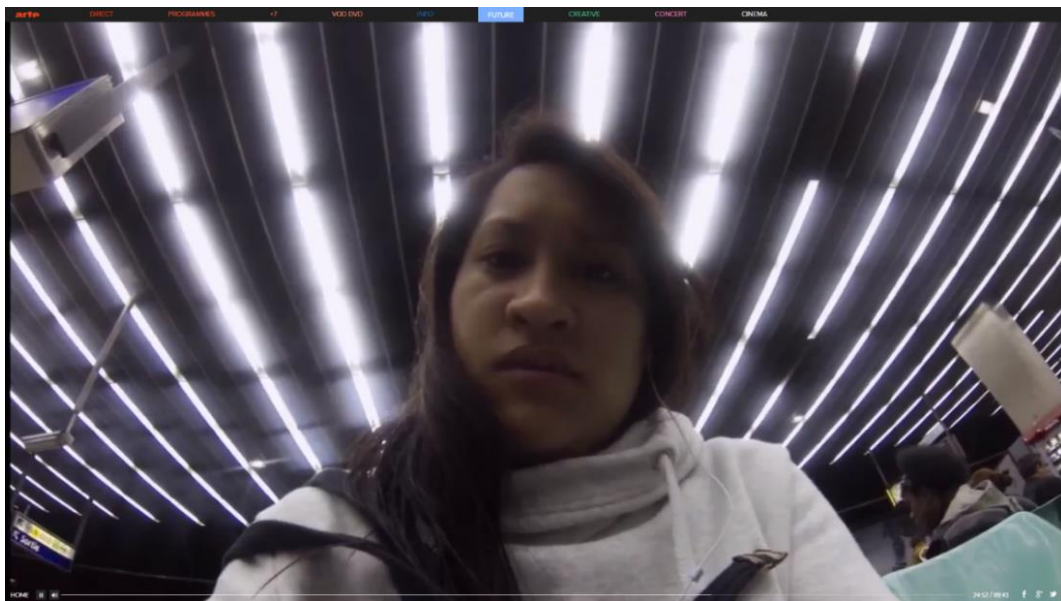
FIGURA 35 –narrativa e captura de dados no i-doc *In Limbo* (Antoine Viviane, 2014)

35.a



35.b





35.c

FONTE: <http://inlimbo.tv/en/>

A sequência destaca a padronização da produção imagética compartilhada nas redes e a articula com a posição física de recepção dos produtos das mídias digitais em dispositivos como celulares e notebooks. As *selfies* nos lembram que, a despeito da participação voluntária nos meios digitais indicarem a potência de fontes mais plurais de produção de conteúdo, esta também responde a formas de subjetivação e é pressionada por processos de padronização presentes nas práticas culturais da rede. Desta forma, esta sequência do i-doc *In Limbo* assinala processos de conformação do discurso que não passam necessariamente pela autoridade de uma voz enunciativa, como acontece pela mediação do realizador nos documentários audiovisuais.

A combinação do tipo de agenciamento de captura de dados com a forma audiovisual de fruição espectral também se configura estratégica para o tema e efeito do i-doc. De um lado, atua pelo estranhamento: ao deslocar a utilização dos dados digitais de sua prática corrente na internet e reinseri-la na *forma-filme*, seu aspecto de captura torna-se flagrante. A variação de contexto provoca um efeito de desnaturalização do mecanismo, que costuma deixar seus vestígios nas programações dos algoritmos que customizam nossas experiências nas redes ou nas publicidades que margeiam nossos aplicativos, e o faz avançar para o primeiro plano – literal e figurado – das imagens acionadas durante a narrativa audiovisual do i-doc.

De outro lado, o mecanismo prospera ao provocar uma espécie de curto-circuito no paradigma da relação que o espectador estabelece com a representação no cinema. Conforme vimos no começo do capítulo, o mecanismo de subjetivação dominante do cinema engendra a identificação do espectador com o *outro* na representação fílmica. A aparição dos dados, a princípio pessoais e privados, do espectador-usuário na tela e, sobretudo, a exibição da sua imagem em plena fruição do i-doc (figura 35.c), conforme a sequência que estamos analisando, provoca uma espécie de choque: o espectador-usuário se vê, repentinamente, dentro do encadeamento narrativo, no lugar do *outro* capturado na forma cinema. O fenômeno sobrepuja o mecanismo de identificação cinematográfico e faz o espectador-usuário assumir este papel pela combinação com a forma particular de captura dos agenciamentos digitais. Em sua dupla forma de enunciação, o i-doc, dá uma consequência literal ao sonho de Keaton em *Sherlock Jr*, conforme analisamos na nossa imagem-tipo sobre o cinema (figura 29) e, além disso, promove um comentário sobre as contradições da propriedade de nossa própria imagem e produção digital<sup>60</sup>, em face aos mecanismos que as capturam, abstraem e utilizam como os dados que conformam as experiências nas redes informáticas.

Desta forma, a proposta estética particular de *In Limbo* nos ajuda a ver que as implicações éticas colocadas pela representação do *outro* não são totalmente saldadas ao se delegar ao espectador-usuário o papel de ator social, mas sim que esta relação se transforma e é afetada pelas operações de agenciamento das mídias digitais. Se a resposta dos i-docs à questão da ética na representação do *outro* é a colaboração, cabe observar que outra questão surge no próprio seio da participação, perpetrando agenciamentos, standardizações e

---

<sup>60</sup> Um detalhe operacional do i-doc também acaba por destacar a questão. A solicitação de permissão para utilização dos dados do espectador-usuário, que aparece logo no início do i-doc, embora antecipe em certo grau a natureza das intervenções que serão operadas, chama a atenção para o quão pouco regulamentado são os usos de dados, ou negligenciados no nosso dia-a-dia, tendo se tornado alvo de um escrutínio mais amplo e sistemático apenas recentemente.

capturas por um mecanismo de *fazer falar* que coloca em uma perspectiva mais matizada a ideia do “empoderamento” do usuário, e por conseguinte, a suposta não mediação da sua voz quando atuante como ator social.

Mas a análise da sequência de *In Limbo* não se encerra aqui. Ainda podemos tirar outra consequência que nos abre à discussão sobre a pretensão de impacto no mundo implicada na representação do documentário, tanto interativo, quanto audiovisual. A imagem capturada do espectador-usuário pela *webcam* para compor o clipe de *In Limbo* aponta para uma questão que costuma ficar elidida nos estudos dos i-docs que festejam a possibilidade de engajamento direto nas suas propostas (e que nós igualmente ocultamos até aqui, deixando-a de fora da análise da imagem-tipo que estabelece a relação espectador-representação nas mídias digitais). Trata-se do isolamento em que se efetiva sua fruição espectral, em uma disposição corporal tal, que permite que a sequência seja projetável e tenha um resultado coerente e orgânico. Diante desta imagem – literal –, na qual vemos a nós mesmos capturados em uma posição tão previsível, quanto frequente, é um tanto difícil não pensar em certa contradição com a imagem – figurada – que os estudos dos i-docs nos oferecem do espectador-usuário como um agente intensamente engajado nas propostas participativas do nosso objeto de estudo, que potencialmente se estendem em propostas de intervenções no mundo.

Curiosamente, esta imagem pintada pelos documentários interativos é, como sabemos, fundada nas particularidades de seu aparato tecnológico. Porém, a ênfase recai na possibilidade de abertura do texto documental, ignorando sua dimensão completa como espectralidade. Em função das possibilidades materiais da mídia digital, a aposta dos documentários interativos é a de convocar o espectador-usuário para intervir na composição da representação, de modo a provocar rupturas na mediação ideológica operada pelo discurso do realizador do documentário audiovisual. Desta forma, a promoção de engajamento dos documentários interativos atua em marcada oposição à proposta que vigora nos documentários audiovisuais. Nestes, a ativação do engajamento do espectador está conectada ao olhar singular e posicionamento que o cineasta oferece sobre um aspecto do mundo, estimulando seu desejo de saber e disposição crítica. Segundo Nichols, “do documentário, não tiramos apenas prazer, mas uma direção também” (2001, p. 27). Pois é precisamente com este direcionamento que os documentários interativos parecem travar uma batalha em sua proposta de engajamento, conferindo nexos entre a ação do espectador-usuário dentro dos agenciamentos disponibilizados pela interface interativa e a emissão da sua voz no discurso. Saindo dos patamares da interpretação para os da intervenção no artefato, os i-docs buscam

tanto ultrapassar o enviesamento da enunciação do documentarista, quanto promover uma espectralidade ativa, que supostamente poderia tirar o espectador do “mundo da aparência” e se traduzir em uma ação política direta ou uma “experiência viva”, conforme propõe Aston e Gaudenzi (2012) no começo do capítulo.

Porém, nossa imagem diante do computador no clipe de *In Limbo*, em sua aparição especular quase revelatória, olhos nos olhos, e espelhamento na série de imagens semelhantes que compõe a sequência, contrasta, em isolamento, contenção corporal e repetição com a ideia desta espectralidade ativa, que costuma ser destacada, inclusive, pela requisição de uma ação física do espectador-usuário. Esta imagem, de outro lado, dá expressão à abordagem biopolítica que Jonathan Crary (2013) confere à espectralidade, a partir de uma genealogia que remonta à formação de um modelo de observador que passa a ser dominante a partir do século XIX, e transita além da modulação ideológica dos discursos, para fundamentar-se nos processos de captura da atenção vigentes nestas práticas.

A categoria “observador” proposta por Crary (2012) busca enfatizar uma normatividade, dada pelo sentido de “observar regras”, “conformar as próprias ações”. Ao apontar para estes sistemas de convenções, o autor vai além das gramáticas implicadas na representação, contemplando também os modos pelos quais a visão foi debatida, controlada e incorporada nas práticas culturais e científicas da modernidade. Segundo Crary, o sujeito observador constituído no período passa a ser entendido a partir da constituição fisiológica do corpo, tornando a percepção aberta a procedimentos de racionalização, normalização, quantificação. São estes procedimentos que vão promover o desenvolvimento e exploração econômica de diversas técnicas do espetáculo, como o cinema, por exemplo, cuja ilusão de movimento depende de um entendimento das propriedades fisiológicas da visão.

Nesta concepção do observador, o problema da atenção ganhará destaque dentro do contexto de um capitalismo emergente que passa a demandar um sujeito atento para uma variedade de novas tarefas produtivas e de consumo visual. A lógica cultural do capitalismo, como processo de troca e circulação aceleradas, passa a exigir que aceitemos como natural o ato de mudar nossa atenção rapidamente de uma coisa à outra, de modo que este se tornará um elemento chave para o funcionamento de formas não coercitivas de poder que atuam diretamente no corpo do indivíduo

No tocante aos meios de comunicação, Crary vincula esta operação de poder a mecanismos de isolamento e segmentação que produzem a diminuição do corpo enquanto força política. Consoante com o conceito de espetáculo de Debord (1996), como uma tecnologia de separação, sua abordagem não está fundada no que as imagens dão a ver, mas

nas estratégias de captura da atenção pelas quais os sujeitos são individualizados, imobilizados e “*habitam o tempo* destituídos de poder” (2013, p.27, grifo deste autor).

A televisão e o computador pessoal são processos antinômades que fixam e estriam. São métodos para controlar a atenção por meio da compartimentalização e sedenterização, tornando os corpos controláveis e úteis, ao mesmo tempo em que geram a ilusão de escolha e “interatividade” (CRARY, 2013, pp. 100-101).

Dessa perspectiva, o controle da atenção se relaciona menos com os conteúdos visuais exibidos nos monitores e mais com uma estratégia mais ampla sobre o indivíduo, levantando um novo problema em relação aos discursos que celebram as reconfigurações midiáticas participativas. À pretensa abolição de um polo privilegiado na difusão cultural, supostamente propiciada pelas redes, opomos o modelo biopolítico de Crary, que aponta para a disciplinarização dos corpos fixado por práticas, cada vez mais difusas socialmente, de trânsito rápido, eficaz, vigilante e participativo entre várias interfaces. A abordagem de Crary pode parecer um tanto fatalista ao diminuir o impacto das práticas simbólicas, mas aponta de modo contundente para um ponto que costuma escapar das análises sobre os documentários interativos: os processos de participação que se espriam pela *web* podem tornar os corpos produtivos, mas não necessariamente potentes.

Dentro da produção que investigamos, há um i-doc em particular que produz em sua narrativa e estratégia de interação uma inflexão significativa entre esta tensão participação-impotência e os processos de leitura e captura da alteridade, trazendo à tona as ambiguidades que cercam a questão. Trata-se de *89 Steps* (Christopher Allen, 2015). Na interação proposta, acompanhamos a personagem Marta Aviles, moradora da comunidade latina Los Sures (Brooklyn, Nova York), em seu dilema de abandonar ou não o bairro em processo de gentrificação. Ela deve continuar na comunidade na qual está enraizada ou deixá-la aproveitando a valorização imobiliária do seu apartamento e garantindo boas condições de moradia para sua velhice? O i-doc integra o documentário *Living Los Sures*<sup>61</sup>, cujo ponto de partida é a restauração de um filme anterior sobre a comunidade (*Los Sures*, Diego Echeverria, 1984), que retrata a época em que foi considerada um dos piores guetos de Nova York. Marta é personagem de ambos os documentários.

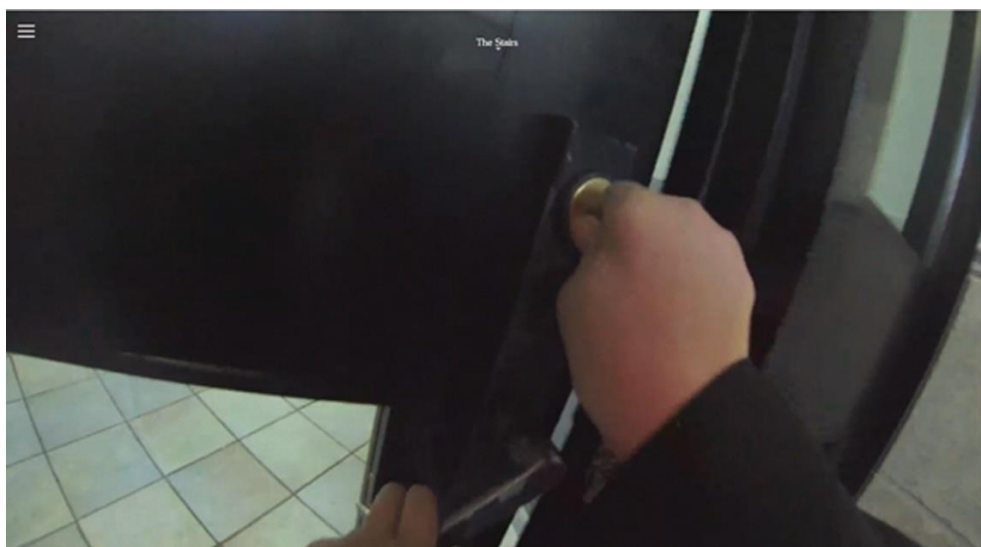
---

<sup>61</sup> Segundo a definição da produtora UnionDocs, *Living Los Sures* é parte filme antologia (longa-metragem formado por várias curtas-metragens diferentes), parte arqueologia de mídia, parte *deep map* e parte sinfonia da cidade. Além da parte interativa *89 Steps*, e da restauração do filme de 1984, o documentário completo é composto pelo i-doc *Living LosSures Shot by Shot* (um site no qual o filme *Los sures* é dividido em 326 planos que são entrelaçados, com imagens, depoimentos e vídeos dos habitantes atuais do bairro) e pela coletânea *30 Short Docs About Los Sures Today* (30 curtas-metragens atuais de diferentes diretores sobre a comunidade).

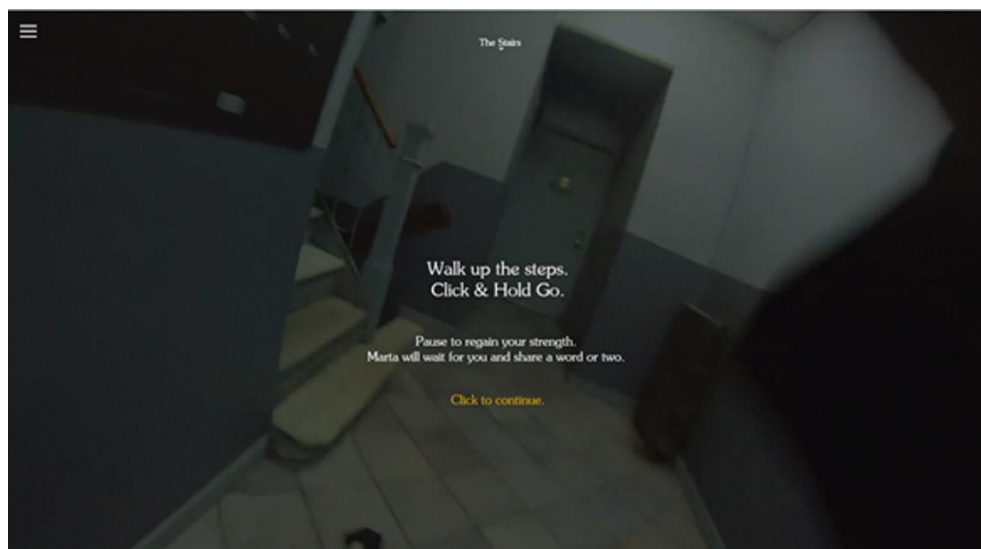
*89 Steps* é composto por setes seções que podem ser acessadas pelo menu na ordem que o usuário desejar. Focaremos na seção *The Stairs*, cuja interação motiva o nome ao i-doc: o número de degraus que Marta deve percorrer cotidianamente para acessar seu apartamento. A sequência começa por uma câmera subjetiva de Marta, diante da porta do seu prédio, enquanto conta que deve subir 89 degraus para chegar em casa (figura 36.a). Esta primeira imagem já indica o ponto de vista que irá presidir toda a interação. A personagem avança no corredor, e ao pé da escada, a imagem congela e as instruções do jogo aparecem na tela: clique e segure o botão “Go” para subir as escadas. Dê uma pausa para retomar suas forças. Marta te esperará compartilhando algumas palavras (figura 36.b). A partir daí começa a interação propriamente e aos cliques se pode avançar com Marta na escadaria. Sob o ponto-de vista da personagem avistam-se os degraus da escada e por vezes seu cachorrinho que toma a frente. Na direita inferior, um contador exibe o *status* da trajetória (figura 36.c).

**FIGURA 36** – sequência de *frames* de seção *The Stairs* em *89 steps*

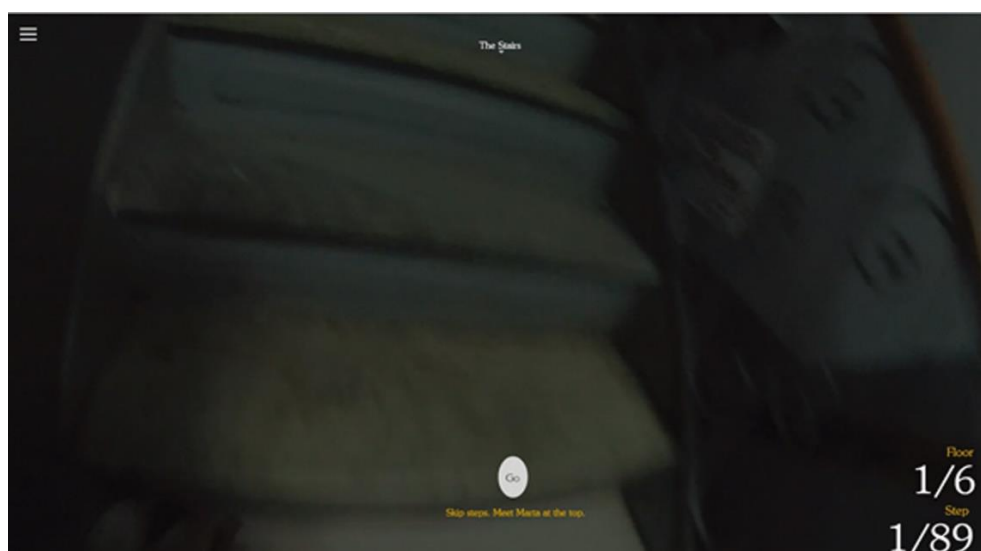
36.a



36.b



36.c



FONTE: <http://89.lossur.es/>

Toda vez que o espectador-usuário cessa de clicar no mouse, a trajetória imagética é interrompida e Marta, em voz *off*, solidariza-se com o “cansaço” do usuário, comenta sobre a dificuldade de enfrentar os degraus no dia a dia, a idade avançada, a ajuda dos vizinhos para subir as compras. Para que a trajetória não seja interrompida a cada degrau, é necessário manter o botão pressionado. Nesse caso, a imagem se mantém em movimento e ouve-se o som dos passos de Marta, sua respiração, uma tosse eventual. Muitos cliques depois, os espectador-usuário está, com Marta, diante da porta do apartamento da personagem.

Com este expediente *89 Steps* promove uma interação que remete à proposta estética e operacional dos videogames, uma vez que os *inputs* do espectador-usuário geram a ação mecânica da personagem. Entretanto, seus encadeamentos narrativos são pré-determinados. É comum que jogos eletrônicos articulem uma combinação entre partes fechadas e abertas à interação, aponta Arthur Protasio (2014). Esta interrelação se traduz em duas modalidades de

narrativas: a narrativa embutida e a narrativa emergente (SALEN, ZIMMERMAN, 2003 apud PROTASIO, 2014). A narrativa embutida corresponde ao enredo pré-configurado, independente da ação do jogador e projetado para fornecer motivação, sentido e contexto às regras – definir uma premissa, personagens, sequência de eventos, por exemplo. A narrativa emergente é a história que entra em curso a partir da ação interativa do jogador diante das mecânicas do jogo. Neste sentido, a sessão *The Stairs* de *89 Steps* apresenta uma dubiedade em relação a essas duas modalidades: de um lado é uma narrativa embutida, que fornece mais elementos para o entendimento da trama de Marta; do outro, é narrativa emergente, uma vez que depende da ação do espectador-usuário para acontecer.

Sua inscrição audiovisual é igualmente ambígua em relação ao mecanismo de identificação. Pontos de vista e escuta não correspondem. Por um lado, pela imagem compartilhamos o ponto de vista de Marta, por outro, a fala da personagem não é subjetiva, ainda que em *off*, estabelece um diálogo com o espectador-usuário como se este estivesse presente na cena. Desta forma, o espectador-usuário vê a partir do corpo de Marta, mas ouve como se participasse da cena em uma relação de marcada alteridade com a personagem. Segundo a perspectiva do diretor, Christopher Allen, o objetivo do desenho da interação era tornar tangível a experiência de Marta. Para isso, projetou o recurso de interação de maneira a flertar com os da narrativa cinematográfica através de seus expedientes de identificação no que diz respeito à imagem, mas que produzem uma contradição em relação ao planejamento da sua banda sonora. Além disso, tendem a frustrar as expectativas de quem reconhece um mecanismo de videogame no agenciamento e, por conseguinte, espera disputar o controle do desenvolvimento narrativo, conforme a convenção da narrativa emergente.

Esta disputa efetivamente não ocorre e a conclusão do enredo pode ser rapidamente descoberta. Na maioria dos documentários interativos, o espectador-usuário pode acessar as sequências fora de uma ordem prescrita sem penalizações. Pelo contrário, normalmente é estimulado a fazer tal exploração a fim de construir um caminho próprio dentro do conteúdo. Com seus diversos menus e botões para pular entre suas sete seções, *89 Steps* também disponibiliza essa permissão para quebrar a ordenação prévia da experiência. Mas uma vez que suas partes são construídas em uma cadeia de causalidade narrativa, ao fazer isso, rapidamente o espectador-usuário pode ficar ciente de que há um destino inescapável esperando por Marta, a despeito de sua performance de jogador. Inevitavelmente, o resultado para o dilema colocado pela personagem é este (figura 37):

FIGURA 37 –frame da seção *Part II*, em *89 Steps*





FONTE: <http://89.lossur.es/>

Ao final, Marta venderá o apartamento e deixará a comunidade de Los Sures.

Um dos motivos para que a dinâmica interativa de *89 steps* não produza a abertura narrativa característica dos jogos eletrônicos, a despeito de seu agenciamento ser flagrantemente inspirado neles, deve residir precisamente na particularidade dos códigos do documentário que estamos abordando: sua relação com a alteridade. Uma vez que o i-doc trata do mundo histórico social – não só a personagem Marta, mas a pessoa Marta com a qual compartilhamos o *real* –, abrem-se interditos para a franca manipulação de sua trajetória no enredo. Esta não é uma prerrogativa das narrativas interativas ficcionais, onde, conforme as recomendações de Murray (2003) e Miller (2004), o que se busca é uma combinação ótima entre estrutura narrativa e sistema de regras interativas de modo a garantir a “sensação de agência”, algo descrito no gênero como “um prazer estético característico dos ambientes digitais no qual o usuário sente que o computador responde aos seus comandos” (MURRAY, 2003, p. 127). Para obter este efeito, o *feedback* às ações do interator deve implicá-lo na trama de modo significativo, o que supõe diferentes níveis de abertura e direcionamento no artefato. O labirinto é a metáfora preferida dos estudos da modalidade ficcional interativa e sugere uma estrutura que contempla uma variedade de caminhos multissequenciais pelos quais o usuário pode se aventurar, pleitear o controle da narrativa e, eventualmente, frustrar-se com um *game over*.

A adesão dos i-docs a estes expedientes, por sua vez, é mínima. Acreditamos que tal recusa se deve ao aspecto de manipulação que ronda as narrativas interativas ficcionais. Nestas, a percepção do aspecto coercitivo pode gerar desinteresse na experiência do usuário e

os encadeamentos gerados podem levantar questões lógicas ou mesmo conduzir a significações culturalmente questionáveis, como em qualquer representação. Mas as consequências éticas decorrentes deste tipo de agenciamento não estão, nas narrativas interativas ficcionais, intimamente ligadas a um mundo de fora da representação e a um *outro* de carne e osso. Manipular um “mundo de faz-de-conta”, cujas normas são afins da especulação do jogo, tem implicações diferentes de manipular registros do mundo social histórico. Afinal, nas narrativas documentais interativas se coloca a questão da idoneidade dos nexos na representação da alteridade e o conflito ético da manipulação de um personagem, cujo referente é real.

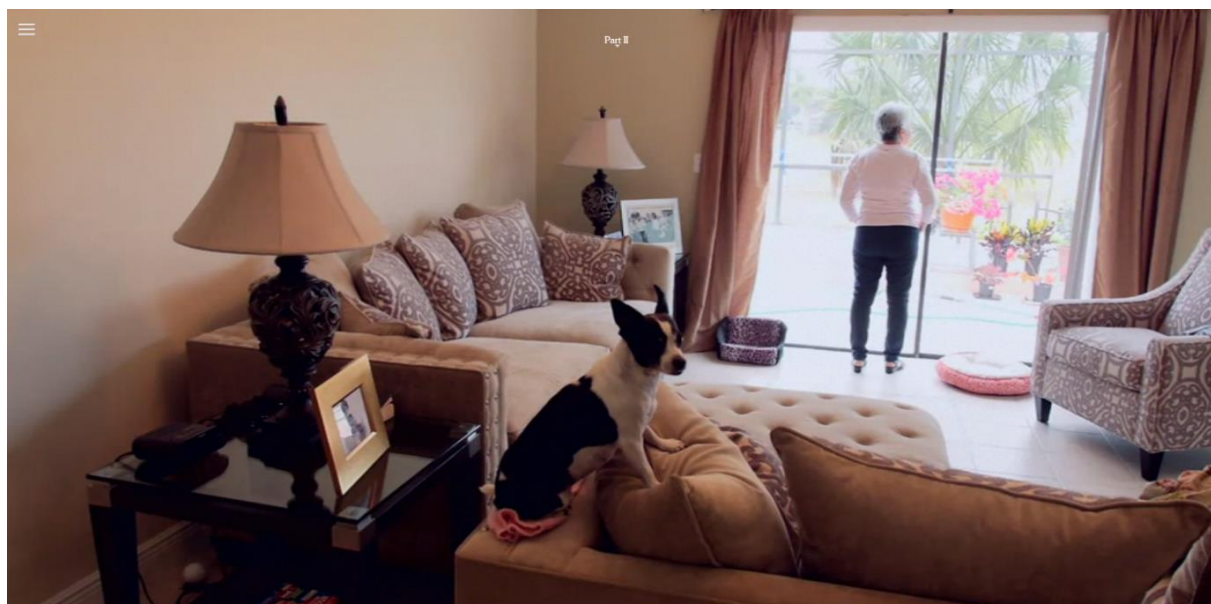
Por isso não soa estranha a adesão dos documentaristas interativos pelas disposições da experiência aparentemente mais soltas e desconexas, evidentes nas configurações de coletânea de arquivos, que conversam mais com a “base de dados” do que com a narrativa. Este tipo de experiência do usuário recebe o nome de “mosaico” no acervo de i-docs *docSHIFT Index* e corresponde a quase 50% dos exemplares coletados. Estatisticamente é a forma dominante no acervo e também da nossa pequena amostragem de pesquisa. Atendo-nos aos nossos exemplos, esta é também marcadamente a aposta dos i-docs *Are You There, Democracy? It's Me, the Internet*. (HitRECORD, 2016), *The Are You Happy? Project* (Mandy Rose, 2010), *I Love Your Work* (Jonathan Harris, 2013) e da interface “Mosaic” de *The Whale Hunt* (Jonathan Harris, 2007). Neste tipo de configuração, o agenciamento tem claro viés exploratório, preservando certa independência dos arquivos dispostos na interface e evitando concatenações de ordem causal que podem levar a interpretações ou manipulações indesejadas.

Diante deste impasse que colocamos e dada a adesão de *89 steps* à estética dos jogos eletrônicos, podemos nos perguntar, afinal, que agência resta ao espectador-usuário neste i-doc que não seja responder, clique a clique, às injunções do artefato? A seção final do i-doc pode nos dar uma dica sobre como obter potências significativas. Esta última parte novamente tem a marca do contraditório. Ainda que indique um destino incontornável dentro da dinâmica interativa do i-doc, seu tratamento estético de *trailer* de cinema sugere um não encerramento na narrativa. Como forma promocional da indústria do cinema, o *trailer* sugere um desdobramento futuro, explícito no letreiro “em breve” que costuma aparecer no final destes produtos. Com este tratamento, a narrativa de Marta chega ao fim, mas não conclui. A angústia que dá mote ao i-doc segue sem resolução. As imagens do *trailer* final sugerem que Marta pode ter decidido pela venda do apartamento, mas continua elaborando a questão do desenraizamento da comunidade. Em um dos planos, a personagem está em sua nova sala,

cuja decoração acusa um incremento econômico. Mas sua imagem diante da janela no fundo de um enquadramento na escala do ambiente sugere isolamento (figura 38.a). Em outro plano, vemos Marta animada e cercada pelos amigos em Los Sures (figura 38.b) para, logo na sequência, invertermos para um plano próximo da personagem compenetrada e solitária dentro de um táxi que percorre a noite da cidade (figura 38.c). A montagem, ainda que atenda ao ritmo acelerado dos *trailers*, contém certa melancolia e sugere que o que está em jogo no i-doc é menos a decisão de Marta do que o conflito inescapável colocado por uma situação na qual a personagem se vê impotente.

FIGURA 38 –frames da seção *Part II*, em *89 Steps*

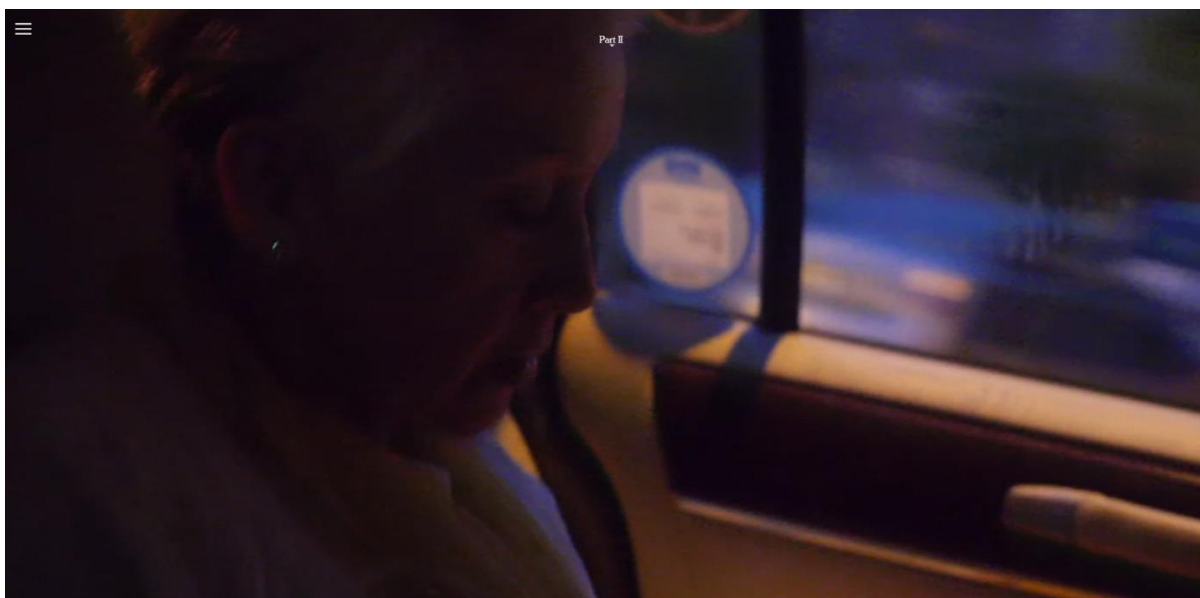
38.a



38.b



38.c

FONTE: <http://89.lossur.es/>

Tendo isto em vista, podemos observar que, se a parte interativa deste i-doc não oferece opções de desdobramentos narrativos, confere ao espectador-usuário a propriedade de definir o ritmo da experiência. Esta é uma agência convencionalmente conferida nos *games*. Krawczyk e Novak (2006 apud PROTASIO, 2014) apontam que, mesmo diante de um encadeamento fechado da narrativa, em geral a maioria dos jogos eletrônicos permite ao usuário-jogador escolher a velocidade em que pode percorrê-la. Esta é a habilidade oferecida com maior grau de autonomia ao espectador-usuário da seção *The Stairs* de *89 Steps*. E a que oferece maior desdobramentos significativos ao i-doc.

Desde o começo, na segunda tela de instruções, é oferecido um atalho no qual é possível simplesmente pular esta etapa através do *link* “Skip the steps. Meet Marta at the top”. Já apontamos que o espectador-usuário é autorizado a navegar nas partes do i-doc conforme sua vontade. Contudo o *link* enfatiza a possibilidade, com uma espécie de licença extra para descartar o visionamento-interatividade desta seção. Se o espectador-usuário resistir ao atalho e obedecer sem hesitações ao comando das instruções, com cliques constantes ou mantendo o botão pressionado, a ação será apenas a subida da escada sob o ponto de vista da personagem e acompanhada do som ambiente. A significação nesta modalidade rítmica liga o processo de identificação da câmera subjetiva com o mecanismo do clique que acompanha o tempo despendido na trajetória.

No entanto, se o espectador-usuário ralentar a cadência de cliques, interrompendo-a eventualmente, terá acesso aos comentários de Marta. É seu regime de pausas e derivas que dá espaço à voz da personagem em um registro dialógico com o espectador-usuário. O conteúdo é basicamente um lamento a respeito do impasse que já conhecemos e o que é dado a ouvir não pode mudar o curso da trama, como também já sabemos. No entanto, a espera dá mais contorno e sensibilidade ao drama da personagem. Ao retardarmos nossas respostas ao jogo interativo a personagem ganha densidade e passamos a nos relacionar com ela como uma alteridade.

Também podemos conferir uma interpretação ao mecanismo rítmico e interativo que dá espessura ao tema: os efeitos da gentrificação. David Harvey (1989) observou que, no contexto de compressão do tempo-espço da contemporaneidade, a dinâmica acelerada das comunicações e da circulação dos signos do capital globalizado também tanto no sentido de uma aceleração temporal quanto no sentido de aniquilação do espaço físico. Um ritmo está vinculado a outro. Em termos espaciais, o autor aponta que a aceleração produz um paradoxo: quanto mais irrelevantes se tornam as barreiras geográficas – em função da diminuição das distâncias possibilitada pelas formas de comunicação contemporânea –, tanto maior a sensibilidade do capital às variações do lugar e o incentivo para que se diferenciem de maneiras atrativas. Desta forma, a diminuição das restrições espaciais confere um poder de explorar as diferenciações do lugar, sendo o pivô da transformação espacial sob as condições da acumulação flexível. Um desses processos de valorização espacial dirigido pelo capital é a gentrificação de áreas da cidade.

Ao explorar o ritmo do clique, ora como uma injunção, que insere o usuário em uma cadeia narrativa de operações eficientes e velozes que precipitam o destino de Marta, impotente diante das transformações da cidade pelo capital, ora como uma oportunidade de se

deixar perder no tempo e dar voz à personagem de Marta, *89 Steps* oferece uma conjugação espaço-temporal particular, que expressa, dentro de um dos meios comunicacionais que mais contribuiu para a quebra das barreiras geográficas, uma relação entre a aceleração e as transformações espaciais no cenário cambiante do capital flexível. Não encarar o espaço do i-doc como uma coerção a qual se busca escapar, transforma-o no lugar de possibilidade de um encontro.

A duplicidade da construção também indica a captura da atenção contida nos mecanismos interativos que solicitam nossa ação continuada e aponta para a deriva como um terreno de resistência interna aos sistemas de rotinização e coação. Mais do que pelo enredo e códigos de identificação, é na articulação de velocidade e espera, atenção e distração, que *89 steps* pode oferecer uma representação estética de nossa época. No curto-circuito provocado pela sua proposta de interação, contrapõe nosso poder superlativo na manipulação e transformação sintética do mundo via interface à outra forma de *habitar o tempo* como uma maneira de se abrir à alteridade.

Para concluir, nossa discussão procurou demonstrar que as estratégias mobilizadas pelos i-docs para responder aos problemas éticos da representação da alteridade, baseados na partilha da enunciação do texto documental com os espectadores-usuários e na possibilidade de engajamento “direto” nas plataformas, não resolve os impasses identificados na trajetória do gênero documentário de uma vez por todas. Pelo contrário, levanta novas questões e aponta para novas capturas. De um lado, a distribuição do artefato na *web*, segundo os dados que acessamos, é menos democrática que supõe seus discursos legitimadores; de outro, a participação voluntária dos espectadores não ocorre sem mediação e pode ser conformada e capturada pelos mecanismos próprios e não coercitivos dos agenciamentos interativos que vigoram nas práticas culturais das mídias digitais. Surpreendentemente, em relação aos enunciados que informam a produção dos documentários interativos, os dois i-docs que analisamos, *In Limbo* e *89 Steps*, trazem suas maiores repercussões – respectivamente, a expressão dos mecanismos de captura de dados nas redes informáticas e a possibilidade de afetar-se pela alteridade – a partir da mixagem de expedientes intermediáticos e da ênfase na espectralidade típica dos meios audiovisuais. Desta forma, sublinha-se a parcela espectador em relação à parte usuário que informa a agência dos destinatários dos i-docs, indicando a potência de se investir no hibridismo desta remodulação do documentário.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O documentário interativo não é uma coisa só, mas muitas. Embora seja possível observar algumas regularidades e características marcantes, a heterogeneidade informa os projetos e experimentações na área. E esta é mais uma característica que os i-docs compartilham com os documentários audiovisuais. Esta variedade formal é um dos fatores que tornam o documentário audiovisual um gênero tão escorregadio, conforme aponta João Moreira Salles (2005). O documentário não tem um menu fixo de técnicas ou de estilos. Suas convenções e padrões narrativos não são homogêneos. Pois, nos documentários interativos, este desafio se mantém e, ainda, ganha mais uma dimensão, já que as propostas interativas dos i-docs tampouco são homogêneas.

Para a pesquisa acadêmica, esta variedade indica, de um lado, um campo amplo de investigação, de outro, a necessidade de um recorte que inescapavelmente deixará suas omissões. Ao definirmos os contornos de nosso trabalho, possibilidades que se insinuaram durante a trajetória, acabaram ficando pelo caminho na edição que toda pesquisa supõe. Se podemos sugerir algumas trilhas para futuras investigações no terreno, gostaríamos de destacar o incremento da produção de i-docs em realidade virtual nos últimos anos. Descartadas de nossa pesquisa em função do acesso, as ocorrências cada vez mais frequentes de i-docs que utilizam a tecnologia indicam um crescente investimento no recurso, que talvez se concretize em uma futura popularização. Certamente é um modelo que tende a trazer maiores implicações na tensão entre imersão e interatividade que já ronda os documentários interativos distribuídos na *web*.

Outra produção, que lamentamos não abordar, em função de seu crescimento muito recente, é a desenvolvida por países latino-americanos. Conforme apontamos, as produções tendem a se concentrar nos Estados Unidos e Canadá. Porém o pesquisador Arnau Gifreu, em palestra ministrada na mostra de i-docs *Bug 404*, exibida no Rio de Janeiro em meados de 2018<sup>62</sup>, acusou a ascensão de i-docs produzidos em países da América Latina, em especial na Colômbia. Observar a singularidade das vozes e agenciamentos das produções brasileiras e de países cujas questões sociais são mais afins das nossas, além de ser um terreno fértil e

---

<sup>62</sup> A mostra curada por André Paz, Julia Salles e Arnau Gifreu ocorreu durante o período de 9 de agosto a 14 e setembro de 2018 no centro cultural Oi Futuro Flamengo. Além da exposição de i-docs e narrativas interativas na *web*, *mobile* e em realidade virtual, contou com um ciclo de palestras. É possível acessar suas gravações na página da mostra no Facebook: <https://www.facebook.com/bug404.net/>



implicado de pesquisa, pode apontar para aplicações mais diretas destes estudos no tocante à produção dos artefatos.

Para quem quiser se aventurar nos estudos sobre documentários interativos, também sugerimos ficar atento às possíveis repercussões do recente investimento do Netflix na produção de uma narrativa interativa. Lançada no final de 2018, a primeira experiência do aplicativo na seara materializou-se no episódio *Black Mirror: Bandersnatch*, dentro do seriado de ficção científica que aborda efeitos distópicos do uso de tecnologias perturbadoramente semelhantes com as vigentes. Trata-se de puro exercício de futurologia, mas a aposta da rede de *streaming* mais popular do momento em narrativas interativas pode sinalizar uma mudança de curso na inserção mercadológica deste tipo de artefato, que potencialmente pode afetar os i-docs.

Quanto aos contornos de nosso trabalho, observamos, primeiramente, que toda seleção e recorte supõe uma perspectiva particular informada por escolhas históricas, políticas ou, simplesmente, ideológicas. E isto, cabe lembrar, vale tanto para as pesquisas acadêmicas quanto para os documentários, interativos ou não. Nossa abordagem foi profundamente influenciada pela marca deixada pelos estudos anteriores do objeto, assim como pelo momento político específico em que este trabalho foi redigido. Chegando ao final do trabalho, podemos resumir como as duas questões se articulam no nosso posicionamento em relação ao artefato.

Argumentamos que os estudos sobre i-docs que acessamos são notadamente influenciados por um viés tecnicista e forte adesão aos enunciados que apostam nas potencialidades de ampliação democrática das práticas comunicacionais da *web*. Com esta perspectiva, a entrada do espectador-usuário no i-doc, propiciada pela mídia digital, tende a ser vista como uma passagem transparente e livre de injunções que pode apresentar soluções para supostas deficiências dos documentários audiovisuais.

Em contraste com as extensivas tentativas de mapear a produção dos documentários interativos (como as propostas taxonômicas de Gaudenzi), esta abordagem efetua um visível achatamento das experiências cinematográficas e do gênero documentário. Elencado como o “outro” do documentário interativo, o vasto repertório destas formas comunicacionais é resumido ao cinema como mídia – o que quer dizer, na prática, o cinema clássico narrativo – e a um documentário fortemente marcado pela autoridade da voz do realizador – que, por não explícito, acreditamos tratar-se do documentário de modo expositivo com sua voz *over* característica, também chamada de “voz de Deus” nas críticas de mesmo feitio feitas dentro do gênero audiovisual. Em relação ao primeiro – o cinema-mídia –, as análises que estamos



abordando apresentam a requisição da participação do espectador-usuário no i-doc como um aperfeiçoamento capaz de retirar o espectador de uma suposta posição passiva. Em relação ao segundo – o documentário expositivo –, a mesma requisição teria como efeito a quebra do polo emissor no meio e a pretensa anulação do enviesamento ideológico na representação.

Nossa proposta, em oposição, não tem como norte a mesma fé que estes estudos depositam no potencial democrático das mídias digitais. Pelo contrário, é herdeira de um momento político que expôs de maneira contundente as rachaduras deste modelo, indicando contradições e capturas nas práticas participativas da internet. Diante disso, propusemos operadores de análise alternativos aos fornecidos pela literatura sobre os i-docs, de modo a abrir uma perspectiva mais larga e crítica sobre os efeitos das transformações tecnológicas no documentário. Investindo no hibridismo do objeto, propusemos uma leitura fundada na articulação entre o repertório do documentário audiovisual e uma abordagem da mídia digital atenta ao efeito mediador que opera nas interfaces e propostas de interatividade.

O documentário audiovisual, em sua multiplicidade de propostas, ofereceu uma estrada na qual viajar para averiguar certas qualidades compartilhadas entre as formas intermediárias de um gênero que produz representações do mundo histórico social. Mas chegar na versão interativa é mais que analisar as decorrências da transformação material da interface – audiovisual para digital – no texto documental. É também contemplar tudo que vem a reboque da adoção dos códigos de linguagem de uma cultura dominada pelo uso de computadores e celulares, pelas práticas comunicacionais das redes sociais, pelas formas de capitalização da participação do usuário, pela constante solicitação de nossa atenção em uma multiplicidade de telas interativas. Desta forma, o documentário interativo aponta para algo mais que suas interfaces, mecanismos interativos, sequências de imagens particulares; abrange também suas contingências históricas e sociais, uma cultura de recepção, as convenções estilísticas que ganham forma nas práticas das mídias digitais.

Estas práticas emergem tanto como respostas para processos socioculturais, quanto informam modos de ver e interpretar a realidade. Um exemplo banal, mas eloquente é produção e popularidade de metáforas oriundas do mundo digital na nossa linguagem do dia-a-dia. Em uma paisagem comunicacional ocupada por botões de comando, mensagens de sistema, indicadores de progresso, ponteiros do mouse e outras convenções de interfaces digitais, tornaram-se habituais operações como “escanear” um ambiente em busca de algo, desejar “dar um Ctrl+Z” em uma ação desastrada da vida cotidiana, “apertar reset” para recomeçar alguma coisa que “travou”. As apropriações, além de testemunhar a habilidade humorística dos adeptos, indicam a penetração das invenções digitais na cultura e alimentam

uma complexa reformulação do modo como se pensa e se experimenta a realidade. Dentro deste processo, o documentário interativo além de ser uma forma de documentar nosso mundo histórico social, é também, ele próprio, um testemunho da cultura que o molda.

Com esta abordagem, no lugar de classificar de antemão a entrada do espectador-usuário no artefato como uma “solução” para o enviesamento ideológico do documentário e para o encapsulamento do meio audiovisual, como fazem as pesquisas que citamos, propusemos analisar o efeito da solicitação desta participação, mediada pelas interfaces interativas e práticas culturais da mídia digital, a partir de vetores que são mobilizados dentro da tradição do documentário audiovisual. Por isso, elencamos os regimes de autenticidade, modelos narrativos e relações com a alteridade como as balizas de análise para as transformações provocadas pelos i-docs no gênero documental.

Em relação aos parâmetros de autenticidade, vimos que os documentários interativos conferem à participação do espectador-usuário a competência de legitimar suas representações do *real*. Este nexos não é algo dado, mas uma atribuição construída e as variadas respostas que os documentários audiovisuais deram à questão durante sua trajetória tornam visível o aspecto produtivo que informa os modos de aferição da verdade dentro do gênero. A transformação proposta pelos i-docs apresenta pontos de contato com algumas práticas do documentário audiovisual, notadamente com o filme-dispositivo (na qual o realizador estipula regras para a participação do ator social, assumindo certa falta de controle sobre o resultado) e com propostas que buscam a autenticidade nos relatos subjetivos. Mas, nos i-docs, o protagonismo cabe ao espectador-usuário e este mais se destaca na medida em que os agenciamentos da interface tendem a ser deflacionados em uma estética da transparência. Esta reconfiguração espelha as práticas participativas das redes sociais, marcadas pelos relatos pessoais dos usuários em plataformas supostamente neutras, e aponta para as formas como os lugares institucionais da verdade estão sendo balançados nas práticas participativas da *web*.

Como reformulação narrativa, os documentários-interativos investem na contramão do advento do documentário como gênero cinematográfico. Tal fato se consumou quando os registros audiovisuais foram articulados na narrativa de forma a indicar uma retórica sobre o *real*. Em contraposição, os documentários interativos, destacadamente os que promovem uma interação hipertextual, decompõem a narrativa em uma base de dados de modo a permitir que as conexões entre as partes constitutivas do artefato sejam operadas pelos espectador-usuário. Diante da quebra de imersão correspondente a esta configuração, a estratégia de sedução dos i-docs que analisamos contrapõe-se aos ditames de transparência dos critérios de usabilidade

vigentes e se aproxima do regime de atração que informava o cinema pré-diegético. Nos i-docs, este regime se revela pelo exibicionismo dos recursos interativos que reagem aos comandos do espectador-usuário, colocando em evidência uma dimensão “mágica” do aparato e valorizando a novidade tecnológica que instauram. Se, com a adoção das diretrizes estéticas do regime de atração, os documentários interativos se afastam das normas estabelecidas pelo design de interação que buscam a naturalização de seus expedientes, indicam, por sua vez, estratégias de captura da atenção do espectador-usuário, ao mostrar seu poder superlativo na interface e solicitar repetidamente sua intervenção na interface.

E, por fim, abordamos as relações que os i-docs estabelecem com a alteridade a partir da entrada do espectador usuário no artefato interativo. É neste vetor que se opera o maior curto-circuito do novo tipo de documentário em relação à tradição, afinal, a alteridade expressa a qualidade ou estado do que é outro ou diferente, o que parece entrar em franca contradição com as solicitações de participação marcadamente subjetivas e pessoais nos i-docs (em especial nos que requisitam *uploads* do espectador-usuário). Nos documentários audiovisuais, a questão costuma ser abordada a partir da mediação do realizador e levanta os problemas éticos desta representação, sobretudo no que concerne ao ator social, um *outro* de carne e osso com o qual compartilhamos o mundo social histórico. Mas é precisamente pelo posicionamento nesta representação que os documentaristas audiovisuais buscam o engajamento do espectador. Na batalha que os documentários interativos parecem travar com o enviesamento ideológico do realizador, sua aposta recai na potência de desarticular os problemas éticos advindos da captura da imagem do *outro* ao colocar o direito da imagem e o poder de decisão de sua exibição nas mãos do espectador-usuário, que assim se apresenta como ator social aos olhares de outros participantes. É igualmente nesta proposta que reside o convite à mobilização do espectador-usuário, qualificada, na literatura sobre os i-docs, como um “engajamento direto” através da interface.

No entanto nossa investigação mostra alguns problemas que costumam ficar elididos nesta proposta: a abrangência da participação possibilitada pela exibição na internet não é tão expansiva como se costuma supor e a entrada do espectador-usuário no artefato não anula as mediações que se insinuam nos próprios mecanismos de participação que assediam constantemente os usuários nas práticas vigentes das mídias digitais. Ademais, o modelo biopolítico de espectralidade proposto por Crary (2013) aponta para os efeitos de disciplinamento dos corpos pelos mecanismos de captura de atenção que atuam nas interfaces interativas e, desta forma, nos permite colocar em xeque a qualificação do espectador-usuário como agente ativo e empoderado, que que marca os discursos sobre o engajamento nos i-docs.

A partir destes fatores, analisamos que a proposta de participação dos i-docs não resolve os problemas éticos da representação dos documentários audiovisuais, mas levanta novos problemas dentro das especificidades dos seus agenciamentos.

Em consonância com esta última observação, gostaríamos de destacar, para terminar, que um ponto que acreditamos compartilhar com as visões oferecidas nos estudos dos i-docs que citamos é o horizonte ético que permeia as avaliações, apesar de nossas marcadas oposições. As questões éticas, pontua Nichols, são fundamentais para o cinema documentário. E isto não muda para a versão interativa. Seguramente, as apostas na base tecnológica dos i-docs, que informam as pesquisas que consultamos, traduzem um desejo de ultrapassar certos impasses de ordem ética que atravessam o gênero documentário. De nossa parte, desarticular este viés tecnicista e apontar os efeitos mediadores das interfaces e práticas culturais da *web* nos códigos próprios do documentário, responde a desejo semelhante. Mas nossa proposta não visa oferecer uma resposta; pelo contrário, visa incitar a dúvida e realocar os agenciamentos dos i-docs dentro uma retórica, tal qual como ocorre com seus aparentados audiovisuais. Desta maneira, pretendemos sugerir que sua dimensão ética não atende a certezas, mas sempre a uma procura.

## REFERÊNCIAS

- AARSETH, Espen J. *Introduction – Ergodic Literature*. In: AARSETH, Espen J. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Londres: John Hopkins University Press, 1997. Tradução: M.T.F. Albuquerque.
- ADORNO, Theodor W. *A teoria freudiana e o padrão da propaganda fascista*. Blog da Boitempo. 25 de outubro de 2018. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2018/10/25/adorno-a-psicanalise-da-adesao-ao-fascismo/>. Acesso em 25 de outubro de 2018.
- AGANBEM, Giorgio. *O que é um dispositivo?* In: AGANBEM, Giorgio. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Chapecó, Santa Catarina: Argos, 2009 [2008], pp. 27-51.
- AMAD, Paula. *Introdution*. In: AMAD, Counter-Archive. *Film, the Everyday, and Albert Kahn's Archives de la Planète*. Nova York: Columbia Press University, 2010.
- VAN AMSTEL, Frederick. *Agenciamento Mediado e Implicações Éticas para o Design de Interação*. Anais do 2oº Simpósio Nacional de Tecnologia e Sociedade. Curitiba, 2007.
- ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. *Interactive documentary: setting the field*. *Studies in Documentary Film*. Bristol: Intellected Editorial, 2012, vol. 6, nº 2, pp. 125-139.
- AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. 5ª ed. Campinas: Papirus, 2012 [2001].
- BARNOUW, Erik. *Documentary: a history of the non-fiction film*. 2ª ed. Oxford: Oxford University Press, 1993 [1974].
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BBC News. *Como Trump e o Brexit ajudaram a cunhar a 'palavra do ano' escolhida pelo dicionário Oxford*. BBC News, 16 de novembro de 2016. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/internacional-37998165>. Acesso em: 20 de julho de 2018.
- BELLOUR, Raymond. *De um outro cinema*. In: MACIEL, Katia. *Transcinemas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.
- BENJAMIN, Walter. *Obras escolhidas Vol.1*. Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BIANCO, Nélia Del. *Elementos para pensar as tecnologias da informação na era da globalização*. Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, 2004, nº 24, vol 2.
- BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. 5ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BRAMATTI, Daniel. *Disseminadores de boatos promovem falsa checagem sobre protesto contra Bolsonaro*. O Estado de São Paulo. 30 de setembro de 2018. Disponível em: <https://politica.estadao.com.br/blogs/estadao-verifica/disseminadores-de-boatos-promovem-falsa-checagem-sobre-protesto-contrabolsonaro/>. Acesso em: 30 de setembro de 2018.
- BRUNO, Fernanda. *A economia psíquica dos algoritmos: quando o laboratório é o mundo*. Nexô Jornal, Seção Ensaio, 12 de junho de 2018. Disponível em:

<https://www.nexojornal.com.br/ensaio/2018/A-economia-ps%C3%ADquica-dos-algoritmos-quando-o-laborat%C3%B3rio-%C3%A9-o-mundo>. Acesso em: 12 de junho de 2018.

BRUNO, Fernanda; ROQUE, Tatiana. *Fenômeno da pós-verdade transforma os consensos já estabelecidos*. Media Lab UFRJ, 2018. Disponível em: [http://medialabufrj.net/publicacoes/2018/fenomeno-da-pos-verdade-transforma-os-consensos-ja-estabelecidos/?fbclid=IwAR36XmVH8NFOUEJWrRbOaOKKtJ2K0dYHQjUS7n-eN81\\_EhRlTBci9CGPk0Y](http://medialabufrj.net/publicacoes/2018/fenomeno-da-pos-verdade-transforma-os-consensos-ja-estabelecidos/?fbclid=IwAR36XmVH8NFOUEJWrRbOaOKKtJ2K0dYHQjUS7n-eN81_EhRlTBci9CGPk0Y). Acesso em: 05 de dezembro de 2018.

CAELUM. *Padrões e Princípios do Design de Interação*. UX e usabilidade aplicados em mobile e web. Apostila. Sem autor. Sem data. Disponível em: <https://www.caelum.com.br/apostila-ux-usabilidade-mobile-web/principios/>. Acesso em: 18 de dezembro de 2018. n.p.

CAMARGO, Iara. *O paradigma do design do livro “invisível”*. Anais do 12º P&D – Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design, Blucher Design Proceedings, outubro de 2016, nº 2, vol. 9.

CARDOSO, Rafael. *Design para um mundo complexo*. São Paulo: Cosac Naify, 2013

CASSITA, Daniele. *Em breve os Trending Topics serão removidos do Facebook*. Tecmundo, 9 de junho de 2018. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/redes-sociais/130913-trending-topics-removidos-facebook.htm>. Acesso em: 9 de junho de 2018.

CIRIACO, Douglas. *Ainda indisponível no Brasil, Trending Topics do Facebook é remodelado*. Tecmundo, 25 de maio de 2017. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/facebook/117042-trending-topics-facebook-remodelado.htm>. Acesso em: 20 de julho de 2018.

COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação*. São Paulo: Scritta, 1995.

CRARY, Jonathan. *Técnicas do observador*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2012 [1990].

CRARY, Jonathan. *Suspensões da percepção*. Atenção, espetáculo e cultura moderna. São Paulo: Cosac Naify: 2013 [1999]

CRARY, Jonathan. *24/7: capitalismo tardio e os fins do sono*. São Paulo: Ubu Editora, 2016 [2013].

DA-RIN, Silvio. *Espelho partido: tradição e transformação do documentário*. 3ª ed. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006 [2004].

DELEUZE, Gilles. *O que é um dispositivo*. In: DELEUZE, Gilles. *O mistério de Ariana*. Lisboa: Vega, 1996.

DELEUZE, Gilles. *Post-scriptum sobre as sociedades de controle*. In: DELEUZE, Gilles. *Conversações: 1972-1990*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992, pp. 219-226.

DERRIDA, Jacques. *Mal de arquivo: uma impressão freudiana*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001 [1995].

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2011 [2004].

DUBOIS, Philippe. *Sobre o “efeito cinema” nas instalações contemporâneas de fotografia e vídeo*. In: MACIEL, Katia. *Transcineas*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2009.

- EMANUEL, Bárbara. *A retórica na interação*. 2017. 155f. Tese de Doutorado. Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2017
- FATORELLI, Antonio. *Fotografia contemporânea*. Entre o cinema, o vídeo e as novas mídias. Rio de Janeiro: Senac, 2013.
- FOURIER, Diana. *Heurísticas de Nielsen*. Avaliando a usabilidade de interfaces. Design Team Zap Viva Real, Medium, 14 de abril de 2016. Disponível em: <https://medium.com/vivareal-ux-chapter/heur%C3%ADsticas-de-nielsen-avaliando-a-usabilidade-de-interfaces-e96f9801cd5>. Acesso em: 18 de dezembro de 2018.
- FOUCAULT, Michel. *A História da sexualidade 1. A vontade de saber*. 17º ed. São Paulo: Graal, 2006 [1976].
- GALLOWAY, Alexander. *The interface effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- GARCIA, Gustavo; NETTO, João Cláudio. *Senado aprova projeto que define regras para proteção de dados pessoais*. Globo, 10 de junho de 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/senado-aprova-projeto-que-define-regras-para-protecao-de-dados-pessoais.ghtml>. Acesso em: 10 de junho de 2018
- GAUDENZI, Sandra. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. 2013. 308f. Tese de doutorado. University of London, Londres, 2013.
- GIBSON, James. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.
- GIFREU, Arnau. *The Interactive Multimedia Documentary as a Discourse on Interactive Non-Fiction: For a Proposal of the Definition and Categorisation of the Emerging Genre*. Hipertext.net, vol. 9, 2011. Disponível em: <<http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactivemultimedia.html>>. Acesso em: 26 de outubro de 2016.
- GUNNING, Tom. *The Cinema of Attractions: Early Film, its Spectator and the Avant-garde*. In: ELSAESSER, Thomas. *Early cinema: space-frame-narrative*. Londres: British Film Institute, 1990, pp. 56-62.
- HARVEY, David. *Condição Pós-moderna: uma pesquisa sobre as origens da mudança cultural*. 15º ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006 [1989].
- HENSEL, Anna. *Internal documents imply Facebook 'whitelisted' apps for more data access*. VentureBeat, 5 de dezembro de 2018. Disponível em: <https://venturebeat.com/2018/12/05/internal-documents-imply-facebook-whitelisted-apps-for-more-data-access/>. Acesso em: 5 de dezembro de 2018.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009 [2006].
- KAPTELININ, Victor. *Affordances*. In: *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. 2ª ed. (sem data). Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/affordances>. Acesso em: 13 de dezembro de 2017
- KASPER, Cristian Pierre. *Além da função, o uso*. Revista Arcos, vol. 2 nº 5, dezembro de 2009, pp. 18-24.
- LANDOW, George P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. 3ª ed. Baltimore: Johns Hopkins University, 2006 [1997].

- LANINGHAM, Scott. *developerWorks Interviews: Tim Berners-Lee*. IBM, developerWorks Interviews podcast series, agosto de 2006. Disponível em: <https://www.ibm.com/developerworks/podcast/dwi/cm-int082206txt.html>. Acesso em: 20 de junho de 2018.
- LATOUR, Bruno. *Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design* (com especial atenção a Peter Sloterdijk). *Agitprop: revista brasileira de design*, São Paulo, v. 6, n° 58, jul/ago 2014.
- LAVAL, Christian. *Bolsonaro e o momento hiperautoritário do neoliberalismo*. Blog da Boitempo, Entrevista, 29 de outubro de 2018. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br/2018/10/29/o-momento-hiperautoritario-do-neoliberalismo/>. Acesso em: 29 de outubro de 2018.
- LEVIN, Tatiana. *Do documentário ao webdoc – questões em jogo num cenário interativo*. Doc Online, n° 14, agosto de 2013, pp. 71- 92. Disponível em: <https://www.doc.ubi.pt>. Acesso em: 13 de dezembro de 2017.
- LEVIN, Tatiana. *Narrativa e interatividade no webdocumentário*. 2016. 186 f. Tese de doutorado, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.
- LUPTON, Ellen; MILLER, J. Abbott. *Design Escrita Pesquisa*. A escrita no design gráfico. Porto Alegre: Bookman, 2011 [1996].
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela*. Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007.
- MACKIE, Bella. *Is Instagram changing the way we design the world?* The Guardian, 12 de julho de 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2018/jul/12/ready-for-your-selfie-why-public-spaces-are-being-insta-designed?> Acesso em: 20 de julho de 2018.
- MANOVICH, Lev. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. *Watching the world*. Aperture Magazine, n° 214, 2014. Disponível em: <http://aperture.org/blog/watching-world/>. Acesso em: 12 de outubro de 2017.
- MOREIRA, Matheus; DIAS, Tatiana. *O que é ‘lugar de fala’ e como ele é aplicado no debate público*. Nexo Jornal. 15 Jan 2017. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/01/15/O-que-%C3%A9-%E2%80%98lugar-de-fala%E2%80%99-e-como-ele-%C3%A9-aplicado-no-debate-p%C3%BAblico>. Acesso em: 04 de fevereiro de 2019.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck – O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003 [1997].
- NASH, Kate. *Modes of Interactivity: Analysing the Webdoc*. Media, Culture & Society. Sage Journals, 2012. Disponível em: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf>.
- NETTO, Andrei. *Diante da crise, uma nova fonte de renda na Macedônia*. O Estado de São Paulo, 16 de junho de 2018. Disponível em: <https://politica.estadao.com.br/blogs/estadao-verifica/diante-da-crise-uma-nova-fonte-de-renda-na-macedonia>. Acesso em: 20 de julho de 2018.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. São Paulo: Papirus, 2001.



- NIELSEN, Jacob. *10 Usability Heuristics for User Interface Design*. Nielsen Norman Group, 1995. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>. Acesso em: 18 de dezembro de 2018.
- NESTROVSKI, Sofia. *Verdade*. Nexo Jornal, Coluna Léxico, 28 de outubro de 2018. Disponível em: <https://www.nexojornal.com.br/lexico/2018/10/28/Ela-%C3%A9-o-centro-de-um-alvo.-E-acert%C3%A1-lo-%C3%A9-mais-dif%C3%ADcil-que-errar>. Acesso em: 28 de outubro de 2018.
- NORMAN, Donald. *O design do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2006 [1988].
- O'FLYNN, Siobhan. *Documentary's metamorphic form: webdoc, interactive, transmedia, participatory and beyond*. In: *Studies in Documentary Film*. Bristol: Intellect Editorial, 2012, vol. 6, n° 2, pp. 141-157.
- O'REYLLIE, Tim. *Web 2.0 Compact Definition: Trying Again*. O'Reylle Radar, 10 de dezembro de 2006. Disponível em: <http://radar.oreilly.com/2006/12/web-20-compact-definition-tryi.html>. Acesso em: 20 de julho de 2018.
- OLIVEIRA, Michael. *Como editar vídeos com jump cuts*. Youtube. Canala Michael Oliveira. 27 de abril de 2016. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=kZujd2jZKfc>. Acesso em: <https://www.youtube.com/watch?v=kZujd2jZKfc>
- PROTASIO, Arthur. *Jogando Histórias: refletindo sobre a narrativa dos jogos eletrônicos*. 2014. 254f. Dissertação de mestrado. PUC-Rio. Rio de Janeiro, 2014.
- RANCIÈRE, Jacques. *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.
- RAMOS, Fernão. *Mas, afinal, o que sobrou do cinema? A querela dos dispositivos e o eterno retorno do fim*. In: SOBRINHO, Gilberto Alexandre (org). *Cinemas em redes: tecnologia, estética e política na era digital*. São Paulo: Papius, 2016.
- REBELLO, Patrícia. *Fazer ver ou tornar visível? A arquitetura da memória em Péter Forgács*. In: Péter Forgács. *Arquitetura da memória*. São Paulo: CCB, 2012.
- RIBEIRO, Marcelo. *O jump cut segundo Comolli*. Revista Incinerante, 5 de dezembro de 2013. Disponível em: <https://www.incinerante.com/textos/o-jump-cut-segundo-comolli#axzz4HRo7lsYI>. Acesso em 10 de dezembro de 2018.
- ROSEN, Philip. *Change mummified: cinema, historicity, theory*. Minnesota: University of Minnesota Press, 2001.
- SALLES, João Moreira. *A dificuldade do documentário*. In: MARTINS, José Souza; ECKERT, Cornelia; CAUBY NOVAES, Sylvia (orgs.) *O imaginário e o poético nas ciências sociais*. Bauru: EDUSC, 2005, pp. 57-71.
- SAMPLE, Ian. *Tim Berners-Lee launches campaign to save the web from abuse*. The Guardian. 5 de novembro de 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/2018/nov/05/tim-berners-lee-launches-campaign-to-save-the-web-from-abuse>. Acesso em: 5 de novembro de 2018.
- SIBILIA, Paula. *O show do eu. A intimidade como espetáculo*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016 [2008].
- SIMÕES, Mariana. *Grupos pró-Bolsonaro no WhatsApp orquestram fake news e ataques pessoais na internet, diz pesquisa*. Agência pública, 22 de outubro de 2018. Disponível em:

<https://apublica.org/2018/10/grupos-pro-bolsonaro-no-whatsapp-orquestram-fake-news-e-ataques-pessoais-na-internet-diz-pesquisa>. Acesso em: 22 de outubro de 2018.

STEYERL, Hito. *Vamos falar de fascismo*. Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2018.

STERMLITZ, Evelin. *Interview with the artist*. Man With A Movie Camera: the Global Remake. Rhizome, 1 de dezembro de 2008. Disponível em: <http://rhizome.org/art/artbase/artwork/man-with-a-movie-camerathe-global-remake/>. Acesso em 20 de outubro de 2017.

TOLEDO, José Roberto de. *A nova memória coletiva*. Revista Piauí, n° 141, julho de 2018, p. 61.

THOMPSON, Nicholas; VOGELSTEIN, Fred. *Dois anos que abalaram o Facebook – e o mundo*. Revista Piauí, n° 141, julho de 2018, pp. 50-60.

VERTOV, Dziga. *Resolução do Conselho dos Três em 10-4-1923*. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983.

VERTOV, Dziga. *Nós*. In: XAVIER, Ismail (org). *A experiência do cinema*. São Paulo: Graal, 1983.

WARDE, Beatrice. *The Crystal Goblet: Sixteen Essays on Typography*. Cleveland: World Publishing Company, 1956.

WEISER, Mark. *The Computer for the 21st Century*. Scientific American, vol. 265, n° 3, setembro de 1991, pp. 94-104.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico – A opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005 [1984].

## OBRAS

### I-docs

*Are You There, Democracy? It's Me, the Internet*. Direção de Joseph Gordon-Levitt. Estados Unidos: hitRECORD, 2016. Disponível em: <https://hitrecord.org/projects/2650089/interests/all>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Highrise: Out My Window*. Direção de Katerina Cizek. Canadá: National Film Board, 2010. Disponível em: <http://highrise.nfb.ca/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Highrise: Universe Within: Digital Lives in the Global Highrise*. Direção de Katerina Cizek. Canadá: National Film Board, 2015. Disponível em: <http://universewithin.nfb.ca/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*I love your work*. Direção de Jonathan Harris. 2013. Disponível em: <http://iloveyourwork.net/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*In Limbo*. Direção de Antoine Viviane. França: National Film Board, ARTE, 2014. Disponível em: <http://inlimbo.tv/en/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Journal of Insomnia*. Direção de Bruno Choiniere, Philippe Lambert, Thibaut Duverneix, Guillaume Braun. Canada: National Film Board, 2013. Página de apresentação do projeto

disponível em: [https://www.nfb.ca/interactive/a\\_journal\\_of\\_insomnia/](https://www.nfb.ca/interactive/a_journal_of_insomnia/). Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Living Los Sures: 89 Steps*. Direção de Christopher Allen. Estados Unidos: UnionDocs, 2015. I-doc. Disponível em: <http://89.lossur.es>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Man with a Movie Camera: The Global Remake*. Direção de Perry Bard. Reino Unido: Cornerhouse, The Bigger Picture, ENTER\_, Lumen, Site Gallery em associação com a BBC, 2007-2016. Disponível em: <http://dziga.perrybard.net>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Planet Galata*. Direção de Florian Thalhofer e Berke Bas. Berlim: Kloss und CO GMBH, ARTE, 2010. Disponível em: <http://planetgalata.com/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Prison Valley*. Direção de David Dufresne e Philippe Brault. França: UPIAN, ARTE, 2010. Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*The Are You Happy? Project*. Direção de Mandy Rose. 2010. Disponível em: <http://theareyouhappyproject.org>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*The Whale Hunt*. Direção de Jonathan Harris. Alaska, 2007. Disponível em: <http://thewhalehunt.org/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Welcome to Pine Point*. Direção de Paul Shoebridge, Michael Simons. Canadá: National Film Board, 2010. Disponível em: <http://pinepoint.nfb>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

### **Acervos online de i-docs**

*docSHIFT Index*. Doc Toronto. Disponível em: <https://doctoronto.ca/docshift-index>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

*Docubase*. MIT Open Documentary Lab. Disponível em: <https://docubase.mit.edu/>. Acesso em: 20 de outubro de 2017.

### **Filmografia**

*A chegada do trem na estação (L'Arrivée d'un Train à La Ciotat)*. Direção de Auguste e Louis Lumière. França, 1885.

*Caro Diário (Caro diario)* Direção de Nanni Moretti. Itália: Sacher Film, Banfilm, La Sept Cinéma, 1993.

*Crônica de um verão (Chronique d'un été)*. Direção de Jean Rouch e Edgar Morin. França: Argos Films, 1960.

*Diário de uma busca*. Direção de Flávia Castro. Brasil: Les Films du Poisson, Tambellini Filmes, 2010.

*Elena*. Direção de Petra Costa. Brasil: Busca Vida Filmes, 2012.

*Housing Problems*. Direção de Edgar Anstey e Arthur Elton. Reino Unido: British Commercial Gas Association, 1935.

*Imagens da ausência (Imágenes de la ausencia)* Direção de Germán Kral. Argentina, Alemanha, 1999.

*Línguas desatadas (Tongues untied)*. Direção de Marlon Riggs. Estados Unidos: Signifyin' Works, 1989.

*Los rubios*. Direção de Albertina Carri. Argentina, 2003.

*Meu corpo (Kroppeen min)*. Direção de Margareth Olin. Noruega: Speranza Films, 2002.

*Moana*. Direção de Robert Flaherty. Estados Unidos: Famous Players-Lasky Corporation, 1927.

*Nanook o esquimó (Nanook of the north)* Direção de Robert Flaherty. Estados Unidos, França: Les Frères Revillon, Pathé Exchange, 1922.

*Person*. Direção de Marina Person. Brasil: Dezenove Filmes, Lauper Filmes, 2007.

*Primárias (Primary)*. Direção de Robert Drew. Estados Unidos: Drew Associates, 1960.

*Rua de Mão Dupla*. Direção de Cao Guimaraes. Brasil: 2003.

*Santiago*. Direção de João Moreira Salles. Brasil: Videofilmes, 2007.

*Sherlock Jr.* Direção de Buster Keaton. Estados Unidos: Buster Keaton Productions, 1924.

*The Woman's film*. Direção de Louise Alaimo, Judy Smith, Ellen Sorren. Estados Unidos: San Francisco Newsreel, 1971.

*Um homem com uma câmera (Chelovek s kinoapparatom)*. Direção de Dziga Vertov. União Soviética: Vseukrainske Foto Kino Upravlinnia, 1929.

*Um passaporte húngaro*. Direção de Sandra Kogut. Brasil: Cobra Films, Hunnia Filmstúdió, Radio Télévision Belge Francophone (RTBF), República Pureza Filmes, Zeugma Films, 2001.

*Watsonville on strike*. Direção de John Silver. Estados Unidos, Migrant Media Productions, 1989.