UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual
Mestrado

WEBDOCUMENTÁRIO: A REPRESENTAÇÃO DA ÓTICA DOCUMENTAL NO CIBERESPAÇO

Hugo Cardoso Brandão Peixoto

Orientadora: Prof. Dra. Rosa Maria Berardo

Goiânia (GO)
2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual
Mestrado

WEBDOCUMENTÁRIO: A REPRESENTAÇÃO DA ÓTICA DOCUMENTAL NO CIBERESPAÇO

Hugo Cardoso Brandão Peixoto

Orientadora: Prof. Dra. Rosa Maria Berardo

Dissertação apresentada à Banca Examinadora do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual – Mestrado da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás, sob orientação da Prof. Dra. Rosa Berardo.

Goiânia (GO)
2015

Ficha catalográfica elaborada automaticamente
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a), sob orientação do Sibi/UFG.

Peixoto, Hugo Cardoso Brandão
Webdocumentário: A Representação da Ótica Documental no Ciberespaçp [manuscrito] / Hugo Cardoso Brandão Peixoto. - 2015.
168, CLXVIII f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Rosa Maria Berardo.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV) , Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, Goiânia, 2015.
Bibliografia.
Inclui fotografias, lista de figuras.

1. Webdocumentário . 2. Ciberespaço. 3. Mídias Digitais. 4. Cinema Documental. I. Berardo, Rosa Maria, orient. II. Título.

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR AS TESES E DISSERTAÇÕES ELETRÔNICAS (TEDE) NA BIBLIOTECA DIGITAL DA UFG

Na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Goiás (UFG) a disponibilizar, gratuitamente, por meio da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações (BDTD/UFG), sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou *download*, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data.

1. Identificação do material bibliográfico: **[X] Dissertação** **[ ] Tese**

2. Identificação da Tese ou Dissertação

Autor (a):	**Hugo Cardoso Brandão Peixoto**				
E-mail:	**brandaodesign@gmail.com**				
Seu e-mail pode ser disponibilizado na página? [**X**]Sim [ ] Não					
Vínculo empregatício do autor					
Agência de fomento:	**CAPES**		Sigla:	**CAPES**	
País: **Brasil**	UF:**GO**		CNPJ:		
Título:	**Webdocumentário: A Representação da Ótica Documental no Ciberespaço**				
Palavras-chave:	**Webdocumentário; Ciberespaço; Mídias Digitais; Cinema Documental.**				
Título em outra língua:	**Webdocumentary: The Representation of Documentary Optics in Cyberspace**				
Palavras-chave em outra língua:	**Webdocumentary; Cyberspace; Digital Media; Documentary Film**.				
Área de concentração:	**Arte, Cultura e Visualidades**				
Data defesa: (dd/mm/aaaa)	**14/04/2015**				
Programa de Pós-Graduação:	**Mestrado em Arte e Cultura Visual**				
Orientador (a):	**Profa. Dra. Rosa Maria Berardo**				
E-mail:					
Co-orientador (a):*					
E-mail:					

*Necessita do CPF quando não constar no SisPG

3. Informações de acesso ao documento:

Concorda com a liberação total do documento [**X**] SIM [ ] NÃO[1]

Havendo concordância com a disponibilização eletrônica, torna-se imprescindível o envio do(s) arquivo(s) em formato digital PDF ou DOC da tese ou dissertação.

O sistema da Biblioteca Digital de Teses e Dissertações garante aos autores, que os arquivos contendo eletronicamente as teses e ou dissertações, antes de sua disponibilização, receberão procedimentos de segurança, criptografia (para não permitir cópia e extração de conteúdo, permitindo apenas impressão fraca) usando o padrão do Acrobat.

_____ Data: ____ / ____ / _____

Assinatura do (a) autor (a)

[1] Neste caso o documento será embargado por até um ano a partir da data de defesa. A extensão deste prazo suscita justificativa junto à coordenação do curso. Os dados do documento não serão disponibilizados durante o período de embargo.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
Faculdade de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual
Mestrado

WEBDOCUMENTÁRIO: A REPRESENTAÇÃO DA ÓTICA DOCUMENTAL NO CIBERESPAÇO

Hugo Cardoso Brandão Peixoto

BANCA EXAMINADORA:

_____

Prof. Dra. Rosa Maria Berardo
Orientadora e presidente da banca – FAV/UFG

_____

Prof. Dr. Edgar Silveira Franco
Membro interno – FAV/UFG

_____

Prof. Dr. Lisandro Nogueira
Membro externo – FIC/UFG

_____

Prof. Dr. Leda Guimarães
Suplente – FAV/UFG

_____

Prof. Dr. Daniel Christino
Suplente Externo – FIC/UFG

Dedico este trabalho, ao maior amor da minha vida, minha filha Malu, que a cada sorriso e carinho, me fortalece e me inspira.

Agradecimentos

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão da bolsa de estudos, que possibilitou a elaboração do presente trabalho.

À Prof. Dra. Rosa Berardo, por possibilitar um fluxo de trabalho ideal para a construção do pensamento, sempre aberta às novas ideias, incentivando e valorizando as competências de cada aluno;

Ao Prof. Dr. Edgar Franco, que teve um papel essencial e esclarecedor para a construção desta dissertação, apoiando com uma postura inspiradora e motivadora a construção da pesquisa e do trabalho prático;

À Prof. Dra. Selma Oliveira, pelas considerações na etapa de qualificação, que enriqueceram este trabalho;

Aos demais professores do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual, da Universidade Federal de Goiás;

À minha família, e principalmente, minha companheira Gisele Brito, pelo apoio e incentivo durante toda a caminhada do mestrado;

Aos meus caros amigos Clégis Braga, Diego D'ascheri, Fernando Dias, Pedro Mendes, Evandro Braga, e a fundamental colaboração do meu amigo e parceiro de trabalho Leandro Araújo, grande responsável pela concretização deste projeto.

Resumo

Esta pesquisa tem como intuito, discutir a expansão da linguagem documental e suas ramificações no ciberespaço, com o foco nos webdocumentários, analisando a relação entre as tradições documentais e os novos processos narrativos midiáticos. Visando contextualizar as novas possibilidades de representação da ótica documental, com base nas múltiplas formas de produção audiovisual contemporâneas, que, marcadas pelo desenvolvimento contínuo das tecnologias digitais, de produção e manipulação das imagens, agregam o contexto abrangente das novas mídias. Em função da liberdade criativa proporcionada pelas novas mídias, o cinema documentário se ampliou, e com as ferramentas das tecnologias digitais, seu processo criativo e suas possibilidades de experimentação se expandiram. Gerando novos padrões narrativos, que são alimentados a todo instante pelas novas produções, provocando no campo documental, uma constante modificação e desenvolvimento de sua linguagem.

Palavras-Chave: Webdocumentário; Ciberespaço; Mídias Digitais; Cinema Documental.

Abstract

This research has the intention to discuss documentary language expansion and its ramifications in cyberspace, focusing on webdocumentaries, analyzing the relationship between documentary traditions and new media narrative processes. In order to contextualize the new possibilities of documentary point of view representations, based on the multiple forms of contemporary audiovisual production, which, marked by continuous development of digital technologies, production and manipulation of images, form the broader context of new media. Founded on the creative freedom afforded by new media, documentary cinema widened, and with the tools of digital technologies, its creative process and its experimental possibilities have expanded. Generating new narrative patterns, which are powered at all times by new productions, resulting in the documentary field, a constant modification and development of its language.

Keywords: Webdocumentary; Cyberspace; Digital Media; Documentary Film.

Lista de Figuras

Figura 1. Imagem (frames) do filme “Jogo de cena” (2006), de Eduardo Coutinho. Fonte: www.oteatrodavida.blogspot.com.br 21
Figura 2. Imagem (frame) do filme “Démolition dún mur” (1896), dos irmãos Lumiére. Fonte: www.wikimedia.org 21
Figura 3. Imagem (frames) do filme Ryan (2004), de Chris Landreth. 26
Figura 4. Imagem (frames) do filme “Pequñas Voces” (2003), de Eduardo Carrillo. Fonte: www.asbvirtualinfo.blogspot.com.br 27
Figura 5. Imagem (frames) do filme “As aventuras de Paulo Bruscky” (2010), de Gabriel Mascaro. Fonte: www.forumdoc.org.br 29
Figura 6. Imagem do filme “A chegada do trem à estação *Ciotat*”, dos irmãos Lumiére. Fonte: www.produtoraflaba.wordpress.com 38
Figura 7. Imagem do quinetoscópio, de Thomas Edison. 41
Figura 8. Imagem (frame) ampliada do filme “How they rob men in Chicago” (1900). Fonte: www.silentera.com 44
Figura 9. Imagem (frame) do filme “The lonedale operator”, de D. W. Griffith. 51
Figura 10. Imagem (frames) do filme “Birth of a Nation” (1914), de D. W. Griffith. Fontes: http://dimartizando.blogspot.com.br; http://commons.wikimedia.org; www.theguardian.com 52
Figura 11. Imagem (frames) do filme “Intolerance” (1916), de D. W. Griffith. 53
Figura 12. Representação da montagem do Efeito Kuleshov. 55
Figura 13. Imagem (frames) do filme “Nanook, o esquimó” (1922), de Robert Flaherty. Fonte: http://filmcatalog.nmai.si.edu; www.criterion.com; http://en.wikipedia.org; http://global.britannica.com 63
Figura 14. Imagem (frames) do filme “Um cão andaluz” (1929), de Luis Buñuel e Salvador Dalí. Fontes: http://lexomaniaque.blogspot.com.br; http://cinemahomensepipoca.blogspot.com.br; www.planocritico.com; www.contracampo.com.br 73
Figura 15. Imagem (frames) do filme “Gimme Shelter” (1970), de Albert e David Maysles e Charlotte Zwerin. Fonte: www.brooklynrail.org; www.theguardian.com....76
Figura 16. Imagem (frames) do filme “*Sobrenome Viet nome de batismo Nam”* (1989), de Trinh T. Minh-ha. Fonte: www.redcat.org 79

Figura 17. Imagem (frames) do filme Línguas Desatadas (1990), de Marlon Riggs. Fontes: www.catch-fire.com; www.ejumpcut.org 81
Figura 18. Imagem (página inicial) do webdoc “Prison Valley” (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque. Fonte: www.webdocumentario.com.br 102
Figura 19. Imagem (página secundária) do webdoc Prison Valley (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque. Fonte: www.webdocumentario.com.br 103
Figura 20. Imagem (página inicial) do webdoc *“Gaza Sderot: Life inspite of everything”*.....104
Figura 21. Imagem (página inicial) do webdoc “Out Of My Window” (2010), de Katerina Cizeck. Fonte: www.webdocumentario.com.br.....105
Figura 22. Imagem (página inicial) do webdoc “*18 Days in Egypt*”, Jigar Mehta e Yasmin Elayat. Fonte: www.webdocumentario.com.br 106
Figura 23. Imagem (página secundária) do webdoc “*18 Days in Egypt*”, de Jigar Mehta e Yasmin Elayat. Fonte: www.webdocumentario.com.br 106
Figura 24. Imagem (storyboard) introdução da interface do webdoc “Simplista”.....134
Figura 25. Imagem (storyboard) menu inicial da interface do webdoc “Simplista”...135
Figura 26. Imagem (storyboard) página secundária “Dia”, da interface do webdoc “Simplista”. 136
Figura 27. Imagem (storyboard) página correspondente ao álbum de retratos (entrevista), da interface do webdoc “Simplista”. 138
Figura 28. Imagem (storyboard) página secundária “Noite”, da interface do webdoc “Simplista”. 139
Figura 29. Imagem (*storyboard*) página relacionada ao show e depoimento dos membros da banda, na interface do webdoc “Simplista”. 141
Figura 30. Imagem (interface) menu inicial do webdoc “Simplista”.....149
Figura 31. Imagem (interface) página secundária “Dia”, do webdoc “Simplista”. 149
Figura 32. Imagem (interface) página secundária “Noite”, do webdoc “Simplista”. .150
Figura 33. Imagem (interface) página correspondente, ao show e depoimento dos membros da banda, no webdoc “Simplista”. 150

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12
CAPÍTULO I 16
O documentário: Um pensamento contemporâneo. 16
1.1 As fronteiras do documentário 17
1.2 Linguagens híbridas 19
1.3 Webdocs e as novas vertentes do cinema documentário 23
1.3.1 A animação documental 25
1.3.2 O documentário Machinima 27
1.3.3 O webdocumentário 29
CAPÍTULO II 33
O Cinema Documentário: da imaginação ao documento 33
2.1 Pré-cinema 33
2.2 O cinema e sua origem técnica 37
2.3 O Início da Linguagem Cinematográfica 41
2.3.1 Ambientes do Cinema 42
2.4 Linguagem e Estruturas narrativas 54
2.5 O Cinema Documentário 56
2.5.1 O que é Documentário? 59
2.5.2 Documentário e Verdade 66
2.5.3 Documentário e Ética 68
2.6 As vozes do Cinema Documentário 70
2.6.1 O modo poético 72
2.6.2 O modo expositivo 73
2.6.3 O modo observativo 75
2.6.4 O modo participativo 76
2.6.5 O modo reflexivo 78
2.6.6 O modo performático 80
CAPÍTULO III 83
WEBDOCS: O Documentário e o Ciberespaço. 83
3.1 As novas mídias 84
3.2 O computador no contexto das novas mídias 86
3.3 A internet e a *world wide web* 89

3.4 Ciberespaço/Cibercultura 91
3.5 Interatividade 96
3.6 A narrativa na *Web* 99
3.7 Interface e Imersão 109
3.8 A estética do fluxo 113
CAPÍTULO IV 117
PRÁTICA ARTÍSTICA: WebDoc – “Simplista” 117
4.1 Pré-produzindo “Simplista”: O nascimento de uma ideia. 119
4.1.2 O roteiro e o documentário 119
4.1.3 A proposta 122
4.1.4 A pesquisa 126
4.1.5 O argumento 127
4.2 Produzindo o webdoc “Simplista”: A materialização da ideia. 129
4.2.1 O roteiro da interface 130
4.2.2 A Gravação. 141
4.3 Pós-produção 143
4.3.1 Execução da interface 144
4.3.2 O conceito gráfico 146
4.3.3 Edição 151
CONSIDERAÇÕES FINAIS 154
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 156

INTRODUÇÃO

O cinema documentário transmutou-se ao trabalhar com formas elaboradas, enriquecendo o tratamento criativo sobre as ditas realidades do mundo. Estes padrões narrativos são alimentados a todo instante pelas novas produções e, portanto, o repertório de referência do campo documental está em constante modificação e desenvolvimento.

Discutiremos alguns conceitos e teorias embasados por autores e pesquisadores do cinema documentário, como Ramos (2008) e Nichols (2012), introduzindo conceitos do cinema documentário, buscando compreender este campo cinematográfico, que apesar de causar algumas confusões, possui um poder enorme na cultura do cinema.

Mas antes de tudo, como base para o *primeiro capítulo,* traçaremos um panorama resumido sobre as atuais manifestações midiáticas ligadas ao gênero documental, com intuito de nos situarmos em relação aos desdobramentos do campo documental e sua relação com as plataformas tecnológicas.

Dando corpo à discussão acerca da linguagem cinematográfica, no *segundo capítulo*, abordaremos brevemente a evolução do cinema, observando suas motivações elementares, até seu desenvolvimento técnico propriamente dito. Como

o cinema se desenvolveu, sua conceitualização e estruturação narrativa, desde as primeiras manifestações à institucionalização de uma linguagem própria.

Panorama esse que construiremos através das pesquisas realizadas por Bernadet (2004), Burch (1990), Bazin (1981) e Xavier (1983/1984), compreendendo melhor nosso objeto de pesquisa, seus meios e suportes, dos ambientes mais inóspitos, às plataformas digitais. Levando em consideração como esse processo alterou sua estrutura conceitual.

Mais adiante, no mesmo capítulo, entraremos no campo do cinema documentário, onde observamos alguns embates relacionados à sua linguagem conceitos e narrativas, principalmente, no que diz respeito a oposição entre documentário e ficção.

Compreender o progresso estilístico de suas "vozes", observando as características marcantes de sua natureza própria, levantados pelos estudos de Gauthier (2011) e Machado (2012), se torna o primeiro passo na busca de entender como se deu a ampliação de seu discurso. E como a relação de suas mais variadas vozes enunciativas, com as novas mídias e constantes desenvolvimentos tecnológicos, potencializaram a representação de sua ótica, gerando formas atualizadas de apresentação de conteúdo e representação do mundo vivido.

A partir deste panorama, embarcamos no *terceiro capítulo*, relacionando os documentários com os novos dispositivos narrativos e as novas mídias. Apresentando os conceitos e teorias fundamentais para a construção desta pesquisa, defendidas por pensadores como Manovich (2001), Kurose e Roos (2006), Franco (2008) e Gosciola (2003). Que derivados da comunicação entre artes, ciência e tecnologia, representam as artes do presente, onde possibilidades de linguagem se expandem e padrões originais de interação com o trabalho artístico são criados.

Por meio das múltiplas formas de produção audiovisuais atuais, marcadas pelo desenvolvimento contínuo das tecnologias digitais de manipulação de imagens, analisaremos e discutiremos este relevante posicionamento contemporâneo no cenário do cinema documentário, que podemos enxergar com clareza através das análises propostas por Murray (2003), Santaella e Arantes (2008), Domingues (2009) e Leão (2004), direcionando a discussão neste trabalho sobre os processos contemporâneos e os novos meios.

É importante ressaltar também, que a popularização das tecnologias computacionais aliadas a custos mais baixos dos aparatos técnicos, vem gerando uma democratização das formas mais complexas da arte.

Portanto, o campo audiovisual hoje, também se caracteriza pela facilidade de produção, tratamento de imagens, e propagação de conteúdo em diversos meios, gerado pela inúmera variedade de suportes. A partir disso, sustentamos nossa pesquisa nos conceitos de convergência apresentados por Jenkins (2009), no crescente desenvolvimento de uma cultura de convergência.

É com essa motivação que pretendemos abordar neste capítulo, o webdocumentário, com a premissa, não apenas de compreender essa nova vertente intermidiática do cinema documentário, mas também abranger o novo "mundo virtual" em que nos envolvemos, os artifícios determinantes dessa relação, e os elementos consequentes desse trânsito. Através de alguns conceitos inerentes ao ciberespaço, como por exemplo, a interatividade, a imersão, hipermídia e interfaces computacionais, além de outras características compreendidas na cibercultura.

Estamos diante de uma revolução das formas comunicativas, e o modo como percebemos e entendemos a natureza e a nós mesmos. Portanto, sob a perspectiva deste projeto, não podemos deixar de lado os novos paradigmas originados por essas mudanças, que correspondem aos objetivos gerais da pesquisa, guiando-nos durante a estruturação do pensamento.

Por fim, no *quarto capítulo*, como proposta de prática artística e objetivo específico do trabalho, foi desenvolvida uma narrativa documental intitulada "Simplista", explorando a liberdade e os processos criativos característicos do webdocumentário, onde o trânsito de conteúdo e informação se dará diretamente pela interação do usuário com a obra, determinado pelas possibilidades de narrativa da interface e pela navegação no ambiente virtual.

Tendo como base a pesquisa teórica em torno do cinema documentário e do ciberespaço, suas peculiaridades e modos enunciativos por meio de análises de *web* narrativas e elementos hipermidiáticos, abordaremos a prática artística, decompondo-a em um passo-a-passo, a fim de esclarecer o processo criativo para construção de um produto documental midiático.

Além de todo estímulo teórico que permeia a discussão sobre os webdocumentários e as artes midiáticas, materializado pela construção desta pesquisa, vale ressaltar também, como justificativa para a realização deste projeto, a

motivação pessoal e profissional, pois, por ter o design como formação acadêmica, experiência profissional no meio cinematográfico e audiovisual em geral, encontro no webdocumentário a possibilidade de evolver duas áreas pertinentes e conexas do campo artístico e da cultura visual, que tenho como inspiração e aspiração para produção poética.

CAPÍTULO I

O documentário: Um pensamento contemporâneo.

Não se pretende, neste trabalho, entrar em questões etimológicas, tão pouco buscar definições relativas a gênero, pois essas perguntas ainda causam muita discórdia no campo cinematográfico, levando em consideração o grande desdobramento que elas podem apresentar. A partir destes questionamentos, propõe-se uma discussão no campo da cultura visual, a respeito das representações contemporâneas do cinema documental, englobando as atuais plataformas midiáticas.

Segundo Baudrillard (1991), a bagagem cultural do cinema compartilhada pela sociedade, ressalta a distinção entre documentário e ficção, gerando confusão quando vemos processos narrativos que extrapolam essas fronteiras, onde os diretores mesclam estéticas, brincando com as ideias estabelecidas por essa cultura.

Observamos que a tradição do cinema documentário está extremamente ligada a sua capacidade de nos transmitir uma impressão de autenticidade, e essa

característica se fortalece em sua narrativa. Porém, com o passar do tempo, alguns conceitos já estabelecidos vêm perdendo força, as fronteiras levantadas pelo cinema estão sendo remanejadas, ou completamente extintas, o que torna o debate conceitual entre ficção e não ficção, muito mais complexo, levando a ideia sobre o que é e o que não é documentário a "viver" uma constante variação, mudando de acordo com o tempo, através do desenvolvimento tecnológico e "evolução" de sua linguagem.

Muitas das produções contemporâneas, na maioria das vezes, potencializam esse debate sobre o documentário, pressionando e tencionando suas fronteiras, acalorando as discussões a cerca dos limites de sua linguagem e poética.

> Lidamos com o horizonte da liberdade criativa de seres humanos, em uma época que estimula experiências extremas e desconfia de definições. Artistas não querem se sentir classificados e são estimulados por nossa sociedade nessa postura. No entanto, se queremos pensar a produção cultural de nosso tempo, temos de lidar com conceitos, com palavras mais ou menos precisas que designem o universo que estamos nos referindo (RAMOS, 2008, p. 23).

Este atual direcionamento da ótica documental, busca uma renovação da percepção e relação com o meio, dando origem a formas mais contemporâneas de representação do mundo vivido.

Estamos vivendo um período não apenas de imprecisão e hibridismo de seguimentos, mas, além disso, a perda da ingenuidade, uma etapa de consciência de que a *realidade*, a *verdade* e a *informação objetiva*, além de serem conceitos complexos, causadores de um amplo desconforto e polêmica na história da filosofia, segundo Lévy (2004) e Dos Anjos (2005), também não podem ser obtidas através de métodos simples de aproximação do mundo. O processo de construção da realidade é constante, desde que começamos a raciocinar e a nos comunicar, a realidade está em uma incessante transformação e crescimento.

1.1 As fronteiras do documentário

Como todo campo que se define como tal, possui fronteiras, o campo do cinema documentário não é diferente, porém, não devemos pensar as fronteiras do

documentário como algo normativo ou classificatório, e sim, com intuito de enriquecermos nosso repertório analítico. Como veremos nos próximos capítulos, o fato das fronteiras do documentário se tornarem cada vez mais flexíveis não incide diretamente em sua existência, tão pouco extrai a expressão das áreas que o delimitam.

> A constatação de que um artista singular pode criar uma obra que explore a mixagem entre traços estruturais de documentário e ficção não possui incidência metodológica direta sobre a definição propriamente. [...] se alguns documentários mentem, brincando e enganado o espectador, demonstra que a criação autoral é livre. Na medida em que não situamos uma posição normativa, a incidência sobre o campo definitório é pequena (RAMOS, 2008, p. 49).

O documentário, desde sua origem, é relacionado primordialmente, à sua visão assertiva sobre a história e questões do mundo vivido, sendo assim, pode ser entendido dentro de um preconceito como sinônimo de verdade. Tendo em vista este impasse com que o documentário se relaciona, o maior estímulo para se discutir e pensar a narrativa do cinema documental é o desafio de não cair no lugar-comum, reproduzindo um discurso centrado na objetividade, refém da neutralidade.

Ao mesmo tempo, tendo em vista que a noção de ficção está posta como oposição a verdade, gera um segundo problema ao se trabalhar a narrativa do documentário, pois sabemos que há algum tempo ela deixou de ser entendida como apenas um paradoxo da narrativa ficcional. A respeito destas questões Fernão Ramos afirma que:

> Ao localizar o documentário no eixo de uma visão inocente da representação da realidade, carregada com o viés especular, transfere-se para fora deste campo, o universo da representação, que traz em si um posicionamento moderno, contemporâneo, do sujeito em interação com o mundo que lhe é exterior, constituindo e dando ensejo à atividade de representação (RAMOS, 2011, p. 198).

Considerando o pensamento de Ramos (2011), uma das vertentes mais fortes da ideologia contemporânea é exatamente a ênfase na justaposição de fronteiras, e o destaque na incoerência de se estabelecer conceitos e categorias definidas.

Segundo Fogliano (2008), o hibridismo, ou a miscigenação da arte com outros processos artísticos, multiplica as expressões artísticas, enriquecendo nossas experiências sensoriais, e ampliando nossa percepção para novos padrões na natureza, inclusive a cultura.

1.2 Linguagens híbridas

Quando falamos de hibridações, ou a mútua interferência estilística entre gêneros, com o foco centrado no campo documental, logo nos vêm à memória o "docudrama", talvez gerado pela confusão que a mediação dos estilos narrativos ocasionou, pois o docudrama é conceitualmente definido por Ramos (2008, p. 51) como: "ficção baseada em fatos históricos".

Do ponto de vista da relação que o docudrama poderia manter com o campo documental, Fernão Ramos é categórico ao afirmar que:

> Não é documentário, pois não enuncia como enunciam os documentários. Personagens e intrigas, apesar de derivados de fatos históricos, são enunciados de um modo que não é característico do cinema documentário. A ausência de voz over/ locução, entrevistas, depoimentos, imagens de arquivo, o uso de atores profissionais, o fato de as peripécias serem complexas, articuladas em torno do reconhecimento e reviravoltas, tudo isso aproxima o docudrama da estruturação típica da narrativa clássica ficcional, afastando-o do documentário (RAMOS, 2008, p. 51).

O docudrama compartilha todas as características estilísticas da narrativa ficcional, e para representar os fatos históricos, faz uso da estrutura distinta do classicismo hollywoodiano. Segundo Ramos (2008, p. 51), "o docudrama é fruído pelo espectador no modo ficcional de entreter-se, a partir de uma trama, dentro do universo do faz-de-conta, embora aqui a realidade histórica module o faz-de-conta.".

A respeito da parcela do mundo histórico que o docudrama relaciona suas narrativas, o autor ressalta:

> No entanto, o docudrama tem, na substância de sua trama, um fato histórico. A imagem da ação *histórica* diferencia-se da imagem da ação *qualquer* em função da intensidade sobredeterminando a singularidade da

> circunstância em que ocorreu. Como a trama do docudrama é *histórica*, a estrutura do *faz-de-conta* no qual se baseia o universo ficcional encontra-se um pouco deslocada. A *história*, apesar de haver acontecido, pode não ser verossímil. O docudrama, na qualidade de discurso que enuncia pela forma da narrativa clássica, deve trabalhar a *história* a fim de transformá-la em t*rama* (RAMOS, 2008, p. 53).

Portanto, o docudrama modela a história ao ponto que ela melhor se encaixe na narrativa. Nesse processo, personagens existentes são reformulados, novos personagens são criados, ações são distorcidas, tudo isso em prol de um roteiro cativante.

Entretanto, é no processo inverso do docudrama que o documentário de fato se depara com uma forma híbrida de narrativa. Como veremos no próximo capítulo, os modos de enunciação do documentário (poético, reflexivo e performático) ilustram bem a hibridação de linguagem, se apoiando em reconstituições e encenações por meio de atores, deslocando a ênfase da representação realista que o documentário carrega. Entretanto, mantém em seu formato narrativo as características estilísticas primordiais do campo documental.

O filme *Jogo de cena* (2006), de Eduardo Coutinho, se enquadra na perspectiva híbrida de narrativas. O início do processo consistia em entrevistas com 83 mulheres, que responderam a um anúncio publicado na imprensa carioca, a fim de recrutar atrizes para uma possível peça teatral. O objetivo era que essas mulheres contassem suas histórias de vida. Após os ensaios, 23 delas foram selecionadas para gravar seus depoimentos no teatro Glauce Rocha, no entanto, as outras histórias não foram ignoradas. Atrizes profissionais apresentaram os relatos dessas outras mulheres, se misturando as atrizes amadoras e iniciantes, que mesclaram suas próprias histórias aos depoimentos (Figura 1).

Portanto, como não há identificação nos depoimentos, fica difícil saber quem relata suas próprias histórias e quem representa as histórias de outra pessoa. Dificultando também, distinguir o que há de verdade e fantasia em cada depoimento. No entanto, essa não é a proposta do filme, o que está em jogo aqui é a representação onde o vivido e o imaginado, se mesclam em sua estrutura.

Figura 1. Imagem (frames) do filme “Jogo de cena” (2006), de Eduardo Coutinho. Fonte: www.oteatrodavida.blogspot.com.br

A linguagem híbrida, ou o documentário híbrido, é isso: documentário até certo ponto, porém, quando menos se espera já estamos sendo levados pela fabulação e faz-de-conta, ou vice-versa. A narrativa híbrida no cinema documentário está posicionada no meio, entre a imaginação e o documento.

As narrativas híbridas no cinema documental têm uma história tão longa quanto a do próprio documentário. No filme *Démolition dún mur* (1896), dos irmãos Lumiére, vemos a derrubada de um muro de trás para frente, fazendo com que o muro renasça dos próprios escombros, neste momento, já nos deparamos nos primórdios da história do cinema com um dos primeiros deslocamentos da estrutura base do documentário.

Figura 2. Imagem (frame) do filme “Démolition dún mur” (1896), dos irmãos Lumiére. Fonte: www.wikimedia.org

Apesar de não ser tão recente quanto aparenta, o processo de metamorfose que estamos presenciando hoje no campo do cinema documental, caracteriza sua expansão e, de certo modo, sua superação.

As nomenclaturas e as distinções estilísticas do documentário, talvez não foram suficientes para abarcar a extensão de suas produções. O mesmo processo aconteceu na década de 1960 com a categoria “experimental”. Quando no cinema só havia duas categorias, o documentário e a ficção, o desenvolvimento de trabalhos que não se classificavam em nenhuma das duas vertentes, fez surgir uma terceira categoria: o cinema experimental. Por princípio, essa nova categoria negava as duas bases do cinema, sendo assim, “experimental” era tudo aquilo que não se enquadrava tanto no documentário quanto na ficção.

Observamos com isso, o desenvolvimento de novos estilos de documentário, classificados e categorizados como documentário experimental. Ou seja, nos deparamos com um estilo de documentário que concebe uma dupla negação, a negação da ficção e a negação do documentário em si.

Há uma vertente extremamente abrangente no campo das expressões artísticas visuais que trabalham com som e imagem-câmera. A história da arte seguramente possui critérios mais amplos que a tradição documentária.

> O experimentalismo imagético/sonoro com imagens abstratas (cinema experimental), instalações em museus com várias telas de projeção interagindo, a videoarte compõem um universo que se relaciona com a figuração plástico-imagética das artes. Muitos trabalhos “limítrofes” trazem a *mestiçagem* entre o universo das artes plásticas e o do cinema documentário, rendendo frutos em campos diversos (NICHOLS, 2012, p. 64).

Portanto, percebemos quão intensa é a relação dos documentários com as vanguardas artísticas. A partir dessa ocorrência, buscamos estabelecer no próximo tópico desta pesquisa, como forma de introdução ao tema, uma breve discussão e análise de obras, onde o documentário se abre às novas formas de representação.

Como bem observa Santaella (2008, p. 40): “a tendência cada vez mais nítida das estéticas tecnológicas, agora substanciadas nas linguagens líquidas, para a mistura de suportes, tecnologias e linguagens, exibindo intrincadas tecno e semiodiversidades”. Com isso, estéticas anteriores, não desaparecem quando novas

tecnologias surgem, pelo contrário, se complementam, somando-se e interconectando-se. Como ressalta a autora (ibid.):

> É por isso que, mesmo quando nosso foco de interesse se dirige mais propriamente para as estéticas digitais, a fotografia e o cinema (em todas suas atuais versões: pós-cinema, transcinema, soft-cinema) não podem ser esquecidos, porque uma das características mais importantes das estéticas digitais está na sua absorção e hibridização das estéticas tecnológicas anteriores (SANTAELLA, 2008, p. 40).

1.3 Webdocs e as novas vertentes do cinema documentário

Entender o documentário, e suas inúmeras potencialidades comunicativas, é o primeiro passo para compreender este cinema, e desvinculá-lo da limitação de apenas fazer enunciados sobre o mundo vivido. Mais do que representar algo, a ideia de enunciação no documentário traz consigo questões de subjetividade, que englobam expressões artísticas variadas.

O cinema documentário transmutou-se ao trabalhar com formas elaboradas que enriquecem o tratamento criativo sobre as ditas realidades do mundo. O que acontece é que estes padrões narrativos são alimentados a todo instante pelas novas produções e, portanto, o repertório de referência do campo do documentário está em constante modificação e expansão.

A respeito disso, Nichols (2012), discute como o termo “documentário” tem um conceito vago, pois as novas produções não são trabalhadas a cerca de um conjunto fixo de técnicas e de conceitos preconcebidos, muito menos de estilos e formas. Sendo assim, o autor propõe que, ao invés de instituir e difundir uma definição de documentário que solucione tais problemas conceituais, a melhor opção seria assumir o compromisso de “examinar os modelos e protótipos, os casos exemplares e as inovações, como sinais nessa imensa arena em que atua e evolui o documentário” (NICHOLS, 2012, p. 48).

Além de todas as oportunidades que os processos criativos contemporâneos nos oferecem para trabalhar novas formas narrativas, existe ainda a possibilidade de transitar por diferentes plataformas tecnológicas, tais como o videogame, TV, Internet, celular. Segundo a pesquisadora Diana Domingues, “As modernas

tecnologias estão afetando profundamente as estruturas ontológicas tradicionais do cinema e do filme" (2009, p.220).

Arlindo Machado defende que a contemporaneidade vive o "pensamento da convergência" (2007, p.64), que consiste em um agrupamento entre diferentes segmentos culturais. Quando os seguimentos são muito reafirmados, a tendência é que se isolem, e com isso geram problemas nos processos de hibridização que surgem exatamente pela relação entre eles. A divergência entre os segmentos pode ser improdutiva e limitante, sendo assim, a melhor opção para que haja resultados de vanguarda é, justamente, o "diálogo" entre os núcleos.

Este tempo presente, de convergência dos meios, que se opõem aos antigos pensamentos divergentes, puristas e, muitas vezes, fundamentalistas, nos levam hoje a buscar visões inovadoras e hibridas, fundindo as estruturas (MACHADO, 2007).

Por mais que as tecnologias digitais englobem as mais diversas mídias visuais, sonoras e verbais, a imagem ainda é predominante na comunicação humana, e a forma com que o ser humano as utiliza para representar a realidade está completamente conectada ao nosso modo de pensar essa realidade.

Neste contexto, os tradicionais conceitos definidores do cinema estão sendo questionados, como observa Maciel (2004, p. 61): "a ideia da tela, como o infinito cinematográfico ou do campo como limite do plano fílmico, está sendo redefinida pelo surgimento de novas camadas tecnológicas".

Tendo em vista a expansão e a multiplicidade das experiências que hoje acontecem provenientes desse amplo seguimento denominado documentário, é tempo de rever conceitos e preconceitos, a respeito do que pode ser enquadrado em sua linguagem. E, principalmente, não utilizar esse termo de forma simplória e fundamentalista, como se ele instituísse algo claro ou preciso.

Para clarearmos o entendimento sobre os desdobramentos do campo do cinema documentário, tendo em perspectiva as novas mídias e sua contínua expansão, foram selecionados como introdução e ambientação desta pesquisa alguns exemplos dos "desvios" mais proeminentes deste gênero cinematográfico. A partir dessa premissa, escolhemos para análise os seguintes "desvios": a *animação documental,* o *documentário machinima* e, como principal objeto de estudo dessa dissertação, o *web documentário*.

1.3.1 A animação documental

A animação é outro ponto que costuma causar confusão no que diz respeito ao documentário, pois as imagens geradas pela animação não são obtidas através do processo de mediação máquina/câmera, na circunstância da tomada. No grau que o documentário se relaciona com conceitos como *imagens realistas* e *objetividade*, aparenta-se no mínimo contraditório que mescle em sua composição imagens animadas, obtidas de modo clássico ou por meio de tecnologias digitais.

No caso específico das imagens animadas a relação da tomada/câmera, e toda bagagem que as circunstâncias dessa ralação acarretam, podem em alguns casos desaparecer, pois, as imagens animadas podem ser inteiramente construídas por ferramentas computacionais, ou serem adaptadas por diversos mecanismos de animação do movimento.

Ainda sobre os aspectos circunstanciais da tomada, a manipulação da imagem animada pode distorcer a forma reflexo-perspectiva original da câmera. Ramos (2008, p. 72) afirma que: “a manipulação digital sobrepõe uma grossa camada de distorção ao traço da circunstância da tomada, provocando inclusive, a diluição do traço reflexo, em quanto marca do mundo, no suporte sensível da câmera”.

> A imagem anima constitui-se plenamente, dentro de nossa definição de documentário, como parte do conjunto de procedimentos estilísticos através dos quais a narrativa documentária estabelece asserções sobre o mundo. Desde o documentário clássico, a animação é amplamente utilizada nesse sentido, principalmente através de letreiros, gráficos e ilustrações, compondo as asserções que a voz *over* derrama sobre o espectador (RAMOS, 2008, p. 72).

Um interessante exemplo da mescla entre imagem-câmera e imagem animada, pode ser visto no documentário *Ryan* (2004) (Figura 3), de Chris Landreth, o filme foi produzido pela *National Film Board* (Canadá), e foi autointitulado *documentário de animação.*

O documentário trata da história de Ryan Larkin, um conhecido animador canadense. Mesclando de maneira intensa as várias formas de enunciação conhecidas do documentário, compondo-se de voz over, entrevistas, depoimentos,

imagens de arquivo, animações de arquivo, encenações e, acima de tudo, um complexo trabalho de animação. Em análise do filme discutido, Ramos discorre:

> Como a maioria dos documentários, a narrativa de *Ryan* utiliza-se de imagens obtidas através da máquina-câmera para asserir. E, como a minoria de documentários, tem traços e formas das figuras "imagem-câmera", manipuladas através da tecnologia digital. No entanto, em *Ryan*, as imagens-câmera manipuladas mantém seu formato câmera original e, mais que tudo (e isso faz o diferencial *documentário*), mantém através da figura a dimensão da tomada, permitindo ao espectador que se lance à circunstância de mundo que configurou essa tomada, mesmo que dela reste um traço torcido (RAMOS, 2008, p. 75).

Figura 3. Imagem (frames) do filme Ryan (2004), de Chris Landreth.
Fontes: www.olhodehochelaga.zip.net; www.animamundi.com.br;
http://www.dgp.toronto.edu

Outro exemplo eloquente é o filme *Pequñas Voces* (2003), de Eduardo Carrillo (Figura 4). O documentário trata das questões da guerra civil colombiana, sob a perspectiva de crianças (1.100.000 segundo o filme), que perderam os pais e familiares em decorrência dos conflitos. Foi a partir de uma das organizações internacionais, incumbidas de dar abrigo as crianças órfãs, que o diretor realizou seu trabalho.

As próprias crianças não aparecem no filme, a não ser por meio de fotografias. O que vemos representado no filme é uma série de depoimentos e relatos das próprias crianças, contando como eram suas vidas antes de chegarem ao abrigo.

Porém, os depoimentos só acontecem em campo sonoro, as crianças foram convidadas a fazerem desenhos, representando a vida que levavam antes e durante os conflitos.

Esses desenhos feitos pelas crianças, constituem a base imagética do filme, adaptados pelo autor, usando técnicas de animação, dando movimento e plasticidade aos desenhos.

Figura 4. Imagem (frames) do filme “Pequñas Voces” (2003), de Eduardo Carrillo. Fonte: www.asbvirtualinfo.blogspot.com.br

1.3.2 O documentário Machinima

Machinima é uma nova vertente ou um novo meio narrativo, consiste na produção de filmes a partir de tecnologias usadas para desenvolver e jogar vídeo games.

O termo está ligado a “filmagem” em tempo real, usando a plataforma de ambientes virtuais 3D (tridimensionais), se apropriando de cenários e personagens pré-existentes nos vídeo games ou em plataformas de redes sociais. A tecnologia dos vídeo games e afins foi, de uma certa maneira, “corrompida” pelos realizadores, ao perceberem que tinham em mãos uma plataforma que não era só um meio de entretenimento, mas também, um rico campo de possibilidades a ser explorado pela criação de conteúdos audiovisuais. Colocados a disposição através da internet para um público vasto e a um custo baixíssimo.

De acordo com Machado (2007), diferentemente do cinema, nos jogos eletrônicos as personagens não tem comportamentos predeterminados como nos

roteiros de filmes de ficção. E, segundo o autor (2007), o *videogame* é, na verdade, um simulador de comportamentos, e afirma que:

> Menos que contar uma história, o que ele deve fundamentalmente resolver é que decisões as suas personagens (e demais objetos virtuais do cenário) devem tomar diante de cada iniciativa do interator, ou, mais precisamente, que estratégias estão previstas para que as personagens (sujeitos-SE) possam responder "inteligentemente" às decisões dos jogadores (sujeitos-EU). Todas as possibilidades de intervenção do interator devem estar de alguma forma, previstas no programa. Até mesmo os movimentos de câmera, aproximações e afastamentos, subidas e descidas, aberturas e fechamentos de portas já não estão predeterminados por um script, mas são realizados, na maioria das vezes, por decisões do interator, e o programa deve estar, portanto, preparado para realizar prontamente essas decisões e responder a elas (MACHADO, 2007, p. 155).

O realizador de um game, de acordo com Machado (2007), raramente pode prever com exatidão o comportamento específico de suas personagens durante a interação com o ambiente virtual, ou com outras personagens e interatores humanos. Isso se deve a complexidade do sistema.

O trabalho do programador corresponde apenas a estabelecer a troca de informações entre os objetos, já os comportamentos afetivos, manifestados pelas personagens e pelo ambiente, não estão predeterminados, e, por isso, são tidos, segundo Machado (2007, p. 158), como "emergentes".

> Isso quer dizer que o leque de comportamentos possíveis e para cada elemento de cenário já está codificado, mas o fenômeno da emergência faz ocorrerem comportamentos não projetados (e, portanto, imprevisíveis), que são resultado da complexidade de interação entre todos os subsistemas do programa (MACHADO, 2007, p. 158).

Um caso exemplar é a obra *As aventuras de Paulo Bruscky* (2010), de Gabriel Mascaro, provavelmente um dos primeiros documentários machinima realizados no Brasil. No filme, o artista visual Paulo Bruscky (ou melhor, seu *avatar*), adentra a plataforma de relacionamentos *Second Life,* onde encontra o documentarista Gabriel

Mascaro, que “vive” e trabalha, fazendo filmes para a rede virtual, por meio de seu avatar (Figura 5).

A partir desse encontro surge a ideia de fazer um registro machinima, em formato de documentário, sobre a vida e os projetos do artista visual. A narrativa do documentário é bem simples, consiste em entrevistas feitas na plataforma do *Second Life,* com o avatar de Bruscky. O tema e as questões abordadas são, em sua maioria, relacionadas a própria “vida” dentro do mundo virtual.

Figura 5. Imagem (frames) do filme “As aventuras de Paulo Bruscky” (2010), de Gabriel Mascaro. Fonte: www.forumdoc.org.br

1.3.3 O webdocumentário

O Webdocumentário é uma nova vertente do campo documental, e sua nomenclatura consiste, essencialmente, na ligação entre o suporte da internet e o gênero documentário, ou seja, basicamente, são documentários feitos para serem usufruídos on-line. Porém, esta é apenas uma definição literal, que nada diz sobre as questões que têm sido discutidas em decorrência deste novo formato.

Como veremos no decorrer desta pesquisa, sua conceitualização não pode ser feita de maneira “dura” e simplificada, mas isso ficará a cargo dos próximos capítulos, por em quanto, vamos nos ater a compreensão básica de seus conceitos.

A tecnologia sempre esteve diretamente ligada a produção cinematográfica, e vêm configurando sua linguagem desde os primeiros registros. Com o documentário não foi diferente, o campo do cinema documental passou por variações importantes derivadas desses avanços tecnológicos, gerando alterações na maneira de se representar o mundo vivido. Embora o desenvolvimento tecnológico tenha contribuído para redefinições do que é aceito institucionalmente como documentário, as inovações trazidas pelos webdocumentários são de outra ordem, pois oferecem uma experiência de fruição interativa, até então, inédita neste campo cinematográfico.

Diante desta nova linguagem documental, e através de análises de trabalhos que se autointitulam webdocumentários, nos deparamos com outra questão elementar nessa discussão, a continuidade, ou melhor, a ruptura com a longa tradição do documentário clássico em representar de maneira linear seu conteúdo.

Conceitos tradicionais, como a representação, de um modo geral, foram confrontados ou substituídos por conceitos oriundos da cultura visual digital, tais como a interatividade e a interface. Essas reformulações nos conceitos tradicionais do gênero documentário se estruturaram a partir do constante desenvolvimento e evolução das tecnologias digitais e de interatividade, permitindo que não só o webdocumentário, mas outras manifestações que se apoiam na linguagem documental somadas às novas tecnologias e mídias digitais, abrissem caminhos e novos horizontes de possibilidades, elevando as potencialidades da narrativa documental.

O que surge agora, não só modifica a linguagem documental, mas também sua estrutura, gerando um produto capaz de comportar todos os estilos de documentar o “real” preexistentes, alterando ainda a forma de organizar o conteúdo narrativo, e de requisitar a participação do espectador na obra.

> Se o documentário linear demanda um participação cognitiva de seus espectadores (frequentemente vista como interpretação) o documentário interativo adiciona a demanda de alguma participação física (decisões traduzidas em um ato físico, como clicar, mover, falar, teclar etc). Se o

> documentário linear é feito de vídeo, filme, o documentário interativo pode usar qualquer mídia existente. E se o documentário linear é dependente das decisões de seu realizador (filmado e editado), o documentário interativo não tem necessariamente uma demarcação clara entre esses dois papéis [...] (GAUDENZI apud GIFREU, 2011, p. 5).

Ou seja, os webdocumentários são, antes de tudo, uma nova forma de se desenvolver narrativas no ciberespaço, que possibilitada pela sua plataforma de apresentação, tem a capacidade de unir ou mesclar diferentes formatos, como textos, áudios, vídeos, animações, ilustrações e fotografias.

Todas as características citadas tornam o webdocumentário uma experiência multissensorial e participativa, pois o espectador é constantemente convocado a interagir com a obra, traçando seu próprio caminho a ser percorrido no filme, na ordem e com a demanda de tempo que lhe for mais agradável.

> O webdocumentário nos fornece opções de escapar da linearidade da narrativa convencional e construir um itinerário próprio segundo os interesses pessoais de cada um. Assim, faz dois usos da imagem: o escópico e o manual, como em um videogame que permite a entrada na história por cliques sucessivos (JOST, 2001, p. 99).

Tais recursos, além de permitirem a participação e ampliarem o contexto abordado, em alguns casos, possibilitam que o espectador colabore com as questões abordadas na narrativa, aumentando seu engajamento e compreensão do conteúdo tratado, e, consequentemente, do mundo em que vive, tanto em um contexto local como global, a partir das representações encontradas nas obras.

O que vemos nesta nova vertente do gênero documentário, são características singulares e específicas que diferenciam o webdocumentário do documentário tradicional, mas que, no entanto, segundo Rotha apud Gauthier (2011), não deixam de refletir a essência do documentário no que diz respeito à conscientização e informação sobre temas e “realidades” do presente, ou, como defendido por Nichols (2012), a representação do mundo em que vivemos.

Ao diferenciar o documentário produzido para as mídias analógicas das digitais, Ribas (2003) aborda algumas questões pertinentes, como a convergência e o banco de dados:

> A convergência de formatos e a capacidade praticamente ilimitada de armazenamento de dados facilmente recuperáveis confere a distinção entre um webdocumentário de um documentário produzido para vídeo, cinema e televisão (RIBAS, 2003, p. 110).

Atualmente, o formato webdocumentário pode ser facilmente encontrado através de uma busca rápida pela internet, em portais de grupos e empresas de comunicação que produzem conteúdo em mídias digitais, como jornais e emissoras de televisão, ou ainda em projetos realizados por produtores independentes.

Propomos, como próximo passo deste trabalho, perfazermos, mesmo que, de maneira resumida, uma jornada à história e origem do cinema, consequentemente, abordando o surgimento e progresso do documentário, afim de, compreender, os desdobramentos históricos, desenvolvimento de sua linguagem e especificidades como gênero cinematográfico. Considerando, necessário para melhor entendimento e assimilação da abrangência deste campo artístico, antes de, aprofundarmos a pesquisa em direção à contemporaneidade, por meio, dos novos modos de representação midiáticos.

CAPÍTULO II

O Cinema Documentário: da imaginação ao documento.

Para entendermos a origem do cinema, suas transformações processuais, narrativas e, principalmente, como foco deste trabalho, o cinema documentário contemporâneo, é necessário e fundamental, compreender sua origem, não somente a partir de seus processos técnicos, pesquisas laboratoriais, ou avanços tecnológicos, mas também evidenciar suas motivações mais primitivas.

2.1 Pré-cinema

Quanto mais nos aprofundamos na história do cinema, através de pesquisas e teorias que buscam encontrar seu primeiro ancestral, somos levados pelos historiadores, cada vez mais, a fundo no passado. Em seu livro, *Pré-cinema e pós-cinema* (2012), Arlindo Machado discute pontos relevantes para pensarmos a história do cinema, antes de seu desenvolvimento técnico. Machado aborda, por

exemplo, como Platão, ainda na Antiguidade, descreveu minuciosamente o mecanismo imaginário da sala escura de projeção, referindo-se ao mito da caverna.

No mito, mais precisamente conhecido como “alegoria da caverna”, Platão (que, por sua vez, a credita a Sócrates em um diálogo com o discípulo Glauco) cria um ambiente subterrâneo e tenebroso para imprimir sua teoria, que tem como base a diferenciação entre o “conhecimento sensível”, enganador em sua representação do mundo, e a visão iluminadora, que nos livra das ilusões da vida cotidiana.

Ao criar a alegoria da caverna, Platão representa teoricamente um ambiente fronteiriço, que separa a aparência da essência, o simulacro do modelo, ou melhor enraizado em seus pensamentos, a imagem da ideia. No ambiente da caverna, os prisioneiros que ali se encontram, não são capazes de encarar a realidade, estão entregues à ilusão, às sombras “projetadas” no fundo da caverna, às cópias de cópias (MACHADO, 2012).

Em sua essência básica, o ambiente da caverna já nos remete a uma ideia das salas de cinema, mas se formos mais a fundo nas descrições de Platão, a semelhança da alegoria da caverna com a ideia do aparelho e das salas de projeção, é ainda mais impressionante, não somente no âmbito funcional, mas em toda a situação vivida no interior desse ambiente.

Desde a institucionalização do cinema, no fim do século XIX, pesquisadores dessa expressão, nos apontam incessantemente as inúmeras semelhanças entre a alegoria de Platão e as construções do pensamento cinematográfico.

> A luz que projeta as sombras na tela-parede é artificial, obtida por intermédio de um fogo que queima por de trás dos prisioneiros, lembrando os carvões dos aparelhos de projeção. Tal fogo encontra-se estrategicamente atrás e acima das cabeças dos prisioneiros, pois Platão sabia muito bem que, colocado em outro lugar, o foco de luz faria projetar os próprios espectadores na tela, desvelando portanto o dispositivo. E como a eficácia do ilusionismo depende, antes de tudo, do ocultamento de sua tecnologia produtiva, Platão coloca entre os prisioneiros e os “operadores” do mecanismo projetivo “um pequeno muro”, cuidando proteger os últimos da indiscrição dos primeiros. Ocultando o dispositivo, é possível assegurar-se que a impressão de realidade não será comprometida por nenhum desvelamento, a menos que ocorra pane no sistema, como às vezes ocorre no cinema, quando a fita se rompe ou ocorre alguma outra falha técnica (MACHADO, 2012, p. 32).

Para maior eficácia de sua alegoria, Platão recorre a outro conceito intrínseco ao cinema de hoje, a ideia de simulacro da realidade, pois, Platão não “projeta” na parede da caverna as sombras dos próprios objetos encontrados no exterior da caverna, mas sim, objetos já codificados por artesãos, reproduções em forma de estátuas. Esta é uma característica importantíssima de sua crítica à razão dos sentidos, pois, se as sombras fossem produzidas por objetos reais, os prisioneiros, de certa forma, se depariariam com as sombras de algo “verdadeiro” (MACHADO, 2012).

> Por essa razão ele afasta tacitamente qualquer intervenção direta da realidade exterior, fazendo projetar na caverna imagens de outras imagens: entre o aparelho de projeção (o fogo) e a tela-parede, o que se interpõe não é a “realidade” pura e simples, mas já uma representação, um simulacro que bem poderia ser a película cinematográfica se Platão pudesse naquela época concebê-la (MACHADO, 2012, p. 32).

Contraditoriamente, a crítica feita por Platão, à razão dos sentidos, por meio da situação vivida na caverna, figura a motivação e evolução das técnicas do cinema ao longo dos séculos, e a busca para que se viabilize o mito, recriando o dispositivo exemplificado no ambiente platônico, com um poder extraordinário de cativar massas por meio de simulações da realidade.

> Se a aspiração, se o desejo de um dispositivo que viabilize o mito idealista da prisão dos sentidos e que permita cativar massas inteiras com um ilusionismo de realidade não estão ainda explícitos no discurso de Platão, se tudo isso permanece aí reprimido ou sublimado sob a exaltação do poder intelectual, não resta dúvida, entretanto, de que esta é a motivação que esta na origem da invenção e da evolução técnica do cinema. Se foi preciso esperar mais de dois mil anos pela sua materialização, isso se deu por problemas práticos, que a descoberta da câmera obscura, o aperfeiçoamento da lanterna mágica, o exercício do teatro óptico, a invenção do fenaquisticópio de Plateau, do zootrópico de Horner, do fuzil fotográfico de Marey, do praxinoscópio de Reynaud, do quinetoscópio de Edison, do bioscópio de Skladanowsky e do cinematógrafo de Lumière e Leroy foram aos poucos solucionando. Mas a verdade é que a caverna de Platão já era um cinema *avant l’écran*, só que em projeto. (MACHADO, 2012, p. 34).

O autor também pontua que, atualmente, os cientistas que estudam a cultura do período magdalenense, afirmam que ao irem às cavernas, nossos antepassados faziam e assistiam uma espécie de sessão de “cinema”.

> Muitas das imagens encontradas nas paredes de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume foram gravadas em relevo nas rochas e seus sulcos pintados com cores variadas. À medida que o observador se locomove nas trevas das cavernas, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado, ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal. E assim, à medida que o observador caminha perante as figuras parietais, elas parecem “se movimentar” em relação a ele e toda a caverna parece se agitar em imagens animadas (MACHADO, 2012, p.16).

Machado (2012) ressalta que as pesquisas e histórias da origem do cinema, em sua maioria, priorizam sua positividade técnica e teorias científicas ligadas a percepção e criação de aparatos, capazes de sintetizar o movimento, ou seja, a história de sua produtividade industrial sobrepondo todo um acúmulo da vontade e motivação de intervir no imaginário.

> O que fica reprimido na grande maioria dos discursos históricos sobre o cinema é o que a sociedade reprimiu na própria história do cinema: o devir do mundo dos sonhos, o afloramento do fantasma, a emergência do imaginário e o que ele tem de gratuito, excêntrico e desejante, tudo isso, enfim, que constitui o motor mesmo do movimento invisível que conduz ao cinema (MACHADO 2012, p. 17).

A história da origem do cinema abrange também ambientes controversos e exóticos, como feiras e quermesses, o teatro óptico de Reynaud e outros espetáculos de massa.

> Os fanáticos, os maníacos, os pioneiros desinteressados, capazes, como Bernard Palissy, de botar fogo em sua casa por alguns segundos de imagens tremeluzentes, não são cientistas ou industriais, mas indivíduos possuídos pela imaginação (BAZIN, 1981, p.24).

2.2 O cinema e sua origem técnica

O cinema tem sua origem nos processos técnicos fotográficos do início do século XIX, e desde então, está em contínuo desenvolvimento, através dos avanços tecnológicos, novos processos criativos, pesquisas e estudos das linguagens cinematográficas (MACHADO, 2012).

A técnica do filme se dá a partir da captura da imagem-cena, por meio de fotogramas, que são imagens estáticas sequenciadas de uma determinada ação, ou seja, a câmera “fotografa” a ação em intervalos de tempo muito curtos, gerando 24 fotogramas por segundo que, passados em uma determinada velocidade, criam em nossa mente a sensação de movimento.

A palavra “cinema” tem sua origem do grego *Kínema,* que significa “movimento”, portanto, o cinema consiste na técnica de projeção de imagens que criam a ilusão de movimento. Essa ilusão se torna possível graças a “persistência da retina”, fenômeno esse que faz com que a imagem permaneça na retina do olho humano por uma fração de segundos, após o objeto ter sido visualizado, gerando a impressão de movimento contínuo, quando as imagens são projetadas sequencialmente, dando a sensação de que elas estão ligadas sem interrupção.

> Ocorre que nosso olho não é muito rápido a retina guarda a imagem por um tempo maior que 1/24 de segundos. De forma que, quando captamos uma imagem, a imagem anterior ainda está no nosso olho, motivo pelo qual não percebemos a interrupção entre cada imagem, o que nos dá a impressão de movimento contínuo, parecido com o da realidade. É só aumentar ou diminuir a velocidade da filmagem ou projeção para que essa impressão se desmanche (BERNADET, 2004, p. 19).

No ano de 1895, considerado um marco oficial na história do cinema, os irmãos Lumirère, baseados nas invenções de Thomas Edison, criaram o cinematógrafo, aparelho que reunia três funções: filmagem, revelação e projeção. Em 28 de setembro de 1895, os irmãos franceses Auguste e Louis Lumière, fizeram uma demonstração pública na sala *Eden* em *La Ciotat,* sudoeste da França, e posteriormente, a que seria considerada oficialmente a primeira exibição comercial cinematográfica, em 28 de dezembro de 1895, realizada no *Grand Café* em Paris.

Foram exibidos dois filmes, "*Empregados deixando a fábrica Lumiére*" e "*A chegada do trem à estação Ciotat"* (Figura 6). Eram filmes curtos, com duração entre 40 e 50 segundos, que registravam a vida cotidiana, sem muita preocupação técnica. Em contra partida, tiveram uma enorme repercussão e impacto na sociedade. Posteriormente, os irmãos Lumiére fizeram diversos filmes, todos com o mesmo caráter documentário, além da comédia *The Sprinkler Sprinkled*, dando início a novos processos de construção da narrativa (MACHADO, 2012).

> A vista de um trem chegando na estação, filmada de tal forma que a locomotiva vinha vindo de longe e enchia a tela, como se fosse se projetar sobre a plateia. O público levou um susto, de tão real que a locomotiva parecia (BERNADET, 2004, p. 12).

Figura 6. Imagem do filme "A chegada do trem à estação *Ciotat*", dos irmãos Lumiére. Fonte: www.produtoraflaba.wordpress.com

Tal fato histórico é aceito mundialmente como o marco inicial do cinema, que considera em 1895, os irmãos Lumière como os "pais" do cinema. No entanto, existem controversas, os norte-americanos, por exemplo, contestam ser de Thomas

Edison esse feito. Controversas à parte, a intenção deste trabalho é entender a origem do cinema e, como se deu seu desenvolvimento poético e técnico.

Estabelecer uma data de nascimento, um marco inicial para o cinema e sua história técnica, já é uma tarefa árdua para os pesquisadores mais respeitados da área, porém, estabelecer os momentos mais significativos de sua origem, tendo sempre em mente, como é rica a história da busca do cinema pelo homem, nos faz compreender melhor onde o cinema se encontra hoje, e como se deu seu desenvolvimento.

Mesmo com um olhar restrito sobre o desenvolvimento técnico, percebemos que a história do cinema, e sua evolução processual, não tem uma origem tão precisa, como o marco de 1985. Desconsiderando esse fato, estamos ignorando grandes nomes e teorias responsáveis por viabilizar essa expressão artística, como a conhecemos hoje.

> Se encararmos o cinema como um sistema particular de recursos expressivos em que se tem, de um lado, a sintetização do movimento e da duração pela rápida exibição de imagens fixas separadas e, de outro, a projeção dessas imagens numa tela branca instalada dentro de uma sala escura, com o respectivo acompanhamento sonoro, para uma grande audiência, naturalmente devemos incluir em tal categoria não apenas os arrepiantes espetáculos de fantasmagoria do belga Étienne-Gaspard Robert (apelido Robertson; final do século XVIII), não apenas os extraordinários desenhos animados de longa-metragem do teatro óptico do francês Émile Reynaud (meados do século XIX), mas também a tradição inteira da lanterna mágica (desde o século XVII) (MACHADO 2012, p. 23).

No século XVI, a criação do teatro de luz, por Givanni Della Porta, as projeções criptológicas de Athanasius Kircher no século XVII, a elaboração e desenvolvimento da lanterna mágica por Christian Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhanacus, Petros Van Musschenbroek e Edme- Gilles Guyot nos séculos XVII e XVIII, onde sua criação resultou na projeção de imagens fixas. O panorama de Robert Barker, no fim do século XVIII. No século XIX, a fotografia com Nicéphore Nièpce e Louis Daguerre, as experiências com persistência da retina de Joseph Plateou, e os exercício de decomposição do movimento de Etiene- Jules Marey e Eadweard Muybridge (MACHADO, 2012).

Todos esses nomes, e suas respectivas pesquisas e descobertas, representam um longo desenvolvimento teórico e técnico. Possibilitando que a composição sistemática em um único aparelho, por bricoleurs como Thomas Edison, Luis e Auguste Lumière, Max Skladanowsky, Robert W. Paul, Louis Augustini Le Price e Jean Acme Le Roy, se tornassem experimentos bem sucedidos (MACHADO, 2012).

Focando na linha cronológica das pesquisas e experimentos, com atenção especial ao fim do século XIX, podemos entender melhor a sintetização dos processos técnicos e seus resultados.

Em 1872, o ex-governador da Califórnia, Leland Stanford, como grande apreciador das corridas de cavalo, defendia a hipótese de que o cavalo, ao galopar em alta velocidade, por um momento, retirava todos os cascos do chão. Em busca de comprovar sua teoria, Leland Stanford contrata o notório fotógrafo inglês Edward J. Muybridge, que desenvolve fórmulas químicas para a captação instantânea de imagens, o que, posteriormente, veio a gerar a película de celulóide. Muybridge teve a colaboração de John D. Isaacs, através da criação do disparador elétrico.

Nessa mesma época, o francês Marey, em busca de aperfeiçoar seus estudos sobre o vôo dos pássaros, cria o “fuzil fotográfico”, que possibilitava fazer doze registros fotográficos por segundo (MACHADO 2012).

Muybridge, em 1878, consegue então, sob auxílio de Stanford, captar o galope do cavalo, obtendo a imagem do animal completamente suspenso no ar, em uma sequência de fotos, comprovando assim, a hipótese de seu patrocinador, Leland Stanford.

O francês Louis Aimée Augustin Le Price, em 1888, poderia ter antecipado o feito dos irmãos Lumiére, e se tornado o “pai” do cinema, ao captar uma cena de aproximadamente dois segundos, usando uma câmera de lente única e uma película de papel. A projeção de seu filme foi prejudicada devido a fragilidade da película de papel, e Le Price nunca apresentou publicamente seu trabalho (MACHADO 2012).

O norte-americano, Thomas Edison, em 1891, cria o quinetoscópio (Figura 7), onde o filme era visualizado dentro de uma caixa de madeira por meio de óculos. Originando as primeiras manifestações mais próximas ao que se consiste o cinema, até culminar no cinematógrafo, dos irmãos Lumiére.

Figura 7. Imagem do quinetoscópio, de Thomas Edison. Fonte: www.ronaldofotografia.blogspot.com.br

2.3 O Início da Linguagem Cinematográfica

Todos os nomes citados anteriormente, suas produções teóricas e práticas, ilustram um processo científico, uma etapa pela qual o cinema passou em busca de viabilizar a técnica de projeção cinematográfica. Na contra mão desses cientistas, ilusionistas como Reynaud e Méliès, estavam ansiosos para fazer uso comercial dos aparelhos de projeção e criar novas formas de espetáculo (MACHADO 2012).

No primeiro momento, o público já maravilhado pela “duplicação” do mundo por meio de uma máquina, se abre aos encantos e possibilidades trazidos pelo cinema, que, nas mãos de mágicos e ilusionistas, tinham a capacidade de tocar fundo na alma dos espectadores, em salas escuras de nomes estranhos, como Physiorama, Phantasmagoria e Octorama (MACHADO 2012).

Os espetáculos vinculados a esses ambientes eram derivados das manifestações populares da cultura, como o circo, o carnaval, feiras de atrações e aberrações, etc.

Como grade parte da cultura popular, esses espetáculos cresceram paralelamente à “cultura oficial”, não havia preocupação com a moral, livre de escrúpulos. Baseados no riso e no prazer, essas manifestações, como ressalta

Machado (2012), são formas de expressões típicas das camadas mais desfavorecidas da população.

> Com o advento do capitalismo e das ideologias protestantes em que este se apoiava, ficava cada vez mais difícil para uma cultura ”respeitável” conviver com as formas de espetáculos populares francamente ofensivas às suscetibilidades éticas e estéticas, já que a nova civilização dependia, entre outras coisas, do ascetismo, da crença numa sinistra providência, do papel dirigente jogado por categorias como o pecado, o sofrimento e a redenção pelo trabalho. Não sendo técnica ou politicamente viável exercer a repressão pura e simples sobre essas formas de espetáculos ditas “baixas” ou “vulgares”, optou-se pelo seu confinamento em guetos, em geral situados nas periferias, próximos aos cordões industriais, onde a diversão suspeita misturava-se facilmente com a prostituição e a marginalidade. Foi aí, nesses lugares iníquos, que o cinematógrafo nasceu e tomou força durante os seus 10 ou 20 primeiros anos (MACHADO, 2012, p. 74).

2.3.1 Ambientes do Cinema

As salas de exibição, que se dedicavam exclusivamente a projeção de filmes, são elementos atuais. No início das primeiras exibições, os filmes eram vistos como curiosidades, não tinham um espaço específico, eram exibidos nos entreatos e intervalos das apresentações, em circos, feiras e outras formas de espetáculos itinerantes, como as carroças de mambembes. Porém, nos grandes centros urbanos, as exibições dos filmes eram feitas em casas de espetáculos de variedades, onde, além das exibições dos filmes, podia-se dançar, comer e beber. Essas casas eram conhecidas na Inglaterra como *music-halls, cofé-concerts* ou *vaudevilles* na França, e *smoking concerts* nos Estados Unidos (MACHADO 2012).

Nos Estados Unidos surgiu um tipo de estabelecimento chamado p*enny arcade*, que recebeu sua denominação devido ao pagamento que era feito com uma moeda de um pêni. Nesse ambiente, estava a disposição do público, além de uma variedade de máquinas de jogos, um aparelho de projeção cinematográfica com visor individual, o quinetoscópio, criado por Thomas Edison. Tais ambientes de diversão tiveram na França seu correspondente, os *vaudevilles*, casas de variedades onde o cinema cresceu com maior força na virada do século XIX (MACHADO 2012).

As casas de variedade*s* francesas, segundo Machado (2012), eram locais com fama negativa, decorrente dos espetáculos encenados e de seus frequentadores que, em sua maioria, eram homens proletariados, público esse que era angariado nas zonas mais pobres da população. Nos Estados Unidos, o público era formado predominantemente por imigrantes, vindos, sobretudo, da Europa Central, o que levou o governo a fazer uso do cinema como ferramenta de informação e divulgação de suas leis e costumes para os novos moradores. Devemos considerar também que, era permitido o consumo de álcool nesses locais, e em seus arredores crescia a prostituição, gerando todo um ambiente abominado pelos defensores dos "bons costumes".

> No período que vai de 1895 (data das primeiras exibições públicas do cinematógrafo dos Lumiére) até meados da primeira década do século seguinte, os filmes que se faziam compreendiam registros dos próprios números de *vaudevilles*, ou então atualidades reconstituídas, *gags* de comicidade popular, contos de fadas, pornografia e prestidigitação. Os catálogos dos produtores da época classificavam os filmes produzidos como "paisagens", "notícias", "tomadas de vaudevilles", incidentes", "quadros mágicos", "*teasers*" (eufemismo para designar pornografia) etc. O sistema de representação que podemos identificar como específico desse período deriva não tanto das formas artísticas eruditas (teatro, ópera, literatura) dos séculos XVIII e XIX, mas principalmente das formas populares de cultura provenientes da Idade Média ou de épocas imediatamente posteriores (MACHADO, 2012, p. 76).

Além de toda a má fama desses ambientes, os primeiros filmes, conforme Machado (2012), apresentavam em seu conteúdo exemplos de inversão de valores morais, como exemplo o filme "*How they rob men in Chicago"* de 1900 (Figura 8), que mostra policias corruptos fazendo uso de seu poder para roubar as pessoas.

Figura 8. Imagem (frame) ampliada do filme “How they rob men in Chicago” (1900).
Fonte: www.silentera.com

A pornografia se firmava também como conteúdo forte desses estabelecimentos, inclusive tornando-se especialidade de alguns deles, como a Biograph nos Estados Unidos e a Pathé na França. Os filmes exibidos nesses ambientes consistiam de cenas com apelo sexual, mulheres se despindo e cenas de adultério. A americana Biograph, por exemplo, fazia uso do quinetoscópio em seus *peep shows,* que basicamente exploravam o erotismo através de atrizes seminuas (MACHADO, 2012).

> Sinto não ter nem a força nem os meios para empreender aqui o estudo de seria merecedor o extraordinário simbolismo que afiara com tanta insolência nas fantasias, nos filmes de trucagem e nos estranhos burlescos anteriores a 1906, que frequentemente nos parecem mais angustiantes que divertidos. Seria preciso repertoriar os temas eróticos e escatológicos e atravessa quase todos os filmes, implícita ou explicitamente, analisar as estruturas regressivas e histérico-agressivas que os constituem, definir o infantilismo de que estão impregnados num sentido clínico. Sem dúvida, poder-se-ia

> compreender então a que ponto um espectador bem nascido deveria se sentir incomodado diante dessa explicitação de tudo aquilo que no começo do século o decoro burguês reprimia. E como, ao contrário, podiam se sentir à vontade aquelas camadas populares que ainda guardavam vivas suas tradições rebelaisianas e que jamais aspiram à honorabilidade puritana segundo, por exemplo, o modelo inglês (BURCH, 1990, p. 64).

No entanto, como observa Machado (2012), uma onda de moralidade contra-atacou com bastante força, chegando a ser proibida pelo governo dos Estados Unidos a maior parte das películas. Outras formas de censura foram aplicadas, o prefeito de Nova York, McClellan, em devesa da moral e dos bons costumes, recusou-se renovar a licença desses estabelecimentos.

Leis severas foram criadas para garantir a segurança e evitar acidentes, pois a película, à base de nitrato de prata, era altamente inflamável. Contudo, tais leis incluíram também os conteúdos das películas, censurando vários gêneros de filmes e eliminando a venda de bebidas alcoólicas. A aplicação dessas leis, tinha como intuito “limpar” esses estabelecimentos, e assim, oferecer um ambiente que atraísse um público mais familiar, no entanto, não foi o que aconteceu, nesses espaços o conteúdo continuava vulgar, afastando o público mais sofisticado e “respeitável” (MACHADO, 2012).

Nos Estados Unidos, o combate ao cinematógrafo foi ainda mais intenso, gerando uma motivação de mudança por parte dos burgueses, que realizavam os filmes, dos roteiristas, fotógrafos, cenógrafos e os investidores desse tipo de espetáculo. Os empreendedores do cinema da época, perceberam que, para que o cinema se desenvolvesse comercialmente, era preciso que se criasse um novo público, que englobasse a classe média e parte da burguesia. É importante ressaltar, segundo Machado (2012), dois pontos: a classe média e a burguesia representavam uma plateia mais consistente economicamente, além disso, possuíam um tempo de lazer muito maior que os trabalhadores proletariados.

2.3.2 Em busca da linearidade

De acordo com Machado (2012), para que o cinema pudesse conquistar esse novo público, mais sério, era preciso fazer mudanças, colocando-o em um patamar mais elevado, longe da libertinagem e mais de acordo com o pensamento das artes.

Em busca de tal objetivo, algumas medidas foram tomadas, no primeiro momento, a autocensura foi aplicada através da criação, em 1908, da Motion Pictures Patents Company (MPPC) nos EUA, o que não surtiu muito efeito, pois o órgão apresentava o que não poderia ser feito, enquanto a grande questão era, na verdade, o que deveria ser feito para mudar a situação em que o cinema se encontrava. Quanto a isso Machado (2012) afirma:

> O modelo que se apresentou com maior naturalidade e ao qual a maioria dos realizadores se agarrou foi aquele dado pelo romance e pelo teatro oitocentista. O cinema tinha que aprender a contar uma história, armar um conflito e pô-lo a desafiar-se em acontecimentos lineares, encarnar esse enredo em personagens nitidamente individualizados e dotados de densidade psicológica. O novo cinema, que se começava a ensaiar a partir da segunda metade da primeira década, buscava de todas as formas reproduzir o discurso romanesco dos séculos XVIII e XIX e essa produção foi levada tão ao pé da letra que, a partir de então, a própria literatura passou a fornecer o material narrativo que seria moldado pelo cinematógrafo (MACHADO, 2012, p.79).

Um nome importante nesse novo processo que se instaurava no cinema da época foi o de David W. Griffith, que, motivado a “melhorar” o conteúdo das películas, buscou ajuda em grandes nomes da literatura como Dickens, Tólstoi, Poe, Fenimore Cooper, Eliot entre outros, certo de que “o filme só poderia se tornar significante se o material com que ele trabalha o fosse também” (Jacobs 1975, p. 104). Entretanto, todo esse material passava pelo filtro protestante e vitoriano de Griffith, no intuito de espantar a má fama e o preconceito que o cinema ainda carregava, e acalmar os ânimos e ataques das camadas mais conservadoras e moralistas. (MACHADO, 2012).

Esse processo que teve início em 1905, principalmente nos Estados Unidos (com Driffith), e na Inglaterra, teve base no romance e no teatro oitocentista, por meio de adaptações para o cinema de uma série de romances literários. Uma nova linguagem estava sendo instaurada, porém, não uma linguagem cinematográfica como acreditam alguns teóricos, mas sim, como melhor colocado por Noël Burch, “a gestação de um gênero literário no seio do cinematógrafo” (1978 apud MACHADO, 2012).

A partir da primeira década do século XX, os filmes começam a perder seu conteúdo fantasioso e extravagante dando espaço a uma nova forma de se entreter o espectador. Griffith, buscando converter o cinema em um espelho da realidade, substitui os delírios dos primeiros filmes por espetáculos mais domésticos, através de seus dramas psicológicos de fundo moral. O naturalismo começa a se impor como uma espécie de ideologia de representação.

O cinema ainda tinha uma vantagem em relação a literatura na busca pela veracidade, sua base nas técnicas fotográficas o legitimava como registro documental, e o colocava um passo a frente dos livros nessa empreitada. A partir disso, não atoa, a maioria dos primeiros filmes narrativos não são ficções em seu conceito pleno, mas sim, tentativas de representação fílmica da realidade, ou o mais próximo que podiam chegar dela. Um exemplo claro dessa busca pela veracidade foi a "cobertura" da guerra hispano-americana, pela indústria cinematográfica norte-americana, que, segundo Machado (2012), fez uso de simulações e reconstituições dos acontecimentos, como podemos perceber hoje, através da análise das imagens. No entanto, naquela época, e por um bom tempo, essas imagens foram tidas como verdade e registros históricos (MACHADO, 2012).

> Essa impressão de realidade era grandemente reforçada porque (...) os atores podiam se deslocar livremente no eixo da câmera. Isso contribuiu fortemente para dar a impressão de que a ação tomada pela câmera se desenrolava fora de todo o controle exterior e que portando poderia se esperar saltos surpreendentes, como nas reportagens. E da mesma forma ainda que nas reportagens, esses procedimentos conferiam aos filmes curtos dessa época uma aparência de espontaneidade que não deixa de lembrar a câmera nos ombros dos neo-realistas italianos (que por razões semelhantes também imitavam o trabalho dos operadores de atualidades) (SOPOCY, 1979, p.112).

O conteúdo fantástico dos filmes primitivos vai sendo, aos poucos, substituído por um caráter de transparência e mimese, dando corpo a arte da representação do "real" (MACHADO, 2012).

Para que o cinema fosse bem sucedido ao contar suas histórias, precisava superar um novo problema, tornar-se compreensível por uma plateia que havia sido criada nos moldes do discurso linear dos romances e teatro. Como as primeiras

imagens cinematográficas eram bastante “confusas” para o novo público, surgiu então a figura do conferencista (conhecido como *boni-menteur* em francês, e *lecturer* em inglês). Sua função básica era orientar o espectador durante a exibição, explicando verbalmente os filmes, fazendo compreender a narrativa, além de “guiar” o olhar do público aos pontos mais importantes da película (MACHADO, 2012).

Outro aspecto importante dessas mudanças foi a reestruturação do comércio de filmes. Antes as películas eram vendidas separadamente por intermédio de um ou mais fornecedores, e seu exibidor era quem, de certa forma, “editava” os filmes, ocasionando a mistura de trechos, por exemplo, com registros documentais, gerando versões diferentes do mesmo filme.

Em 1907, os filmes passaram a ser inalteráveis em suas sequências, impedindo a interferência de terceiros, além disso, os filmes passam a ser alugados e não mais vendidos, mantendo a posse nas mãos de seus produtores. O que segundo Machado (2012), marca o início da proposta de se pensar formas narrativas estáveis.

A “confusão” dos primeiros filmes era ocasionada por diversos fatores, as películas eram compostas por diversos quadros autônomos, como uma espécie de atos do teatro, a câmera permanecia todo o tempo fixa em um único ponto, captando a cena como um todo, este ponto de vista correspondia a posição de visão de um espectador centralizado na plateia do teatro, que caracterizou o que conhecemos hoje como “plano geral”. Outra semelhança com o teatro era que os atores entravam e saiam de cena pelas laterais do quadro. A noção de montagem não havia ainda sido instaurada, tudo era simultaneamente colocado em cena e no mesmo quadro (MACHADO, 2012).

> Quando teve início a ficção, a câmera fica fixa e registrava a cena. Acabada a cena, seguia-se outra. O filme era uma secessão de “quadros”, entrecortados por letreiros que apresentavam diálogos e davam outras informações que a tosca linguagem cinematográfica não conseguia fornecer. A relação entre a tela e espectador era a mesma que no teatro. A câmera filmava uma cena como se ela estivesse ocupando uma poltrona na plateia de um teatro. (BERNADET, 2004, p. 32).

À medida que as histórias se tornavam mais complexas, a simultaneidade dos acontecimentos em um único quadro começa a ser um problema para a compressão

do conteúdo cinematográfico. Os realizadores procuram então formas de linearizar as imagens confusas. Essa linearização se dá por meio da “desmontagem” do plano, separando as ações em planos diferentes (MACHADO, 2012).

O que antes acontecia simultaneamente no mesmo plano, gerando confusão, passa a ser mostrado separadamente, em outros planos, como por exemplo, o roubo do porco no filme de Bily Bitzer *Tom Tom The piper’s son,* de 1905, onde a ação se passa em um mesmo plano simultaneamente com uma mulher dançando e a multidão circulando pela feira. Poderia ter sido feito em planos distintos se o filme tivesse sido realizado após o estabelecimento das “normas de linearidade”, a partir de 1915, provavelmente veríamos um plano geral da feira e do ladrão, outro plano contendo a mulher dançando, e depois um plano fechado do ladrão roubando o porco, o que direcionaria o olhar do espectador, evitando que se distraísse com as outras ações e perdesse o olhar na confusão do quadro geral. Essa linearização das narrativas ainda tem outra função importante, a de criar relações entre os acontecimentos (MACHADO, 2012).

Entretanto, o fato do filme primitivo não direcionar o olhar do espectador, não o tornava totalmente inteligível, devemos levar em consideração alguns aspectos. Era comum nas sessões dos *vaudevilles,* os filmes serem exibidos repetidamente, e o conteúdo narrado nas primeiras películas, geralmente, representava histórias já conhecidas pelo público. Sobre o espectador primitivo, Machado (2012) relata:

> Para ele, provavelmente, o quadro não era “caótico”; os seus olhos podiam “passear” livremente sobre a superfície da imagem e fazer ligações erráticas, que um olhar moderno, acostumado com uma imagem fortemente centralizada e hierarquizada, nunca poderia repetir. Se uma quantidade imensa de planos e mesmo de filmes foi produzida nesse sistema, entre 1895 e 1906 sobretudo, isso significa que havia um público capaz de codifica-la. A sensação de “confusão” só existia para um público “virgem” que começava a frequentar os *nickelodeons* e que trazia nas costas todo o peso de uma cultura verbalizante. Para esse público, sim, o quadro primitivo era ininteligível, ruidoso, parasitário e só podia ser visualizado com ajuda do conferencista (MACHADO, 2012, p. 93).

Em meados da primeira década do século XX, existiam duas formas de se fazer filmes, os que utilizavam o enquadramento frontal e aberto, fazendo uso de um

interlocutor na plateia, e os que começaram a decompor a sequência com a introdução do conceito de montagem, onde as tendências naturalistas dominam seu repertório. A linearidade da narrativa parece para nós, espectadores de hoje, comum, porém para o cinema da época foi algo que demandou algum tempo e inúmeros filmes para que se consolidasse e se tornasse compreensível pelo público (MACHADO, 2012).

A câmera começa a ser deslocada para qualquer ponto, de modo a intensificar o enunciado dos filmes, ou de acordo com o interesse e a necessidade de se privilegiar a visualização de alguma cena, dando assim, a seus realizadores, maior controle sobre as ações, libertando-os para melhor trabalhar suas histórias. Todo o processo de linearização, fragmentação e aplicação do conceito de montagem, e mudanças na forma de se produzir a película, começam a dar corpo ao início da narrativa cinematográfica (MACHADO, 2012).

Estava claro para os produtores de cinema da época que a fragmentação das ações, a linearidade e as mudanças de ponto de vista da câmera eram necessários para uma melhor compreensão, porém, a relação espaço/tempo era um problema, era necessário fazer com que as ações agora fragmentadas tivessem uma continuidade, e não desorientassem o espectador. Buscando superar esses obstáculos, os realizadores deram início ao pensamento que posteriormente institucionalizaria os primórdios fundamentais dos *raccords* de continuidade, que codificaram os sinais de orientação da narrativa, como a direção dos olhares que se cruzam de um plano a outro, relacionando a direção de saída de um campo e entrada de outro, permitindo que as sequências fragmentadas se unissem de forma menos grosseira, dando às sequências de ações um aspecto mais fluido (MACHADO, 2012).

Griffith desempenhará nesse momento um papel decisivo no processo de linearização da narrativa, através da fragmentação das cenas e sua intercalação, o filme já não mais teria um aspecto tão teatral como antes. Nos trabalhos cinematográficos de Griffith, a câmera estava, na maioria das vezes, mais próxima do objeto filmado do que se estava acostumado até então, inaugurando assim uma nova forma de enquadramento, o *plano americano*, que possibilitava focalizar o conjunto da cena, porém, colocando o ator em maior destaque, tornando mais nítido suas expressões e pequenos gestos. É interessante observar que o plano americano mais aproximado aparece com mais força nos filmes mais dramáticos de

Griffith, onde as expressões dos atores teriam que ser captas com maior riqueza de detalhes, com o objetivo de ilustrar com mais intensidade seu estado psicológico. Essa proximidade de plano leva o espectador a compartilhar os dramas e sofrimentos dos personagens, gerando um maior envolvimento na trama, consequentemente dando um caráter mais “humano” ao conteúdo da película (MACHADO, 2012).

O trabalho do cineasta americano Griffith, se torna mais complexo a partir de 1911, com o lançamento do filme “*The lonedale operator”* (Figura 9), onde mostra a mudança da posição da câmera na mesma cena fazendo uso de diferentes ângulos de visão e variados tipos de enquadramento, potencializando a dramaticidade da encenação (MACHADO, 2012).

Figura 9. Imagem (frame) do filme “The lonedale operator”, de D. W. Griffith. Fonte: www.tcf.ua.edu

Griffith demostra segurança e desenvoltura ao trabalhar uma montagem mais ágil em seu filme *Birth of a Nation*, de 1914 (Figura 10). O cineasta corta a cena em pleno ápice do acontecimento, gerando no espectador uma excitação pelo que viria a acontecer na próxima cena. Aos poucos, os filmes primitivos com quadros autônomos e sobreposições temporais vão sendo substituídos por películas com sequências mais elaboradas e fluidas, preocupados com a continuidade e relação entre tempo e espaço (MACHADO, 2012).

Figura 10. Imagem (frames) do filme “Birth of a Nation” (1914), de D. W. Griffith. Fontes: http://dimartizando.blogspot.com.br; http://commons.wikimedia.org; www.theguardian.com

> A variação dimensional dos planos (do plano geral ao primeiro), a mudança na angulação (de plongée à panorâmica) e o emprego funcional da movimentação da câmera podem ser arrolados como instâncias da conquista cinematográfica de uma especificidade semiótica, porém, nada mais específico nessa conquista que os empreendimentos de Griffith com a montagem (BRITO, 2005, p. 182).

Todo esse processo construído por Griffith, e outros cineastas, se caracterizou por transformações lentas e muitas vezes contraditórias, consolidando-se apenas por volta de 1915, quando as regras de continuidades estavam mais consolidadas, possibilitando que o espectador tivesse um entendimento mais natural, sem a sensação de estranheza causada pela sobreposição de tempo. Foi em seu filme *Intolerance* (Figura 11), de 1916, que Griffith se encontra em um momento de melhor acabamento na evolução desses processos, em especial, a sequência do tribunal, bem analisada por Machado (2012):

> (...) Aí, o processo de linearização narrativa pode-se considerar acabado, pelo menos nos seus princípios gerais. Há um único plano geral, abrindo a sequência. A partir daí, a situação é desmembrada em vários planos aproximados de curta duração que descrevem o ambiente: a audiência, o júri, os guardas, o juiz, o réu... Começa a ação: o promotor faz a acusação e mostra a arma do crime. O rapaz, em plano americano, contesta a

> acusação. *Frisson* na plateia. Um *close-up* do rosto da verdadeira assassina, na plateia, flagra o sentimento de culpa e as reações de remorso. Outro *close*: a mulher do acusado faz pequenos gestos de encorajamento para o marido. Corte, contracampo, o marido, num outro *close,* descobre-a na multidão e retribui com olhar seu gesto de solidariedade. Primeiríssimo plano das mãos aflitas da mulher, contorcendo-se diante da expectativa do pior. Toda a evolução do julgamento vai se espelhando no rosto da mulher, que reage às mínimas palavras, ao menor gesto ameaçador. Como se costuma dizer, a sequência do tribunal e construída com base em um rosário de metonímias (...) A perfeita disposição dos dois protagonistas principais a mulher dirigindo-se à esquerda e o marido, à direita do quadro – constitui um par de planos contrapostos chamado *campo/contracampo,* já então reconhecido como a forma básica para representar o direcionamento da ação entre os personagens. Assim, malgrado marido e mulher estejam afastados um do outro no espaço do tribunal e no recorte dos planos, e malgrado ainda se esteja aqui diante de um espaço complexo, composto de um grande número de figurantes, sabe-se perfeitamente que eles trocam olhares e gestos entre si por causa da coerência do posicionamento da câmera (MACHADO, 2012, p. 105).

Figura 11. Imagem (frames) do filme “Intolerance” (1916), de D. W. Griffith. Fonte: www.cineplayers.com

Griffith foi o nome mais evidente na busca pela superação do cinema burlesco primitivo, com isso, grande responsável por um apuramento técnico e refinamento dos recursos retóricos do cinema, tornando-se uma das principais referências das vanguardas da década de 1920. No entanto, o cinema estava prestes a se tornar um poderoso produtor de discurso moralizante, como almejava Griffith e seus contemporâneos, que trabalhavam sob o crivo protestante e vitoriano (MACHADO, 2012).

2.4 Linguagem e Estruturas narrativas

Diante de todas as mudanças conquistadas pelos pensadores e realizadores de cinema da época, a película deixa seu conceito “primitivo” e passa a ter uma “maturidade linguística”, originando todo um processo de institucionalização do cinema e da narrativa cinematográfica (MACHADO, 2012).

O russo Lev Kuleshov, assistindo a diferentes filmes americanos, faz observações pertinentes com relação à reação da plateia diante de determinadas sequências de planos, mapeando o que podemos chamar de decupagem clássica (GOSCIOLA, 2003, p. 110).

Kuleshov, em 1919, faz um experimento denominado pelos estudiosos de Efeito Kuleshov, consistia em um pequeno filme de quatro planos: criança brincando, rosto de um homem, prato de comida e um caixão, obtendo diferentes reações de acordo com a disposição dos planos.

Quando o rosto do homem vinha seguido da criança brincando, os espectadores interpretaram ternura, em sequência, o rosto do homem aparece novamente seguido de um prato de comida, sendo interpretado pelo público, como desejo e fome, ao fim, o homem surge seguido da cena de um caixão, o que gerou um clima de tristeza por parte da plateia. O ponto importante e que ninguém reparou na projeção, era o fato de que a imagem do rosto do homem era a mesma em todas as sequências, o que ocasionou as reações emotivas por parte dos espectadores foi a montagem das cenas. A representação da montagem do Efeito Kuleshov está apresentada na Figura 12.

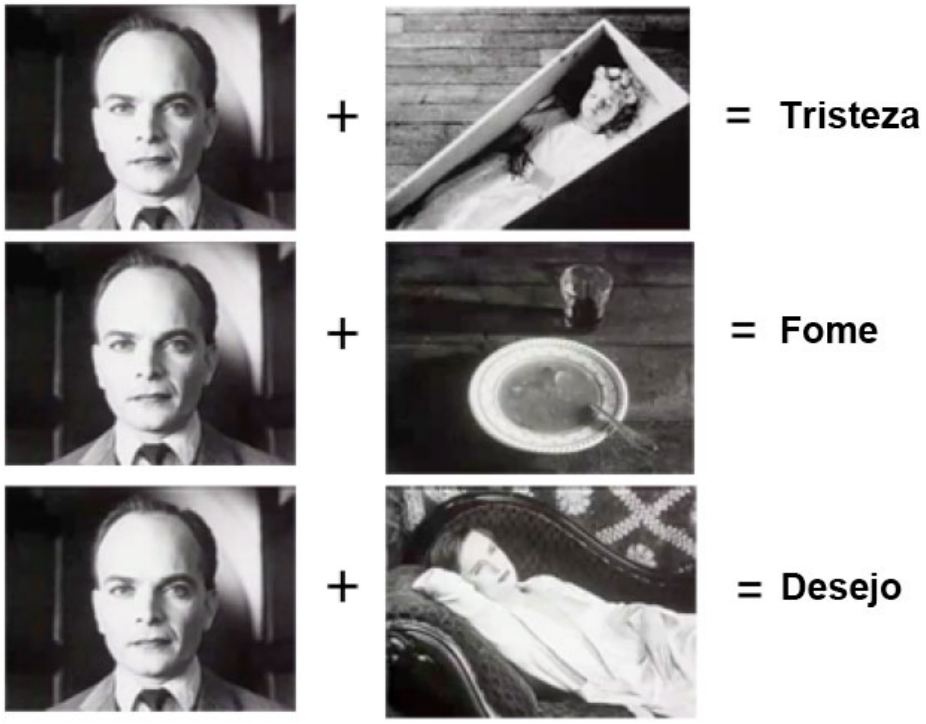

Figura 12. Representação da montagem do Efeito Kuleshov.
Fonte: http://lumiarmultimidia.com.br

> Os sentimentos lidos na cara do ator foram interpretações dos espectadores, as quais nascem de seus valores(a fome diante da comida, a ternura diante da criança), valores causados naquele momento pela aproximação das imagens. (BERNADET, 2004, p. 49).

A teoria de Kuleshov buscava comprovar o poder e o efeito da montagem cinematográfica, considerava que o tema proposto em uma película era gerado pela justaposição de imagens, e a significação dada pelo espectador. Outro russo que posteriormente compartilhou e complementou o pensamento de Kuleshov foi o cineasta Sergei Eisenstein, que também acreditava ser a montagem a essência do cinema.

Para Eisenstein, a montagem das cenas não consistia em mera representação do real, mas sim, a produção de novas realidades, afirmava que da união das imagens nasce uma terceira significação. Ele acreditava que o cinema tinha poder fantástico, e apenas contar histórias era limitar suas possibilidades de desenvolvimento do raciocínio e estímulo de ideias.

> Chega-se à conclusão de que os elementos constitutivos da linguagem cinematográfica não tem em si significação predeterminada: a significação

> depende essencialmente da relação que se estabelece com outros elementos. Este é um princípio fundamental para a manipulação e compreensão dessa linguagem. Por isso o cinema é basicamente uma expressão de montagem (BERNADET, 2004, p. 40).

2.5 O Cinema Documentário

A história do cinema é riquíssima em debates acerca de seus conceitos e teorias, mas nenhuma discussão é mais duradoura quanto a oposição entre documentário e ficção. Há quem diga “é tudo ficção”, o que não deixa de ser verdade, se encararmos que qualquer imagem ou projeção não pode competir com o mundo vivido, e há quem defenda que “tudo é documentário”, levando em consideração o fato de que a ficção pode ser um “documento” de sua época. Ambos os pensamentos, de acordo com Gauthier (2011), são igualmente estéreis, e correm o risco de se perder, pois a duas categorias não são segmentadas, podendo se encontrar em um percurso sutil.

Este debate permeia o cinema há mais de 80 anos, gerado pelo uso inapropriado do termo, ou, como melhor descreve Gauthier (2011), “incontrolável”, e a falta de conceitos específicos agravou ainda mais o desenvolvimento de teorias analíticas, comprometendo o horizonte das produções documentais, levando cada autor a propor um nome para delimitar seu tema. A partir daí se funda a dificuldade e a confusão em se falar de um objeto de definição incerta.

> O debate talvez fosse mais brando, se houvesse, ao menos no início, igualdade de *status* social. Não é o caso. Se o documentário ganhou nova consideração quanto à criação, o grande público se mostra enfadado com ele, a televisão o sacrifica de bom grado à reportagem e os autores continuam persuadidos, com raras exceções, de que ele é apenas a antessala da ficção, a rigor uma boa ação ou anúncio, como quiserem, entre dois grandes filmes. Quanto aos arquivistas, apesar de seu rigor científico lendário, sua solicitude se distribui de maneira desigual. (GAUTHIER, 2011, p. 11).

Aplicada ao cinema do final do século XX, o embate e a distinção entre documentário e ficção era caracterizado da seguinte maneira: O cinema de ficção

tinha sua origem nos poemas épicos, na fabulação e principalmente nos romances, o que ocasionou a titulação “cinema romanesco”; já o cinema documentário vinha de um embasamento científico, de sua representação e transmissão. Podemos dizer que não estamos muito distantes desta distinção, levando em consideração os incursos de ambas as partes, gerados pela tênue linha que os divide.

A bagagem cultural do cinema, compartilhada pela sociedade, segundo Baudrillard (1991), ressalta a distinção entre documentário e ficção, gerando confusão quando vemos processos narrativos que extrapolam essas fronteiras, onde os diretores mesclam estéticas, brincando com as ideias estabelecidas por essa cultura.

Para esclarecermos o processo fílmico, e desmistificar certos conceitos acerca do documentário e de suas fronteiras, devemos, por base, lembrar que a técnica do filme se dá a partir de 24 fotogramas por segundo, que passados em uma determinada velocidade criam em nossa mente a sensação de movimento. Assim sendo, todo filme em sua essência técnica se torna um processo ilusório.

Entretanto, a tradição do cinema documental está extremamente ligada a sua capacidade de nos transmitir uma impressão de autenticidade, e essa característica se fortalece em sua narrativa. Esse processo teve início a partir de imagens fílmicas brutas, possibilitadas pela ilusão de movimento, apesar de sua precária representação, que tornava perceptível a diferença entre a imagem e o assunto fotografado, a impressão de movimento se manteve indistinguível ao movimento real.

> Se o documentário fosse uma *reprodução* da realidade, esses problemas seriam bem menos graves. Teríamos a réplica ou cópia de algo já existente. Mas ele não é uma reprodução da realidade, é uma *representação* do mundo em que vivemos. Representa uma determinada visão do mundo, uma visão com a qual talvez nunca tenhamos deparado antes, mesmo que os aspectos do mundo nelas representados nos sejam familiares. Julgamos uma reprodução por sua fidelidade ao original – sua capacidade de se parecer com o original, de atuar como ele e de servir aos mesmos propósitos. Julgamos uma representação mais pela natureza do prazer que ela proporciona, pelo valor das ideias ou pelo conhecimento que oferece e pela qualidade da orientação ou da direção, do tom ou do ponto de vista que instila. Esperamos mais da representação que da reprodução (NICHOLS, 2012, p. 48).

É interessante ressaltar que, nos primórdios da história cinematográfica, observamos que os filmes narrativos primários, registrados pelo cinema, não eram ficções como conhecemos, mas reconstituições de acontecimentos e atualidades.

> No início do cinema, aquele que foi considerado por todos o pai da ficção cinematográfica, Georges Méliès, propunha, paralelamente à sua obra de fantasia e de poeta, “atualidades reconstituídas”. Sem poder testemunhar ao vivo os grandes acontecimentos, em virtude da técnica ainda rudimentar do cinema, ele os reconstituía no estúdio com a preocupação de informar objetivamente. A reconstituição tornou-se desde então, com outros meios, o recurso obrigatório dos filmes históricos. [...] O uso de documentos de época e o controle de historiadores profissionais equilibram a vontade do cineasta de ser o mestre de obra, de imprimir sua própria marca (GAUTHIER, 2011, p. 25).

Em agosto de 1898, depois de se passar três meses do naufrágio do encouraçado Maine no porto de Havana, incidente este que desencadeou na guerra hispano-americana, Méliès produziu um trabalho em que reconstituía o incidente dentro de um grande aquário. Este processo misturava fotografias autênticas com simulações de estúdio.

> A nascente indústria americana de cinema “cobriu” de forma surpreendente a guerra hispano-americana, simulando reportagens por meio de reconstituições realizadas com atores nos próprios locais dos acontecimentos. Claro, essas reconstituições eram às vezes mais delirantes que as *féeries* de Méliès: era comum ver um soldado se precipitando com toda formalidade para tomar a bandeira americana das mãos de um outro soldado alvejado, antes que ele fosse ao chão. E mesmo ignorando esses arroubos de chauvinismo, seria preciso supor uma dose de sorte cavalar para poder imaginar que o cinegrafista estivesse presente nos locais privilegiados de visualização e pudesse instalar seu equipamento a tempo de tomar as imagens mais significativas do evento, sem risco de acabar cravejado de balas. Ainda sim, depositava-se uma fé quase cega nessas atualidades reconstituídas, se não pelo seu valor documental em si, ao menos pelo poder do cinematógrafo de forjar uma realidade “à imagem e semelhança” do seu modelo (MACHADO, 2011, p. 81).

Se dermos um passo maior em direção ao passado, grande parte dos responsáveis pelo o início do processo originador do cinema foram cientistas, que usando técnicas e desenvolvendo aparatos primários de registro visual, defendiam suas pesquisas e teorias. O que até hoje se mantém como base elementar do cinema documental, o conhecimento científico e antropológico.

Partindo desse pensamento, a apresentação fílmica dos irmãos Lumiére, considerada oficialmente em 1895, a primeira exibição cinematográfica, não se distancia da base conceitual do cinema documental. Os filmes *Empregados deixando a fábrica Lumiér*e e *A chegada do trem à estação Ciotat,* são, em sua essência, “puros” registros de situações ocorridas em um determinado tempo e espaço.

Com o intuito de nos envolver em questões relacionadas ao mundo histórico que compartilhamos, os cineastas são seduzidos pela forma de representação do cinema documental, como ferramenta dessa aproximação. Alguns somam a esse estilo de representação, características de sua própria maneira de ver o mundo, em quanto outros, optam pela neutralidade e autenticidade, buscando uma maior fidelidade de representação do mundo.

> Nos dois casos, aqueles que adotam o documentário como veículo de expressão desviam nossa atenção para o mundo que já ocupamos. Fazem isso com a mesma engenhosidade e inventividade que os cineastas de ficção usam para atrair nossa atenção para mundo que, de certa forma, jamais conheceríamos. Portanto, os vídeos e filmes documentários apresentam a mesma complexidade, o mesmo fascínio e a mesma emoção que qualquer um dos filmes de ficção. (NICHOLS, 2012, p.21).

2.5.1 O que é Documentário?

Como vimos no tópico acima, introdução ao documentário, o embate a cerca da diferenciação, ou da relação documentário e ficção, está longe de encontrar seu fim, e chegar ao que se espera: uma proposta didática que esclareça ou, de certa forma, “organize” seus conceitos.

No entanto, buscaremos discutir alguns conceitos e teorias embasados por autores e pesquisadores do cinema documentário, não buscando responder à

questão título do tópico, mas sim, esclarecer este campo audiovisual, que apesar de confuso, possui um poder enorme na cultura cinematográfica.

Tanto as grandes produções documentais, nas versões para televisões a cabo, quanto as produções mais despretensiosas, em formatos alternativos, onde os argumentos apresentados se baseiam na primeira pessoa. Conforme Ramos (2008), certas características e tendências estilísticas são reconhecíveis à narrativa documentária e à nomenclatura *documentário,* que abrange em seu conceito conteúdo histórico, forma narrativa, autores, movimentos estéticos e transformações radicais, entretanto, em torno de um eixo comum.

A partir desse eixo comum Fernão Ramos conceitua o documentário da seguinte maneira:

> [...] podemos afirmar que o documentário é uma narrativa basicamente composta por imagens-câmera, acompanhadas muitas vezes de imagens de animação, carregadas de ruídos, música e fala (mas, no início de sua história, mudas), para as quais olhamos (nós, espectadores) em busca de asserções sobre o mundo que nos é exterior, seja esse mundo coisa ou pessoa. Em poucas palavras, documentário é uma narrativa com imagens-câmera que estabelece asserções sobre o mundo, na medida em que haja um espectador que receba essa narrativa como asserção sobre o mundo. A natureza das imagens-câmera e, principalmente, a dimensão da tomada através da qual as imagens são constituídas determinam a singularidade da narrativa documentária em meio a outros enunciados assertivos, escritos ou falados (RAMOS, 2008, p. 22).

Nichols (2012) defende que todo filme é um documentário, porém nos apresenta um interessante contra ponto, para o autor, existem dois tipos de filmes, os “documentários de satisfação de desejos” e os “documentários de representação social”. Os documentários de satisfação de desejos, segundo Nichols (2012), são os que normalmente reconhecemos como ficções, filmes que expressão nossas emoções, sejam em forma de desejos, sonhos, pesadelos ou terrores, dando forma e som à imaginação.

> Expressam aquilo que desejamos, ou tememos, que a realidade seja ou possa vir a ser. Tais filmes transmitem verdades, se assim quisermos. São filmes cujas verdades, cujas ideias e pontos de vista podemos adotar como nossos ou rejeitar. Oferecem-nos mundos a serem explorados e

> contemplados; ou podemos simplesmente nos deliciar com o prazer de passar do mundo que nos cerca para esses outros mundos de possibilidades infinitas. (NICHOLS, 2012, p. 26).

Os documentários de representação social são os filmes que normalmente reconhecemos e chamamos de não ficção, e são mais facilmente enquadrados nos conceitos que institucionalizaram o documentário como tal. Essa forma de registro faz uso da realidade social de um mundo que ocupamos e compartilhamos, porém, é importante lembrar, que esse registro audiovisual da matéria social é construído por organizações e seleções feitas pelo cineasta. Não diferente dos documentários de satisfação de desejos, os filmes de representação social, segundo Nichols (2012), nos apresentam um ponto de vista, proporcionando novas visões de um mundo comum, cabe a nós concordarmos ou não, avaliando suas afirmações, reivindicações e argumentos.

> Como histórias que são, ambos os tipos de filme pedem que os interpretemos. Como “histórias verdadeiras” que são, pedem que acreditemos neles. A interpretação é uma questão de compreender como a forma e organização do filme transmite significados e valores. A crença depende de como reagimos a esses significados e valores. Podemos acreditar nas verdades das ficções assim como das não ficções. [...] A crença é encorajada nos documentários, já que eles frequentemente visam exercer um impacto no mundo histórico e, para isso, precisam nos persuadir ou convencer de que um ponto de vista ou enfoque é preferível a outros. A ficção talvez se contente em suspender a incredulidade (aceitar o mundo do filme como plausível), mas a não ficção quer com frequência instilar crença (aceitar o mundo do filme como real). É isso que alinha o documentário com a tradição retórica, na qual a eloquência tem um propósito estético e social. Do documentário não tiramos apenas prazer, mas uma direção também. (NICHOLS, 2012, p. 27).

O vínculo entre documentário e mundo histórico é extremamente forte, os documentários nos dão a capacidade de rever questões, discutir problemas, fomentar possíveis soluções e direcionar a atenção a questões sociais e atualidades, através de visões fílmicas do mundo. Segundo Nichols (2012), “o documentário acrescente uma nova dimensão à memória popular e à história social”.

Há várias formas de o documentário exercer esse poder de representação no mundo. Os filmes documentais nos oferecem uma representação de mundo que nos é reconhecível, e a capacidade que os equipamentos audiovisuais têm de captar com extrema fidelidade os acontecimentos e situações do mundo vivido, dão características de “verdade” às produções documentais, embasando a crença que se aplica nos seus processos.

> Os documentários mostram aspectos ou representações auditivas e visuais de uma parte do mundo histórico. Eles significam ou representam os pontos de vista de indivíduos, grupos ou instituições. Também fazem representações, elaboram argumentos ou formulam suas próprias estratégias persuasivas, visando convencer-nos a aceitar suas opiniões. Quanto desses aspectos de representação entra em cena varia de filme para filme, mas a ideia de representação é fundamental para o documentário. (NICHOLS, 2012, p. 30).

O poder da imagem fotográfica é indiscutível, sua capacidade de reproduzir a aparência do que está diante da câmera nos induz a acreditar que a representação seja a própria realidade. Talvez até estejamos familiarizados com o conteúdo abordado no filme, mas o que o cinema documental faz é propor uma nova abordagem ou ponto de vista do cineasta, ou seja, seu conteúdo e argumento é formado pelo que sabemos, mais a visão pessoal do documentarista.

Dessa forma, deve-se ressaltar que os documentários também representam os interesses de outros, os cineastas documentais, grande parte das vezes, falam a favor de terceiros, sejam eles os sujeitos de seus filmes ou instituições que patrocinam suas produções cinematográficas. Como, por exemplo, o filme de Robert Flaherty, *Nanook, o esquimó*, de 1922, que ilustra a luta de uma família inuit pela sobrevivência no Ártico, o cineasta representa a cultura inuit de uma maneira que ainda não estavam preparados para fazer por si mesmos, e, paralelamente, representa seu patrocinador, a Revillon Freres, ao registrar a caça para obtenção de peles de animas, beneficiando tanto os inuits quanto os consumidores (Figura 13).

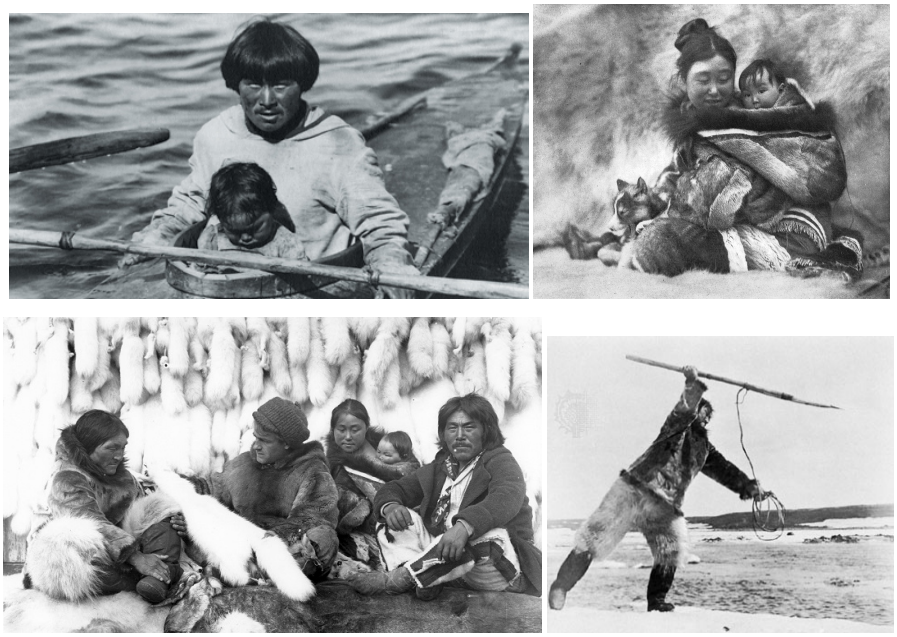

Figura 13. Imagem (frames) do filme “Nanook, o esquimó” (1922), de Robert Flaherty. Fonte: http://filmcatalog.nmai.si.edu; www.criterion.com; http://en.wikipedia.org; http://global.britannica.com

Bill Nichols traça um paralelo interessante entre o documentário e o advogado, pois ambos defendem os interesses de terceiros, o primeiro na forma do cliente, e o segundo na forma do sujeito tema de seu filme, de uma maneira que ambos não teriam condições de fazer por si mesmos. Indo um pouco além no paralelo de Nichols, podemos dizer que o documentário também pode fazer o papel do advogado de acusação, atacando através de argumentos, relatos, diferentes pontos de vista, inclusive pessoais, um conceito, um tema ou um sujeito específico.

A ideia sobre o que é, e o que não é documentário mudam de acordo com o tempo, e muitas produções potencializam esse debate sobre as fronteiras do documentário. Com as ferramentas digitais temos a possibilidade de nos deparar com imagens extraordinariamente fiéis a coisas, pessoas e lugares conhecidos, mesmo que estas imagens tenham se quer sido produzidas por uma câmera.

As tecnologias avançadas nos estimulam a acreditar em uma correspondência direta, para não dizer exata, entre a imagem e a realidade, nos convencem da autenticidade do que vemos. Porém, tais ferramentas são usadas para nos dar a *impressão* de autenticidade ao que está sendo construído ou fabricado.

Grande parte das vezes, o conceito de *documentário* se confunde com o estilo da narrativa documentária em seu formato clássico, o que gera certa confusão. O estilo clássico, predominante nas décadas de 1930 a 1940, apresenta seus

argumentos baseados em voz *over* (fora-de-campo), “dona” do conhecimento sobre o mundo que retrata, também conhecida sarcasticamente como a “voz de Deus”.

No decorrer da década de 1960, com o aparecimento do estilo de cinema direto/verdade, o documentário que era mais autoral, passa a enunciar suas asserções de forma dialógica, aproximando da forma dramática, onde seus argumentos são apresentados em forma de diálogos.

> O mundo parece poder falar pro si só, e a fala do mundo, a fala das pessoas, é predominantemente dialógica. A tendência mais participativa do cinema direto/ verdade introduz no documentário uma nova maneira de enunciar: a entrevista ou o depoimento. As asserções continuam dialógicas mas são provocadas pelo cineasta (RAMOS, 2008, p. 23).

Uma característica ou tendência dos documentários contemporâneos, que apresentam uma maior liberdade criativa, é a de se trabalhar sua enunciação em primeira pessoa, normalmente é o “eu” que discursa, apresentando asserções sobre sua própria vida. Vemos isso facilmente nos filmes que trabalham o formato de depoimento, mesmo quando a presença do diretor é acentuada na articulação das falas.

> Na medida em que a ideologia dominante contemporânea foi criada na desconfiança da representação objetiva do mundo – e na desconfiança da espessura do sujeito que assume a voz de saber sobre o mundo –, a narrativa que se locomove com naturalidade nesse meio sofre carga crítica. Nos anos 1990, aos poucos, foi se criando um consenso de que o documentário é um campo que existe para além de sua narrativa mais clássica. Uma vez expandido o campo, jovens em sintonia com seu tempo podem dizer, sem constrangimento, que fazem *documentário*, apresentando narrativas diversas como resultado de seu trabalho. Incorporando procedimentos abertos pelo revolução estilística chamada cinema direto/verdade, trabalhando com imagens manipuladas digitalmente, tomadas com câmeras minúsculas e ágeis, o documentário contemporâneo possui uma linha evolutiva que permite enxergar a totalidade de uma tradição. (RAMOS, 2008, p. 21).

Logo, a voz detentora do saber, característica marcante do formato *over,* encontra uma nova figura. A voz *over* continua marcante nos filmes documentário,

porém, se mescla a diálogos, depoimentos de especialistas, entrevistas e filmes de arquivo. Com uma maior liberdade e flexibilidade “o documentário, portanto, se caracteriza como narrativa que possui vozes diversas que falam do mundo, ou de si.” (Ramos 2008).

As diferenciações entre documentário e ficção não garantem uma separação clara e absoluta entre eles. Há filmes de ficção que fazem uso de práticas características da não ficção ou documentário, como o uso de não atores, imagens de arquivo, improvisação, e cenas com câmera na mão. Em contra partida, existem documentários frequentemente usando convenções que automaticamente nos direcionam a linguagem ficcional, como por exemplo, roteirização, ensaio, interpretação e até encenação. De acordo com Ramos (2008) “querer negar estatuto documentário a uma narrativa, alegando existência de *encenação*, é desconhecer a tradição documentária.”.

O cinema, como qualquer outro campo das artes visuais, permite que o artista estabeleça livremente sua visão poética, gerenciando seu próprio processo criativo, combinando e embaralhando fronteiras, entretanto, é perceptível que este livre-arbítrio não impede a existência de perímetros. Certos procedimentos caracterizam a forma com que os documentários fazem asserções sobre o mundo, os singularizando das produções ficcionais.

> O documentário, antes de tudo, é definido pela *intenção* de seu autor de fazer um documentário (*intenção* social, manifesta da *indexação* da obra, conforme percebida pelo espectador). Podemos, igualmente, destacar como próprios da à narrativa documentária: presença de locução (voz *over*), presença de entrevistas ou depoimentos, utilização de imagens de arquivo, rara utilização de atores profissionais (não existe um *star system* estruturando o campo documentário). Procedimentos como câmera na mão, imagem tremida, improvisação, utilização de roteiros abertos, ênfase na indeterminação da tomada pertencem ao campo estilístico do documentário, embora não exclusivamente (RAMOS, 2008, p. 25).

Diante dessa confusão causada pelas discussões de gênero, mescla de fronteiras e utilização de novos formatos de apresentação do documentário, podemos nos questionar muitas vezes se o que estamos vendo é realmente um documentário. Essa questão nos leva a um ponto importante, porém simples, à

indexação das produções cinematográficas. Na grande maioria das vezes nós já estamos informados da indexação do filme que assistimos, em geral, a narrativa documentária já chega classificada ao espectador de acordo com a intenção do autor/cineasta. Essa intenção documentária, de acordo com Ramos (2008), “é indexada através de mecanismos sociais diversos, direcionando a recepção.”.

> A indexação social de um filme determina de modo inexorável sua fricção e seu pertencimento ao campo ficcional ou documentário, interagindo com os procedimentos propriamente estilísticos que já mencionamos. Podemos dizer que a definição de *documentário* se sustente sobre duas pernas, *estilo* e *intenção*, que estão em estreita interação ao serem lançadas para a fruição espectatorial, que as percebe como próprias de um tipo narrativo que possui determinações particulares: aquelas que são características, em todas as suas dimensões, do peso e da consequência que damos aos enunciados que chamamos de *asserções* (RAMOS, 2008, p. 27).

2.5.2 Documentário e Verdade

Quando o espectador recebe uma narrativa como documentária, supõe-se que consista numa narrativa que faz asserções e postulados sobre o mundo vivido, em um contexto completamente diferente do qual interpreta as narrativas ficcionais.

Na maioria dos casos o espectador sabe de antemão se o que está vendo é um documentário ou uma ficção, e sua relação com a narrativa se dá em função desse saber. Alguns documentários e documentaristas, explicitamente propõem “enganar” o espectador, fazendo-os assistir um documentário que na verdade são ficções, e vice-versa, o que não desmerece em nada o valor histórico desses dois campos cinematográficos.

Dependendo do ponto de vista, as asserções sobre o mundo feitas por alguns documentários podem ser interpretadas como tendenciosas, ou até falaciosas, causando outro grande debate no campo do cinema documentário. Sempre irão existir documentários com os quais concordamos ou discordamos, mas esse fator não incide sobre a definição do campo como um todo, sobre isso, Fernão Ramos argumenta:

> Um documentário pode ou não mostrar a *verdade* (se é que ela exista) sobre um fato histórico. Podemos criticar um documentário pela manipulação que faz das asserções que sua voz (*over* ou *dialógica*) estabelece sobre o mundo histórico, mas isso não lhe retira o caráter de documentário. O fato de documentários poderem estabelecer asserções falsas como verdadeiras (o fato de poderem mentir) também não devem nos levar a negar a existência de documentários. A definição do campo documentário passa ao largo da existência de narrativas documentárias que ardilosamente se revelam ficções, e ao largo de narrativas documentárias que possuem asserções não verdadeiras. O mesmo raciocínio pode ser aplicado a conceitos como *realidade* e *objetividade* (RAMOS, 2008, p. 30)

Dando continuidade ao raciocínio de Ramos (2008), nos questionamos sobre a necessidade do documentário representar a *realidade*, e a necessidade de expor seus argumentos de maneira *objetiva*. Porém, o conceito de *objetividade* é ainda mais incerto que o conceito de *realidade,* se nos ativermos às questões relacionadas a objetividade, como forma de apresentação do conteúdo e clareza das argumentações, facilitando a interpretação e entendimento sobre o fato que enunciamos , a discussão se enquadrará em um âmbito estilístico, gerando inúmeras respostas, entretanto, não incidindo diretamente na definição do campo documentário.

O conceito de *realidade* se apresenta igualmente “perdido” no campo do cinema não-ficcional. Um documentário pode livremente mostrar algo que não é real, e mesmo assim ainda ser documentário. Há inúmeros documentários que defendem a existência de seres de outros planetas, mitos antigos, lendas e histórias folclóricas. O vínculo com a *realidade* como a definimos, ou seu completo afastamento, representam documentários pouco éticos, supersticiosos e muitas vezes manipuladores, entretanto, não retira dessas produções o caráter de documentário.

No momento em que o documentarista/cineasta se propõe a trabalhar estabelecendo asserções sobre o mundo histórico, automaticamente o documentário estará lidando diretamente com reconstituições e interpretações de fatos ocorridos no passado, que tiveram a amplitude de *presente,* e tais reconstituições, ou interpretações, podem ser valoradas negativa e positivamente.

> Podemos constatar que a verdade possui um leque de validade que oscila, e que esse leque se relaciona ao conjunto de fatos que congregamos para

> servir de base à interpretação. Portanto, uma afirmação como “este filme não é um documentário, ele manipula a realidade”, ou “este filme não é documentário, ele é mera propaganda”, dificilmente se sustenta em uma argumentação mais elaborada. (RAMOS, 2008, p. 32).

2.5.3 Documentário e Ética

Relevando a flexibilidade das definições do documentário, a partir de conceitos como verdade, objetividade e realidade, abrimos espaço para discutir as características e história do documentário enquanto uma forma narrativa particular.

Um aspecto fundamental do documentário é a representação do outro e do mundo histórico. E este conceito de representação nos leva a abordar uma questão importante na construção narrativa dos filmes documentais, a ética.

> Chamamos de ética um conjunto de valores, coerentes entre si, que fornece a visão de mundo que sustenta a valoração da intervenção do sujeito nesse mundo. O corpo-a-corpo com o mundo – através da mediação com a câmera, conforme se abre para o espectador debatem-se e estabelecem sua interação, na experiência da imagem-câmera/som conforme constituída no corpo-a-corpo com o mundo, na circunstância da tomada. (RAMOS, 2008, p. 33).

Observando o cinema não-ficcional, através de um olhar histórico, percebemos que a relação que o documentário mantém com a ética não se dá de maneira estática, para ser definido dentro de um painel valorativo. Sua maneira de enunciar é estabelecida historicamente e, portanto, varia durante o século XX.

Nos filmes de ficção, a narrativa é representada por pessoas, cuja função no processo da construção fílmica é tradicionalmente definida pelo papel do ator, que estabelecem relações contratuais de atuação nos filmes, onde os diretores fazem uso de ferramentas para melhor explorar sua performance. Portanto, a valorização do papel do ator no processo de filmagem é medida pela qualidade de sua atuação, e não pela fidelidade da representação de seu comportamento ou personalidade individual. Ambos, diretor e ator, são remunerados e trabalham buscando atender certas demandas e expectativas.

No caso das não-ficções, as pessoas são tratadas, segundo Nichols (2008), como “atores sociais”, onde são representados no processo narrativo do filme documental de acordo com seu comportamento e personalidade habituais, e continuam a levar a vida, de certa forma, como fariam sem a presença da câmera, mantendo seu papel de “atores culturais”, e não artistas teatrais.

O valor de sua “performance” no filme documental não é mensurada por uma relação contratual, ou pela forma com que mascaram suas personalidades ou comportamentos habituais, representando uma certa postura exigida, pelo contrário, seu valor na construção narrativa é potencializado conforme seu comportamento habitual serve à demanda do cineasta.

> O direito do diretor a uma *performance* é um “direito” que, se exercido, ameaça a atmosfera de autenticidade que cerca o ator social. O grau de mudança de comportamento e personalidade nas pessoas, durante a filmagem, pode introduzir um elemento de ficção no processo do documentário (a raiz do significado de ficção é fazer ou fabricar). Inibição e modificações de comportamento podem se tornar uma forma de deturpação, ou distorção, em um sentido, mas também documentam como o ato de filmar altera a realidade que se pretende representar. (NICHOLS, 2012, p. 31).

A intenção predominante da antropologia visual contemporânea, por exemplo, não pondera adequado enunciar asserções sobre a alteridade de populações indígenas, sem esclarecer a trajetória da enunciação, e a avaliação da separação para essa alteridade. Partindo desse ponto de vista, documentários como os de Flaherty são analisados, segundo Ramos (2008, p. 33), “numa postura pouco à vontade com a voz do saber que, em seus filmes, ainda consegue assumir, sem má consciência, a asserção que enuncia.”.

O conceito de ética no documentário, para a antropologia visual do final do século XX, se concentra na desconstrução da subjetividade da voz que enuncia. Do mesmo modo que a ética de Flaherty se mostra hoje, para muitos, como uma visão de mundo desarticulada. Ramos (2008, p. 33), afirma que: “Não há por que deixar de supor que a visão ética dominante na antropologia visual contemporânea terá um dia sua validade histórica ultrapassada.”.

Todas as questões discutidas ilustram o efeito da imprevisibilidade que os documentários podem exercer sobre o que está sendo representado neles, sendo assim, as questões éticas tentam minimizar os resultados prejudiciais. Tornando a ética uma moderadora de como as relações de negociação entre o cineasta e seu tema podem trazer consequências, tanto para os que estão representados no filme, quanto para os receptores.

2.6 As vozes do Cinema Documentário

Ao longo das décadas, vimos nitidamente o desenvolvimento histórico e processual da linguagem do cinema documentário, novas formas de enunciar, novos posicionamentos, configuram as várias vozes deste campo cinematográfico.

Compreender o progresso estilístico de suas vozes, observando as características marcantes de sua "natureza" própria, na perspectiva desta pesquisa, se torna o primeiro passo na busca de entender como se deu a ampliação de seu discurso. E como a relação de suas mais variadas vozes enunciativas, com as novas mídias e constantes desenvolvimentos tecnológicos, potencializaram a representação da ótica documental, gerando formas mais contemporâneas de apresentação de conteúdo.

Cada documentário possui uma voz única, e conferem a visão individual de cada autor ou cineasta, imprimindo seu posicionamento argumentativo, no momento em que essas vozes são compartilhadas se distingue um posicionamento de gênero. Estudando os gêneros, leva-se em consideração características e traços marcantes de um grupo de cineastas e filmes.

A partir das pesquisas de Bill Nichols (2008), identificamos (resumidamente), ao longo da trajetória do cinema documentário, algumas formas de representação mais recorrentes, que, de certo modo, se tornaram modelos, estabelecendo convenções adotadas por outros cineastas, a fim de atender certas expectativas.

De uma maneira mais simples, essas formas representativas do cinema documentário funcionam como subgêneros do gênero documental como o conhecemos. São eles: *poético, expositivo, participativo, observativo, reflexivo e performático*.

Segundo o autor, a identificação de um filme com algum dos modos, não precisa necessariamente ser total.

> Um documentário reflexivo pode conter porções bem grandes de tomadas observativas ou participativas; um documentário expositivo pode incluir segmentos poéticos ou performáticos. As características de um dado modo funcionam como dominantes em um dado filme: elas dão estrutura ao todo do filme, mas não ditam ou determinam todos os aspectos de sua organização. Resta uma considerável margem de liberdade. (NICHOLS, 2012, p. 136).

A ordem em que se apresentam os seis modos ou subgêneros, apesar de obedecerem a ordem cronológica de surgimento, não corresponde, pelo menos de maneira exata, à história do documentário. O surgimento de cada novo modo de representação documental se dá, em parte, pelo aumento da insatisfação dos autores e cineastas com relação aos modos anteriores, dando de fato a sensação de história.

Da mesma maneira que os modos de enunciação não são dominantes, e não delimitam a organização estrutural dos enunciados, também não representam uma escala evolutiva, onde os modos mais novos superam os passados. Portanto, um filme contemporâneo não necessita que o argumento (voz) seja enunciado por modos mais recentes. No entanto, a apresentação que se faz desse conteúdo é enriquecido pelas novas formas e plataformas contemporâneas.

O documentário expositivo, por exemplo, originário da década de 1920, ainda tem muita força nos programas televisivos de hoje, suas convenções, apesar de antiquadas, influenciam grande parte dos telejornais e *reality shows*, além de boa parte dos documentários sobre natureza e ciência.

> Assim como um conjunto mutável de circunstâncias, o desejo de propor maneiras diferentes de representar o mundo também contribuiu para a formação de cada modo. Modos novos surgem, em parte, como resposta às deficiências percebidas nos anteriores, mas a percepção da deficiência surge, em parte, da ideia do que é necessário para representar o mundo histórico de uma perspectiva singular num determinado momento. (NICHOLS, 2012, p. 137).

2.6.1 O modo poético

O documentário poético possui ideias em comum com a vanguarda modernista. Algumas convenções, como a montagem contínua, que propiciam uma localização exata no tempo e espaço, por exemplo, são descartadas em busca de uma maior liberdade para se trabalhar modelos e ligações, envolvendo justaposições espaciais e quebras temporais.

Em particular, a liberdade proporcionada pelo modo poético, torna suscetível o uso de formas alternativas de comunicar e repassar informações. Seu modo de enunciação ressalta mais o estado emocional que as manifestações de conhecimentos, esclarecimentos científicos ou argumentos convincentes. Entretanto, os documentários poéticos se espelham no mundo histórico em busca de sua substância, porém a decompõe em diferentes elementos.

A postura de representar a realidade em formas de fragmentos, associações e impressões subjetivas, no início se alinhava com os pensamentos modernistas, entretanto, Nichols ressalta:

> O acontecimento modernista já não parecia fazer sentido em termos realistas e narrativos tradicionais. A divisão do tempo e do espaço em múltiplas perspectivas, a negação de coerência de personalidades sujeitas a manifestações do inconsciente e a recusa de soluções para problemas insuperáveis cercavam-se de uma sensação de sinceridade, mesmo quando criavam obras de arte confusas e ambíguas em seus efeitos. (NICHOLS, 2012, p. 140).

O filme de Luis Buñuel e Salvador Dalí, *Um cão andaluz* (1929) (Figura 14), segundo Nichols (2012), é um bom exemplo da subversão do modo poético, pois partem da impressão de uma realidade documental, contaminada por personagens incomuns, rupturas no tempo e espaço. Resultando em mais questionamentos que respostas propriamente ditas.

Figura 14. Imagem (frames) do filme “Um cão andaluz” (1929), de Luis Buñuel e Salvador Dalí. Fontes: http://lexomaniaque.blogspot.com.br; http://cinemahomensepipoca.blogspot.com.br; www.planocritico.com; www.contracampo.com.br

2.6.2 O modo expositivo

Diferente da vertente poética, o modo expositivo agrupa extratos do mundo histórico por meio de um caráter mais argumentativo e retórico. Suas vozes se apresentam ao espectador de maneira direta, defendendo uma perspectiva, fazendo asserções ditadas pelo autor/cineasta, através de legendas ou locuções, onde o orador (voz de Deus) é ouvido, mas nunca visto.

> A tradição da voz de Deus fomentou a cultura do comentário com voz masculina profissionalmente treinada, cheia e suave em tom e timbre, que mostrou ser a marca de autenticidade do modo expositivo, embora alguns dos filmes mais impressionantes tenham escolhido vozes menos educadas, precisamente em nome da credibilidade que obtinham evitando tanto treino. (NICHOLS, 2012, p. 142).

Os documentários expositivos se apoiam muito na lógica informativa, transmitida diretamente e de maneira verbal. Contrariando as tradições do cinema,

onde a ênfase na imagem se sobrepõe, neste modo argumentativo as imagens não possuem um papel de tanto destaque, elas ilustram e esclarecem o que é dito.

Em geral, o argumento, ou comentário, é apresentado de maneira distinta das respectivas imagens, assim, segundo Nichols, a voz que enuncia serve “para organizar nossa atenção e enfatiza alguns dos muitos significados e interpretações de um fotograma.” (2012, p.142). Supõe-se portanto, que para esse modo o comentário está em uma escala de valor acima das imagens.

Com relação a montagem, o modo expositivo faz uso deste recurso para estruturar de forma contínua seus argumentos, diferente do modo poético que excitava sua ruptura criando novos padrões.

O documentário expositivo, de acordo com Nichols (2012), é o modo ideal quando o intuito de seus criadores é defender ideias e argumentos, transmitindo informações.

> O modo expositivo enfatiza a impressão de objetividade e argumento bem-embasado. O comentário com voz-over parece literalmente “acima” da disputa; ele tem a capacidade de julgar ações no mundo histórico sem se envolver nelas. O tom oficial do narrador profissional, com o estilo o estilo peremptório dos âncoras e repórteres de noticiários, empenha-se na construção de uma sensação de credibilidade, usando características como distância, neutralidade, indiferença e onisciência.” (NICHOLS, 2012, p. 144).

Embora os documentários expositivos ampliem nosso acervo informacional, agregando conhecimento, eles não têm como princípio a subversão do conjunto estrutural que institui esse conhecimento, sua base representativa do mundo está fundada primordialmente no bom-senso, que se reprime muito mais pela crença que pela lógica.

Por todas essas motivações e características, discutidas acima, que cercam o modo expositivo, o catálogo de filmes documentais que fazem uso desse recurso discursivo é enorme.

Analisando, por exemplo, o filme *Por que Lutamos* (1942), de Frank Capra, que apresenta o argumento persuasivo, defendendo os motivos pelos quais os jovens norte-americanos deveriam lutar na Segunda Guerra Mundial. O senso comum da época, motivado pelos argumentos de Capra, demandou o posicionamento que para os espectadores carregados de sentimentos e valores norte-americanos, como

patriotismo e liberdade, não poderiam ser melhor representados, se não pelo posicionamento e a crença promovidos no filme.

> O senso comum é um conjunto de valores e perspectivas menos permanente do que historicamente condicionado. Por essa razão, alguns filmes expositivos, que parecem exemplos clássicos de persuasão oratória em um momento, pareceram bastante datados em outro. O argumento básico pode continuar sendo louvável, mas o que se considera senso comum pode mudar consideravelmente. (NICHOLS, 2012, p. 146).

2.6.3 O modo observativo

Como vimos nos modos anteriores, poético e expositivo, onde se criavam padrões e argumentos persuasivos para expressar o posicionamento do cineasta por meio da matéria retirada do mundo histórico, o modo observativo enfatiza o afastamento do autor/cineasta, evitando que se tenha qualquer interferência na construção do processo fílmico. Todos os fatores que davam liberdade ou controle aos autores anteriormente, como composição, arranjo e encenação, neste modo, são sacrificados em prol de uma observação espontânea quase instintiva das experiências vividas.

A partir dessa postura de observação, tanto a pós-produção quanto o processo de captura das imagens, mantiveram esse critério. O resultado deste posicionamento gerou filmes documentários sem quaisquer efeitos complementares, como música, efeitos sonoros, legendas, os comentários antes feitos em voz over, até mesmo as entrevistas, foram retiradas. Com isso, o que se buscava atingir eram maior precisão e fidelidade no registro do que se vê, e o que realmente estava lá.

O resultado expressivo desse estilo de documentário pode ser melhor percebido e compreendido por meio filmes como *The Chair* (1962), de Robert Drew e Gregory Shukur, em que se apresenta o registro dos últimos dias de um homem condenado a morte.

Outro exemplo desta vertente é o documentário *Gimme Shelter* (1970), de Albert e David Maysles e Charlotte Zwerin (Figura 15). Este filme é bastante conhecido e polêmico, pois apresenta o fatídico show da banda Rolling *Stones*, que teve a segurança feita pelos *Hell's Angels* (grupo de motoqueiros com má fama de

violentos) em *Altamont* (Califórnia), onde a morte de um homem que participava do público foi parcialmente registrada.

Figura 15. Imagem (frames) do filme “Gimme Shelter” (1970), de Albert e David Maysles e Charlotte Zwerin. Fonte: www.brooklynrail.org; www.theguardian.com

O que se propõe, então, é a experiência de observarmos e, posteriormente, analisarmos a vida no pleno momento em que ela é vivida. Como se a lente que registra a ação fossem nossos próprios olhos, da mesma maneira como as pessoas apresentadas nos filmes, interagindo entre si, ignoram, pelo menos aparentemente, a presença da câmera e do cineasta.

> Fazemos interferências e tiramos conclusões baseados no comportamento que observamos ou a respeito do qual ouvimos. O isolamento do cineasta na posição de observador pede que o espectador assuma um papel mais ativo na determinação da importância do que se diz e faz.(NICHOLS, 2012, p. 148).

Nichols (2012), complementa, afirmando que os filmes observativos adquiriram uma maior força em relação aos outros modelos, ao dar a ideia de duração real aos acontecimentos.

2.6.4 O modo participativo

Essa vertente da linguagem documental carrega em sua base estrutural o posto da premissa do formato observativo que, como vimos, não prioriza o posicionamento argumentativo no intuito de persuadir o espectador, e sim, dar a ideia de como seria “estar” em uma determinada situação.

Para o documentário participativo, essa noção de “estar” se dá a partir da perspectiva do cineasta, e como ele se relaciona com essa situação, podendo assim, como consequência, alterá-la.

A gerência dessa nova condição que o documentário participativo proporciona, configura outra base conceitual de seu processo, que estrutura-se a partir dos métodos da antropologia e das ciências sociais.

Os dois campos de pesquisa desenvolvem, há muito, o estudo de grupos sociais e, como exemplo, a antropologia se mantém intensamente definida pelo trabalho de campo, onde pesquisadores antropólogos se inserem por logos períodos de tempo em determinados povos. Para desenvolver sua pesquisa e reflexão sobre esses povos, os pesquisadores habituam-se com os costumes e cultura dessas pessoas, literalmente vivendo com elas e como elas. Entretanto, segundo Nichols (2012):

> “Estar presente” exige participação; “estar presente” permite observação. Isso quer dizer que o pesquisador de campo não se permite “virar um nativo”, em circunstâncias normais; ele mantém um distanciamento daqueles a respeito de quem escreve. Na verdade, a antropologia dependeu desse complexo ato de engajamento e separação entre duas culturas para se definir. (NICHOLS, 2012, p.153).

Como nas pesquisas antropológicas, ao assistirmos um documentário participativo, segundo Nichols (2012), desejamos observar o mundo histórico representado por alguém ativamente engajado nele, e não por alguém que o observa mantendo uma certa neutralidade e distanciamento, representando esse mundo de forma argumentativa ou poética.

> A sensação de presença em carne e osso, em vez da ausência, coloca o cineasta “na cena”. Supomos que o que aprendemos vai depender da natureza e da qualidade do encontro entre cineasta e tema, e não de generalizações sustentadas por imagens que iluminam uma dada perspectiva. Podemos ver e ouvir o cineasta agir e reagir imediatamente, na mesma arena histórica em que estão aqueles que representam o tema do filme. Surge as possibilidades de servir de mentor, crítico, interrogador, colaborador ou provocador. (NICHOLS, 2012, p. 155).

O conceito, ou melhor, a sensação de “verdade” no modo participativo, se dá pela forma de interação, que não existiria se não fosse a presença da câmera. Esse fator o difere bastante da vertente observativa, que busca representar o que veríamos se estivéssemos no lugar da câmera. Portanto, no documentário participativo, o que vemos é determinado pela relação da câmera com a interação do cineasta na situação.

O filme *Takeover* (1981), de David e Judith MacDougall, é um bom exemplo do modo participativo, onde os autores/cineastas desenvolveram um processo colaborativo de trabalhar com as pessoas tema de seus filmes etnográficos. Abordando as questões aborígenes, David e Judith, várias vezes se transformaram em testemunhas dos motivos que justificaram as demandas do povo aborígene contra o governo, como por exemplo, as questões sobre direitos fundiários.

A relação dos cineastas com os personagens do filme é bastante participativa, apesar do que se vê no filme, propriamente dito, possa sugerir uma interação controlada ou até observativa, pois a maior parte da colaboração ocorre antes mesmo do ato de filmar.

2.6.5 O modo reflexivo

Vimos que no modo participativo o mundo histórico fornece os subsídios para o processo de negociação entre o cineasta e seu tema, na vertente reflexiva o que detém maior importância é o processo de negociação direta entre o cineasta e o espectador. O que vemos não é mais a relação do cineasta com os atores sociais de seus filmes, e sim sua relação com nós mesmos, discutindo além do mundo histórico, os problemas gerados pela questão da representação.

A mudança que a reflexão dessa vertente de documentários produz, considera a maneira pela qual representamos o mundo histórico e o que está sendo representado. Segundo Nichols (2012, p. 163), “em lugar de ver o mundo *por intermédio* dos documentários, os documentários reflexivos pedem-nos para ver *o documentário* pelo que ele é: um construto ou representação.”.

Buscando alcançar um grau mais elevado de consciência, o documentário reflexivo vê a necessidade de reestruturar as suposições e expectativas de seu

espectador, envolvendo neste processo, questões relacionadas ao grau de percepção.

> O modo reflexivo é o modo de representação mais consciente de si mesmo e aquele que mais se questiona. O acesso realista ao mundo, capacidade de proporcionar indícios convincentes, a possibilidade de prova incontestável, o vinculo indexador e solene entre imagem indexadora e o que ela representa – todas essas ideias passam a ser suspeitas. O fato de que essas ideias podem forçar uma crença fetichista inspira o documentário reflexivo a examinar a natureza de tal crença em vez de atestar a validade daquilo que se crê. Na melhor das hipóteses, o documentário reflexivo estimula no espectador uma forma mais elevada de consciência a respeito da sua relação com o documentário e aquilo que ele representa. (NICHOLS, 2012, p. 166).

Vemos claramente algumas subversões deste modo no filme de Trinh T. Minh-ha - *Sobrenome Viet nome de batismo Nam* (1989), onde a cineasta constrói seu argumento reflexivo baseado em entrevistas com mulheres do Vietnã, descrevendo as más condições enfrentadas por elas após a guerra. Porém, o que se descobre no decorrer do filme é que as entrevistas foram na verdade encenadas por emigrantes representando as mulheres vietnamitas, interpretando os relatos originais transcritos e editados pela própria cineasta, em cenários construídos na Califórnia (EUA).

A Figura 16 apresenta frames da entrevista feita para o documentário de Trinh T. Minh-ha. Sua forma de registro quebra as convenções das entrevistas cinematográficas, onde a personagem é enquadrada em primeiríssimo primeiro plano (plano detalhe), ou seja, *close* fechado em seu rosto, fazendo com que partes de seu rosto fiquem fora de quadro, atraindo nossa atenção para informalidade, como indicativo de não se tratar de uma entrevista “normal”.

Figura 16. Imagem (frames) do filme “*Sobrenome Viet nome de batismo Nam”* (1989), de Trinh T. Minh-ha. Fonte: www.redcat.org

Um aspecto muito importante explorado por esse estilo de documentário, mais especificamente no filme de Trinh T. Minh-ha, diz respeito à questão de como representar temas e situações que não estão diretamente ligados ao cineasta, ou não estão acessíveis à sua produção. Esse exemplo, como alguns outros filmes dessa vertente, questionam as convenções que nos levam a crer na autenticidade dos documentários, e como podemos, de forma produtiva, subverter essas crenças.

2.6.6 O modo performático

O modo performático, semelhante ao modo poético, relativiza o conhecimento a partir das questões relacionadas à maneira como podemos classificar a compreensão, ou o entendimento, e novas possibilidades de se relacionar e perceber o mundo, além das informações objetivas.

Diferente da tradição filosófica ocidental, onde o conhecimento é descrito como algo abstrato e imaterial, o modo performático acredita ser o conhecimento algo material e concreto, se baseando nas experiências pessoais e nas tradições da retórica da poesia e literatura. Nichols ressalta como o documentário performático apresenta uma percepção dos processos mais gerais reguladores na sociedade, a partir do conhecimento material (2012).

> O significado é claramente um fenômeno subjetivo, carregado de afetos. Um carro, um revólver, um hospital ou uma pessoa terão significados diferentes para pessoas diferentes. Experiência e memória, envolvimento emocional, questões de valor e crença, compromisso e princípio, tudo isso faz parte da nossa compreensão dos aspectos do mundo que mais são explorados pelo documentário.[...] O documentário performático sublinha a complexidade de nosso conhecimento de mundo ao enfatizar suas dimensões subjetivas e afetivas (NICHOLS, 2012, p. 169).

Portanto, os filmes que se estruturam a partir desta vertente narrativa, partilham a ideia de deslocamento da ênfase de acordo com a representação realista do mundo histórico, comum aos documentários, investigando formas narrativas menos convencionais, por meio de licenças poéticas, desenvolvendo a subjetividade da representação do conteúdo.

A base referencial que ressalta o documentário como porta direta para o conhecimento e informação sobre o mundo vivido, se transforma, dando lugar à característica significativa da expressão humana, enfatizando uma perspectiva estabelecida e concreta, claramente particular dos sujeitos, inclusive do próprio cineasta.

Os documentários performáticos se direcionam ao espectador de uma maneira emocional, se opondo a representação objetiva que nos é direcionada em forma de apontamentos e argumentos sobre o mundo que partilhamos.

Podemos perceber com clareza esse posicionamento diferenciado de narrativa documental no filme *Línguas Desatadas* (1990), de Marlon Riggs (Figura 17). Neste filme, as relações raciais e sexuais da subcultura homossexual, com toda sua carga de complexidade, são representadas por reconstituições, várias declarações e encenação de performances.

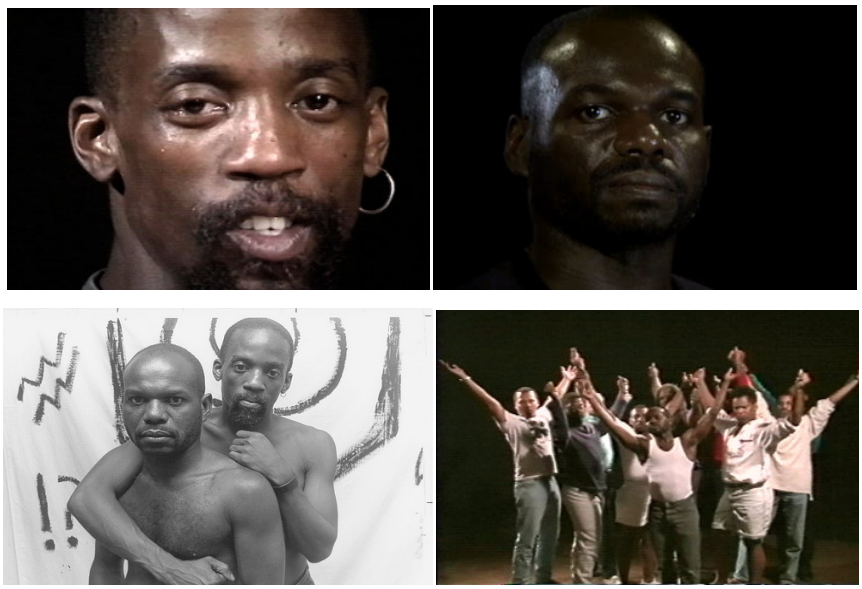

Figura 17. Imagem (frames) do filme Línguas Desatadas (1990), de Marlon Riggs. Fontes: www.catch-fire.com; www.ejumpcut.org

Nichols (2012), em análise ao posicionamento e representação desta narrativa, ressalta que o filme: “empenha-se em estimular-nos a adotar uma postura de “irmãos” de nós mesmos, pelo menos durante o filme.” (2012, p. 171).

Dessa forma, o documentário performático empenha-se em deslocar seu público, propondo uma nova visão de mundo, adotando uma posição subjetiva

através das perspectivas dos personagens do filme, independentemente de suas crenças, gênero ou orientação sexual.

> O documentário performático pode agir como um corretivo para os filmes em que “nós falamos sobre eles para nós”. Em vez disso, eles proclamam “nós falamos sobre nós para vocês” ou “nós falamos de nós para nós”. O documentário performático compartilha uma tendência reequilibradora e corretiva com a autoetnografia [...]. No entanto, ele não contrapõe o erro ao fato, a informação errônea à informação; ele adota um modo de representação distinto, que sugere que conhecimento e compreensão exigem uma forma inteiramente diferente de envolvimento. (NICHOLS, 2012, p. 173).

Apesar de sua expressividade estar amarrada a fatos, situações e grupos ou indivíduos específicos, seus conteúdos ampliam-se englobando formas de reações subjetivas sociais.

CAPÍTULO III

WEBDOCS: O Documentário e o Ciberespaço.

O ato de contar histórias é intrínseco ao ser humano e a vida em sociedade, Janet H. Murray (2003), considera a narrativa um de nossos artifícios cognitivos elementares na percepção do mundo.

Desde os primórdios, o homem comunica suas memórias, cultura e saberes, através de narrativas, porém, com o advento de inovadores aparatos tecnológicos, a maneira de se contar uma história vem sendo modificada e potencializada, se desdobrando em uma infinidade de possibilidades, onde podemos enquadrar o cinema como um grande contador de histórias da contemporaneidade.

O cinema, com pouco mais de cem anos, é um processo artístico relativamente jovem, porém, configurou-se como um campo rico e privilegiado de reformulação dos próprios conceitos gerais de arte.

Ao vermos um filme, participamos tão vivamente de seu espetáculo, que muitas vezes transgredimos as barreiras da realidade, vivenciando intensamente as mesmas emoções projetadas na tela.

Os novos dispositivos narrativos, derivados da comunicação entre as artes, ciência e tecnologia, representam a arte do presente, onde possibilidades de linguagem se expandem e padrões originais de interação com o trabalho artístico são criados. Direcionando a ótica documental, a uma renovação da percepção e relação com o meio, dando origem a formas mais contemporâneas de representação do mundo vivido.

> Se toda arte é feita com os meios do seu tempo, as artes midiáticas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidade e saberes do homem do início do terceiro milênio (MACHADO, 2010, pg. 10).

3.1 As novas mídias

A tecnologia tornou-se uma grande aliada dos artistas contemporâneos no desbravamento de novos campos do conhecimento. Fogliano (2008), afirma que a complexidade de nossas representações não se dá por sua materialidade, mas sim, sua processualidade, e destaca que a interatividade, a inteligência, e a emergência no sentido de surgimento, compõem a matéria-prima da arte nos tempos atuais. Fazendo uso das novas plataformas e recursos tecnológicos contemporâneos como uma forma de enriquecimento processual do cinema, novos campos de interação artísticas visuais se abrem a uma liberdade criativa extraordinária.

De acordo com Sogabe e Fogliano (2010), as mídias têm a função de armazenar e distribuir as informações produzidas pela sociedade, gerando novos conhecimentos e reflexões sobre a realidade, nesse sentido os autores reforçam que:

> Todas as mídias desde o início da história do homem têm contribuído para a transformação e a ampliação da realidade. Embora cada mídia possua as suas especificidades, todas trazem informações que afetam nossos pensamentos através de processos e materialidades diferentes. Ler um livro ou assistir um filme é um acontecimento que nos pode contaminar de uma maneira fazendo-nos ver a realidade de novas maneiras, acrescentando novos valores e informações. A tecnologia digital possibilita que esse processo aconteça num grau em que a realidade pode ser

> visualizada com acréscimo de mais uma camada de imagem resultando na Realidade aumentada. [...] Arte e Ciência são atividades culturais e cognitivas que lidam com a criação de modelos de realidade, nesse esforço utilizam-se das tecnologias existentes com objetivo de dar forma a construtos audiovisuais ficcionais e metafóricos que permitem expressar conceitos abstratos da realidade. (SOGABE; FOGLIANO, 2010, p. 338)

As duas últimas décadas mostraram que a relação entre as artes, a ciência e a tecnologia, tem provocado fascinantes experiências e transformações no âmbito da arte, que, empregando meios computacionais e de telecomunicações, propõem mudanças radicais nos processos criativos, na percepção, no ambiente em que vivemos e no campo da estética.

As novas mídias se consolidaram como um campo extremamente abrangente, compreendendo em seu território todas as formas de interface e plataformas que suscitam a interação dos usuários com o computador.

O conceito das novas mídias, para Lev Manovich, consiste em: “objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição” (apud LEÃO, 2005, p. 26). Para Vicente Gosciola (2003, p. 17), o conceito de novas mídias incide sobre as mais variadas vertentes englobadas pelas tecnologias digitais.

A partir da liberdade criativa proporcionada pelas novas mídias, o cinema documentário se ampliou, e com as ferramentas das tecnologias digitais seu processo criativo e suas possibilidades de experimentação se expandiram.

Não é a intenção deste trabalho defender que o tipo de cinema é determinado unicamente por uma tecnologia em particular. Philippe Dubois discorre sobra as quatro dentre as “últimas tecnologias” que surgiram, e inseriram uma extensão “maquínica” em seu dispositivo, sendo elas: a fotografia, o cinema, a televisão/vídeo e a imagem informática. Segundo Dubois, “em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagens foram sempre novidades – que, veremos, revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético” (DUBOIS, 2004, p. 33).

O contínuo desenvolvimento das plataformas digitais geram novos conceitos relacionados às mídias. O termo *mídia* é empregado “para identificar o suporte onde será replicado um conteúdo [...] o recurso pelo qual uma informação é transmitida [...] através do qual se desenvolve uma comunicação” (Gosciola, 2003, p. 27). A

partir do momento em que vários tipos de mídia se interagem gerando variadas aplicações, é denominado *multimídia.* A multimídia suporta textos, imagens e sons, porém oferece pouca interatividade, como vemos por exemplo na televisão.

Com o desenvolvimento tecnológico, a televisão se tornou digital, e a partir de 1995 foi oferecido esse serviço em alguns países da Europa e EUA, onde o espectador tem a possibilidade, ao assistir programas interativos, escolher entre algumas opções de câmera, com ângulos diferentes de visão.

Portanto, com maior interação do espectador, a televisão deixa seu aspecto de multimídia e passa a se enquadrar nos conceitos da *hipermídia.* O prefixo *hiper* designa ampliado ou estendido, sendo assim podemos entender hipermídia como "meios ampliados", que posteriormente encontram na web uma plataforma potencializadora de seus processos criativos e de divulgação.

> Os processos criativos que emergem a partir das passagens entre linguagens são exemplos de produções midiáticas frequentes no ciberespaço. As mídias digitais, por suas características abstratas, facilitam sobremaneira o processo de tradução entre meios. Remixagem, colagem, releituras, adaptações, são alguns dos termos que permitem o cotidiano dos processos comunicacionais e de produção midiática. (LEÃO, 2010, p. 308)

3.2 O computador no contexto das novas mídias

O computador desempenhou, e desempenha, um papel crucial neste atual contexto, se caracterizando como uma ferramenta tão importante quanto a câmera filmadora no cinema. Para Janet Murray (2003, p. 17), o computador como novo meio de comunicação, vem se posicionando como uma "invenção verdadeiramente revolucionária que a humanidade está prestes a colocar em uso como um fascinante contador de histórias".

O enriquecimento e ampliação que as novas ferramentas, como o computador e a rede, trouxeram às narrativas, geraram também, além de novas possibilidades a serem exploradas, inúmeros desafios. E, de acordo com Leão (2004, p. 165), por meio das novas mídias, com auxílio de computadores em rede, se observa inúmeras propostas estimulantes surgindo no ciberespaço, "se o considerarmos uma rede dinâmica composta por pessoas e grupos, ambientes cíbridos (que interagem

simultaneamente o real e o virtual) além dos sistemas de informações, softwares e máquinas". Xavier também nos chama atenção para como o campo da imagem em movimento foi radicalmente ampliado.

> [...] além dos deslocamentos conceituais em termos de teoria e de estética, há hoje o dado radical da nova configuração dos meios técnicos de produção de som e imagem. Naquele momento, o cinema assumia com mais força a sua condição de experiência-matriz na discussão estética, mesmo que já convivesse com televisão e vídeo. Hoje a rede heterogenia e gigantesca que vai se construindo no terreno de produção e articulação de imagens-sons torna mais complexo o cotejo entre o valor estético, o efeito político e as propriedades específicas de um dispositivo, entre outras coisas porque tanto a história desta produção quanto sua configuração atual têm mostrado que é preciso mudar nossa percepção do lugar do cinema entre os outros dispositivos. (XAVIER, 2005, p. 207).

Por esse, e outros fatores, que o cinema não consegue mais se manter indiferente aos avanços tecnológicos dos meios de produção audiovisual. Quando o cinema se apoiava no discurso relacionado ao aparato técnico para delimitar seu lugar específico no campo artístico visual, ficava fácil definir onde começava e terminava suas formas expressivas. Porém, hoje, com a quebra de barreiras e fronteiras entre os meios, o cinema se encontra em uma posição de reinvenção em relação aos outros "meios". A falta de especificidade e a ausência de regras na produção audiovisual, remonta o panorama do surgimento do cinema, que abordamos no capítulo anterior, onde tudo era válido no desbravamento de um novo campo expressivo.

> O cinema então foi praticamente reinventado cem anos depois no computador. Culturalmente, as duas tecnologias também funcionavam similarmente: como a mais recente "maravilha" tecnológica. Se, no início da década de 1890, o público frequentava salas de cinetoscópio, onde máquinas com orifício de visualização o presenteavam com a mais recente invenção – minúsculas fotografias em movimento, ordenadas em loops breves – exatamente cem anos depois, os usuários de computadores estavam igualmente fascinados com os minúsculos filmes em *QuickTime* que transformavam o computador em projeto, por mais imperfeitos que fossem. (MANOVICH apud. LEÃO, 2005, p. 39).

As inter-relações entre vários segmentos da arte, somadas as novas mídias de comunicação e seus recursos complexos, como a interatividade, deram base pra o desenvolvimento da hipermídia.

Ao longo dos anos, o computador tem se tornado cada vez mais versátil, além de conectarem entre si, se conectem com outros aparatos eletrônicos. Consequentemente, nessa evolução tecnológica, o computador passa a incorporar a função de outras mídias.

> Todas as principais formas de representação nesse ambiente multiforme: das pinturas no interior das cavernas de Lascaux às fotografias de Júpiter feitas em tempo real; dos pergaminhos do Mar Morto ao primeiro exemplar de Shakespeare, das maquetes dos templos gregos pelas quais se pode passear aos primeiros filmes de Edison. O reino digital assimila, o tempo todo, mais capacidades de representação, à medida que pesquisadores tentam construir dentro dele uma realidade virtual tão densa e tão rica quanto à própria realidade. (MURRAY, 2003, p. 17).

O computador ampliou a narrativa oferecendo mecanismos diversificados nos processos criativos e novas formas de contar histórias, ao possibilitarem, por meio de suas características espaciais e não lineares (oposto dos livros e filmes), a locomoção, mesmo que de maneira virtual, no ambiente digital, tornando assim, esses ambientes navegáveis. (MURRAY, 2003).

Isso evidencia o grande poder transformador dos ambientes digitais, em decorrência da capacidade do computador processar diferentes algorítmos, como evidencia Lev Manovich: “um computador digital moderno é uma máquina programável” (apud. LEÃO, 2005, p. 41), portanto, interativo por essência.

A popularização das tecnologias computacionais alterou de forma significativa as manifestações artísticas do final do século XX, apresentando hibridações entre as artes e as novas mídias, consolidando o ciberespaço como um ambiente favorável para experimentações artísticas.

Perante as mais diversificadas formas de expressão vinculadas à tecnologia, como a geração de imagens numéricas, o uso de interatividade e interação em instalações, podemos destacar os avanços tecnológicos no âmbito da computação e redes de telecomunicação, que deram origem a chamada arte telemática. Conforme Gilbertto Prado (2003), o artista inserido neste contexto, passa não só a usar estes

mecanismos em seu processo criativo, como a criar também com esses meios, explorando as relações entre as pessoas, promovendo a relação e troca de experiências e ideias.

É importante ressaltar que o campo audiovisual hoje, se caracteriza pela facilidade de produção de imagens, ocasionado pelo desenvolvimento das tecnologias digitais nas últimas três décadas, e pela propagação das imagens em variados suportes e meios, além disso, a popularização destas tecnologias, aliadas a custos mais baixos dos aparatos técnicos, vem gerando uma democratização das formas mais complexas da arte, dentre elas o cinema.

O pesquisador e artista Edgar Franco (2013), ressalta a possibilidade de se produzir filmes, músicas, animações, ou todas as outras formas de expressões relacionadas ao som e imagem, utilizando *softwares* de baixo custo, ou até mesmo gratuitos, além de difundir estes trabalhos na *web* a custo praticamente zero. Sobre esta perspectiva, o autor caracteriza o computador como:

> Uma máquina multifuncional, agregadora de processos expressivos – na qual é possível, desenhar, pintar, animar, manipular imagens em movimento e estáticas, modelar espaços, objetos, criaturas e universos virtuais, compor, gravar, tocar, etc. – ampliou seu poder cognitivo e expressivo a partir da simbiose com a rede internet. Não é somente possível criar, mas também difundir sua arte através dos quatro cantos do globo, todos os internautas conectados são emissores e receptores, portanto potenciais criadores. A rede forma egrégoras criadas a partir das afinidades. Pessoas de todo o planeta se reúnem ao redor de temas em comum. (FRANCO 2013, p. 107)

3.3 A internet e a *world wide web*

As possibilidades do cinema documentário se expandiram ainda mais com o surgimento da *world wide web*, além das possibilidades de se trabalhar as imagens no meio digital, o ambiente da rede internet originou uma complexa conectividade.

Segundo Kurose e Ross (2006), até a década de 1990 a internet era basicamente usada para interligar hospedeiros remotos, enviar e receber arquivos por pesquisadores e acadêmicos. Desta maneira só era conhecido em ambientes acadêmicos e de pesquisa.

As funções básicas da internet ainda são importantes, porém, foi a concepção da extensão *world wide web* que ampliou seu uso para o público geral. Esse desenvolvimento “alçou a internet de apenas mais uma entre muitas redes de dados [...] para essencialmente, a única rede de dados. (KUROSE, ROSS, 2006, p. 68).

A *world wide web* baseou sua forma de acesso no hipertexto, onde o usuário navega, de maneira não-linear, o conteúdo. Consequentemente, a web se tornou popular entre os usuários, se consolidando como elemento componente de seu cotidiano. Para compreendermos com mais clareza o conceito de hipertexto e seu funcionamento, Pierre Lévy (2004) destaca:

> Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou parte de gráficos, sequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 2004, p.33).

Ainda sobre os conceitos da *world wide web*, Leão (2004) levanta seis características, que mesmo existindo em outros meios comunicacionais, é somente na *world wide web* que se incorporam simultaneamente.

> A primeira característica se refere ao fato de a WWW permitir uma rede de telecomunicação do tipo vários a vários (many to many). [...] Em segundo, temos a multimídia, que tem como análogo o CD-ROOM. Em terceiro vemos o conceito de banco de dados. [...] Em quarto, podemos falar em automação, ou programabilidade. [...] Como quinta característica, podemos falar na mudança de paradigma temporal e no conceito de ao vivo. Tais qualidades estão presentes em mídias como radio e TV e se traduzem na WWW em forma de leilões eletrônicos, entrevistas, conversas em chats entre outros. Finalmente, para pensarmos na WWW como mídia, temos que verificar também os aspectos de localização independente e/ou equipamento independente. Entre os equipamentos portáteis que nos oferecem essas qualidades temos celulares, palms, laptops e tec. (LEÃO, 2004, p. 80).

Diferente das mídias habituais, a web se fundamenta em um sistema de comunicação extremamente complexo, se expressando através de mídias diversificadas, como imagem, animação, texto, som, entre outros. “[...] os elementos produzidos por essa rede não deveriam seguir o modelo do impresso, mas sim agregar elementos interativos.” (BRAGA apud. LEÃO, 2005, p. 126).

Grande parte das primeiras experiências artísticas na web, incentivavam a navegação do interator entre os hiperlinks apresentados, de forma não-objetiva e não-linear, instigando uma conduta exploratória. Em todos esses processos percebemos que as obras não são concluídas, dependendo da interação do usuário e de sua escolha de percurso. Os momentos de fruição não se repetem, as experiências são únicas e individuais, reflexos do interator, que dita o ritmo e o tempo de interação com a obra.

Portanto, o significado é construído pelo navegador, mesmo que tenha sido previamente estabelecido pelo autor, designer ou programador. Sendo assim, os caminhos são múltiplos, porém o usuário os percorre sem a possibilidade de modificá-lo.

> Estamos agora engajados em milhares dessas descobertas, em todos os subgêneros da narrativa eletrônica, que resultaram no desenvolvimento de prazeres narrativos intrínsecos ao próprio ciberespaço. Consequentemente, se quisermos ver além do horizonte dos álbuns de recortes multimídias, é importante identificar primeiro as propriedades essenciais do meio digital, isto é, as qualidades comparáveis à variabilidade das lentes, à mobilidade da câmera e às possibilidades de edição do filme, determinantes do poder e da forma distintivos de uma narrativa eletrônica madura. (MURRAY, 2003, p. 75).

3.4 Ciberespaço/Cibercultura

A tecnologia digital aliada a computação gráfica, inicia, de acordo com Sogabe e Fogliano (2010), um ambiente visual construído a partir da virtualização de objetos do mundo “real” para um espaço denominado ciberespaço. A primeira etapa deste processo se dá pela transferência desses objetos para o ciberespaço, que ganham ou mantém características iguais as existentes no mundo “real”, estruturando o que chamamos de realidade virtual.

Em sua pesquisa sobre o processo de construção da realidade, Sogabe e Fogliano (2010), refletem como as mídias se relacionam nesse contexto, buscando compreender como nossa capacidade de observar o mundo pode ser alterada por tecnologias como Realidade Virtual ou Realidade aumentada. Para isso, os pesquisadores recorrem às Ciências da mente, a fim de encontrar caminhos que possam nos direcionar ao entendimento de como produções artísticas podem ampliar os horizontes cognitivos e a sensibilidade do ser humano na sua relação com o meio em que vive, alinhando-se neste sentido à pesquisa de Grau (2005), que ao tratar do processo de construção da realidade, reflete que:

> Recentes descobertas da neurobiologia propõem que aquilo que chamamos de realidade é de fato apenas uma afirmação sobre o que podemos realmente observar. Qualquer observação depende dos nossos limites mentais e físicos individuais e de nossas observações teóricas e científicas. Somente dentro dessa estrutura somos capazes de fazer observações que nosso sistema cognitivo, dependendo desses limites, permite-nos observar. Este estudo pretende elucidar de que forma e até que ponto existiram na história da arte tentativas de criar a "realidade", e a realidade virtual, com os meios imagéticos. (GRAU, 2005, p. 36)

Para Sogabe e Fogliano, as imagens do "real" não se baseiam somente pela visualização física aparente gerada pela luz incidente na matéria, "mas por processos internos a formação desses objetos e de seus comportamentos." (SOGABE; FOGLIANO, 2010, p. 343).

Segundo os autores, a visão do mundo altera-se do ponto de vista luminoso para o ponto de vista cognitivo. A interatividade dos indivíduos, no mundo real com o mundo virtual, é possível por meio de diversas interfaces que se tornam cada vez mais invisíveis ou naturais aos nossos gestos, e somadas a diversos dispositivos, como capacetes, luvas, e outros tipos de sensores e câmeras conectadas a programas computacionais, nos permitem adentrar e atuar neste espaço (SOGABE; FOGLIANO, 2010).

> A ponte entre o mundo real e as imagens técnicas que representam esse mundo vai sendo construída gradualmente, e possibilitando graus diferentes de experimentação e reflexão sobre esse mundo real. A realidade aumentada duplica as vias nessa ponte, permitindo um fluxo inverso, de

> elementos virtuais caminhando para as imagens em tempo real do mundo físico. Este fato permite experimentarmos uma relação entre o real e o imaginário de uma nova forma, materializando o nosso imaginário e inserindo-o no mundo real, inverso ao processo mencionado acima, quando o mundo real foi codificado para habitar o ciberespaço. (SOGABE; FOGLIANO, 2010, p. 343-344)

Atualmente, compramos diversos produtos acessando apenas suas imagens técnicas, efetuamos o pagamento sem dinheiro e sem sair de casa, porém, recebemos a mercadoria real em poucos dias ou horas, acompanhando também a diminuição de nosso saldo bancário por meio do *bankline*. Na medicina, o diagnóstico por imagem nos mostra a anatomia e o funcionamento do corpo, atualmente vários procedimentos são realizados por meio de imagens do corpo, cirurgias à distância acontecem com cirurgiões atuando sobre uma imagem e não sobre o indivíduo, melhorando a precisão das cirurgias e a visualização da estrutura interna do corpo. Assistimos a uma partida de futebol com uma segunda camada sobrepondo as imagens captadas pelas câmeras, acrescentando informações ao telespectador que não conseguiríamos identificar apenas com a nossa percepção. A respeito desses fatores, os autores Sogabe e Fogliano (2010) ressaltam que:

> Através dessas camadas imagéticas representamos e projetamos novas realidades e elas mesmas são produtos de cada época, ou seja, de cada nova realidade. Nesse percurso percebemos que um processo de virtualização do mundo real acontece concomitantemente a um processo de materialização visual do mundo imaginário. (SOGABE; FOGLIANO, 2010, p. 344)

Através de análises da arte tecnológica, pesquisada por Cleomar Rocha (2010), foi elaborada uma taxionomia voltada para a concepção de ciberespaço ou espaço da informação. A taxionomia não é aplicada somente ao campo das artes, mas reflete a concepção em todos os ambientes ocupacionais humanos. Esta taxionomia observa que o usuário concebe o ciberespaço de diversas maneiras, reunidas por Rocha (2010, p. 102) em três modelos, sendo eles:

Paralelismo - Onde o ciberespaço é concebido como um universo paralelo, e a interface sendo o portal de acesso a ele. A concepção de ir ao ciberespaço, como se

houvesse algum deslocamento, caracteriza esta categoria, que se estrutura na metáfora do espaço cibernético, mas que, segundo o autor:

> Em determinados momentos perde a noção metafórica e assume como princípio as regras objetivamente impróprias, como o deslocamento físico concebido a partir do termo navegar, no sentido de deslocar-se até um determinado ponto geográfico. Apesar de sabermos que os códigos chegam aos computadores e a informação se atualiza nas interfaces, a metáfora sustenta que o usuário é que vai, navega, a outros destinos, em uma incursão pelo fascinante mar de informações. Se esta metáfora de mar surge pela quantidade de informações, ela cresce e ganha status de universo, espaço, ciberespaço, no qual se pode imergir, navegar, libertar-se das amarras do mundo natural, compondo um universo paralelo, de regras próprias e de cultura própria. (ROCHA, 2010, P. 102)

Nesta categoria, o corpo humano, biológico, perde sua função no ciberespaço, onde só a mente adentra seu espaço, adquirindo, quando necessário, uma nova forma física, o Avatar. Nessa perspectiva, o avatar (corpo cibernético) se sobrepõe ao corpo biológico, mesmo que os acionamentos dependam dele, permanecendo em estado de "prontidão perceptiva, módulo de *stand by.*" (ROCHA, 2010, p. 102).

> Se o cinema divulga esta categoria em filmes como Matrix e Avatar, é na cultura geral que a categoria se afirma, com farto material bibliográfico e mesmo uma classe de termos, dentre substantivos, verbos e adjetivos, que tomam forma e se alastram, construindo a falsa ideia de uma segunda vida ou vida paralela, como sugere o site *Second Life* (ROCHA, 2010, p. 102).

Atravessamento - Esta segunda categoria trata o ciberespaço como espaço a ser atravessado. Derivada da tecnologia tele (prefixo que designa remoto, à distância), organiza as ações do usuário não mais pelo interesse no ciberespaço, mas por uma geolocalização, permitida a partir das tecnologias telemáticas, onde o usuário a distância aciona elementos, remotamente interagindo com outros elementos ou outras pessoas em outros pontos geográficos. Sobre as diferenças dessa categoria em relação ao ciberespaço, ressalta o autor:

> O ciberespaço, agora, não é um mundo paralelo, mas uma tecnologia que permite ao usuário interagir remotamente com outros elementos. A telepresença, a telerrobótica e as interfaces cérebro-computador (*Brain Computer Interface* – BCI) são os exemplos mais característicos desta categoria, em que o ciberespaço não é o destino, mas o buraco de minhoca que permite ao usuário vencer distâncias, em acionamentos remotos em tempo real, ou simultaneamente, para usar um termo menos caro ao encantamento tecnológico (ROCHA, 2010, p. 102).

Portanto, não havendo mais a prerrogativa de um espaço específico, o termo ciberespaço se torna pouco usual, tornando-se apenas um meio, um canal de conversão de ações em códigos. Nesta categoria, segundo Rocha (2010), o termo mais usual é telemática, constatando que:

> O corpo próprio, nesta categoria, não está em *stand by*, mais ainda tem ações pontuais. Gestos, sensores e outros dispositivos estão postos diretamente nos corpos, como sensores cerebrais (intra ou extracranianas), microfones próximos a boca, datagloves, enfim, as interfaces físicas estão postas junto ao corpo, no que se tem acionamentos físicos e perceptivos, em sua maior parcela (ROCHA, 2010, p. 103).

Atomização - onde Rocha (2010), caracteriza o ciberespaço como ambiente engendrado no mundo natural. Nesta categoria o usuário não atravessa o ciberespaço, e muito menos o adentra, o ciberespaço se dissipa no mundo natural. O corpo humano que se encontrava em um papel secundário na primeira categoria, agora é peça fundamental, como elemento diretamente responsável pelos acionamentos. Nesta perspectiva, as interfaces cognitivas são as grandes responsáveis pela atomização do mundo natural, como o ciberespaço, como bem observa o autor:

> Aqui o ciberespaço se perde enquanto elemento distinto, porque se dissipa no mundo natural, como ocorre com o *bluetooth*, com visão computacional, geolocalização, detector gravitacional e outros dispositivos presentes nas interfaces cognitivas. Nos casos de dispositivos de irradiação, como o próprio *bluetooth*, não há uma bolha de ação, com limites definidos, mas sua dissipação tem metáfora melhor em uma fonte

> de luz, que tem melhor intensidade a curta distância , e se esvai a longa distância, em limites pouco definidos visualmente (ROCHA, 2010, p. 103).

De forma simplificada, o ciberespaço perde sua localização como espaço além da tela ou espaço virtual, pois ocupa agora o mesmo espaço que o corpo do usuário. A partir de Palacios (2009), conclui-se que a porta de acesso ao ciberespaço é o ar, ou seja, não se vê, está em todo lugar, mesmo com variações de intensidade, não é mais um local para onde se direciona o olhar, é onde se está.

3.5 Interatividade

Quando o tema é webdocumentário, o conceito de interatividade tem se mostrado essencial na elaboração de pesquisas acadêmicas que tratam do assunto, não sendo necessário somente para definição do que é webdocumentário, mas também, para a estruturação de tipologias embasadas nos “modos de interação”.

Para abordarmos as questões que cercam o conceito de interatividade, ou até o conceito de colaboração nos processos artísticos contemporâneos atrelados à tecnologia, devemos fundamentalmente tratar das relações existentes entre o artista, a obra de arte e o público. Pois, assim exploraremos com maior embasamento e propriedade, como e quando a interação público/obra acontece nos processos artísticos tecnológicos.

Edmond Couchot (1997) destaca que a partir da revolução tecnológica, os artistas em contra partida à indústria, o monopólio e a massificação das imagens, sentem-se impelidos a inovar constantemente. Esta busca leva a arte a ser “perpetuamente moderna”, mesmo que essa postura represente apenas “a metade da arte”, sendo a outra metade “o eterno e imutável” (COUCHOT, 1997, p. 136).

O Couchot (1997) ressalta que, a partir de então, se dá início uma separação cada vez mais nítida entre arte, vanguardas e o público, intercedida por instituições que adotam uma função política-cultural de “preencher, ao mesmo tempo que o conserva, este retardo, de revelar o que deve ser revelado, de confinar a arte à sua vocação evangélica.” (COUCHOT, 1997, p.136).

Porém, esta realidade passa a ser revertida por meio de uma corrente modernista que busca a aproximação entre o público e a arte. Podemos observar

nos *happenings*, na *land art* ou em instalações artificiais, o anseio em envolver o público nos processos artísticos. A partir do desenvolvimento desta postura e ações, observa-se o início de processos artísticos que necessitam, ou até dependam, da participação do espectador para que se definam.

Esta aproximação culminará nas atuais produções envolvendo artes, ciência e tecnologia, suscitando possibilidades de interação e questionamentos acerca da coautoria entre o artista e o público.

Se as atuais manifestações artísticas negam o tradicionalismo ou apenas buscam a continuidade do curso histórico, elas de fato, exploram as infinidades pictóricas, ultrapassando as barreiras do realismo precedente, provocando fragmentações e abstrações. Como observa Couchot, “a pintura não é mais exatamente uma imagem na medida em que não é mais uma representação mimética.” (COUCHOT, 2003, p.64). O que vemos em um quadro é uma realidade plástica independente, que passa a demandar do observador não mais a partilhar dos pontos de vista representados pelo artista/pintor, mas sim, buscar compreender uma ordem através do reorganizar de planos de um objeto apresentado.

Esta realidade plástica independente, não trabalha mais como plano de projeção, mas sim, plano de apresentação, perdendo assim, nesta intervenção, a probabilidade de dividir o ponto de vista do olhar do pintor como central e único permitido pela perspectiva. O observador deve ainda, ele mesmo, segundo Couchot (2003), trabalhar, no sentido de restituir a unidade dos planos fragmentados, descobrir os movimentos da mão e do olhar do pintor, processos sucessivos e o contexto temporal que inteiram o quadro.

Com a Arte Moderna o grau de abertura com o público aumenta, e através deste conceito de obra aberta o observador tem maior acessibilidade à interpretação e participação específica, tornando o relacionamento entre obra e público mais fluido. Sobre esta nova postura, Sogabe (2007) ressalta que, com maior aproximação, o observador se sente mais livre e propenso a falar o que pensa sobre a obra.

A autora Priscila Arantes (2005) destaca que, a partir da metade do século XX, as experimentações artísticas questionam de maneira mais direta a postura contemplativa do observador, buscando ações artísticas participativas, através de obras que convidam o público à utilização de outros sentidos além do olhar.

Percebe-se então, que a maneira mais simples de alterar a situação do público

de observador para participador é colocando-o no centro da obra de arte. Como enfatiza Couchot, “com os ambientes - naturais (...) ou artificiais -, é o corpo inteiro do observador e não mais somente seu olhar que se inscreve na obra, enquanto esta ganha em extensão.” (COUCHOT,1997, p. 36).

A obra se expande com a instalação, tornando-se o ambiente todo, onde o observador se integra cada vez mais a ela, que segundo Sogabe, “vai adquirindo uma capacidade cada vez maior de adaptação às atitudes do observador e vice-versa, dentro de um sistema.” (SOGABE, 2007, p.1586).

Em um dado momento a relação entre as artes, as telecomunicações e a tecnologia, se dá de tal maneira que o participante inaugura o caráter de interator, a partir deste rearranjo, Suzete Venturelli assinala que “uma das características fundamentais da arte computacional é a interação que ela pode provocar entre a obra e o espectador.” (VENTURELLI, 2004, p.74).

O importante é que o corpo do espectador passa a ter uma capacidade até então não exercida no processo artístico. De acordo com Domingues (2001), no panorama em que as ações do corpo do espectador conectam-se às possibilidades apresentadas por sistemas elaborados que, por sua vez, alteram a criação do artista e a participação do público, a autora afirma que “o artista não mais oferece uma obra/objeto, mas um processo a ser vivido com o corpo através de um sistema interativo.” (DOMINGUES, 2001). Completando o pensamento segundo Giannetti, “a ação do observador é, assim, parte essencial e complementar do sistema interativo.” (GIANNETTI, 2006, p. 125).

Domingues (2001) aborda ainda que a perspectiva da participação do corpo do espectador, exigida pela arte interativa, é apontada como responsável por transformações na cultura da representação, demarcadas pelas bordas dos quadros renascentistas como representação da realidade, ou até mesmo em instalações onde o corpo é “cercado”, em espaços a serem habitados.

Segundo Venturelli (2004), no desenvolvimento de uma obra artística interativa é imprescindível que se crie um sistema, defendido pela autora como o conjunto de regras que instituem os tipos de interatividade e criação artística que estarão presentes nela (VENTURELLI, 2004, p. 77). Lembrando que essas regras definirão as variações existentes no sistema e, como consequência, a obra em si.

A partir da comunicação humano-máquina nos padrões de sistemas interativos, Giannetti (2006) destaca três tipos de interatividade: primeiro, por meio de um

sistema mediador - onde reações se dão de forma simples e pontuais; Segundo, por meio de um **sistema reativo** - quando a interatividade é feita por seleção, onde o usuário tem acesso multidirecional ao conteúdo disposto em possibilidades limitadas por definições do sistema e programação; e terceiro, a partir de um **sistema interativo de fato** - com interatividade de conteúdo, possibilitando a intervenção do interator, manipulando e gerando novos conteúdos (GIANNETTI, 2006, p. 125). Bem como proposto por Roy Ascott (apud FRANCO, 2008, p.168), onde aborda a interatividade a partir de dois tipos básicos, nomeados como “trivial” e “não-trivial”, onde na interatividade trivial o usuário faz suas escolhas dentre as opções disponibilizadas em um banco de dados pré-programado, enquanto na interatividade não-trivial o usuário participa efetivamente, transformando e ampliando o conteúdo que circula em rede.

Ainda que haja um consenso sobre o webdocumentário ser algo novo, ao ser encarado como um documentário interativo, ele é apresentado, muitas vezes, como um produto limitado dentro das possibilidades de interação disponibilizadas pela web. No entanto, Aston e Gaudenzi (2012), ressaltam um ponto de virada no aproveitamento da interatividade como recurso usado por produtores de documentários interativos no envolvimento do espectador, quando em 2005 a banda larga se espalhou pelos países ocidentais, abrangendo uma “massa crítica”.

3.6 A narrativa na *Web*

Por mais que apresentem características diferentes em relação ao documentário tradicional, os webdocumentários ainda geram algumas expectativas no público, que ao associar um produto audiovisual a um determinado gênero, o espectador já tem uma ideia pré-determinada do que poderá encontrar em seu conteúdo.

Portanto, o webdocumentário, mesmo oferecendo novas possibilidades narrativas e certo grau de interatividade, ou mesmo rompendo com a linearidade tradicional relacionada à experiência televisiva e cinematográfica, leva o público a presumir que se está diante de uma obra que estabelece asserções sobre o mundo histórico, tão “real” quanto ao que ele faz parte, sendo assim, desenvolve sua

relação com o produto e com o conteúdo a partir deste conhecimento. Como observa Nichols (2012):

> Os filmes de ficção geralmente dão a impressão de que olhamos para dentro de um mundo privado e incomum, de um ponto de vista externo de nossa posição vantajosa no mundo histórico, ao passo que os documentários geralmente dão a impressão de que, de nosso cantinho do mundo, olhamos para fora, para alguma parte do mesmo mundo. (NICHOLS, 2012, p. 117)

A partir da afirmação de Nichols (2012), ao receber uma narrativa como documentária, no cinema, na televisão, ou mesmo na internet, o espectador estabelece sua relação com a obra de acordo com essa noção, que também guiará suas observações e reflexões sobre o conteúdo apresentado.

Com o contínuo desenvolvimento tecnológico, novos produtos são oferecidos e mais exigentes ficam os consumidores. Os produtos midiáticos são desenvolvidos com alto grau de refinamento tecnológico e inovação, levando em consideração o contexto social relacionado com o entretenimento e a informação.

Os webdocumentários, por estarem atrelados, intencionalmente ou não, a um gênero com mais de cem anos, atendem certas “regras” reforçadas por esses anos de tradição documentária, como foi abordado anteriormente. Porém, Nichols (2012) ressalta outras questões importantes buscadas pelo público em sua relação com a narrativa documental, como a transformação de fatos em provas, e às vezes, uma resposta poética para o mundo, como observa o autor:

> Os documentários reúnem provas e, em seguida, utilizam-nas para construir suas próprias perspectivas ou argumentos sobre o mundo, sua própria resposta poética ou retórica para o mundo. Esperamos que aconteça uma transformação da prova em algo mais do que fatos comuns. Ficamos decepcionados se isso não acontece. (NICHOLS, 2012, p. 68)

Outros autores encontram na teoria do documentário desenvolvida por Nichols (2012), meios para comparar as estruturas dos webdocumentários, criando categorias. Ao categorizar os seis modos de representação do documentário, como discutido no capítulo dois, Nichols (2012) faz algumas considerações necessárias

para que não tenha sua tipologia tomada de forma rasa, e principalmente, que a categorização de um documentário como pertencente a um tipo ou outro se deve a predominância de algumas características, portanto, ao categorizar um documentário como reflexivo, não se descarta a possível presença de elementos poéticos ou observativos, por exemplo.

Da mesma maneira, ao desenvolver categorias para o webdocumentário, a autora Nash (2012), faz algumas ressalvas, no intuito de que as características descritas em um modo não sejam tomadas como traços gerais. Dito isso, três modos de webdocumentários foram discutidos pela autora, sendo eles: **o narrativo**; **o categórico**; **o colaborativo**.

No primeiro modo a autora aborda webdocumentários que buscam trabalhar a narrativa apoiados nas tradições documentais, com forte argumento sobre o mundo histórico, em um ambiente que tem, como singularidade, abrigar materiais que desafiam a linearidade ao se contar histórias. Segundo Nash (2012, p. 203), “o webdoc narrativo é estruturado a facilitar a narrativização. Em outras palavras é estruturado a privilegiar um modo de engajamento que é similar ao de narrativas documentais tradicionalmente lineares.”.

Neste caso a autora explica que o webdocumentário adota uma posição narrativa central, a partir do olhar de alguém que nos guia pelo conteúdo, ou do próprio ponto de vista do cineasta.

Um exemplo que se encaixa nesta categoria é o webdocumentário - *Prison Valley* (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque, produzido pelo canal de Tv francês Arte, onde a narração (voz Off) do realizador do documentário que nos guia pela viagem, nos leva ao “encontro” dos vários habitantes da cidade de Cañon City (Colorado, EUA). O webdocumentário aborda a peculiaridade da cidade ao se organizar em torno do sistema prisional que ela abriga.

Este webdocumentário se divide em capítulos, com a possibilidade de interação ao final de cada um deles, por meio de uma conexão via rede social ou registro do usuário (obrigatório). No início do documentário em voz off, no intuito de prender nossa atenção, os autores nos contam o que caracteriza a cidade de Cañon City como peculiar, a abertura é finalizada com a chega ao hotel da cidade, e com ajuda da recepcionista (voz off) somos convidados a nos registrar no hotel (narrativamente), assumindo a partir de então a posição de usuário conectado e com o controle de navegar pelo webdocumentário.

Este webdocumentário, além de dar opções de caminhos a serem percorridos, explora também os recursos da interatividade combinada às redes sociais e aos dispositivos móveis (tablets e celulares). A interface desenvolvida permite ao usuário, por meio de uma conta de facebook ou twitter, conectar-se ao projeto e registrar os percursos transcorridos na narrativa, permitindo que o usuário volte a momentos diferentes do ambiente virtual, e seguir assim novos caminhos.

Além de se tornar o próprio divulgador do webdocumentário nas redes sociais, os usuários também tem a possibilidade de acessar fóruns de discussão, visualizar dados sobre a narrativa em outras mídias, como vídeos, fotos, áudios, textos e participar de chats (bate-papo) com outros visitantes, que se encontram conectados ao webdocumentário. As Figuras 18 e 19 apresentam imagens do webdoc *Prison Valley* (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque.

Figura 18. Imagem (página inicial) do webdoc “Prison Valley” (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque. Fonte: www.webdocumentario.com.br

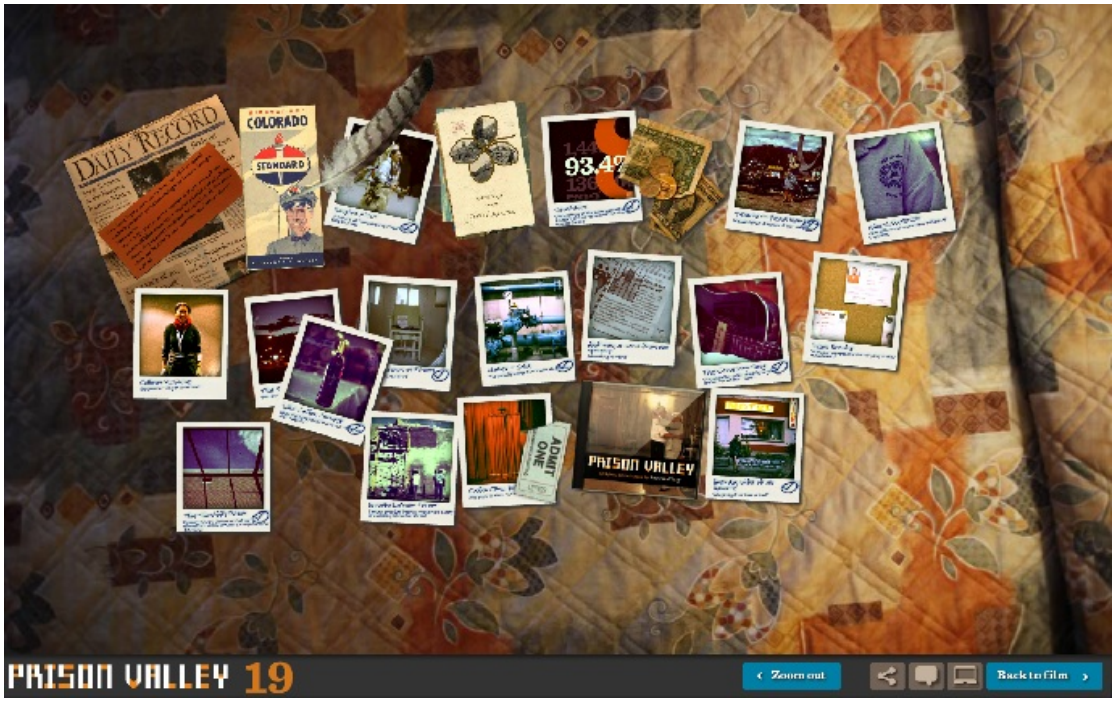

Figura 19. Imagem (página secundária) do webdoc Prison Valley (2011), de David Dufresne e Philippe Braultque. Fonte: www.webdocumentario.com.br

No modo categórico, a autora (Nash,2012), observa possuir uma forma alternativa de organização textual, ao estruturar os seguimentos partes do webdocumentário em torno de um tópico comum. Segundo Nash (2012, p. 205), “os webdocs categóricos predominantemente (embora não exclusivamente) consistem numa coleção de micro narrativas, vídeos curtos que em si exibem uma estrutura narrativa. De modo geral, entretanto, não há relação narrativa entre as sequências.”.

Como exemplo desta categoria, temos o webdocumentário - *Gaza Sderot, life in spite of everything*, que consiste em vídeos de palestinos e israelenses compondo um mosaico organizado numa interface que privilegia a divisão geográfica entre os dois países, expondo territorialmente os diferentes pontos de vista sobre a questão (Figura 20). São relatos diários de curta duração (cerca de dois minutos cada), captados em um período de dois meses de gravação. Seus links podem ser acionados por localização geográfica, temas ou personagens.

Figura 20. Imagem (página inicial) do webdoc *"Gaza Sderot: Life inspite of everything"*.

Outro exemplo desta categoria é o webdocumentário em 360 graus, "*Highrise - Out Of My Window*" (2010), dirigido e produzido pela documentarista canadense, Katerina Cizeck, em parceria com a NFB (*National film board of Canada*). Tem como tema central, o crescimento e desenvolvimento urbano, a partir do olhar de moradores ao redor do mundo, mais precisamente, o que eles enxergam através das janelas de suas casas.

O webdocumentário de Cizeck estrutura-se por meio de um grande edifício virtual, onde cada janela nos leva para dentro da casa e da vida de seus moradores, em cidades diferentes (Figura 21). Uma vez dentro, o espectador navega pela vida do personagem e conhece sua história, através dos links disponibilizados no ambiente da casa. Os vídeos são narrados sempre em primeira pessoa e com uso de imagens, sons, palavras em destaque, que, juntos, compõem a narrativa e dão o sentido do documentário.

Figura 21. Imagem (página inicial) do webdoc “Out Of My Window” (2010), de Katerina Cizeck. Fonte: www.webdocumentario.com.br

No terceiro e último modo, colaborativo, Nash (2012) ressalta que o foco deste modo é fazer do espectador um colaborador ativo do conteúdo do webdocumentário. Esse modo é assim chamado, pois depende do conjunto de pessoas que o acessaram e assistiram para estruturar o projeto.

Podemos ver estas características no exemplo do webdocumentário, “*18 Days in Egypt*”, de Jigar Mehta e Yasmin Elayat, onde a convocação à participação é clara e direta. Os realizadores convidam os espectadores a participarem, colaborando com conteúdo do webdocumentário, por meio de gravações feitas pelo próprio usuário/espectador. A premissa do projeto é o que você testemunhou e gravou, complementando a história e conteúdo do projeto. As Figuras 22 e 23 apresentam imagens das páginas inicial e secundária, respectivamente, do webdoc “*18 Days in Egypt*”.

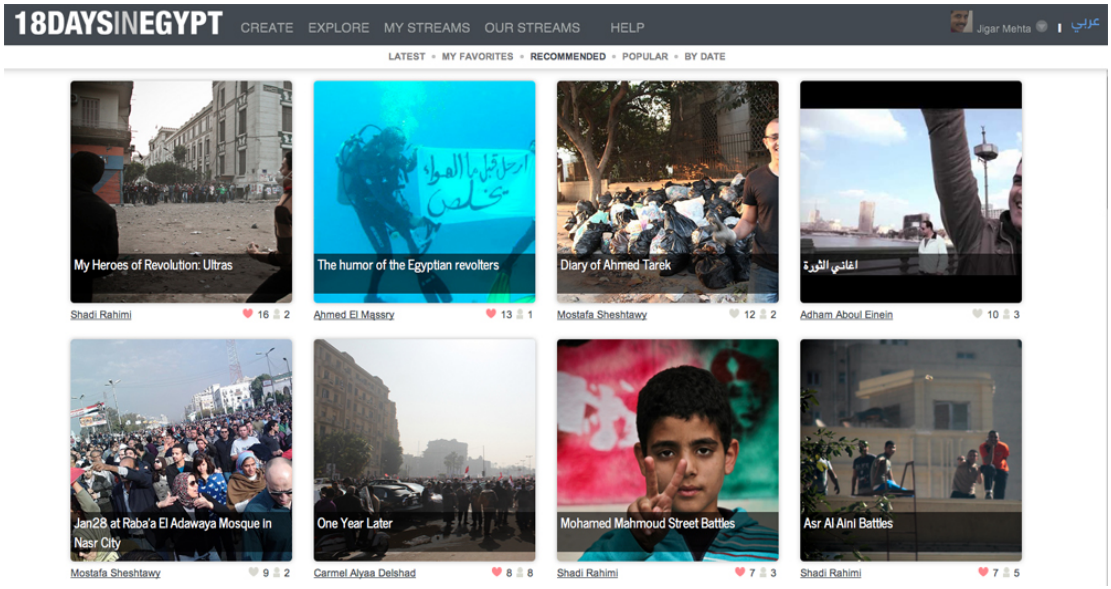

Figura 22. Imagem (página inicial) do webdoc "*18 Days in Egypt*", Jigar Mehta e Yasmin Elayat. Fonte: www.webdocumentario.com.br

Figura 23. Imagem (página secundária) do webdoc "*18 Days in Egypt*", de Jigar Mehta e Yasmin Elayat. Fonte: www.webdocumentario.com.br

Muitas podem ser as técnicas de abordagem para uma estimulante interação entre usuário e webdocumentário. No entanto, observamos que a divisão do discurso narrativo em blocos temáticos tem se tornado uma tendência nos webdocumentários, podendo acontecer tanto para estruturar a rede de conexão dentre as diversas mídias usadas, como dentro do próprio conteúdo audiovisual, narrativas apresentadas desta maneira remetem aos conceitos de convergência.

> Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando (JENKINS 2012, p. 29).

Para Palácios (1999, p. 5), a noção de “não-linearidade”, da maneira como vem sendo utilizada, está aberta a questionamentos. A partir da leitura de hipertextos é possível afirmar que cada leitor, ao escolher o percurso de sua leitura, estrutura dessa forma certa “linearidade” específica, mesmo que provisória e possivelmente única. No decorrer da navegação, por meio de leituras repetidas do mesmo texto, caminha-se por “linearidades” diferentes entre si, possibilitadas pelo acesso de links e opções de leitura, nos momentos em que a história se divide, e múltiplas possibilidades de continuidade são apresentadas.

Desta maneira, a narrativa pode apresentar, de acordo com sua estrutura tecnológica interativa, diferentes percursos possíveis e infinitos caminhos para se construir a narrativa do webdocumentário. Assim, a trajetória escolhida pelo interator para à compreensão linear da narrativa no webdocumentário, pode ser alcançada percorrendo diversos caminhos possíveis, de acordo com o projeto da interface, construindo uma linearidade provisória ou definitiva de sua história.

Se tratando de uma estrutura narrativa não-linear, segundo Landow (apud. PRIMO, 1997), talvez seja mais correto falar de “multi-sequencialidade” ao invés de não-linearidade, quando se discuti a estrutura interna do hipertexto, pois “as sequências ainda estão lá. Elas encontram-se, isso sim, multiplicadas” (LANDOW apud. PRIMO, 1997, p. 82).

É importante ressaltar que, a partir do momento que o webdocumentário interativo possibilita que sua história seja contada e experimentada de diferentes formas e caminhos, devemos compreender que essas possibilidades fazem parte de uma construção narrativa inserida em um suporte de ligações multilineares, sendo a narrativa principal composta de vários caminhos com histórias lineares, paralelas ao seu enredo principal.

Partindo da mesma questão, Janet Murray (2003), faz uso do termo “multiforme” ao discutir narrativas com múltiplos caminhos que levam à compreensão de uma versão única. A autora observa que narrativas lineares que apresentam, ou não, complexidade em sua estrutura, têm seu enredo direcionado a uma versão definitiva e única, e ressalta que as narrativas multiformes que apresentam diferentes leituras de um mesmo acontecimento, predominantemente, caminham para uma versão única e “verdadeira”; “uma história linear deve terminar em algum lugar: a última imagem de um filme nunca é a de uma tela dividida.” (MURRAY, 2003,p. 135).

Portanto, a narrativa documental inserida na internet vale-se dos recursos do hipertexto, possibilitando experimentar a construção “multiforme da narrativa”, pois, como usado por Murray (2003), o termo descreve uma narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões. Neste tipo de narrativa, o tempo não é uma linha uniforme, muito menos absoluta, mas sim uma teia infinita que aglomera todas as possibilidades, composta de mundos e bifurcações com múltiplas alternativas temporais e de realidades intercambiáveis.

A compreensão de interatividade aplicada em ambientes digitais, segundo Murray (2003, p. 78), deve ser entendida como a construção de uma estrutura de interação baseadas em procedimentos, ou seja, a capacidade do computador executar uma série de regras. Murray (2003) explica que, embora se fale em uma “hiperestrada da informação” e de “quadros de avisos” no ciberespaço, de fato o que acontece na realidade é que o computador não é, em sua essência, um condutor, como também não é um caminho, mas um motor; sua construção não foi planejada para a transmissão de informações estéticas, mas com intuito de incorporar nele comportamentos complexos e aleatórios. Neste sentido, a função de um cientista da computação, complementa a autora, consiste em pensar em termos de algoritmos, portanto, encontrar regras exatas ou gerais de comportamentos que descrevem qualquer processo, dos mais simples cálculos a complexas simulações.

Complementando o entendimento sobre interatividade e narrativa, Murray ressalta ainda que a narrativa interativa em ambientes digitais tem relação direta com a participação, sendo assim, os ambientes procedimentais são atraentes por explorarem comportamentos gerados a partir de regras, e também pela possibilidade

de induzir comportamentos, pois reagem às informações inseridas neles pelos usuários.

> Assim como a propriedade de representação primária da câmera e do projetor de cinema é a reconstituição fotográfica da ação no tempo, a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais. É isso que, na maioria das vezes, se pretende afirmar quando dizemos que os computadores são interativos. Significa que eles criam um ambiente que é tanto procedimental quanto participativo (MURRAY, 2003, p. 80).

A partir dessa compreensão, Murray (2003) enfatiza que a tradição pós-moderna do hipertexto exalta o texto indeterminado como uma afirmação de liberdade e leitura construtiva própria de cada leitor. Segundo a autora, o conceito de rizoma, como labirinto "insolúvel" nas narrativas desenvolvidas em ambientes digitais, é bastante promissor como estrutura expressiva.

A "navegação" dentro dos caminhos de uma estrutura de rizoma gera uma constante abertura de novidades, e certa sensação de impotência para se orientar ou encontrar a saída. Porém, é, de certa forma, reconfortante a cada descoberta, e a amplitude dos limites presentes na experiência do rizoma se torna crucial para essa perspectiva. Murray (2003, p. 133) afirma que nesse sentido "ela é um jogo tanto quanto o labirinto de aventuras".

Seguindo o pensamento de Arantes (2008, p. 30), o que define o comportamento de um projeto vinculado na web "não é mais a duração contida nos limites de uma tela, não é mais o movimento contido na narrativa, mas o instante, o corte, a ruptura da montagem e a combinação disponível ao participador".

3.7 Interface e Imersão

Para que os processos discutidos nos tópicos acima fossem possíveis, abordou-se os sistemas de interface, que dão ao usuário acesso à informação. Segundo Freitas (2005), interfacear ou compreender as escolhas de dois, ou mais, polos de informação simultaneamente consiste em "cumprir com os procedimentos contidos no polo inanimado, mas planejado e predefinido do sistema, e atender à

demanda de expectativas por parte do indivíduo usuário e solicitante.” (FREITAS, 2005, p. 188).

De outra maneira, Johnson (2001) trabalha com a definição de que a interface corresponde a “softwares que dão forma à interação entre usuário e computador. A interface atua com uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra.” (JOHNSON, 2001, p. 17). O autor complementa que os computadores funcionam através de pulsos de eletricidade que representam um estado “ligado” ou “desligado”, 0 ou 1, e nós humanos pensamos através de palavras, sons, imagens e associações. Para que a comunicação entre homem e máquina funcione, o computador necessita representar a si mesmo de maneira que o homem o entenda, por isso seus zeros e uns assumem a forma de metáforas tornando-se “o idioma essencial da interface gráfica contemporânea.” (JOHNSON, 2001, p. 18).

Segundo Domingues (2008, p. 66), “interfaces são dispositivos de *hardware* e partes de um programa ou *software* que ocasionam a comunicação do homem com as tecnologias”. *Hardware* são periféricos: câmeras, *joysticks*, sensores, luvas, teclados e outros dispositivos de entrada que enviam as informações aos programas.

Em sua pesquisa, Domingues (2008, p.70-72), faz um levantamento de diferentes tipos de *design* interfaces, e diante da enorme gama de interfaces existentes, a autora (ibd.) ressalta que esta relação não corresponde a uma classificação totalizadora. Dentre os abordados por Domingues (2008), destacamos os mais relevantes para nossa pesquisa, sendo eles:

- *Design de interface* para ambientes hipermídia com estruturas hipertextuais, conexões em rede e a linguagem de várias mídias, onde, arquitetadas em fluxograma de navegação, permitem a conexão em banco de dados hiperlincados;
- *Design de interface* para telepresença e ação remota, possibilitando o conhecimento adquirido à distância. Ou seja, transmissão de vídeos em tempo real, conectando espaços remotos;
- *Design de interfaces multissensoriais,* como sinais de respiração, batimentos cardíacos, e outros dispositivos ligados às ciências médicas, como tomografias computadorizadas, ressonância magnética, eletroencefalograma e outros;

- *Design de interfaces sociais* para convívio e interação social em comunicação multilocal. Possibilitam a formação de comunidades *on-line*, propiciam a troca de mensagens textos, e imagens, em ambientes como *chats* e *blogs*. Ou até vivência espacial, quando a identidade é incorporada, permitindo agir em companhia de parceiros no espaço virtual por meio de avatares.

Santaella (2004) ressalta que o aspecto mais espetacular do que se caracteriza "era digital" é a capacidade da linguagem universal dos bits 0 e 1, de tratar toda e qualquer informação. Através da digitalização e compreensão de dados, todos os tipos de signos podem ser recebidos, armazenados, trabalhados e difundidos via computador.

Sobre isso, Lev Manovich (2001), considera o banco de dados (database) o centro do processo criativo da era da computação. Antes das mídias digitais, os produtores desenvolviam um trabalho único a partir apenas de um suporte, portanto, interface e trabalho, representavam a mesma coisa. Hoje, diferentes interfaces podem ser realizadas para um mesmo material e conteúdo, o que antes era descartado na edição para dar coerência a narrativa, pôde ser incluído ao produto e acessado pelo usuário que busca se aprofundar no contexto abordado pela temática da produção.

Juntamente à telecomunicação, a informática possibilita que esses dados cruzem oceanos, continentes e hemisférios, conectando em uma enorme rede de transmissão e acesso, potencialmente qualquer ser humano ao redor do globo. Sendo a multimídia seu suporte e a hipermídia sua linguagem, todos os signos são disponibilizados ao clique de um mouse (SANTAELLA, 2004, p. 31).

De acordo com Venturelli (2004), um sistema pode existir em três instâncias: estático, dinâmico ou autônomo, que, respectivamente, segundo a autora, responde de uma só forma quando acionado; de variadas formas a cada diferente momento em que o acionam; ou de maneira independente, quando, de acordo com tempo, suas próprias regras, e passa a existir a partir da interação capaz de realizar (VENTURELLI, 2004, p. 77).

Como abordado anteriormente, a evolução da computação gráfica possibilitou o acesso às informações e a participação ativa do usuário em um sistema, gerando uma "integração sensorial do espectador no espaço do sistema" (GIANNETTI, 2006,

p. 121), mesmo mantendo um distanciamento físico entre o espectador e a obra. Entretanto, esse distanciamento se atenua a partir da criação de sistemas interativos imersivos, potencializando o controle do usuário sobre seu entorno artificial, o distanciando de sua realidade e contexto natural.

Giannetti (2006) aborda diferentes maneiras de compreender a interface e seu comportamento: através do recurso da simulação, onde a interação entre usuário e sistema se dá de forma implícita, dissimulada (o usuário crê no seu controle sobre o sistema); ou pela interface explícita, onde destaca-se a superficialidade da relação entre usuário e obra, com o objetivo de ressaltar os limites da interação que ocorre entre o próprio usuário, a obra e o sistema (GIANNETTI, 2006, p. 125).

Algumas mudanças qualitativas na forma de comunicação por meios tecnológicos também são destacadas por Giannetti (2006), possibilitadas pela interação baseada na interface humano-máquina. Essas mudanças estão relacionadas a reconsideração do fator temporal (tempo real, tempo simulado, tempo híbrido), destaque na participação intuitiva a partir da visualização e percepção sensorial da informação digital e na geração de efeitos de translocalidade e imersão. A autora ressalta ainda como uma cultura embasada por escritura e contextos reais dá lugar a uma cultura “digital”, estruturada em um pensamento “visual, sensorial, retroativo, não-linear e virtual.” (GIANNETTI, 2006, p. 122).

Em seu artigo, “Três concepções de interfaces computacionais na arte tecnológica” (2010), o pesquisador Cleomar Rocha, discute o uso de interfaces computacionais na arte, a partir de três concepções embasadas na relação taxionômica, voltada para procedimentos de interação e sua relação com o homem sob a perspectiva de acionamento, sendo elas:

Interfaces físicas - cujo acionamento/acesso se dá por base físico/motor, como teclado, mouse e assemelhados;

Interfaces perceptivas – cujo acionamento/acesso se dá por base perceptiva, como a interface gráfica, a sonora e a tela sensível ao toque;

Interfaces cognitivas – cujo acionamento/acesso se dá por reconhecimento/pervasão do sistema em relação ao usuário, como reconhecimento de fala, gestos, de aproximação, de íris, geolocalização e assemelhados (ROCHA, 2010, p. 101).

A primeira taxionomia levantada por Rocha (2010), e a mais importante para nossa pesquisa, na perspectiva dos webdocumentários, discute o modelo de

interface do ponto de vista de entrada e saída da informação, com relação à "consciência" do sistema perante a intencionalidade do usuário, e suas ligações diretas e indiretas.

Rocha (2010) ressalta que neste contexto, em análise de arte tecnológica a partir desta taxionomia, o que se revela é uma tendência artística ao usar as três categorias como recurso poético, porém, em todas há um aspecto diferenciado e criativo, em busca de uma experiência nova e original. Concluindo que "isto leva a um maior aprofundamento nas interfaces cognitivas, buscando estabelecer a comunicação entre usuário e sistema, este último pela e na interface computacional, parte do sistema em que o código se converte em informação sensível ao usuário." (ROCHA, 2010, p. 101).

3.8 A estética do fluxo

Walter Benjamin é um autor frequentemente lembrado e bastante citado em pesquisas que abordam a arte e a estética contemporânea, e que discutem as metamorfoses do aparelho perceptivo em relação aos avanços tecnológicos. Por não enxergar a história da arte somente como a história dos conceitos estéticos, o filósofo (Benjamin, 1993) ressalta a importância das técnicas e dos meios que possibilitam colocar esses conceitos em evidência.

A partir dos pensamentos de Walter Benjamin (1993), a pesquisadora Priscila Arantes (2008) afirma que:

> As técnicas, de acordo com Benjamin, desencadeiam percepções e processos cognitivos que são, muitas vezes, os motores das grandes transformações estéticas. Assim é sua descrição do cinema: o filme não somente instaura uma nova forma de percepção, distraída, diversa daquela vinculada às produções anteriores, mas, através da técnica de montagem e reprodução, desintegra um valor estético caro à tradição: a aura. (ARANTES, 2008, p. 21).

Sob a perspectiva do pensamento de Benjamin, Arantes (2008, p. 21), faz um importante questionamento: "Se for certo que existe uma intrínseca relação entre

estética e meios técnicos, quais as características da estética na era das tecnologias informacionais?".

Ao buscar respostas para esta questão, Arantes (2008) trabalha a hipótese de que as novas tecnologias midiáticas instauram uma "*estética do fluxo*", e descreve o conceito de fluxo da seguinte maneira:

> [...] daquilo que se dá em trânsito e em contínuo devir. Fluxo é a qualidade, ato ou efeito de fluir. Diz respeito ao movimento de um líquido e também à substância que facilita a fusão de outras. O fluxo, além disso, constitui-se como característica primordial dos fluidos, representando aquilo que não tem forma fixa e durável." (ARANTES, 2008, p. 21).

O conceito de fluxo, desenvolvido por Arantes (2008), corresponde com o trabalho de outros pesquisadores, e dialoga em especial, com o pensamento de Zygmunt Bauman (2001), que descreve a cultura de nosso tempo através de termos como "liquidez" e "fluidez". Segundo a observação do autor (ibid.):

> O que está acontecendo hoje é, por assim dizer, uma redistribuição e realocação dos "poderes de derretimento" da modernidade [...] Chegou a vez da liquefação dos padrões de dependência e interação. Eles são agora maleáveis a um ponto que as gerações passadas não experimentaram e nem poderiam imaginar; mas, como todos os fluidos, eles não mantêm a forma por muito tempo (BAUMAN, 2001, p. 13).

De acordo com o pensamento de Arantes (2008), vivemos em um "mundo flutuante", em constante fluxo. No mundo de fluxos, as certezas se desintegram, gerando uma realidade "mutante", flutuante, onde nada parece se solidificar. Neste mundo, Arantes (2008) afirma que:

> Contrariamente ao pensamento moderno, em que a razão dominava soberana e as verdades eram sólidas como as certezas sobre as coisas; Situamo-nos dentro da lógica da indeterminação, da não-perenidade, daquilo que é volátil, efêmero, incerto, instável e passageiro. O conceito de fluxo, como metáfora para pensar a estética contemporânea surge, portanto, como contraponto aos discursos estéticos da tradição, que pregam a forma fixa e perene: índices da beleza, da objetividade e do princípio de verossimilhança. (ARANTES, 2008, p. 22).

No campo das práticas artísticas e midiáticas, Arantes (2008, p.26) observa que: “assim como o Renascimento foi marcado pela perspectiva, pelas técnicas de visualização, reveladoras dos pressupostos racionalistas e cartesianos da época”, os séculos XIX e XX parecem ter se estruturado pelas pesquisas relacionadas à criação do movimento, tecnologias cinemáticas, por meio de máquinas que simulam o movimento. Ou seja, segundo a autora (ibid.), “pela incorporação da dimensão do tempo no campo mais geral da arte.”

> A obsessão pelo movimento e, portanto, por uma estética do tempo, para além de discussão centrada somente na imagem, foi também uma das questões que ecoem toda arte moderna e contemporânea. Na preocupação com a construção de obras cinéticas, rompeu-se com os preceitos da estética tradicional que preconizavam a imutabilidade, a fixidez, a forma fixa e perene. [...] é com esse espírito de obsessão pela ideia do movimento que surgem as experimentações em vídeo no início dos anos 60. Será na direção das distorções, da desintegração das formas e da ruptura com aquilo que é fixo e, também, na direção da incorporação da dimensão do tempo e do movimento que a videoarte encontra sua força estética fundamental (ARANTES, 2008, p. 27-28).

Se para a arte moderna e contemporânea, a passagem do tempo e inclusão do movimento, são características determinantes, Arantes (2008, p. 28) adverte a importância de notar que: “a incorporação das tecnologias informacionais no mundo das artes, principalmente no século XXI, irão trazer para o debate da estética, novas discussões, tais como a da interface (e seus pressupostos relacionais) e o tempo real.”.

Arantes (2008) lembra o questionamento feito pelo filósofo Vilém Flusser, em uma de suas últimas conferências: “Para onde vai a sociedade da informação?”. Segundo a autora (ibid.), para Flusser, a singularidade da sociedade contemporânea não corresponde somente a uma organização social onde a produção, a distribuição e o tratamento das informações, sustentam um caráter central na sociedade, mas sim, nutrem uma estrutura onde sua posição se fundamenta no interesse em trocar informações com os outros.

Sendo assim, para Flusser, falar sobre sociedade da informação corresponde a falar dos conceitos de fluxo. Onde as relações de troca, diálogo e conexão, se dão em trânsito.

Sob esta perspectiva contemporânea da estética, se torna imprescindível abordar uma peça fundamental para essa discussão, a interface. Pois ela é o artifício vital para a concretização deste processo debatido por Flusser. A partir disso, Arantes (2008) observa que:

> Não por acaso, vemos surgir, no campo mais geral das práticas artísticas midiáticas, pesquisas que procuram desenvolver interfaces mais orgânicas: para além do *mouse* e do teclado, elas exploram as ações do corpo humano, como o gesto, o toque, a voz e a respiração. Em alguns casos, a ideia é fazer "desaparecerem" as "interfaces externas", permitindo um acoplamento mais simbiótico entre os elementos biológicos e os digitais. Já em outros, trata-se de desenvolver propostas que colocam em cena um corpo em trânsito, um corpo nômade, como é o caso das práticas artísticas que incorporam interfaces móveis ou que se vinculam às pesquisas em *wearable computer*. (ARANTES, 2008, p. 29).

Em resumo, falar em estética do fluxo é falar de uma estética que não somente utiliza os meios tecnológicos informacionais como suporte para criação, mas, sobretudo, uma estética que realça a maleabilidade e fluidez, que permitem o fluxo da informação, correspondente à sociedade midiática contemporânea. Uma estética que, por meio de parâmetros dialógicos e interativos, se encontra mutável e em contínuo trânsito, ressaltando o fluxo informacional entre humano e máquina. Fluxo de uma obra em constante processo, e de suas próprias formas constituintes, e principalmente, o fluxo entre linguagens.

CAPÍTULO IV
PRÁTICA ARTÍSTICA: WebDoc – “Simplista”

No decorrer da pesquisa, vimos que os pontos trabalhados nesta dissertação já circulam as discussões sobre uma nova perspectiva na tradição do cinema documental há algum tempo, questões semelhantes estiveram presentes, por exemplo, na palestra que abriu o I-Docs de 2011, em que falaram as pesquisadoras Judith Aston, Mandy Rose e Sandra Gaudenzi. Diferente de um manisfesto ou um posicionamento defensor das mídias digitais e dos novos produtos documentais midiáticos, a palestra se estruturou numa ponte entre a tradição do documentário e este novo produto interativo, vinculado a evolução tecnológica.

A abordagem que fizemos nesta pesquisa se mostrou equivalente ao pensamento colocado pelas pesquisadoras, defendendo o vínculo da narrativa como eixo central, junto ao mapeamento das possibilidades da plataforma Web enquanto meio com específicas propriedades para criações audiovisuais. Portanto, não é descartado os conhecimentos prévios de uma tradição narrativa documental, mas sim, sua soma às possibilidades da Web ao se fazer um webdocumentário.

A palestra apresentou a narrativa documental como àquela que conta uma história sobre o mundo compartilhado, contextualizando temas, expressando pontos de vista, gerando diálogos entre partes da sociedade e, principalmente, trazendo para o conhecimento público vozes desconhecidas, ou que não teriam um espaço tão privilegiado sem a plataforma da web e a democratização dos meios de produção digitais.

As autoras Aston, Rose e Gaudenzi (2011), falaram sobre as *"affordances"*, termo da língua inglesa que designa os "possíveis" do meio, ou seja, as possibilidades alcançadas pela plataforma. Sendo elas: a publicação e distribuição de conteúdo próprio, possibilidade de narrativas táteis e "brincantes", promovendo a participação da audiência como agentes ativos ao clicarem em links, escreverem comentários, ou até a co-criação e contribuição com ideias e conteúdos midiáticos em um contexto de interação mais sofisticado, onde se pode construir um mundo, movendo-se num dado espaço físico escolhendo uma plataforma dentre as possibilidades como web, ipad, smart-phones e instalações.

Dentro desta perspectiva, as autoras (ibid.) ressaltam que os documentários necessitam modificar suas estratégias discursivas, reposicionando o autor e os usuários (espectador) diante das possibilidades do meio digital.

Em resumo, alguns pontos sobre os webdocumentários foram assinalados e prescritos pelas autoras Aston, Rose, Gaudenzi (2011), dentre eles: A autoria e criação passam a ser pensadas em camadas de acordo com a história que se quer contar e como se quer desenhá-la; a história passa a ser estruturada em uma base de dados como sistemas narrativos, deslocando-se da ideia de início, meio e fim para conformar-se em um conteúdo fluido; o processo criativo deve ser pensado no intuito de melhor envolver o espectador-usuário, planejando sua navegação considerando a experiência que se quer promover.

É necessário desenhar a interação, ou seja, projetar a interface agregando-a ao conteúdo, para isso, é essencial que se conheça as possibilidades tecnológicas da plataforma escolhida para que sejam usadas de forma significativa.

Por fim, as autoras ressaltam a importância de se pensar a narrativa, por ser ela ainda a forma crucial de prender a atenção do espectador, pois, mais do que informar, é possível envolver e emocionar o espectador-usuário.

Com isso, abordaremos neste capítulo o processo de criação e execução poético/técnico do webdocumentário intitulado "Simplista", proposto como prática

poética deste projeto de mestrado. Aliando o conhecimento agregado na pesquisa teórica, sobre a tradição documental e suas novas vertentes narrativas, com os estudos procedimentais e técnicos da plataforma Web, traçaremos o caminho da criação de um produto audiovisual contemporâneo, levando em consideração a amplitude dos processos criativos atuais e as infinitas possibilidades de linguagem proporcionadas pela plataforma Web.

Reconhecendo nossas limitações técnicas, e o curto período de produção, buscaremos vivenciar através da prática, o passo-a-passo desta nova linguagem do cinema documental, a fim de enriquecer a pesquisa, através do aprofundamento e problematização de certos aspectos e conceitos que a experiência em campo pode conceder.

4.1 Pré-produzindo “Simplista”: O nascimento de uma ideia.

Tanto para a realização de um documentário em sua linguagem clássica, quanto um webdocumentário, existe a necessidade de uma ampla pesquisa do tema tratado no filme, exigindo profissionais preparados e uma leitura profunda da “realidade”. Sobre a realização de documentários, Machado (2011, p. 8) afirma que “é preciso uma intenção, um esforço de enfoque para que algo apareça para alguém como um “documento” de alguma coisa”.

4.1.2 O roteiro e o documentário

A intenção e enfoque podem ser encontrados tanto nos documentários tradicionais quanto nos webdocumentários na forma do roteiro. Ressaltando as devidas diferenças entre ficção e documentário, por muito tempo a produção documentária se guiou pelo modelo de produção dos filmes de ficção, ou seja, apoiados em roteiros. No entanto, segundo Puccini (2013), a ruptura significativa com este modelo de produção ocorre no final da década de 1950, por meio do documentário direto americano, encabeçado pelo produtor Robert Drew, e com o documentário verdade, que encontra no francês Jean Rouch seu maior representante.

A principal consequência desta ruptura se da diretamente no roteiro, como observa Puccini:

> A principal vítima dessa ruptura será, é claro, o roteiro de cinema. Ficará abolida a obrigatoriedade da escrita de um roteiro no período de pré-produção. Falar de roteiro, agora, só terá sentido na etapa de pós-produção do filme. O filme será resultado de um árduo trabalho de montagem, que será feita valendo-se do muito material filmado. A regra é jogar com o improviso, e o improviso da filmagem, o que valoriza sobremaneira o papel do cinegrafista na construção do documentário. (PUCCINI, 2013, p. 15)

Embora esta prática instaurada pelo documentário verdade/direto, não tenha se tornado dominante durante os anos, o modelo clássico, que renovado pelas evoluções técnicas do meio, ainda representa a maior parte das produções de documentários vinculados ao cinema e a televisão. No entanto, as duas vertentes, como consequência, ainda são associadas ao ingênuo pensamento de que o cinema documentário demanda menos preparo e técnica, ou somente uma câmera na mão, porém, este pensamento vem sendo modificado, como aborda Puccini:

> Os dois estilos são facilmente associados à ampla difusão do mito de que o filme documentário exige apenas o gesto de ligar a câmera e alguma sensibilidade do cineasta para com aquilo que já existe, pleno de sentido ao seu redor. [...] Esse equívoco na concepção do processo de construção do filme documentário, sustentado pela falsa ideia de que o gênero exige menos preparação ou menos da intervenção criativa do cineasta, vem sendo constantemente refutado por documentaristas e teóricos verdadeiramente envolvidos com a prática. (PUCCINI, 2013, p.15)

Puccini (2013) ressalta que o documentário também é resultado de um processo criativo do cineasta, onde o conjunto de etapas e sucessões de escolhas subjetivas do realizador orienta, entre a concepção e a edição final do filme, uma consciência subjetiva da apropriação do real.

Nos filmes de ficção, o controle do universo a ser representado está, desde o início, inteiramente na mão dos responsáveis pela concepção do filme. Já nos documentários observa-se que esse controle é adquirido gradualmente, partindo-se inevitavelmente da busca pelo que é externo ao cineasta. Essa busca, de acordo

com Puccini (2013, p.16), compreende, necessariamente, “uma negociação prévia, para a viabilização do registro, que marca o início de um processo de troca entre um ‘eu’ e um ‘outro’”.

O caminho é delimitado pela perspectiva do que está por vir, ou seja, um “real” captado pela câmera que gradativamente vai sendo moldado até constituir-se num filme. Roteirizar significa selecionar e estruturar, recortando ações e eventos inserindo-os em uma ordem que, decisivamente, organizará seu início, meio e fim. Como melhor caracterizado por Puccini (2013):

> A atividade de roteirização em documentário é a marca desse esforço de aquisição de controle de um universo externo, da remodelação de um real nem sempre prenhe de sentido. [...] O processo de seleção inicia já na escolha do tema, desse pedaço de mundo a ser investigado e trabalhado na forma de um filme documentário. Continua com a definição dos personagens e das vozes que darão corpo a essa investigação. Inclui ainda a escolha de locações e cenários, a definição de cenas, sequências, até chegar a uma prévia elaboração dos planos de filmagem, dos enquadramentos, do trabalho de câmera e som, entre outros detalhes técnicos que podem contribuir para a qualidade do filme. Ao término desse percurso, o cineasta terá adquirido noção mais precisa das potencialidades de seu projeto (PUCCINI, 2013, p. 16).

A principal confusão surge pelo fato de que nem todos os roteiros de documentário se assemelham ao processo descrito por Puccini (2013), ou no processo de roteirização feitos nos filmes de ficção, com a descrição detalhada das cenas. Em algumas situações, nem mesmo são elaborados durante o processo de pré-produção do filme.

É corriqueiro em documentários, para a viabilização do projeto, considerar somente a proposta do filme ou o argumento como forma de apresentação do projeto. A metodologia de Puccini (2013), que adotaremos neste projeto, aborda que: “Dentro das etapas de roteirização, a escrita de um argumento seria momento anterior à escrita de roteiro, uma apresentação menos detalhada do filme no papel” (Puccini, 2013, p. 16).

Outra particularidade do filme documentário, no que diz respeito ao processo de roteirização, corresponde ao fato de alguns documentários serem “definidos” na sua fase de pós-produção, essa característica corresponde, na maioria das vezes, a

filmes do estilo documentário direto. É comum, nesta etapa de pós-produção, a recorrência à escrita de um roteiro que oriente sua montagem e finalização, baseando-se na análise do material bruto das gravações, servindo não mais como guia do diretor e produtores, mas sim, exclusivamente para direcionar o montador do filme.

A partir da presente pesquisa e resumida introdução sobre o assunto, percebemos que o processo de estruturação e consolidação de um roteiro de documentário, pode ser tão ou mais demorado que o de um filme de ficção, partindo do princípio que, em grande parte dos casos, o processo de roteirização de um documentário demanda todo o período de produção do filme. Segundo Puccini (2013, p. 17), esta característica “é consequência da maior dificuldade de apreensão e controle do universo de representação, aberto e sujeito a transformações, oposto ao universo fechado e controlado da ficção”.

Ou seja, o cinema documentário é um gênero onde os imprevistos são tão relevantes quanto os minuciosamente planejados. Gerando com essa peculiaridade, as mais diversas formas de planejamento, estruturação e condução do projeto de um filme documentário, sendo que a cada novo projeto, o produtor ou cineasta pode encontrar singularidades determinadas pelo universo do tema a ser trabalhado, levando-o a questionar e reestruturar seu processo metodológico de produção.

Dando sequência a metodologia descrita por Puccini (2013), abordaremos nos próximos tópicos as etapas descritas pelo autor como construção do roteiro para documentário, sendo elas: a *proposta, a pesquisa* e o *argumento*. Onde o percurso do processo será ilustrado pela estruturação do webdocumentário “Simplista”.

4.1.3 A proposta

A ausência de roteiro, muitas vezes defendida como a principal diferença entre a ficção e o documentário, ao invés de esclarecer, colabora gerando dúvidas recorrentes entre os artistas que buscam iniciar no campo do cinema documentário. Pois, afinal, como se estrutura a concepção e produção de um documentário?

Segundo Puccini (2013), na base de toda vontade de produção se encontra a necessidade de conseguir suporte financeiro para a viabilização do projeto. A

maioria dos documentários, com raras exceções, nasce da parceria entre cineasta (realizador) e produtor (patrocinador).

Alguns documentários originam-se do desejo pessoal de investigação e divulgação de seus realizadores sobre determinados assuntos de nossa sociedade, no entanto, de acordo com Puccini (2013, p. 26), “também se originam de projetos institucionais, de iniciativa de empresas, órgãos públicos e não governamentais, instituições filantrópicas etc.”

Existem na bibliografia sobre o documentário, manuais de direção e produção de filmes documentários, onde encontramos a utilização do termo *proposta*, que se refere ao texto de apresentação do filme.

> Essa proposta de filme serve como cartão de visita do realizador a ser apresentado aos possíveis financiadores do projeto. Como tal deverá se valer de meios de persuasão para convencer os interessados a apoiar o projeto. As recomendações mais frequentes encontradas nesses manuais ressaltam a importância da concisão e da objetividade do texto. Em sendo um texto de apresentação, o proponente deverá saber atrair o interesse para o projeto, bem como chamar a atenção para sua importância (PUCCINI, 2013, p. 26).

Segundo o autor de um desses manuais de produção de documentários, Berry Hampe (1997, p. 126), “a proposta é uma peça de venda. Documentários são produções caras. Os investidores têm de estar convencidos de que os benefícios trazidos pelo filme justificarão seu custo de produção”. Encontramos outra visão semelhante na afirmação de Alan Rosenthal (1996):

> A *proposta* é, primeiramente e acima de tudo, um instrumento para vender o filme. [...] Ela irá mostrar sua hipótese de trabalho, sua linha de investigação, seu ponto de vista sobre o assunto e todas as suas possibilidades dramáticas. Mas sua finalidade principal é convencer alguém ou alguma instituição, que você tem uma boa ideia, que você sabe o que quer fazer, que você é uma pessoa eficiente, profissional, criativa, e que merece, dessa forma, o apoio financeiro para o filme, a despeito de qualquer outra concorrência.” (ROSENTHAL, 1996, p. 25).

Ambas as visões são extremamente mercadológicas, porém, ilustram o atual cenário da produção documentária no Brasil, e demonstram a burocracia que cineastas e produtores cinematográficos se submetem em busca de incentivo financeiro para suas produções, através de iniciativas privadas ou governamentais.

Este processo não corresponde às necessidades do projeto em questão, pois o projeto deste webdoc não conta com financiamento ou patrocínio, não visa fins lucrativos ou algum tipo de retorno financeiro. No entanto, a título de esclarecimento do processo, e passo-a-passo da organização estrutural de um projeto de documentário que busque incentivo financeiro para sua realização, encararemos a banca examinadora deste trabalho de mestrado como prováveis financiadores e produtores em potencial do projeto.

Para a elaboração de uma proposta de documentário, alguns pontos essenciais são assinalados pelos autores Hampe (1997) e Rosenthal (1996), sendo eles:

1. Declaração inicial, contendo o título do filme, assunto e duração aproximada.

De título “Simplista”, este filme documental aborda a vida e obra do músico goiano Fernando Dias. Por não se tratar de uma fruição linear, este webdocumentário terá em sua “navegação” total, aproximadamente 90 minutos.

2. Breve apresentação do assunto.

O presente projeto trata da trajetória do músico goiano Fernando Dias, conhecido como “Fernando Simplista”. O filme apresenta o cotidiano do músico, aspectos da sua vida pessoal, carreira profissional, processos criativos de composição, parcerias musicais, influências, amigos e companheiros músicos que participaram de sua trajetória pessoal e profissional. Com objetivo de divulgar o trabalho do músico Fernando Simplista, o documentário apresenta de forma intimista sua vida e obra.

3. Justificativa para a realização do documentário.

Por se tratar de uma pesquisa acadêmica sobre o documentário, e a nova vertente de representação de sua linguagem no ciberespaço, os webdocumentários, a justificativa de realização deste projeto é determinada pelo desenvolvimento

poético de um produto documental vinculado a plataforma web, buscando o “aproveitamento” e complementação da pesquisa teórica, por meio da decomposição de sua linguagem. Destacando as características e peculiaridades da narrativa webdocumental, através da discussão e análise da aplicabilidade dos conceitos e dos parâmetros artístico/técnicos durante o processo de organização, estruturação e produção do webdocumentário. Com intuito de incentivar a discussão sobre o campo do cinema documental, dentro e fora da universidade.

Deixando a perspectiva da pesquisa acadêmica de lado, como foi abordado anteriormente, grande parte dos documentários originam-se das motivações pessoais de seus realizadores, dito isto, este projeto busca também, divulgar o relevante trabalho do músico Fernando Dias, que mesmo reconhecido à nível nacional, tem seu trabalho pouco conhecido pelo “grande público”.

4. Tipo ideal de documentário para a abordagem do tema em questão.

A presente pesquisa aborda a nova vertente de representação da ótica documental na web, portanto, sob essa perspectiva, não há necessidade de defender a linguagem ideal para a abordagem do tema a ser retratado. Sendo necessariamente o webdocumentário.

No entanto, sob a perspectiva do tema tratado, a linguagem ideal e que melhor potencializaria o conteúdo do filme, ainda seria a linguagem web. Por se tratar de um documentário sobre a vida pessoal e profissional de um músico, contendo entrevistas, depoimentos, performances musicais e uma grande variedade de subtemas, a estruturação não linear do conteúdo através de links e a liberdade de escolha do espectador/usuário, característicos da web, possibilitam uma melhor compreensão e absorção do conteúdo como um todo. Além de uma fruição menos “invasiva”, no sentido que, quando o espectador revisitar a página na web, com intuito somente de rever o conteúdo musical, não há a necessidade de percorrer o documentário novamente, e vice-versa.

Outras características importantes da plataforma web, que correspondem diretamente a favor dos objetivos e do tema tratado, são: o baixo custo de veiculação de conteúdo; e o alcance global da informação. Esses aspectos possibilitam que o tema abordado no documentário alcance o maior número possível de pessoas, com um custo quase zero de divulgação.

4.1.4 A pesquisa

A apresentação da proposta é resultado de uma primeira etapa da pesquisa, e tem como função, segundo Puccini (2013), garantir condições para o aprofundamento da pesquisa, para que adiante, possa dar início a etapa de gravação, servindo apenas ao propósito da pré-produção, e não como guia da filmagem. A segunda etapa da pesquisa, iniciada após a aprovação da proposta, tem como base e orientação as principais hipóteses levantadas na primeira pesquisa. Segundo Rosenthal (1996, p. 37), “o que conduz sua pesquisa é sua hipótese de trabalho. Dentro dos limites de seu assunto, você deve tentar descobrir tudo aquilo que for dramático, atraente e interessante”.

Rosenthal (1996) ressalta quatro fontes de pesquisa: Material impresso; material de arquivo (filmes, fotos, arquivos de som); entrevistas; e pesquisa de campo nas locações.

No processo de pré-produção do webdocumentário “Simplista”, foi trabalhado duas das quatro fontes de pesquisa descritas por Rosenthal (1996). Inicialmente, foi aplicado o método de ***pré-entrevistas***, marcando nosso primeiro contado com os possíveis participantes do documentário. As pré-entrevistas foram úteis para obtenção de novas informações e aprofundamento de outras, ajudando também a listar prováveis depoentes para o filme, novos tópicos de discussão e, principalmente por se tratar de um documentário não linear e interativo, o início do processo de organização do fluxo de conteúdo na web, a partir de subtemas e desdobramentos do conteúdo principal.

O método de pré-entrevista, segundo Rosenthal (1996), cria dois momentos de entrevista envolvendo o cineasta e o entrevistado: a entrevista da pesquisa e a entrevista da filmagem. Gerando, conforme o autor (ibid.), uma sensação de entrevista encenada, pois muitos dos assuntos abordados na entrevista de pesquisa acabam sendo repetidos durante a filmagem.

Em segundo lugar, aplicamos em nosso processo de pré-produção, a ***pesquisa de campo***, fazendo um levantamento das locações a fim de delimitar possíveis problemas técnicos, como iluminação e captação de som. Durante as visitas nas locações percebemos que teríamos problemas quanto a iluminação em ambientes internos (casa, escritório e estúdio caseiro do personagem principal), pois não dispúnhamos de todos os equipamentos necessários para obtenção de uma boa

qualidade de imagem. No entanto, após a pesquisa e uma discussão mais aprofundada sobre os assuntos abordados no conteúdo do documentário, percebeu-se a ligação direta do tema tratado com os ambientes externos (áreas verdes da chácara onde reside o músico). Esses ambientes refletem o cotidiano do músico Fernando Dias, sua relação com os animais domésticos, plantas, árvores frutíferas e sua criação comercial de caprinos, todos esses aspectos influenciando seu processo criativo como músico. A partir dessas informações, optamos por realizar grande parte das filmagens na área externa da chácara do músico.

Demarcando as áreas externas como locação para as filmagens, nos deparamos com problemas relacionados ao áudio, onde os sons externos poderiam interferir nas entrevistas e performances musicais. Com isso, optamos por utilizar um gravador de áudio externo ao equipamento de filmagem, e microfones direcionais que captariam o áudio dos entrevistados e dos músicos com alta qualidade e destaque, sem perder os sons originais do ambiente externo em segundo plano, como o som dos pássaros e dos animais. Assumindo os sons externos como integrantes do conteúdo abordado, retratando com maior veracidade as características e condições naturais do ambiente.

Ao final da segunda etapa da pesquisa, relembrando que a pesquisa prossegue muitas vezes durante as filmagens, segundo Puccini (2013, p.34), “o documentarista será capaz de reunir uma quantidade suficiente de material que possibilite descrever seu filme com maior detalhamento, como exige a escrita do argumento.”

4.1.5 O argumento

Seguindo a ordem das etapas de elaboração de um roteiro, o argumento é a etapa apresentada antes da definição das cenas desse roteiro. De acordo com Puccini (2013), a função do argumento dentro da produção de um filme documentário, é semelhante a da produção do roteiro de ficção, e deve responder a algumas questões essenciais: ***O que***? (corresponde ao assunto do documentário e seu desenvolvimento); ***Quem***? (especifica os personagens do documentário); ***Quando***? (tempo histórico do evento abordado); ***Onde***? (locações de filmagem e/ou

espaço geográfico no qual ocorrerá os eventos abordados); ***Como***? (corresponde a maneira como o tema será tratado e estratégias de abordagem).

Como discutido anteriormente, segundo observações de Puccini (2013), muitas vezes o argumento é encarado e usado pelos documentaristas como um roteiro literário, onde apresenta o desenrolar da história abordada no filme, e a estrutura que guiará a organização do processo de filmagem. Como este projeto trata da realização de um webdocumentário, construiremos o argumento como um roteiro literário, onde o roteiro propriamente dito, corresponderá a organização e estruturação da interface e sua linguagem para web, que discutiremos nos próximos tópicos. Incorporando as características do roteiro e nos guiando durante as filmagens.

A partir disso, o argumento para o documentário “Simplista” se estrutura da seguinte forma:

> Fernando Dias vive em uma modesta chácara na periferia da cidade de Goiânia. Um jovem músico, cercado de verde nativo, que busca sua inspiração em meio ao caos carinhoso de seus tantos cães e gatos. Uma esposa de grande coração, amigos que encontram refúgio em sua varanda, uma pequena criação comercial de cabras, e muitos pássaros colorindo as árvores completam a rotina de Fernando, também conhecido como “Simplista”. A riqueza de sua simplicidade, aliada ao pensamento criativo, alimentam o trabalho musical do cantor e compositor, que encontra na noite seu espaço para criação, desenvolvimento e divulgação.
>
> O complexo e, muitas vezes, caótico, mundo simples de Fernando Dias é apresentado no documentário “Simplista”, que tem como base a dualidade entre os contrastantes, porém complementares, dia e noite do artista.
>
> Com um estilo de vida pouco compreendido, ou mesmo apreciado e compartilhado, “Simplista” nos ensina sobre o ser humano, sua relação com o ambiente e as artes, além de uma nova abordagem sobre nossas emoções e conflitos internos, na busca pela liberdade. Como no poema “Caderno de Aprendiz”, de Manoel de Barros:

“Eu queria ser banhado por um rio como
um sítio é.
Como as árvores são.
Como as pedras são.
Eu fosse inventado de ter uma garça e outros
pássaros em minhas árvores.
Eu fosse inventado como as pedrinhas e as rãs
em minhas areias.
Eu escorresse desembestado sobre as grotas
e pelos cerrados como os rios.
Sem conhecerem nem os rumos como os
andarilhos.
Livre, Livre é quem não tem rumo.”

(Barros, M., *Poesia completa*. São Paulo: Leya, 2013).

4.2 Produzindo o webdoc “Simplista”: A materialização da ideia.

Observamos que, até este determinado ponto da pesquisa prática, todas as etapas iniciais realizadas no documentário tradicional podem ser aplicadas nos webdocumentários. A diferença agora é que existem especificidades fornecidas pela web a serem trabalhadas e exploradas, demandando um novo formato de organização do processo criativo, como a estruturação de segmentos que se organizam em uma rede de informação (hipertextos) e mídias (convergência), que necessitam ser arquitetadas, remetendo ao design de interface e ao fluxo da navegação (interatividade), que serão produzidos juntamente com o conteúdo (base de dados), para que a narrativa possa ser reconstruída pelo receptor/usuário.

Sendo assim, o realizador deve necessariamente pensar de que maneira os conteúdos do trabalho se apresentarão ao usuário e como ele responderá aos conteúdos (GOSCIOLA, 2003, p. 150).

Da mesma forma que a produção de um documentário linear, os webdocumentários necessitam de outras etapas a serem estabelecidas, que muitas vezes agregam diferentes mídias como: captação de imagens do assunto em questão; captação de áudio e/ou se há a necessidade da criação de áudio composto

por narração; aplicação de recursos gráficos como textos informativos, legendas ou até infográficos; seleção ou produção de arquivos correspondentes às imagens e sons extras.

Todos esses aspectos reforçam a necessidade de se fazer um roteiro que, como todo documentário linear, pode ser modificado no decorrer de seu desenvolvimento. Este roteiro precisa conter os principais desdobramentos do tema (subtemas), personagens relevantes para a narrativa, delimitação das imagens a serem captadas durante a filmagem, trilhas sonoras e imagens de arquivo, se necessário.

O pesquisador Bill Nichols (2012) ressalta a importância de uma lógica informativa do documentário, que organiza o filme segundo as representações que ele faz do mundo histórico, e complementa que:

> Uma forma típica de organização é a solução de problemas. Essa estrutura pode se parecer com uma história, particularmente com uma história de detetive: o filme começa propondo um problema ou tópico; em seguida, transmite alguma informação sobre o histórico desse tópico e prossegue com um exame da gravidade ou complexidade atual do assunto. Essa apresentação, então, leva a uma recomendação ou solução conclusiva, que o espectador é estimulado a endossar ou adotar como sua (NICHOLS, 2012, p. 54).

4.2.1 O roteiro da interface

Nesta etapa, a roteirização pode ser vista como uma ampliação do esquema proposto na organização do roteiro literário (linear), em que depois de delimitados os desdobramentos do tema principal, alguns componentes da narrativa característicos da web começam a ser definidos, como os meios mais adequados para a abordagem específica de cada filme, interface e conteúdo.

A partir disso, elaboramos como será a produção videográfica, fotográfica, textual e sonora. E principalmente, como a arquitetura de informação será desenvolvida para interconectar os conteúdos complementares da narrativa e como será criada uma “interface metáfora” que melhor represente os conceitos do projeto. Oliveira (2005, p. 30), discute que “a arquitetura de informação deve auxiliar o trabalho do receptor, que recebe e interpreta as mensagens a fim de torná-las

efetivamente informação, recursos com os quais buscarão o conhecimento".

Marcondes Filho (2002) propõe um caminho alternativo de estrutura narrativa, que se conecta com as propostas encontradas em projetos de webdocumentários. Um seguimento pode se associar a outro por meio de uma lógica de pensamento:

> Ou seja, a informação de B amplia ou continua a informação de A e será retomada pela informação C. cada segmento está atrelado logicamente aos seus pares (anterior e posterior), constitui uma ordem lógica, o sentido depende do fio condutor. O conhecimento aqui não é difuso, mas linear (MARCONDES FILHO, 2002, p. 45-46).

Portanto, os desdobramentos do tema principal podem ser pensados como episódios, que não são isolados, porém, necessitam ser conectados por links de acesso, responsáveis pela união coerente do conteúdo e estimulação da navegação na interface do filme.

Muitas narrativas documentais encontradas na web apresentam uma interface que permite o acesso a diversos vídeos, normalmente de curta duração com no máximo dez minutos, para não tomar muito tempo do usuário/receptor, que geralmente deseja percorrer rapidamente, visualizando o que a narrativa tem a oferecer.

De acordo com Puccini (2013, p.95): "A ligação entre os planos nem sempre está presa a uma lógica da narrativa, nem sempre necessita preservar a continuidade de uma ação". Nos webdocumentários esse pensamento é potencializado, em muitos casos, onde o tema tratado é bastante abrangente ou faz ligação com outros novos temas durante a navegação pela obra, o que vemos são webdocumentários que se estruturam em uma espécie de "coletânea" de micro-documentários. Onde alguns conceitos como: não-linearidade, interatividade e imersão, não são aplicados como conceitos gerais da obra, transformando a interface em apenas uma plataforma de exposição de micro-narrativas documentais.

As produções de webdocumentários tendem a usar o vídeo como elemento predominante, no entanto, observamos também o uso de outros elementos como: narrativa fotográfica, slideshow, textos informativos substituindo a tradicional voz off (fora de campo), animações, infográficos e ilustrações entre outros.

Com intuito de unir diversas mídias de maneira coerente, os links precisam ser pensados como integrantes fundamentais do desenvolvimento de um roteiro, que

necessita de uma estrutura cognitiva de ligação entre os diferentes blocos de conteúdo, representados por diversas mídias.

> Para interagir, sempre se aceita teclar, mexer, girar, assoprar, tocar ou outra ação psiconeuromotora, ativando *links* de menus de computador. Só assim se determina a vida do sistema. Trata-se, portanto, em ciberarte, de gerar atos estéticos relacionados a um todo integrado interior e exterior de uma obra-sistema da qual o corpo faz parte. Esteticamente, as diversas conexões das partes envolvidas fora e dentro, sem os limites matéricos, geram a experiência estética. Toda interatividade sendo dinâmica, implica mudanças, constituindo-se nas instabilidades do comportamento dos envolvidos no processo, em limites de percepção expandidos, numa dimensão estética do pós-biológico. (DOMINGUES, 2008, p. 57).

Ao se conectarem, os blocos de conteúdo propiciam ao usuário construir seu próprio percurso na narrativa, equivalente ao trabalho de um editor. Esta característica dos webdocumentários reforça o conceito de "montagem de evidência", discutida por Bill Nichols (2012), nos documentários tradicionais, onde os cortes não são organizados para dar uma unidade espacial e temporal únicos nas ações dos personagens, mas para apresentarem uma lógica argumentativa, e "contribuem para a representação de um processo único e não para o desenvolvimento de um só personagem individual" (NICHOLS, 2012, p. 58).

Desta maneira, ao invés de buscarem uma montagem em continuidade de acordo com os filmes ficcionais, os documentários devem apresentar uma lógica de organização. É essa lógica que deve ser aplicada nos webdocumentários, organizando os diversos blocos concebidos por diferentes mídias, através da disposição dos conteúdos na obra, para serem rearranjados em um processo de edição manual pelo usuário.

Como processo de estruturação do roteiro da interface, optamos por um formato que lembra muito os *storyboards* dos filmes de ficção e animação, recurso esse que guia a produção de um filme através de ilustrações manuais rápidas sem muito detalhamento e apuramento estético, porém, que facilitam bastante a compreensão do que se quer alcançar com cada cena do filme, seus planos, enquadramentos, sequências ou até emoções dos personagens.

No caso particular dos webdocumentários, e deste projeto em questão,

buscaremos um maior detalhamento das ilustrações, a fim de facilitar o processo de execução da interface e compreensão dos desdobramentos da narrativa, seus temas, subtemas e links de acesso, sistematizando o fluxo da navegação pela obra. Com isso, o roteiro da interface do webdocumentário “Simplista” se estrutura da seguinte maneira:

1. Introdução

Para Berry Hampe (1997, p. 123), o início do filme deve “expor o tema, ou apresentar algo novo ou inesperado”. Nessa breve apresentação do tema, o documentarista deve informar a questão com a qual o documentário lida e quem são os personagens envolvidos na história.

Hampe (1997, p. 123) ressalta: “Seja breve! Confie em seus espectadores e limite essa etapa às informações que forem absolutamente essenciais, sem as quais os espectadores não poderão compreender o filme”.

A partir destas observações, delimitamos o início do webdocumentário como um vídeo de introdução, semelhante ao início dos documentários lineares. Para que o usuário/espectador ao acessar a página na web não se depare diretamente como o *menu inicial* do webdocumentário, facilitando a compreensão do que se trata a obra e se familiarizando com o conteúdo no primeiro contato com o trabalho.

Este vídeo de introdução terá um caráter mais poético, apresentando o personagem tema do documentário, sua personalidade e seu ambiente de convivência. Servindo também como apresentação dos créditos do trabalho. A Figura 24 apresenta a imagem (storyboard) introdução da interface do webdoc “Simplista”.

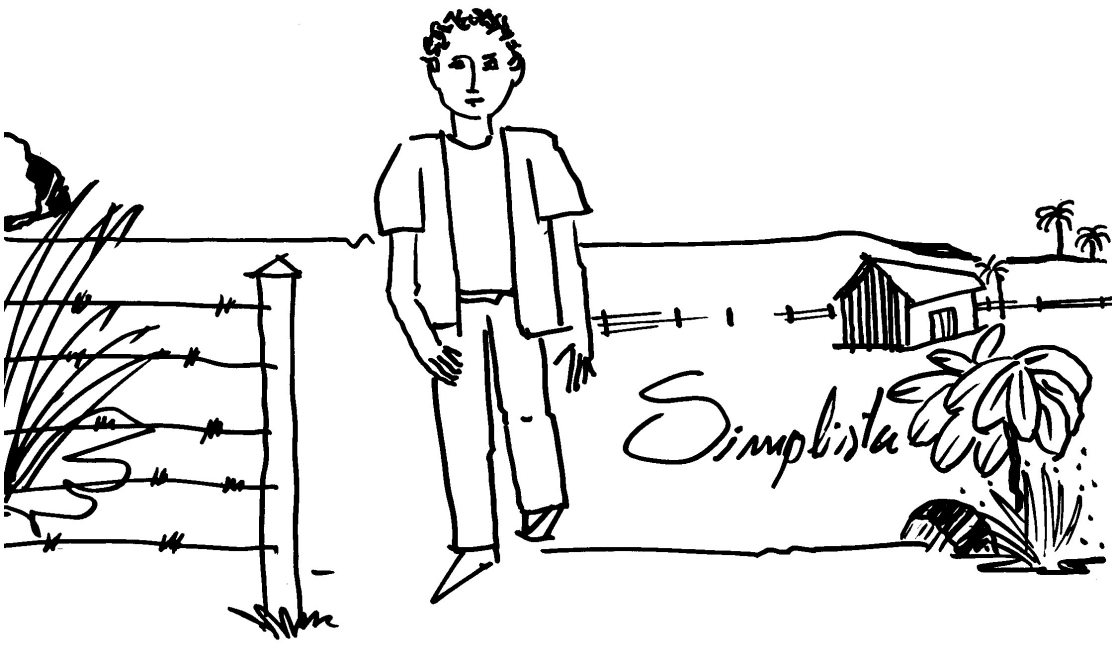

Figura 24. Imagem (storyboard) introdução da interface do webdoc “Simplista”.

2. Menu inicial

Após o encerramento do vídeo de introdução, o espectador encontrará a página inicial, uma espécie de “capa” do webdocumentário, conceituada pela dualidade na vida do músico Fernando Dias, representada pelo dia e pela noite (Figura 25).

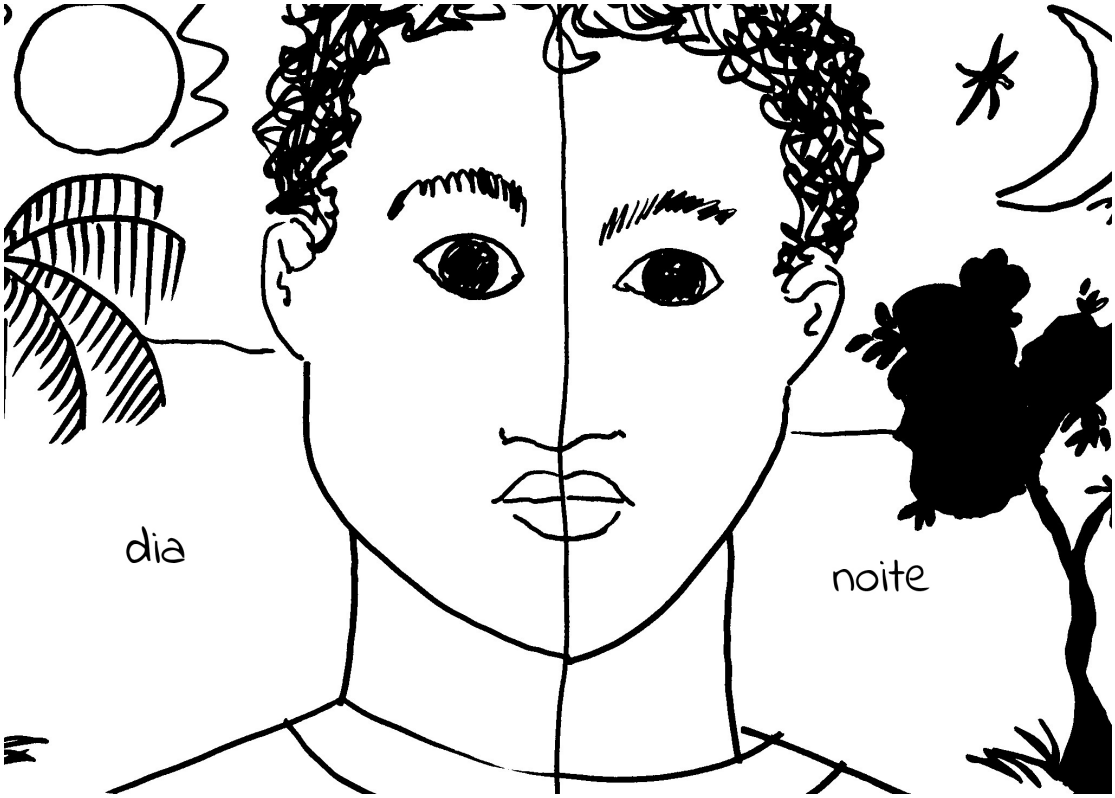

Figura 25. Imagem (storyboard) menu inicial da interface do webdoc “Simplista”.

Esta página inicial contém duas opções de acesso, que se ramificarão em outras duas páginas, correspondendo, respectivamente, aos temas e subtemas abordados no trabalho, seu cotidiano e vida pessoal (dia), e sua carreira como músico (noite).

O acesso às páginas secundárias serão feitos através dos links tipográfico representados pela palavra ***Dia*** e pela palavra ***Noite*.**

3. Página secundária: Dia.

Ao acessar o link *Dia*, o espectador/usuário encontrará a página correspondente ao desenvolvimento do tema e subtemas relacionados, onde serão abordados aspectos do cotidiano do músico, através de uma variedade de links aprofundando o conteúdo em certos aspectos de sua vida pessoal (Figura 26).

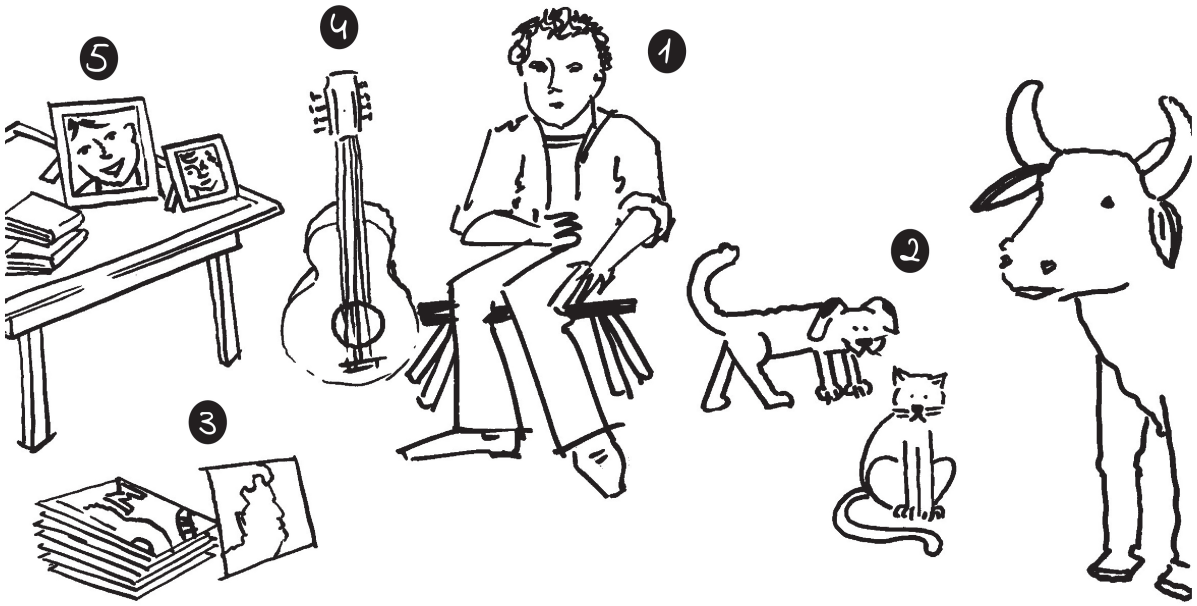

Figura 26. Imagem (storyboard) página secundária “Dia”, da interface do webdoc “Simplista”.

A variedade de links, trabalhados nesta e nas próximas páginas, representam, simbólica e metaforicamente, na forma de ícones, características, subtemas ou pessoas pertinentes à história de vida do personagem. Os ícones (links de acesso) são símbolos de ligação da imagem com o conteúdo representado, e tem função de delimitar as possibilidades de fluxo na interface, complementando o entendimento da narrativa e da obra como um todo. Os ícones e links de acesso relacionados a imagem acima estão organizados da seguinte maneira:

1- **Fernando Simplista:** Em maior evidência e centralizado na página, se encontra o link representado pela imagem do personagem principal, Fernando Dias. Ao acessarmos o ícone, visualizaremos a entrevista feita com o músico. Onde ele relata o início de sua carreira e pontos relevantes de sua vida pessoal.
2- **Animais:** O ícone representado pela imagem dos animais (cabras, ovelhas e cachorros), corresponde ao link de acesso ao vídeo onde

Fernando fala sobre sua relação com seus animais domésticos, a criação comercial de caprinos e ovinos, e também dos animais silvestres que ele encontra em sua chácara.

3- **Vinil:** A imagem do vinil representa simbolicamente o link de acesso à entrevista onde Fernando relata suas influências musicais, e os artistas mais importantes na sua formação musical.

4- **Violão:** O ícone do violão, corresponde ao acesso aos vídeos das performances musicais, planejadas especialmente para este documentário, com caráter intimista, os vídeos mostram performances solo do artista e a parceria com o músico e compositor paulista Bruno Morabati, amigo e parceiro de composição, a fim de ilustrar os temas abordados pelo personagem, seu processo de criação e sua evolução como músico e compositor.

5- **Álbum de retratos:** A imagem do álbum de retratos corresponde às entrevistas realizadas, com os personagens ligados a vida e ao trabalho do músico Fernando Dias, parceiros de projetos musicais, amigos e pessoas que o ajudaram no início de sua carreira. Este ícone, em especial, por conter um número maior de subtemas, será organizado através de uma terceira página, que corresponde, metaforicamente, a abertura do álbum de retratos em questão (Figura 27), onde o usuário/espectador encontrará as fotos dos respectivos personagens, em forma de links de acesso, aos vídeos de suas entrevistas, como ilustrado na imagem abaixo. Após percorrer os cinco ícones, o usuário terá completado a navegação da interface *dia*; retornando ao *menu inicial* para continuar a navegação.

Figura 27. Imagem (storyboard) página correspondente ao álbum de retratos (entrevista), da interface do webdoc “Simplista”.

4- Página secundária: Noite.

Acessando a página secundária relativa ao link *Noite*, o usuário encontrará como conteúdo abordado o lado profissional do músico Fernando Dias, relatando em entrevistas, a vida na estrada, viagens de show, apresentações em Goiás e outros estados, parceiros de banda e projetos paralelos (Figura 28).

Figura 28. Imagem (storyboard) página secundária “Noite”, da interface do webdoc “Simplista”.

Observando a ilustração apresentada na Figura 28, desenvolvemos o conteúdo através de links como:

1- **Fernando Simplista:** O ícone representado pela imagem do músico, corresponde a entrevista onde Fernando aborda os temas centrais de sua vida de músico, os shows, a vida na estrada, a estruturação de sua carreira e projetos musicais paralelos.

2- **Pôster Diego De Morais:** Este ícone representado por um pôster do músico Diego de Morais colado na parede, corresponde ao link de acesso ao vídeo da entrevista feita com o mesmo. Em um formato de pate-papo entre os músicos Fernando e Diego, após uma apresentação conjunta no festival Goiânia Noise, de 2014. O vídeo mostra a importância que Diego de Morais teve para a carreira de Fernando, e que, além de uma amizade sólida, os dois músicos construíram uma

parceria musical duradoura, como compositores e com projetos paralelos em comum.

3- **Jake Sax:** Em entrevistas com Fernando, anteriores ao processo de roteirização, foi observado que o músico se encontrava em processo de gravação de seu mais novo projeto, uma parceria com o músico saxofonista norte-americano Jake Arnoldt, e a importância que esse projeto representava para ele e sua produção musical. Com isso, incorporamos esse subtema na narrativa, através do depoimento de Fernando sobre o assunto e o possível registro performático deste projeto, por meio do acesso ao link representado pela imagem do músico Jake Arnoldt.

4- **Equipamentos musicais:** Este ícone, representado pela imagem de equipamentos musicais e de gravação, guiará o usuário a uma terceira página. Nesta página, o usuário visualizará a imagem do músico Fernando Dias e seus companheiros de banda, em um palco montado para apresentação. A partir desta interface, o usuário, terá duas opções para navegação, sendo a primeira correspondente aos depoimentos dos músicos da banda de apoio de Fernando, através dos ícones de acesso, posicionados na imagem dos respectivos músicos, Danilo Melo (**1**), Aderson Maia (**2**) e Gabriel Cruz (**3**); a segunda opção corresponde a visualização da performance, gravada ao vivo, exclusivamente para este projeto, através do ícone de acesso, representado pela imagem de uma mesa de som profissional (**4**), posicionada na base da página (Figura 29).

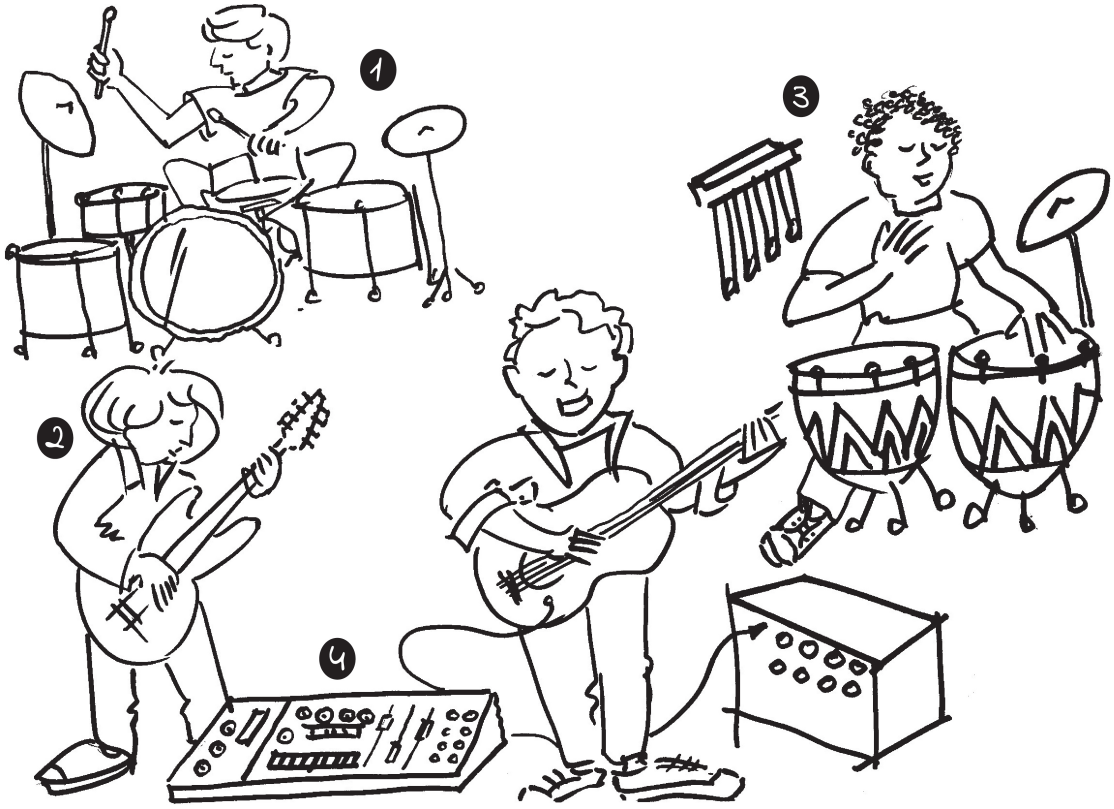

Figura 29. Imagem (*storyboard*) página relacionada ao show e depoimento dos membros da banda, na interface do webdoc “Simplista”.

4.2.2 A Gravação.

O processo de gravação do filme documentário é constituído por uma gama de material, divididos por Puccini (2013, p. 61) em três grupos referentes às imagens: imagens obtidas por meio de *“registros originais”*; imagens obtidas em *“material de arquivo”*; imagens obtidas por meio de “*recursos gráficos”.*

Puccini (2013, p. 61) identifica como registro original “todo e qualquer registro de imagens obtido pelo próprio documentarista para a construção de seu filme. Esses registros podem por sua vez, ser divididos em dois tipos: de *eventos autônomos* e de *eventos integrados”*.

Como evento autônomo, Puccini (2013) ressalta qualquer evento que ocorra independente da vontade do documentarista e da produção do filme. Os eventos integrados, segundo o autor, são aqueles que ocorrem decorrentes a intenção do documentarista e exclusivamente para a produção do filme, entre estes eventos

integrados estão entrevistas, apresentações musicais, encenação e imagens de cobertura para ambientação do filme.

Puccini (2013, p. 61) observa ainda que “esses dois grupos de eventos, autônomos e integrados, podem ser previstos e escalonados no período de pré-produção do filme. Apenas os eventos integrados obedecerão ao controle do realizador.”.

Os materiais de arquivo são formados por imagens em movimento, filmes e vídeos. Esses materiais podem ser coletados de diferentes plataformas, desde cinejornais, filmes institucionais, reportagens telejornalísticas, programas de televisão e até mesmo materiais retirados de outros filmes, documentários ou de ficção (PUCCINI, 2013).

Tanto os documentários lineares quanto os webdocumentários, fazem uso de recursos gráficos, no entanto, essa ferramenta reflete nos webdocumentários, em especial neste projeto, uma necessidade, pois são esses recursos que transmitirão o conceito estético proposto no trabalho, e complementarão o conteúdo informativo. Dentre as imagens obtidas por meio de recursos gráficos, Puccini (2013) ressalta:

> [...] As animações (figurativas ou não), a inserção e ilustração de dados técnicos (números, escalas, gráficos), importantes na síntese de uma determina informação. As imagens em still, como fotografias e documentos relevantes (recortes de revista e jornais e documentação diversa, como certificados, certidões etc.). Por último, e bem mais frequente, temos os intertítulos, ou cartelas de informação textual inscritas na tela (PUCCINI, 2013, p. 62).

Outro aspecto, não menos importante para a construção estilística do documentário, é o tratamento de som. Neste processo, Puccini (2013) destaca cinco possibilidades: ***som direto***; ***som de arquivo***; ***voz over***; ***efeitos sonoros*** e ***trilha musical***.

O *som direto*, segundo Puccini (2013, p. 62), “é o som obtido em situação de filmagem”, no projeto do webdocumentário “Simplista” o som direto se caracteriza pelos sons originários das entrevistas, depoimentos e o sons “naturais” dos ambientes das locações.

O *som de arquivo*, de acordo com o autor (PUCCINI, 2013), tem diversas origens, como filmes, programas de rádio e televisão, entrevistas entre outros. No

caso do nosso projeto os sons de arquivo foram pouco usados, pois optamos por uma perspectiva mais contemporânea de representação do tema do filme, registrando os acontecimentos, dentre eles as performances musicais que ocorreram durante o período de gravação e as performances planejadas, especialmente para composição do trabalho.

A *voz over* "é o som da voz que não nasce da situação da filmagem" (PUCCINI, 2013, p. 62), porém, está ligada à imagem que acompanha. A voz over foi o recurso usado neste projeto para estruturar o vídeo de introdução e o vídeo relacionado ao subtema dos animais, acionado pelo ícone (imagem animais) na página secundária *Dia*. Ambos os vídeos apresentam o próprio personagem central do filme como narrador.

Os *efeitos sonoros*, representam um importante recurso durante a etapa de pós-produção do webdocumentário, auxiliando a estruturação e complementação da interface, facilitando o entendimento do fluxo de navegação, ressaltando através do som as características dos ícones de acesso e suas ligações com os subtemas abordados nos respectivos vídeos. Como reforça Puccini (2013, p. 62): "os efeitos sonoros são os sons criados na fase de edição que ajudam a criar uma ambientação para as imagens."

A *trilha musical*, segundo o pensamento de Puccini (2013, p.62), "tanto pode ser obtida em material de arquivo, trilha compilada, como ser composta exclusivamente para o documentário, trilha musical original". A trilha musical deste projeto, em especial, se encontra na fronteira entre material de arquivo e trilha original, pois, as músicas usadas na composição da trilha, são músicas já gravadas e distribuídas pelo músico Fernando Dias, porém representam versões diferentes e únicas, que serão encontradas exclusivamente neste filme.

4.3 Pós-produção

O desenvolvimento de um produto webdocumentário traz novos desafios aos profissionais que trabalham com processos de produção de documentários tradicionais, pois além de aplicarem processos e técnicas de produção linear da narrativa, necessitam também fazer uso das potencialidades das novas tecnologias em sua construção.

4.3.1 Execução da interface

Até os anos 90, conforme Santaella (2008, p. 41), as imagens computacionais eram tradadas isoladamente, no fim desta década em diante, “a animação computacional tornou-se definitivamente apenas um dos elementos integrados em um *mix* midiático que também inclui ação ao vivo, tipografia e *design*, e no qual a passagem de uma linguagem a outra é tão instantânea que se torna imperceptível”.

A utilização de diferentes interfaces de vídeos, áudio e dispositivos de interação, estruturam o processo de criação dessas obras cujas conexões internas ficam a cargo dos programas, que servem de apoio para as interfaces.

Sobre este processo, Manovich (2006) aponta os *softwares* como ambientes comuns de união, onde a cinematografia, efeitos especiais, animações computacionais, tipografia e design gráfico, formam uma nova “metamídia”, uma etapa nova na história das mídias.

> A habilidade de compor muitas camadas de imagens com distintas transparências, colocar elementos móveis e fixos em espaço virtual 3D compartilhado, e então mover a câmera virtual através do espaço, aplicar efeitos de movimento simulado de apagamento e profundidade, mudar no tempo qualquer parâmetro visual de *frame* – tudo isso pode ser agora aplicado a qualquer imagem, não importa se ela foi capturada via registro baseado em lentes, desenhada à mão, criada com *software* 3D etc (MANOVICH 2006 a).

Diante da complexidade das propostas dos webdocumentários, pode ser necessária a formação de uma equipe composta por profissionais de áreas distintas como: o desenvolvedor do conteúdo, que define e produz os temas que compõe o projeto; o responsável pela arquitetura da informação, que cria a estrutura e o planejamento da distribuição da informação, gerencia o banco de dados, fazendo o fluxograma e as “rotas de acesso” ao conteúdo; o designer gráfico ou de hipermídia, responsável pelo estímulo visual do usuário/espectador, produzindo o layout gráfico das páginas e a identidade visual do projeto.

Por não dispor de verba suficiente para contratação de mão de obra especializada, a execução deste projeto, em específico a criação da interface de navegação, foi realizada pela parceria entre dois profissionais: **Hugo Brandão**

(designer gráfico e produtor audiovisual, realizador do projeto), responsável pela pré-produção, captação de imagens e sons, gerenciamento dos dados, conceitualização e layout das páginas, arquitetura do fluxograma e distribuição da informação; e **Leandro Araújo** (designer gráfico e de web) responsável pela diagramação e identidade visual do projeto, e pela pós-produção e programação da interface de navegação.

Durante o processo de criação e design da interface, algumas questões se tornam essenciais para execução do projeto, como: qual sinal será utilizado? Como será construído o sistema? Qual o comportamento oferecido? Essas questões, de acordo com Domingues (2008, p. 70), representam os desafios que os realizadores de webdocumentários devem enfrentar para estruturação das interfaces, “no que se refere aos dados de entrada e saída, numa engenharia dos sentidos como potencial da carga estética”.

O webdocumentário, em relação ao ciberespaço, como uma narrativa que se desenrola dentro do ambiente virtual, corresponde ao que Rocha (2010) caracteriza como “paralelismo”, onde estes ambientes (ciberespaço) são concebidos como um universo paralelo, sendo a interface dos webdocumentários o portal de acesso. Nestes ambientes, o corpo humano perde a função, pois só a mente adentra o espaço.

Em relação a estrutura interativa do webdocumentário “Simplista”, a navegação do conteúdo pelo usuário/espectador, foi organizado a partir do “sistema reativo” discutido por Giannetti (2006), onde a interação com a narrativa é feita por seleção, gerando um acesso multidirecional ao conteúdo, previamente definido e delimitado pela programação.

A narrativa construída para este projeto de webdocumentário corresponde ao modo “narrativo” abordado por Nash (2012), característico de webdocumentários que se apoiam nas tradições documentais, porém, têm como singularidade, projetos que desafiam a linearidade, adotando uma narrativa central que se ramifica no decorrer da navegação pela interface.

É importante ressaltar dentre as características dos webdocumentários e das obras-interface, o potencial de abertura desses projetos, podendo ser reconstruídos, repensados, revisitados e reprocessados para atender novas demandas ou para aumentar sua complexidade. Desenvolver trabalhos sob a perspectiva que considera a obra em processo e contínuo fluxo, levam os artistas e produtores de

webdocumentários a se manterem em constante processo de pesquisa, buscando sempre o aperfeiçoamento da experiência vivenciada na *web*.

Durante a pesquisa, observamos que muito tem se falado sobre o conceito de um artista/programador. Ao se considerar a arte computacional como foco das pesquisas e trabalhos artísticos realizados pelo artista/programador, é discutida, e muitas vezes ressaltado, a necessidade de que esse artista conheça as linguagens de programação ou as estruturas algorítmicas de cada linguagem com que se pretende trabalhar e desenvolver seu projeto.

Capucci (1997) compartilha esse pensamento, e afirmar que o artista precisa conhecer e saber como usar os códigos, pois dentre suas ferramentas e recursos técnicos de produção artística, existem também, competências técnicas, teóricas e culturais exclusivas, que devem ser compreendidas de maneira simbólica e formal, complementando seu processo criativo.

O que concluímos, a partir desta prática artística, e mais especificamente, na realização do webdocumentário “Simplista”, é que o artista que se propõe a realizar conexões entre as artes e a tecnologia, precisa, no mínimo, ser pesquisador, conhecer da arte e da técnica com que trabalha, não se restringindo apenas ao design de interface. O artista não precisa, necessariamente, dominar ou ser um profundo conhecedor da engenharia computacional, porém, ao incorporar a interatividade à arte computacional, o artista promove um diálogo entre o humano e o computador, traduzida através das linguagens dos códigos. Com isso, deve estar preparado para testar novas ideias e, principalmente, trocar e compartilhar conhecimento com outros profissionais da área, buscando propostas, combinações de interfaces e processos de interação, que potencializem a narrativa e a experiência da obra como um todo.

4.3.2 O conceito gráfico

O *design* gráfico e layout das páginas no contexto dos webdocumentários, contam uma história tanto quanto o enredo do filme, através de simbologias, elevam o grau de aprofundamento e imersão do tema tratado no filme. Sua relação direta com o conteúdo abordado facilita a compreensão e a experiência de navegação na interface, caracterizando-se assim, como um roteiro a parte, onde o produtor e o

designer fazem uso de conceitos e ferramentas dessa área do conhecimento, encorpando a narrativa visual, dando acabamento e tratamento estético ao produto final.

As linguagens do *design*, combinadas às animações 3D ou não, tipografia, pintura e cinematografia, presentes nas páginas de *web*, definem, segundo Manovich (2006 a), um novo campo de produção midiática, praticamente presente em todas as formas breves de imagem em movimento, como vídeos musicais, publicidade e gráfica televisiva, vinhetas de televisão, entre outros.

> [...] Dessa nova lógica do design e sua estética resultante encontra-se na compatibilidade entre diferentes documentos gerados por diferentes programas. Ou seja, os comandos de "importar" e "exportar" gráficos, animações, edições de vídeo, programas de composição e modelagem são historicamente mais importantes do que as operações individuais que esses programas oferecem (MANOVICH, 2006b).

Deste processo, resulta uma linguagem midiática complexa e rica, ou seja, várias linguagens que fazem uso da mesma lógica básica da remixabilidade, dando origem ao que Manovich (2006 a) batizou de "estética da remixabilidade".

As questões da cultura *remix*, tem incorporado as discussões e pesquisas de teóricos e críticos das novas mídias e da cibercultura. A autora Sara Diamond (2003), em seu artigo intitulado "*Quintessence. Art history shake & Bake"*, afirmou que a cultura *remix* faz uso de vários procedimentos de movimentos próprios do modernismo tardio e do pós-modernismo, como: apropriação, colagem, grafiti, fotomontagem, arte processual, arte pop, dentre outros. Sobre esse processo, Santaella (2008) ressalta que:

> A colagem apareceu nos trabalhos de Braque e Picasso, cujos procedimentos foram, desde cedo, incorporados pela publicidade. O *remix* é uma forma de colagem. Os artistas dadaístas do *Cabaret Voltaire* criaram performances incendiárias e Duchamp apresentou os primeiros ciborgues - pessoas fundidas com máquinas -, deu origem aos *ready-mades*, refazendo o significado das coisas existentes, colocou seu trabalho como anti-arte cujos ecos ressoaram nos anos 70 e 80 e, certamente, nas remixagens atuais (SANTAELLA, 2008, p. 43).

Segundo Santaella (2008), todas as práticas *remix* têm suas bases na hibridização cultural. De acordo com Lemos (2006, p. 52), a cibercultura é dirigida pela “remixagem”, definida pelo autor como o “conjunto de práticas sociais e comunicacionais de combinações, colagens, *cut up* de informações a partir das tecnologias digitais”.

> [...] as possibilidades de apropriação, desvios e criação livre (que começou com a música, com os DJ’s no *hip hop* e dos *sound systems*) a partir de outros formatos, modalidades ou tecnologias, potencializados pelas características das ferramentas digitais e pela dinâmica da sociedade contemporânea (LEMOS, 2006, p. 54).

Percebemos com isso, o quanto os conceitos de remixabilidade incorporam, das mais diversas formas, as artes midiáticas e, consequentemente, as propostas de webdocumentários. A partir de tal observação, optamos, como inspiração para a concepção estética e *layout* das páginas do webdocumentário “Simplista”, um tratamento literal dos conceitos da cultura *remix*, como forma de apresentação e acabamento estético do projeto. Representando metaforicamente, a dualidade entre o dia e a noite, por meio da estética das colagens, as particularidades da vida do músico Fernando Dias, como a criação de cabras, o cotidiano simples e pacato do sítio, e a vida noturna como artista atuante no cenário musical de Goiânia.

Além da estética das colagens, que se apresenta mais especificamente pelas imagens dos ícones, onde, em seu acabamento, ressaltam as características do recorte, utilizamos também, como estética gráfica do projeto, outro conceito da cultura *remix*, a apropriação, por meio da utilização de trabalhos artísticos de domínio público, como pinturas, gravuras e fotografias, incorporados em sua forma original, ou através de fotomontagens. As Figuras 30, 31, 32 e 33, apresentam uma sequência de imagens relativas às páginas do webdocumentário “Simplista”.

Figura 30. Imagem (interface) menu inicial do webdoc “Simplista”.

Figura 31. Imagem (interface) página secundária “Dia”, do webdoc “Simplista”.

Figura 32. Imagem (interface) página secundária “Noite”, do webdoc “Simplista”.

Figura 33. Imagem (interface) página correspondente, ao show e depoimento dos membros da banda, no webdoc “Simplista”.

4.3.3 Edição

A etapa de edição (ou montagem) de um filme documentário, segundo Puccini (2013, p. 93), “marca o momento em que o documentarista adquire total controle do universo de representação do filme. Aqui, já não importa o estilo do documentário, toda a montagem implica um trabalho de roteirização”. Ou seja, a edição orienta e ordena as sequências, definindo o conteúdo tema do filme, dando forma e acabamento final ao seu discurso.

Puccini (2013) ressalta que, mesmo não sendo escrito no papel, o roteiro se estrutura na forma como se apresenta ao espectador, definido pelo documentarista a partir das imagens e dos sons escolhidos para o documentário. Sobre a montagem no processo de pós-produção de um filme, Leone (2005) complementa:

> O processo cinematográfico possui três etapas para chegar a um objetivo artístico: o roteiro, a realização e a articulação (pós-produção). Todas estas etapas estão implicadas com a montagem. [...] Na prática, não existe filme sem roteiro e esse roteiro pode ser manifesto de formas diversas. Quando Glauber Rocha dizia: “Uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, tem-se nessa reflexão dois momentos claros: a câmera que remeta à realização, e a ideia ao roteiro (LEONE, 2005, p. 24).

Em alguns casos, os documentários são compostos por filmagens aleatórias, como uma espécie de diário filmado. Segundo Puccini (2013), mesmo nestes casos, o material filmado terá necessariamente que se encaixar em uma estrutura discursiva, como início, meio e fim, se for a intenção do realizador produzir um filme linear. O discurso é o próprio filme, e terá de ser sustentado por uma lógica que o justifique.

Devido ao alto grau de abertura durante o registro dos acontecimentos, que muitas vezes fogem o controle dos documentaristas, e que, neste caso, não podem ser previstos com antecedência e muito menos roteirizados. O processo de montagem nos filmes documentais, conforme Puccini (2013, p. 94), “tem uma maior autonomia criativa se comparada à montagem do filme de ficção”. Pois nestes, a montagem dá a forma final já prevista e definida em detalhes, no momento da elaboração do roteiro.

Esta autonomia criativa na etapa de montagem é abordada por Reisz e Millar (1978), da seguinte maneira:

> O que o diretor de documentários perde com a falta de suspense de um enredo é compensado pela liberdade de montar os filmes de modo original e expressivo. Não está preso a uma estrita cronologia de eventos, imposta por um argumento de estúdio; ao contrário, pode apresentar as facetas do seu tema e alterar a atmosfera do filme na ordem e no ritmo que desejar. As imagens com as quais trabalha não são “amarradas” a uma trilha sonora: o diretor pode fazer experiências com som direto e comentários sonoros. E o que é mais importante: tem maior liberdade de interpretação que um diretor de filme de ficção, porque é a interpretação - a montagem – que dará vida ao seu assunto (REISZ e MILLAR, 1978, p. 123).

Complementando o pensamento, Reisz e Millar (1978, p.123), fazem uma ligação direta entre as funções de direção e montagem: “Assim, um bom diretor de documentários é essencialmente um bom montador”. Ao contrapor este pensamento, Rabiger (1998) adverte que este acúmulo de funções pode não ser benéfico para a obra, e ressalta a importância do olhar “puro” do editor, que não contaminado pelo processo de gravação, é capaz de estabelecer um maior grau de neutralidade para com o material bruto. O autor observa que:

> Em filmes de baixo orçamento, o editor e o diretor são, às vezes, a mesma pessoa, especialmente se o diretor quiser centralizar o controle do filme. Isso vem a ser um erro, porque um colaborador independente e criativo representa uma grande ajuda nessa fase. O diretor conhece todas as situações que produziram o filme, ao passo que o editor encara o material com um olhar mais descompromissado, sem pré-julgamentos, e pode ver seu potencial mais realisticamente (RABIGER, 1998, p. 242).

No processo de edição do webdocumentário “Simplista”, tivemos o auxílio do editor profissional Evandro P. Braga, que, apesar de trabalhar orientado por um *breafing* e pela pré-seleção do material bruto, teve autonomia e liberdade para editar os blocos fílmicos que compõem a narrativa na web. Constituindo assim, uma parceria entre o diretor e o editor do projeto. Seguindo o pensamento de Rosenthal (1996), que ressalta a necessidade do diretor do documentário manter proximidade com o processo de edição, mesmo que não assuma integralmente a montagem, criando uma relação mútua de confiança com seu editor. E complementa que:

> Encontrar o editor certo é crucial para o sucesso do filme, porque a edição de documentários é muito mais aberta do que a de um filme de ficção. Com frequência, em documentário, não existe uma história, nenhum roteiro; o diretor joga um bocado de material bruto nas mãos do editor e pede a ele, ou a ela, que encontre uma história. Criação e invenção são características fundamentais, em razão da própria natureza do trabalho do editor de documentários, qualidades essas que podem não ser necessárias pra o editor de filmes de ficção (ROSENTHAL, 1996, p. 166).

Seguindo os conceitos elaborados por Marcel Martin (1990), o documentário se vale menos da "*montagem narrativa*" e mais da "*montagem expressiva*". Martin (1990) explica:

> Chamo de montagem narrativa o aspecto mai simples e imediato da montagem, que consiste em reunir, numa sequência lógica ou cronológica e tendo em vista contar uma história, planos que possuem individualmente um conteúdo fatual, e contribui assim para que a ação progrida do ponto de vista dramático (o encadeamento dos elementos da ação segundo uma relação de casualidade) e psicológico (a compreensão do drama pelo espectador). Em segundo lugar, temos a montagem expressiva, baseada em justaposição de planos, cujo objetivo é produzir um efeito direto e preciso pelo choque de duas imagens; nesse caso, a montagem busca exprimir por si mesma um sentido ou uma ideia; já não é mais um meio, mas um fim. [...] Mas é evidente que não há uma separação nítida entre os dois tipos: há efeitos de montagem que ainda são narrativos e, no entanto, já possuem um valor expressivo (MARTIN, 1990, p. 131-134).

Puccini (2013, p. 96) ressalta que, nos documentários, "a tendência em usar uma montagem expressiva, em contraposição à montagem narrativa, é consequência direta da própria natureza das imagens disponíveis ao montador". As várias situações de filmagem de um documentário geram mudanças na qualidade dessas imagens, como por exemplo: imagens subexpostas, superexpostas, granulação e diferentes graus de contraste. Essa diversidade de imagens, obtidas em diferentes situações de filmagem, segundo Puccini (2013, p.96): "Deixa à mostra o corte como recurso da montagem, reforçando um efeito de choque gerado pelo contraste entre os planos. [...] Uma continuidade entre os planos, que mascare o artifício do corte, nem sempre vale como regra".

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ciberarte ou, mais precisamente, o desenvolvimento de *softwares* e *hardwares*, para fins artísticos, através do *design* de interfaces, oferecem uma nova experiência na arte. Onde os artistas buscam adaptar o aparato tecnológico, adotando *hardwares* e informações algorítmicas, com grau estético e social, em suas propostas artísticas.

Apesar de todas as tendências discutidas na presente pesquisa, revelarem a grande diversidade de possibilidades, geradas a partir da relação entre as artes e as tecnologias contemporâneas, as questões e desafios que os processos artísticos/tecnológicos apresentam. Uma questão está inegavelmente sempre presente, como melhor definido por Santaella (2008, p. 51), “o caráter processual de inacabamento”, onde a obra, não existe mais como uma versão final e fixa, mas sim, em processo, maleável e variável, em um contínuo vir a ser.

Os webdocumentários, suas interfaces e toda arte tecnológica, refletem um mundo incerto, onde, nem os conceitos e nem as relações entre as pessoas, estabelecem certezas.

Neste sentido, percebemos que, segundo Arantes (2008, p. 32), “a linguagem dessas novas produções,[...] dialoga com as questões mais gerais do sistema capitalista contemporâneo; [...] que tem, cada vez mais, sustentado sua economia nos meios informacionais”. Ou seja, o capitalismo contemporâneo se sustenta na produção de bens imateriais, simbólicos e culturais.

O capitalismo contemporâneo, ou como nomeado por Lazaratto (2006) e Negri (2005), “capitalismo cognitivo”, tem se estruturado, pela produção cada vez maior de conteúdo simbólico, afetivo, linguístico e estético. Como defendido por Negri (2005), o afeto tornou-se um valor diferencial do capitalismo contemporâneo, produtos, obras, pessoas, imagens, signos, discursos carregados de afeto são potencializados, ou até, tornam-se valor.

Portanto, falar de webdocumentário, ou novas formas de representação da ótica documental, é falar de imprevisibilidade, abertura e convergência. Que diferente da tradição e do pensamento institucionalizado, promovem uma democratização dos processos artísticos e a queda de fronteiras normativas e classificatórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema, uma introdução*. Jorge Zahar, Rio de Janeiro - RJ, 1989.

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia – Perspectivas da estética digital*. São Paulo, SP. Editora SENAC São Paulo, 2005.

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia – Perspectivas da estética digital*. São Paulo, SP. Editora SENAC São Paulo, 2005.

ARANTES, Priscila. *Tudo que sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo.* In: Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. Orgs. Lucia Santaella; Priscila Arantes. São Paulo: ed. Educ, 2008. (p. 21-33).

ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*. São Paulo, SP. Cia. das letras, 1992.

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra, “Interactive Documentary: Setting the Field” in Studies in Documentary Film, vol 6, n. 2, Reino Unido, pp. 125-139, 2012.

BAUDELAIRE, Charles. *Sobre a modernidade*. São Paulo, SP. Editora Paz e Terra, 1996.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulações,* Lisboa: ed. Relógio D"água, 1991.

BAUMAN, Z. *Modernidade líquida.* Rio de Janeiro, ed. Zahar, 2001.

BAZIN, André. *Qu’est-ce que le cinema?* Paris: Cerf, 1981

BENJAMIN, W. “Magia e técnica, arte e política”. In: *Obras escolhidas.* 6 ed. São Paulo, Brasiliense, 1993.

BERNARDET, Jean-Claude, *O que é Cinema?*, Editora Braziliense, São Paulo, 2004.

BURCH, Noël. *La lucarne de l'infini: Naissance du langage cinematographique*. Paris: Nathan, 1990.

CAPUCCI, Pier Luigi. *Por uma arte do futuro*. In: DOMINGUES, Diana (org.) Arte e vida no século XXI: A humanização das tecnologias. São Paulo: Ed. UNESP, pp. 129-134, 1997.

CAPUCCI, Pier Luigi. *Por uma arte do futuro*. In: DOMINGUES, Diana (org.) Arte e vida no século XXI: A humaniza..o das tecnologias. S.o Paulo: Ed. UNESP. pp. 129 134, 1997.

COLI, J. *O que é Arte*. 15ª ed., Editora Brasiliense, São Paulo - SP, 1995.

COUCHOT, Edmond. *Tecnologia na arte: Da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003.

DOMINGUES, D. (org.). *Arte, ciência e tecnologia, passado, presente e desafios*. Editora UNESP, Itaú cultural. São Paulo - SP, 2009.

DOMINGUES, Diana. *Introdução a humanização das tecnologias pela arte*. In. Arte no século XXI: a humanização das tecnologias, Diana Domingues organizadora. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

DOS ANJOS, M. *Local/Global: Arte em Trânsito*. Jorge Zahar, Rio de Janeiro - RJ, 2005.

FIELD, S. *Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico*. Editora Objetiva. Rio de Janeiro – RJ, 2001.

FRANCO, E. *HQtrônicas: do suporte papel à rede internet*. 2a edição. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2008.

FRANCO, E; COUTO, M. *BioCyberDrama Saga*. Goiânia GO, UFG, 2013.

GAUTHIER, G. *O documentário: um outro cinema*. Campinas: Papirus, 2011.

GAUTHIER, Guy. *O documentário: Um outro cinema*. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas - SP, 2011.

GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia.* Tradução: Maria Angélica Melendi. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.
GOSCIOLA, V. *Roteiro para novas mídias: do game à Tv interativa*. São Paulo: ed. Senac, 2003.

GOSCIOLA, Vicente, *Roteiro para As Novas Mídias – Do Game à TV Interativa*, SENAC SP, 2003.

HAMPE, B. *Making documentary films and reality videos*. Nova York: Henry Holt and Company. 1997

JENKINS, H. *Cultura da Convergência*. 2ª ed., Aleph. São Paulo – SP, 2009.

JULLIER, L; MARIE, M. *Lendo as Imagens do Cinema*. SENAC, São Paulo - SP, 2009.

KUROSE, James F., ROSS, Keith W. *Rede de computadores e a Internet: uma abordagem top-down* / tradução de Arlete Simille Marques; revisão técnica Wagner Luiz Zucchi. 3ª Ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2006.

KUROSE, James F., ROSS, Keith W. *Rede de computadores e a Internet: uma abordagem top-down.* Tradução: Arlete Simille Marques; revisão técnica Wagner Luiz Zucchi. 3ª Ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2006.

LAZARATTO, M. *As revoluções do capitalismo*. Rio deJaneiro, Record. 2006.

LEÃO, L. *A estética do labirinto*. São Paulo: Editora Anhembi-Morumbi. 2002.

LEÃO, L. *Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcriação.* In Anais do 9. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2010. (308 - 313)

LEÃO, Lúcia. *Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço*. In Derivas: cartografias do ciberespaço / Lúcia Leão, organizadora. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LEÃO, Lúcia. *Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço*. In: Derivas: cartografias do ciberespaço, Lúcia Leão, organizadora. São Paulo: Annablume; Senac, 2004.

LEÃO, Lúcia. *Uma cartografia das poéticas do Ciberespaço*. In: Conexão Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, pg. 73-91, 2004.

LEÃO, Lúcia. *Uma cartografia das poéticas do Ciberespaço*. In: Conexão Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, pg. 73-91, 2004.

LEMOS, A. *"Ciber-cultura-remix"*. In: ARAÚJO, D. C. (ed.). *imagem (ir) realidade. Comunicação e cibermídia*. Porto Alegre, Sulinas. 2006.

LEMOS, André. In: SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio. *Cultura Digital.* Rio de Janeiro: Beco do Azougue, pp.135-149, 2009.

LEONE, E. *Reflexões sobre a montage cinematográfica*. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

LEVY, P; LEMOS, A.: *O futuro da Internet*. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da informática* / tradução de Carlos Irineu da Costa. 13ª reimpressão, Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na Era da Informática.* Tradução: Carlos Irineu da Costa. 13ª reimpressão, Rio de Janeiro: Editora 34, 2004.

LEVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Ed. 34, 1996.
MACHADO, A., *"Novos territórios do Documentário"* in: Doc On-line, n. 11, dezembro, www.doc.ubi.pt, 2011. p.5-24.

MACHADO, A., *Arte e mídia*. Ed. Jorge Zahar, Rio de Janeiro – RJ, 2010.

MACHADO, A., *O Sujeito na Tela, modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. Paulus. São Paulo – SP, 2007.

MACHADO, A., *Pré-cinema e Pós-cinema*. Campinas, SP: Papirus, 2012.

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

MARCONDES FILHO, C. *Comunicação e jornalismo: a saga dos cães perdidos*. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

MARTIN, M. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Ita. Cultural: Unesp, 2003.

MURRAY, Janet H., *Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço*, UNESP, Itaú Cultural, São Paulo, 2003.

NASCIMENTO, Liliane da Costa. *Dispositivos Artísticos e Vigilantes: as Estratégias Estéticas da Software Art*. Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Vol. 9, 2007.

NEGRI, A. e HARDT, M. *Multidão*. Rio de Janeiro, Record, 2005

NICHOLS, B. *Introdução ao Documentário*. 5ª ed., Papirus. Campinas – SP, 2012.

PALACIOS, Marcos. Entrevista. In SAVAZONI, Rodrigo; COHN, Sergio. *Cultura Digital*. Rio de Janeiro: Beco do Azougue, pp. 253-261, 2009.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, 2000.

PLAZA, Julio. *Arte e Interatividade: autor-obra-recepção*. São Paulo: Revista de Pós-graduação, CPG, Instituto de Artes, Unicamp, p. 23-38. 2000.

PLAZA, Julio; TAVARES, Mônica. *Processos criativos com os meios eletrônicos: políticas digitais*. São Paulo: Faep/Unicamp/Hucitec, 1998.

PRADO, Gilbertto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. 1. ed. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

PRADO, Gilbertto. *Cronologia de Experiências Artísticas nas Redes de Telecomunicações.* In: Trilhas, n.6, vol.1, pp. 77-103, julho/dez. 1997.

PRADO, Gilbertto. *Experimentações artísticas em redes telemáticas e web*. In: Arte Brasil, Pós-Graduação do Instituto de Artes, Unesp, nº 1, ano 1, pp. 42-47, 1998.

PUCCINI, Sérgio. *Roteiro de documentário: Da pré-produção à pós-produção*. Campinas, SP: Ed. Papirus. 2013.

RABIGER, M. *Directing the documentary*. Boston: Focal Press, 1998.

RAMOS, F. P. *Mas Afinal...o que é Mesmo Documentário?,* Editora Senac, São Paulo, 2008.

REISZ, K. e MILLAR, G. *A técnica da montagem cinematográfica.* Civilização Brasileira/Embrafilmes. Rio De Janeiro, 1978.

ROCHA, Cleomar. *Interfaces Computacionais*. In Anais do 8. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia.Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2009.

ROCHA, Cleomar. *Três concepções de interfa ces computacionais na artetecnológica*. In Anais do 9. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2010. (101- 105)

ROSENTHAL, A. *Writing, directing, and producing documentary films and videos*. Carbondale: South Illinois University Press. 1996

SANTAELLA, L. *A estética das linguagens líquidas.* In: Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. Orgs. Lucia Santaella; Priscila Arantes. São Paulo: ed. Educ, 2008. (p. 35-53).

SANTAELLA, L; ARANTES, P. (org.). *Estéticas Tecnológicas, novos modos de sentir.* Educ, São Paulo - SP, 2008.

SANTAELLA, Lucia. *Cultura das Mídias*. São Paulo, Experimento, 1996.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.
SANTAELLA, Lucia. *Navegar no ciberespaço – O perfil cognitivo do leitor imersivo*. São Paulo: Paulus, 2004.

SOGABE, Milton e FOGLIANO, Fernando. *Mídias e Relidade*. In Anais do 9. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília: PPG Arte/IdA/UnB, 2010. (339-345)

SOPOCY, Martin. *"un cinema avec narrateur".* Les Cahiers da la Cinamathèque 29 1979.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço, tempo, imagem*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2004.

VENTURELLI, Suzete. *Imagem interativa.* Suzete Venturelli e Mario Luiz Belcino Maciel. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

XAVIER, I. (org.). *A Experiência do Cinema: antologia*. Edições Graal, Rio de Janeiro - RJ, 1983.

XAVIER, I. *D.W. Griffith: O nascimento de uma cinema*. São Paulo: Brasiliense, 1984.

XAVIER, I. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Editora Paz e Terra, São Paulo, 1984.

BIBLIOGRAFIA ELETRÔNICA

ARANTES, Priscila. *Arte, memória e política*. Revista Intermídias.com (Online), v. 9, p.1-10, 2009. Disponível em:http://intermidias.com/txt/ed9/arte_memoria_politica.pdf acesso em: maio 2014.

ASTON, Judith et al. Palestra concedida no i-Docs 2011, Bristol. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=MDmV37WENIc. Acesso em julho de 2014.

GAUDENZI, Sandra. *Interactive documentary: towards an esthetic of the multiple*.

Londres: University of London, Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. 2009. Disponível em: http://www.interactivedocumentary.net/about/me/. Acesso em junho de 2014.

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"* in Hipertext.net, n. 9, Barcelona. Disponível em: www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/ interactive-multimedia.html. Acesso em abril de 2014.

MANOVICH, L. (2006 a). *After effects, or velvet revolution in modern culture*. Part I. Disponível em: http://www.manovich.net - Acesso em 12 de abril 2013

MANOVICH, L. (2006 b). *Import/ export: Design workflow and contemporary aesthetics*. Disponível em: http://www.manovich.net - Acesso em 12 de abril 2013.

NASH, Kate. *"Modes of interactivity: analysing the webdoc*" in Media, Culture & Societ, v. 34, n. 2. Sage Journals, pp. 195-210, 2012. Disponível em: http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf. Acesso em abril de 2014.

PALACIOS, Marcos. *Hipertexto, Fechamento e o uso do conceito de não-linearidade discursiva*. in: Lugar Comum, Rio de Janeiro, n. 08, p. 111-121, 1999. Originalmente apresentado no Encontro Nacional da COMP.S, Belo Horizonte, 1999. Disponível em: <http://www.facom.ufba.br/jol/producao.html>. Acesso em: fev. 2014.

PRIMO, A. *Interação mútua e reativa: uma proposta de estudo*. Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n53/lforny.html+conei to+de+intera%C3%A7%C3%A3o+arte&cd=5&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em: dez. 2013.