

Tendências do Cinema Documental na era digital

palavras-chave

documentário interativo
tecnologia
fragmentação
audiência participativa

keywords

interactive documentary
technology
fragmentation
audience participation

RESUMO

Com a introdução das tecnologias digitais no cotidiano temos assistido a mudanças significativas no cinema documental. A interação acrescenta complexidade ao processo de produção, distribuição e recepção da obra, o que levou à proposta de novos modos do documentário, considerando o tipo de interatividade presente em cada obra. Apesar dos diferentes modos de interação no documentário interativo é possível identificar tendências transversais a vários trabalhos apresentados nos últimos anos. A fragmentação das obras levou à criação de narrativas multilineares, possibilitando à audiência assumir um papel ativo na seleção dos elementos fílmicos. Esta característica representa uma mudança de paradigma no papel da audiência que passa a apresentar-se como coautor das obras. Também a “gamificação” das narrativas e o recurso à realidade virtual para construir narrativas documentais são analisadas neste texto.

ABSTRACT

By introducing digital technologies in our everyday life, we witnessed significant changes in documentary filmmaking. The interaction adds complexity to the work's production, distribution and reception processes, leading to the proposal of new modes of documentary considering the type of interactivity behind each work. Despite the different modes of interaction, in interactive documentary we may identify trends across various works released in the last years. The fragmentation of artworks led to multilinear narratives, allowing the audience to assume an active role in the selection of the film elements. Such characteristic represents a change in the role of audience, which becomes a work's co-author. The narrative's “gamification” and the use of virtual reality to create documentary films are also analysed in this text.

INTRODUÇÃO

Encontrar definições para o Documentário sempre foi difícil. A maior parte dos autores e manuais dedicam mais tempo a definir o Documentário pelo seu contrário, ou seja, a nomear o que o Documentário não é (não é ficção, não é jornalismo...), do que a estabelecer as características que de facto balizam o género documental (Nichols, 2001, pp. 20–41). Mas são precisamente estas definições difusas que têm permitido ao documentário abarcar variadíssimas formas estéticas, conceptuais e narrativas, reinventar-se e evoluir ao longo da história.

Na era digital, em que muitos dos conteúdos áudio, visuais e textuais migram para a internet, o documentário surge mais uma vez como um género moldável e flexível, capaz de se adaptar às mudanças e de abraçar de forma pioneira os desafios que se apresentam. Mas a simples transposição da distribuição para o meio digital não acrescenta novidade ao género. O documentário não se limitou a migrar para plataformas digitais. Ao transpor-se para o novo meio digital, o cinema documental adquire e apropria-se também das características desse universo. A tendência crescente para a interatividade que se desenvolveu a partir da década de 1960 (Gere, 2008, p. 68), a par com a digitalização do sinal de vídeo e a evolução das redes de distribuição de internet de banda larga permitiram que o cinema, e em particular o documentário, encontrasse na internet um meio não só de difusão mas também uma forma de se reinventar e adaptar.

Assim, na era digital, o documentário apresenta também mudanças na forma, na estrutura e no agenciamento, passando a ser um objeto fragmentado, multilinear, composto por diversos elementos gráficos, visuais e sonoros e que requer do público uma ação física de intervenção na obra.

Surge assim o que Mitchel Whitelaw (2002) denominou de “documentário interativo”. Existem várias definições para este novo género, algumas muito abrangentes e que permitem a integração de artefactos variados, como é o caso da descrição que Sandra Gaudenzi (2014) publicou no dicionário “The Johns Hopkins Guide to Digital Media”. Para a autora, qualquer projeto que comece com uma intenção de documentar o real e use tecnologia interativa para concretizar essa intenção pode ser considerado um documentário interativo (Gaudenzi, 2014). Tal abrangência permite à autora enquadrar neste género documental diversas plataformas digitais e jogos de entretenimento que não poderão ser considerados documentários. O documentário interativo, à semelhança das obras tradicionais deste género, não poderá cingir-se a representar o real ou partir apenas dessa premissa. Para considerarmos uma obra documental é necessário que esta apresente um argumento sobre o tema que aborda, que o autor expresse um ponto de vista claro, que tenha uma “voz” (Nichols, 2001, p. 43).

Neste sentido, parece-nos mais assertiva a definição de Galloway que considera como documentário interativo “any documentary that uses interactivity as a core part of its delivery mechanism” (2007, p. 330). Sublinhamos aqui a palavra documentário, importante para esta pesquisa que procura analisar trabalhos com uma abordagem criativa do real, considerando o ponto de vista autoral um elemento essencial à construção do documentário.

Também é preciso notar que no documentário interativo, a obra que antes se apresentava numa narrativa linear configura-se agora fragmentada em vários segmentos e possibilita ao espectador um papel ativo na escolha desses conteúdos, adicionando complexidade aos processos de produção, fruição e recepção da obra. Ao público é-lhe proposto selecionar o que quer ver e a ordem pela qual acede aos fragmentos, o que resulta na criação de uma narrativa personalizada no momento da visualização. Os documentários interativos apresentam-se assim, como “obras abertas” (Eco, 1989), capazes de integrar a audiência no processo de produção.

NOVOS MODOS DE INTERAGIR

Apesar do curto período de desenvolvimento do documentário interativo¹ assistimos a um ecossistema vivo e fervilhante, pleno de exemplos de experimentação e inovação. Produtores, realizadores e instituições ensaiam novas formas de interação e de relação com o público, utilizando como meio de comunicação privilegiado a internet. Investigadores, instituições académicas e Festivais de Cinema seguem de perto o trabalho desenvolvido e mapeiam géneros e tendências.

A análise do documentário interativo revela-se complexa, desde logo porque as obras que surgem apresentam grande diversidade, com diferentes modos de navegação, interação e de comunicação com o público. Também a imaturidade do género e o facto de se encontrar em pleno momento de desenvolvimento impedem o distanciamento temporal que ajudaria a analisar e a compreender o fenómeno.

Além disso, as tecnologias digitais permitem diferentes abordagens ao real que surtem novos modos de subjetividade. Tal como Bill Nichols (2001) definiu os modos do documentário tradicional de acordo com uma evolução cronológica estética, Sandra Gaudenzi (2013) sugere uma subdivisão do documentário interativo em quatro modos diferentes, tendo em conta a estratégia de interação presente nestas obras: conversacional, hipertexto, participativo e experiencial.

Inspirado no sistema de *Human Computer Interaction* (HCI), o *modo conversacional* proposto por Sandra Gaudenzi (2013, pp. 39-46) baseia-se no princípio de “diálogo” entre o utilizador e o computador e pressupõe uma troca, por oposição a uma escuta passiva. Existe uma relação de igual para igual entre utilizador e computador, considerando-se que nesta lógica de interação é possível simular uma conversa entre dois seres humanos. Podemos enquadrar neste modo o documentário *Gone Gitmo* (Peña, 2007), desenvolvido por Nonny de la Peña, que utiliza a plataforma do *Second Life* para recriar a prisão da baía de Guantánamo. Baseada em relatos de prisioneiros, familiares e advogados, a realizadora construiu um cenário tão próximo do real quanto possível, para permitir ao público a experiência de ser encarcerado na conhecida prisão chegando mesmo a recusar aos avatares certos direitos fundamentais, tal como acontecia nesse estabelecimento prisional.

Um outro documentário que se enquadra neste modo é *Fort McMoney* (Dufresne, 2013), que através de uma estratégia de jogo representa o lugar de Fort McMurray, em Alberta, no Canadá. O objetivo é consciencializar a audiência para os problemas sociais e ambientais da exploração do petróleo na região e oferece-lhes a possibilidade de construir uma cidade virtual alternativa à existente. O documentário encontra-se

¹ Apesar dos ensaios de cinema digital estarem presentes desde a década de 1970, nomeadamente no MIT Media Lab, o documentário interativo só passou a ter uma produção regular com obras que ultrapassam a fase da experimentação na transição para o novo milénio.

estratificado em níveis e o utilizador vai acumulando pontos de influência, que lhe permitem votar em referendos e participar ativamente na vida cívica da cidade virtual. Cada opção tomada pelo espectador vai influenciar os conteúdos aos quais este tem acesso posteriormente e a cidade virtual é sempre o resultado de um processo colaborativo, tal como num sistema democrático.

Fig. 1 Imagem do documentário interativo *Fort McMoney* (Dufresne, 2013).



O *modo hitchhiking* (Gaudenzi, 2013, pp. 47–53), também denominado de hipertexto, baseia-se no princípio de interação mais comum, que encara o computador como uma máquina que responde a uma questão definida, através da ativação de hiperligações. Tal como num menu de CD ou DVD, os conteúdos estão definidos *à priori* em termos de número, duração e possibilidades narrativas, o que torna o sistema menos aberto ao inesperado (Gaudenzi, 2013, p. 49). Filmes como *Journey to the End of Coal* (Bollendorff & Ségrétin, 2008) e *Out My Window* (Cizek, 2010) seguem este princípio de interação, convidando o público a selecionar a ordem pela qual pretendem visionar os conteúdos.

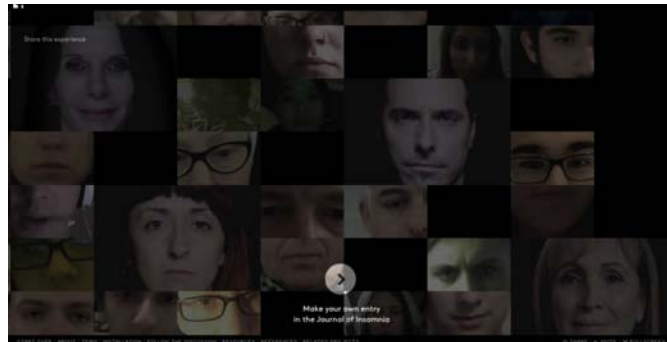
Fig. 2 Imagem do documentário interativo *Out My Window* (Cizek, 2010).



Um conceito de documentário interativo mais aberto compreende a integração de contribuições do público, criando uma base de dados evolutiva e em constante atualização, consubstanciando o *modo participativo* (Gaudenzi, 2013, pp. 54–61). Com a emergência da internet 2.0 os utilizadores passaram a usufruir da possibilidade de

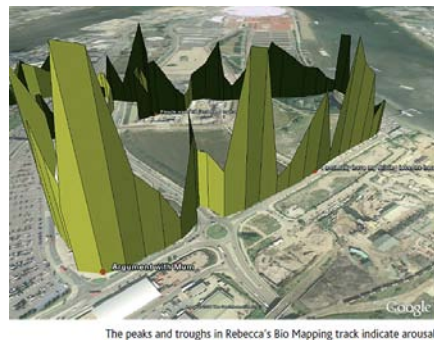
incluir os seus próprios vídeos nas plataformas digitais, o que permite a criação de obras colaborativas. Encontramos aqui uma estratégia de interação que fomenta uma visão partilhada da temática proposta pelo autor do documentário, acrescentando múltiplas perspetivas sobre determinado assunto, tal como acontece no documentário *A Journal of Insomnia* (Choiniere et al., 2013). Através da participação de mais de três mil pessoas espalhadas pelo mundo, o *National Film Board* do Canadá apresenta diversas experiências e perspetivas do problema da insónia. As participações, tal como o acesso ao arquivo, só pode acontecer durante a madrugada de cada fuso horário, como forma de proporcionar aos utilizadores uma verdadeira experiência de insónia.

Fig. 3 Imagem do documentário interativo *A Journal of Insomnia* (Choiniere et al., 2013).



O *modo experiencial* proposto por Sandra Gaudenzi (2013, pp. 62–67) baseia-se nas tecnologias emergentes de geolocalização que permitem oferecer ao utilizador informações e conteúdos personalizados de acordo com a sua localização geográfica (*locative media*). Neste caso, a audiência interage com o mundo envolvente, permitindo ao utilizador uma experiência afetiva do lugar. Exemplos deste modo são *Greenwich Emotion Map*, de Chistian Nold (2006), que permite aos utilizadores gravarem emoções e sentimentos referentes a determinado local e enviá-los para uma plataforma que aloja a base de dados de um “mapa de afetos” da cidade de Greenwich, e *Heygate Lives* (Layana, 2010) que proporciona acesso a conteúdos específicos de determinado local, disponíveis apenas *in situ* através de geolocalização.

Fig. 4 Imagem de Bio Mapping de um dos participantes do documentário interativo *Greenwich Emotion Map* (Nold, 2006).



A taxonomia desenvolvida por Gaudenzi ajuda a compreender que diferentes estratégias de interação implicam diferentes graus de envolvimento e de colaboração do público. Além disso, o mapeamento destes modos levanta diversas questões relacionadas com processos de produção e recepção das obras.

TENDÊNCIAS DO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Podemos questionar se o documentário interativo corresponde a uma evolução dinâmica do género documental ou se a introdução da interatividade irá obrigar a uma rutura com as abordagens existentes para criar um espaço totalmente novo e independente. A verdade é que o Documentário sempre se apresentou como uma abordagem criativa e em constante evolução, tal como é demonstrado historicamente através dos modos preconizados por Bill Nichols (2001), e na era digital o documentário avança de novo na vanguarda destas mudanças.

Independentemente do tipo de interação presente nestes documentários é possível identificar tendências de desenvolvimento, bem como questionar algumas alterações que se revelam significativas e que não devem ser descuradas.

Uma dessas tendências consiste numa maior fragmentação das narrativas, uma vez que os conteúdos são apresentados em segmentos, de forma a permitir a seleção dos conteúdos faseadamente para uma experiência de navegação não-linear. Para Manuela Penafria (2014), a narrativa documental sempre foi tendencialmente fragmentada, já que, ao contrário do que acontece normalmente nos filmes de ficção, a ligação entre planos e cenas não responde necessariamente a um *raccord*. Mas é no documentário interativo que esta fragmentação atinge um grau superior de desconexão, para permitir à audiência uma navegação aleatória e a criação de múltiplas possibilidades narrativas.

Tal como o cinema tradicional privilegia a narrativa linear, o documentário interativo introduz o que Lev Manovich denominou de “montagem espacial” (Manovich, 2001, p. 269), considerando que estas obras nem sempre apresentam um princípio e final definidos e que cabe ao espectador navegar, escolher e visionar os conteúdos agregados e disponíveis numa base de dados, para construir uma narrativa personalizada. Também é preciso notar que as múltiplas opções disponíveis nem sempre são seleccionadas e que cada espectador / utilizador pode escolher o grau de envolvimento que pretende com a obra, despendendo mais ou menos tempo e explorando os conteúdos de acordo com o seu interesse.

A abertura da narrativa a múltiplas opções levanta, no entanto, uma questão menos consensual: a partilha da autoria. Esta característica é particularmente controversa no documentário, uma vez que o género vive essencialmente do ponto de vista autoral. No documentário interativo “users expect to be offered a selection of choices, but by offering them, you give up your ability to tell a linear story or to provide information in a fixed order” (Miller, 2004, p. 61). Neste sentido, o realizador coloca em causa a sua autonomia e transfere para o espectador parte da construção da obra. Nos filmes interativos o utilizador ganha a possibilidade de criar uma estrutura discursiva e de definir um rumo, contribuindo para um processo de criação de sentido.

Noutros exemplos apontados o espectador vai mais longe e toma parte ativa na produção de material do filme, partilhando a criação da obra com o realizador. Mas

será redutor considerar esta criação coletiva apenas como uma cedência de autonomia do realizador. Ao permitir que o público contribua com conteúdos, forma-se um ponto de vista partilhado, agregador de distintas perspetivas sociais, culturais e, eventualmente, políticas numa obra mais plural e multifacetada.

Em qualquer destas estratégias de interação encontramos-nos perante uma alteração da posição da audiência. Mais do que um “espectador emancipado” (Ranciere, 2014), o documentário interativo origina uma audiência interativa, na medida em que exige uma ação física de escolha e seleção de partes da obra, ou até mesmo de participação na sua criação. No documentário interativo o público contribui para um processo de criação de significados que exige abordagens teóricas distintas das que foram usadas no passado, para que se compreenda de que forma a interação e participação na obra influencia a interpretação da mesma.

Uma outra tendência observada no documentário interativo é propensão para que a estratégia de navegação destas obras se assemelhe cada vez mais à dos videojogos. Eventualmente com o intuito de integrar opções inesperadas, os realizadores tendem a desenhar estratégias de interação estratificadas em níveis, com sistemas evolutivos e capazes de adaptar os conteúdos subsequentes de acordo com as escolhas do espectador. Estes documentários baseados numa estratégia de jogo colocam o público no papel de protagonista da história, atribuem-lhe uma missão e vão-lhe concedendo recompensas virtuais à medida que este vai interagindo. No espectador é incutida a sensação de controlo sobre a narrativa e o curso dos acontecimentos, proporcionando-lhe acesso aos níveis seguintes e a áreas restritas, só ao alcance de alguns participantes. Um dos primeiros exemplos de *docu-game* foi *Prison Valley* (Dufresne & Brault, 2010), um documentário ao estilo de *road movie* sobre uma pequena região do Colorado (EUA) que alberga treze estabelecimentos prisionais. O realizador David Dufresne utiliza a mesma estratégia de interação e organização da obra no documentário seguinte, produzido em parceria com o National Film Board do Canadá, o já referido *Fort McMoney* (Dufresne, 2013).

Fig. 5 Estratégia de interação do documentário interativo *Fort McMoney*, desenhado pelo realizador David Dufresne.



Nos últimos anos deparamo-nos com a “virtualização” do documentário interativo. É verdade que em última análise todos estes documentários são virtuais, na medida em que não existe materialidade em todo o processo: os documentários são registados

digitalmente, montados em *software* e, na sua maioria, difundidos na internet. Mas a virtualização do documentário interativo aconteceu de facto com os primeiros filmes de realidade virtual, que misturam elementos captados (imagens e / ou sons) com imagens geradas e manipuladas por computador para serem apresentadas em formato de jogo através de um dispositivo individual.

O *Project Syria* (de la Peña, 2014), por exemplo, utiliza sons reais para recriar os atentados na Síria e transportar o espectador para uma rua de Aleppo. Após um ataque, o espectador é transferido para um campo de refugiados, onde terá conhecimento das precárias condições de vida dos sírios que ali vivem. Por muito altruísta que a intenção da realizadora se revele, as imagens a três dimensões geradas por computador poderão levar o público a distanciar-se dos acontecimentos e a identificar a situação como um mero jogo de computador, já que a tradição documental se encontra fortemente ligada a uma indexação com a imagem do real. Além disso, os documentários de realidade virtual exigem um dispositivo de visualização individual, o que poderá atrasar o processo de distribuição do filme e que limita a experiência do cinema a uma fruição individual.

Fig. 6 Imagem do documentário de realidade virtual *Project Syria* (Peña, 2014).



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução da interatividade durante a última década alterou a abordagem do real em dois fatores chave. Em primeiro lugar, assistimos a um abandono do princípio binário da possibilidade de escolhas, assente numa relação de causalidade direta entre as hiperligações e o desfecho da trama para a construção de uma narrativa, e avançamos em direção a uma exploração do desenho de interface mais aleatória e que permite à audiência uma experiência mais gratificante. Os documentários interativos mais recentes demonstram uma atenção crescente com a experiência proporcionada ao espectador através da operacionalização do interface, como elemento estrutural e expressivo do núcleo temático da narrativa.

Em segundo lugar, o impacto dos media sociais que facilitam o aparecimento de estratégias participativas tem posicionado o público no papel de colaboradores

ativos e criadores que podem usufruir do imediatismo do meio. Da mesma forma que a internet oferece uma plataforma de divulgação para o documentário, também expõe os realizadores a uma mudança sem precedentes, exigindo dos autores que desempenhem também o papel de produtores transmedia, curadores, colaboradores e agenciadores das contribuições da audiência. Dos realizadores espera-se a vontade de desenvolverem experiências com o meio, a flexibilidade de integrarem perspectivas externas e o compromisso de se envolverem num processo de comunicação partilhado.

Apesar dos autores abdicarem em parte da construção da obra, ainda assim podem garantir a impressão do seu ponto de vista, uma vez que são eles que definem a temática e âmbito da obra, as regras de interação e a eventual integração de conteúdos externo. Neste sentido, o documentário interativo surge como uma “obra em movimento” (Eco, 1989), na qual o ponto de vista autoral é alimentado por diversas intervenções pessoais que implicam uma regulação, caso contrário poderíamos encontrar uma aglomeração de contribuições amorfas e descontextualizadas. O realizador endereça um convite à audiência e proporciona-lhe a oportunidade de contribuir para um todo que é sempre controlado pelas intenções do autor.

Por outro lado, ainda está por apurar que de facto a audiência esteja interessada no documentário interativo ou que o interesse manifestado não seja apenas resultado de mera curiosidade. Apesar de Carolyne Miller afirmar que o nível de envolvimento e interesse do público é diretamente proporcional ao nível de interatividade (Miller, 2004, pp. 68–69), certo é que a análise da interação das audiências nos revela uma atitude oposta. Tomando como exemplo o documentário interativo *Bear 71* (Allison & Mendes, 2012), que apresenta uma narrativa inicial absolutamente linear com a duração de 4 minutos, antes de ser apresentada a plataforma de interação, conseguimos perceber que a maioria dos espectadores permanece no documentário em média 6 minutos. Normalmente a audiência assiste ao vídeo introdutório, durante o qual não tem de executar qualquer tarefa, e apenas uma pequena parte (cerca de 0,5 %) prossegue para a plataforma de interação. Mesmo essa ínfima parte da audiência que executa escolhas através das hiperligações limita-se a interagir duas a três vezes antes de desistir².

Esta análise faz-nos duvidar da afirmação de Miller e ponderar a possibilidade de que a audiência estará mais interessada em fruir de uma narrativa linear do que em interagir com o documentário. Ou seja, por muitas opções que possamos oferecer à audiência a preferência de uma larga maioria ainda recai pela possibilidade de ouvir uma história. Além disso, é preciso considerar que na era digital nos encontramos perante uma mistura de “fragmentation, shock, and dispersal” (Crary, 2001, p. 1) e que os estímulos diários aos quais somos submetidos nos exigem uma capacidade redobrada para “prestar atenção” quando operamos um sistema e fazemos escolhas.

REFERÊNCIAS

- Allison, L., & Mendes, J. (2012). *Bear 71*. Canada: National Film Board. Retrieved from <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>
- Bollendorff, S., & Ségrétin, A. (2008). *Journey to the End of Coal*. France: Honkytonk Films. Retrieved from <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>

² Análise baseada nos resultados de interação dos 4,326 utilizadores que acederam ao documentário interativo *Bear 71*, no período entre 28/08/2015 e 27/09/2015.

- Choiniere, B., Lambert, P., Duverneix, T., Braun, G., & NFB. (2013). *A Journal of Insomnia*. Canada: National Film Board.
Retrieved from <http://insomnia.nfb.ca/#/insomnia>
- Cizek, K. (2010). *Out My Window*. Canada: National Film Board.
Retrieved from <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow/>
- Crary, J. (2001). *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle, and Modern Culture*. Massachusetts: MIT Press.
- Dufresne, D. (2013). *Fort McMoney*. Canada: National Film Board.
Retrieved from <http://fortmcmoney.com/en/#/fortmcmoney>
- Dufresne, D., & Brault, P. (2010). *Prison Valley*. France: ARTE.
Retrieved from www.prisonvalley.com#sthash.YWDN8RG6.dpuf
- Eco, U. (1989). *The open work*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Galloway, D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), 325–339.
- Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. University of London.
- Gaudenzi, S. (2014). Interactive Documentary. In *The Johns Hopkins Guide to Digital Media* (p. 552). JHU Press.
- Layana, D. (2010). *Heygate Lives*. London: London College of Communication [Proof of concept for locative documentary].
- Manovich, L. (2001). *The language of New Media*. Massachusetts: The MIT Press.
- Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Taylor & Francis.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*.
Bloomington: Indiana University Press.
- Nold, C. (2006). *Greenwich Emotion Map* [Locative art project].
- Peña, N. de la. (2007). Gone Gitmo.
- Penafria, M. (2014). *A Web e o documentário: uma dupla inseparável?* In: Baptista, T., Viegas, S., Ferreira, C. O et al. *Revista Aniki* vol. 1, n.º 1 (2014): pp. 22–32
- Rancière, J. (2014). *The Emancipated Spectator*. New York: Verso Books.
- Whitelaw, M. (2002). Playing Games with Reality: Only Fish Shall Visit and Interactive Documentary. *Most* (October).

