

CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens

Rômulo Gonçalves Medeiros

**O OLHAR DOCUMENTAL:
documentarismo entre cinema e hipermídia**

Belo Horizonte

2017

Rômulo Gonçalves Medeiros

**O OLHAR DOCUMENTAL:
documentarismo entre cinema e hipermídia**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais (CEFET-MG) como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva.

Belo Horizonte

2017

Medeiros, Rômulo Gonçalves.

M488o O olhar documental: documentarismo entre cinema e hipermídia /
Rômulo Gonçalves Medeiros. – 2017.

89 f.

Orientador: Rogério Barbosa da Silva

Dissertação (mestrado) – Centro Federal de Educação
Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em
Estudos de Linguagens, Belo Horizonte, 2017.

Bibliografia.

1. Documentário (Cinema). 2. Multímídia interativa. 3. Hipermídia.
I. Silva, Rogério Barbosa da. II. Título.

CDD: 070.18

**O OLHAR DOCUMENTAL:
documentarismo entre cinema e hipermídia**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais – CEFET-MG, em 14 de dezembro de 2017, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagem, aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos professores:

Prof. Dr. Rogério Barbosa da Silva - CEFET-MG - Orientador

Prof. Dr. Wagner José Moreira - CEFET-MG

Prof. Dr. Eduardo Antonio de Jesus - UFMG

Prof. Dr. Lilian Aparecida Arão - CEFET-MG

RESUMO

Este trabalho percorre os caminhos do documentarismo entre seu desenvolvimento no meio cinematográfico e uma de suas manifestações na hipermídia: o documentário interativo. Afinal, como opera o documentarismo na linguagem hipermidiática? Começamos pela reflexão sobre as relações entre imagem e representação e entre a imagem de gênese mecânica e o documentário. Assim, construímos uma perspectiva do realismo, que aqui é pensado como um anseio totalizador. Com um breve histórico, definimos o documentário cinematográfico e encontramos na ideia de documentarismo uma possível conexão entre documentário cinematográfico e interativo. A partir do conceito pós-estruturalista de textualidade, refletimos sobre os aspectos operacionais do hipertexto computacional, definimos as características da hipermídia e levantamos o questionamento sobre o realismo possível na imagem conceitual. O trabalho encontra no documentário interativo uma operação que busca coincidir a experiência da virtualidade e da realidade. Baseado na interatividade, o gênero trabalha com a representação da experiência.

Palavras-chave: Documentarismo; Documentário Interativo; Hipermídia;

ABSTRACT

This work investigates the paths of documentarism between its development on cinematographic medium and one of its expressions on hypermedia: the interactive documentary. How does documentarism operate on hypermediatic language? To answer this question, we start by examining the relations between image and representation and between documentary and the mechanical genesis of image. Through this, we build a perspective of realism, here thought of as a crave for totalization. With a brief review of historical research, we define the cinematographic documentary and find a possible connection between interactive and cinematographic documentaries based on the idea of broad documentarism. Based on post-structuralist concepts of textuality, we reflect on the operational aspects of computational hypertext, defining the main characteristics of hypermedia and questioning the possibilities of realism of conceptual image on interactive documentary. This work finds an operation that wishes to coincide experience of virtuality and reality. Based on interactivity, the genre operates by representing the experience.

Keywords: Documentarism; Hypermedia; Interactive Documentary;

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
2 CINEMA E DOCUMENTARISMO	11
2.1 Mímesis: expressão e reprodução	11
2.2 Imagem e reprodução	14
<i>2.2.1 Pintura</i>	<i>14</i>
<i>2.2.2 Gênese mecânica da imagem especular</i>	<i>16</i>
<i>2.2.3 Morel e o mito do cinema total</i>	<i>19</i>
2.3 Reprodução na imagem em movimento	21
<i>2.3.1 Cinema e percepção</i>	<i>22</i>
<i>2.3.2 Montagem e narrativa cinematográfica</i>	<i>25</i>
<i>2.3.3 Ilusão e verdade no cinema</i>	<i>26</i>
2.4 A tradição documentarista na cinematografia	29
<i>2.4.1 O reconhecimento do gênero</i>	<i>32</i>
<i>2.4.2 Em busca de uma definição</i>	<i>34</i>
<i>2.4.3 Por um conceito amplo de documentarismo</i>	<i>41</i>
3 HIPERMÍDIA E DOCUMENTARISMO	44
3.1 O hipertexto	44
3.2 A hipermídia	46
<i>3.2.1 Interseções entre cinema e hipermídia</i>	<i>48</i>
<i>3.2.2 Vertov como proto-hipermídia</i>	<i>51</i>
<i>3.2.3 No labirinto do pensamento</i>	<i>54</i>
3.3 Virtualidade: espaço cibernético e imagem numérica	57
<i>3.3.1 Mito da realidade virtual total</i>	<i>57</i>
<i>3.3.2 Realismo conceitual</i>	<i>59</i>

3.3.3 <i>Documentarismo no realismo conceitual</i>	62
3.4 O documentário interativo	64
3.4.1 <i>Abertura e construção coletiva da realidade</i>	68
3.4.2 <i>O Documentário Vivente</i>	69
3.4.2.1 <i>Modo Conversacional</i>	72
3.4.2.2 <i>Modo Hipertextual</i>	74
3.4.2.3 <i>Modo Experiencial</i>	77
3.4.2.4 <i>Modo Participativo</i>	79
3.4.3 <i>Documentarismo na hipermídia</i>	82
CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
BIBLIOGRAFIA	87

INTRODUÇÃO

Este trabalho percorre os caminhos do documentarismo entre seu desenvolvimento no meio cinematográfico e uma de suas manifestações na hipermídia: o documentário interativo. A reflexão é feita sob a perspectiva dos meios nos quais estão apoiados, problematizando os anseios de documentarismo. Aqui, as mídias são vistas a partir de suas características fundamentais e de seus horizontes míticos, seus ideais aspirados.

Por esse caminho, guiamo-nos por uma pergunta essencial: como funciona o documentarismo na linguagem hipermediática? Uma pergunta de resposta complexa, sobre a qual oferecemos um olhar possível a partir do trajeto que construímos. Pensando um documentarismo amplo, que sobrepõe os meios, buscamos correlacionar as tradições documentais cinematográfica e interativa. Refletimos sobre a característica singular do documentarismo na hipermídia, a interatividade, e encontramos nela as raízes de outra forma de realismo, que opera na oscilação entre realidade e virtualidade.

Visto em seu aspecto conceitual, o objeto é alcançado pelo estudo teórico-bibliográfico. A pesquisa foi realizada a partir de levantamento bibliográfico que se deu na intercessão entre as discussões teóricas sobre cinema e hipermídia, sobretudo os aspectos essenciais dos meios.

Este trabalho foi dividido em duas partes fundamentais. Na primeira, falamos sobre as relações entre imagem e reprodução e entre a imagem cinematográfica e o documentário. A partir de Luiz Costa Lima (1980), começamos por debater os conceitos de mimesis e seus aspectos produtivo e reprodutivo. Falamos sobre a ideia de verossimilhança e a mimesis resumida a *imitatio*. Começamos por aí a construir uma perspectiva do realismo, que aqui é pensado como um anseio totalizador. Com um breve histórico, buscamos as bases do realismo imagético primeiramente na pintura e, em seguida, nas imagens de gênese mecânica. Na ficção de Bioy Casares (2006), encontramos uma imagem para o mito baziniano de reprodução total. Apoiados em autores como Bazin (2014), Merleau-Ponty (2013) e Ismail Xavier (1988) debatemos as características da imagem em movimento e seu poder de ilusão e verdade. Susan Buck-Morss (2009) nos revela a relação entre o cinema e a reprodução do mundo sensível. Por esse caminho, chegamos enfim ao

documentário cinematográfico. Sobre o gênero, estabelecemos um breve histórico, embasado em autores como Silvio Da-Rin (2006) e Bill Nichols (1997). Em seguida, tentamos definir o gênero, já buscando apontar uma relação com o documentário interativo. Encontramos na ideia de documentarismo uma possível conexão entre documentário cinematográfico e interativo.

Numa segunda parte, partimos então para o pensamento da expressão do documentarismo na hipermídia. Acompanhados de Barthes (1971) e Landow (2006), trabalhamos o conceito pós-estruturalista de textualidade como forma de reflexão sobre os aspectos operacionais do hipertexto computacional e sobre o processo sógnico como um todo. A partir desta primeira discussão, definimos a hipermídia apoiados em Santaella (2001), Gosciola (2003) e Leão (1999). Ainda com Gosciola (2003), estabelecemos relações entre algumas características dos meios cinematográfico e hipermidiático. Partimos, então, para o exemplo de Vertov (1973), cineasta de vanguarda que, ainda nos primórdios do documentário cinematográfico, fez de sua obra uma interlocução precoce do cinema com a hipermídia. Nele encontramos um documentarismo capaz de memória e invenção, exímio em documentar e em dispor a linguagem para a produção.

Contrapondo a ideia que levantamos de um cinema que almeja a reprodução total das aparências do mundo, buscamos em Lúcia Leão (1999) e Solomon Marcus (2002) a reflexão sobre a hipermídia como reprodução do pensamento, como representação de meta-mentes e de seus itinerários semióticos. Com o conto "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius", de Jorge Luis Borges (1999), falamos sobre um aspecto importante das imagens digitais, pertencente à lógica de sua gênese, que se distingue fundamentalmente da ontologia da imagem fotográfica. Uma metáfora que fala da linguagem como elemento criador e do anseio realista que se manifesta na criação de um mundo concreto a partir da abstração do texto conceitual, por produção autóctone, o que Basbaum (2007, p.127) considera o "paroxismo do projeto especular: o duplo cartesiano do mundo".

Com Arlindo Machado (2001), nos aprofundamos no debate da desconstrução da figuração que o modelo fotográfico realista sustenta pelas imagens sintetizadas em computador, onde tudo é codificado em conceito, modelos abstratos. Contrapondo o caráter indiciático da modelação luminosa à lógica das imagens conceituais, pensamos a operação do realismo na hipermídia. Encontramos

em Manovich (2001) a ideia de uma hipermídia apoiada em uma dinâmica temporal que oscila constantemente entre uma ilusão e sua suspensão. Um metarealismo que se constrói no movimento pendular entre realidade e virtualidade.

Chegamos, enfim, à apresentação do documentário interativo como gênero hipermidiático instituído. A tese de Sandra Gaudenzi (2013) sobre o que chama Documentário Vivente é o fio condutor que nos guia pela fundamentação do gênero, suas características e suas heterogeneidades internas. Por fim, é feita uma reflexão sobre o documentarismo na hipermídia. Constatada a presença do anseio realista na hipermídia, falamos da construção do efeito de real em uma hipermídia composta de imagem conceitual: o discurso construído entre duas instâncias e a partir da ação do interagente. Refletimos sobre o efeito desse modo operacional no documentário, coincidindo a experiência como método, ao mesmo tempo, de leitura e escrita. Para concluir, questionamos o desejo totalizador do realismo e a mimesis ensejada pelo documentarismo.

Nossa reflexão aponta que a lógica da imagem digital - assim como a imagem cinematográfica - responde ao mito de reprodução total, enquanto o mito do pensamento total, diretor da hipermídia, está ligado à lógica de leitura do meio. Paralelamente ao impacto na representação realista provocado pelo rompimento com o código fotográfico, emerge outra operação de leitura. Sob estas condições, observamos outro modo de construção de discurso em relação com o mundo histórico.

O documentarismo na hipermídia se apoia nas relações que esta é capaz de engendrar. Realidade e virtualidade são conectadas pelo artefato interativo. Se no cine-olho de Vertov a câmera era a via para uma nova visão, na hipermídia, o artefato é o caminho para uma nova experimentação. Articulados, virtual e real trabalham em sobreposição, propondo um outro lugar para a experiência. Na hipermídia, o documentarismo busca coincidir a experiência da virtualidade e da realidade.

Pensar o encontro entre documentarismo e hipermídia é uma forma de lançar olhar sobre uma sociedade complexa, interconectada através dos meios digitais. Ainda incipientes, as narrativas interativas galgam passos a cada nova possibilidade tecnológica e caminham para um futuro incógnito mas fruto de um presente sondável. A aproximação entre pesquisa acadêmica e temas contemporâneos

também motiva este trabalho. Esta investigação também importa por se tratar de uma pesquisa bibliográfica, o que por si só já possui relevância em qualquer campo do saber, ainda mais por interceder estudos de conjuntos de conceitos investigados mundialmente.

2 CINEMA E DOCUMENTARISMO

É preciso tecer algumas observações sobre as imagens e sua relação com o mundo representado, compreender algumas peculiaridades e implicações, a fim de embasar os argumentos que aqui sucedem. Suas características intrínsecas, constituintes essenciais de sua natureza, são às vezes tão intuitivas, mas nem por isso explícitas. Como costuma ocorrer às coisas óbvias, por vezes estas características deixam de ser percebidas racionalmente, tão internalizadas que estão, para apenas serem no imediato, sem o intermédio da consciência. Este fenômeno é comum às mídias, que, como forma de mediação, tendem a afastar de si a atenção, atraindo-a para as mensagens. Nesse primeiro momento, nosso objetivo é encontrar, na relação imagem-realidade, as bases do gênero documentário. Em seguida pensaremos o cinema e o desenvolvimento do documentário. Por fim, cogitaremos um documentarismo amplo que avança além do meio cinematográfico.

2.1 Mímesis: produção e reprodução

O crítico e teórico francês André Bazin buscou conhecer as características mais fundamentais da linguagem cinematográfica através seus aspectos fundadores, na mitologia que a estrutura em seus traços mais rudimentares e que a projeta de modo ideal. Uma de suas contribuições foi a análise da relação entre o cinema e as formas de reprodução da realidade que o antecedem, no enalço das origens de sua relação com a realidade. Aqui começaremos, a exemplo de Bazin, pela observação das potências/tendências representativas da imagem e seu trajeto até o encontro com o movimento, já na cinematografia.

Em seu artigo "Ontologia da imagem fotográfica", primeiro publicado na coleção *O que é o cinema?*, editada entre os anos de 1959 e 1961, André Bazin (2014) se refere a duas tendências que remetem à fundação das artes: a primeira seria "a expressão das realidades espirituais, em que o modelo se acha transcendido pelo simbolismo das formas" (BAZIN, 2014, p. 29) e a segunda, "um desejo puramente psicológico de substituir o mundo exterior pelo seu duplo" (BAZIN,

2014, p. 29). Uma divisão bem anterior ao autor francês e tratada em muitos outros termos: estilo e semelhança, produção e reprodução.

Tal divisão é assim tratada dentro do conceito de mimesis, extensamente trabalhado por pensadores da arte desde as doutrinas da mimesis platônico-aristotélicas. O termo grego, pós-homérico, referia-se se à dança, à mímica e à música dos sacerdotes nos rituais de culto dionisíaco. Depois, viria ainda a denotar a reprodução da realidade na escultura e nas artes teatrais. Em *Mimesis e Modernidade*, Luiz Costa Lima (1980) mostra como, na Grécia antiga, do período micênico (c. 1.600 a.C. – c. 1.200 a.C.) até o arcaico (c. 800 a.C. – c. 500 a.C.), os poetas eram dotados de um estatuto mágico-religioso. A palavra do poeta era considerada eficaz, capaz de instituir um mundo que é real. Até então, o sentido de mimesis era mais amplo do que o que passa a ser adotado pelo *lógos* da filosofia grega. Lima (1980, p.24) mostra como o pensamento filosófico trata de "neutralizar a mimesis, seja confundindo-a com uma palavra inferior (Platão), seja submetendo à norma que a razão procurará lhe emprestar (Aristóteles)". Benedito Nunes (2000) sintetiza a reflexão sobre a mimesis realizada pela filosofia grega. Segundo o autor, Aristóteles via na origem da razão e da arte, uma tendência natural do homem para a imitação.

Aristóteles valoriza a obra de arte em função de sua semelhança com o real. Aceita-a como aparência mesmo. Ela não é nem completamente real, verdadeira, nem cabal ilusão. Está a meio caminho da existência e da inexistência, apoiada nesse termo médio da realidade, que Aristóteles chama verossimilhança. (NUNES, 2000, p.40)

A verossimilhança é o nexos com a realidade, mas não significa a reprodução fiel da mesma. Nunes (2000) mostra como, para Aristóteles, o artista deve respeitar as características do modelo, mas também acrescentar a ele o que quer que falte para sua perfeição. Assim, o artista imitaria o essencial e não o individual. Aristóteles também diferencia a poesia da história. Para Nunes (2000, p.41), Aristóteles considera que a história está mais distante da verdade do que a poesia, que, "baseada na possibilidade e na verossimilhança, representa aquilo que é essencial" .

Nunes (2000, p.38) vai buscar a interpretação de Sócrates sobre o assunto nos registros de um diálogo com o pintor Parrásio e o escultor Cleito, documentada por Xenofonte, no qual tratavam da pintura e da escultura. Para ele, Sócrates crê que a beleza inerente ao objeto faltaria à sua representação. Por não haver modelo

perfeito, a representação não se liga ao objeto mas à idealização que o artista faz do modelo. Esta concepção supõe a Beleza como perfeição. Assim, o artista, principalmente o escultor, - também por conta da tridimensionalidade de sua obra - seria capaz de reproduzir o "estado interior, os movimentos da alma de seu modelo". A arte toca o real através da semelhança com o representado mas esta semelhança não vem apenas da objetividade, mas da sensibilidade do artista, capaz de ir além da aparência, captando a essência. Segundo Nunes (2000, p.38), para Sócrates o artista "só dá por terminado seu trabalho quando a obra é capaz de produzir a impressão da vida".

O ponto de vista platônico é singular. Nunes (2000) indica que, para Platão, a pintura e a escultura não podem imitar o ideal, o essencial, mas apenas as aparências. Uma aparência sensível que é ilusória, mesmo anteriormente à obra.

Admitindo que as artes imitam, elas não podem reproduzir mais do que essa aparência. Então, a semelhança que o artista consegue produzir com sua obra é uma forma ilusória, enganadora, que simula uma realidade que efetivamente não possui. (NUNES, 2000, p.39)

Temos a base do perene embate sobre a capacidade de representação do mundo, sobre seus mecanismos e seu potencial de acesso à realidade. Entre os pensadores gregos ficava clara uma diferenciação entre aparência e essência e que a subjetividade do artista provocava um efeito sobre a obra: a aproximava ou afastava da verdade. Ao mesmo tempo, é preciso observar a importância que também é dada à verossimilhança, à "impressão da vida" na obra.

Após os gregos, a interpretação do conceito de mimesis fica por muito tempo reduzida apenas à noção de *imitatio*. O trabalho de Lima (1980) mostra como a ideia de mimesis como imitação é redutora e fruto de uma simplificação. Sua complexidade reside justamente no movimento dialético de manutenção e transformação, na conjunção dos vetores semelhança e diferença. A produção, ou a mimesis não imitativa, apesar de presente nas referências ao termo mais antigas já encontradas, retoma seu lugar só bem posteriormente. Na retomada que faz do histórico da normatização do conceito de mimesis, Lima (1980) mostra como a mimesis fica restringida à ideia de *imitatio* até a Modernidade, quando retoma sua ambiguidade original. É sobretudo nesta noção ampla de mimesis que nos apoiamos: onde função produtiva e reprodutiva são indissociáveis. Dito isto, adiante

nos concentraremos nas semelhanças percebidas pelo sensível, observáveis pela consciência. Não se trata de contrapor produção à representação, afinal justamente sobre a relação entre as duas reside o documentarismo. Também não buscamos isolar a função reprodutiva, em detrimento da expressiva. Apenas trabalharemos com a ideia que o anseio pelo aspecto reprodutivo da mimética tem importância ímpar para a gênese e evolução do documentarismo.

2.2 Imagem e reprodução

O crítico e historiador da arte francês Gaston Diehl (apud BAZIN, 2014, p. 27) vê o espírito do embalsamento na gênese das artes plásticas: a tentativa ancestral de paralisação do tempo, de estagnar o corpo em sua aparência viva. Bazin (2014) concorda e afirma haver nas múmias a essência de algo que continua vivo e que está presente também na pintura e escultura. Tal essência seria uma necessidade fundamental da psicologia humana de defesa contra o tempo, uma forma de resistência à perecibilidade, tentativa de inscrição definitiva no espaço e no tempo. É a esta necessidade que as artes plásticas satisfariam, na ânsia de salvar o ser, de gravá-lo no espaço físico, supondo fazê-lo também quanto ao tempo. Para Bazin (2014), o realismo vem de uma necessidade fundamental da psicologia humana. Não é possível precisar a que ponto da história dos homens e das artes remonta o anseio de representação realista, mas André Bazin (2014) concentra sua reflexão sobre a pintura. Há alguns pontos fundamentais nesta escolha que estabelecem a proximidade entre cinema e pintura: a tela, o quadro, a superfície. Além disso, a pintura à óleo europeia é a grande arte visual a anteceder os processos de produção mecânica de imagens.

2.2.1 Pintura

Desde a antiguidade, as artes visuais seguiram seu roteiro de mimesis - em seu sentido amplo - da natureza. Entre o simbolismo e realismo das formas, a pintura se viu, a partir do século XV, diante de uma crescente valorização do realismo plástico. A técnica de pintura à óleo domina as artes visuais europeias que antecedem diretamente a fotografia. A descoberta da técnica produz transformações consideráveis ao potencializar a ênfase na aparência realista do representado. Seu

aspecto buscou transmitir com máxima perfeição possível a solidez, o peso, as texturas, a tangibilidade dos objetos retratados. A elaboração técnica produziu resultados surpreendentes do ponto de vista do realismo, satisfazendo o desejo de toque da imagem, ainda que pelos olhos apenas. Olhos que são como mãos, meios de apropriação à distância do mundo.

A pintura desperta, leva à sua última potência um delírio que é a visão mesma, pois ver é ter à distância, e a pintura estende essa bizarra posse a todos os aspectos do ser, que devem de algum modo se fazer visíveis para entrar nela. (MERLEAU-PONTY, 2013, p.23)

A invenção da perspectiva seria o acontecimento decisivo que intensificou a aspiração da pintura de representação do mundo físico. A perspectiva resolve a questão das formas, trazendo para o plano a ilusão do espaço em três dimensões, como na percepção direta: “ela nos faz ver na ausência do objeto verdadeiro como se vê o objeto verdadeiro na vida, e sobretudo nos faz ver espaço onde não há espaço” (MERLEAU-PONTY, 2013, p.32). A pintura permite aos olhos a experiência do volume do mundo.

O quadro é uma coisa plana que nos oferece artificialmente o que veríamos em presença de coisas ‘diversamente relevadas’ porque nos oferece segundo a altura e a largura sinais diacríticos suficientes da dimensão que lhe falta. (MERLEAU-PONTY, 2013, p.32)

A visão natural, apesar de ser limitada em seu campo, não possui um enquadramento. O quadro emoldura a imagem, é a fronteira que rege a composição, marca os limites do olho: "o quadro é o que faz com que a imagem não seja infinita, nem indefinida, o que termina a imagem, o que a detém" (AUMONT, 2004, p.112). Ao mesmo tempo, o quadro também pode ser pensado como janela, lugar para mergulhar o olhar, dotado de profundidade e flexibilidade, abertura sobre a vista e o imaginário. Na pintura ou na fotografia, muito do poder de significação da imagem está na escolha de quais partes do contexto estão incluídas na imagem e, conseqüentemente, quais são ignoradas. Os limites do quadro excluem uma grande parte do todo, ao mesmo tempo que inauguram um novo olhar, destacado, sobre o enquadrado.

A pintura é capaz de apresentar uma projeção semelhante àquela que afeta a percepção comum. As experiências de profundidade na pintura são, em geral, “apresentações do ser”, porque “o espaço é o em si por excelência, sua definição é

o ser em si” (MERLEAU-PONTY, 2013, p.33). A pintura, após a perspectiva, apresenta evidências do onde: “orientação, polaridade, envolvimento são fenômenos derivados, ligados à minha presença” (MERLEAU-PONTY, 2013, p.34). Esta semelhança não deriva apenas da imagem, estaria fundada portanto na percepção. Mas, quando tenta fundar uma pintura ‘exata e infalível’, o renascimento encontra os limites do plano.

[...] a projeção plana nem sempre excita nosso pensamento a reencontrar a forma verdadeira das coisas, como supunha Descartes; ao contrário, passado um certo grau de deformação, é a nosso ponto de vista que ela remete: quanto às coisas, elas se evadem numa distância que nenhum pensamento transpõe. Algo no espaço escapa às nossas tentativas de sobrevôo. (MERLEAU-PONTY, 2013, p.34)

Mesmo enquanto esteve fixada na semelhança, a expressão dos grandes artistas sempre continua presente, numa síntese das duas correntes da mímesis. Apesar da busca pela reprodução perfeita das aparências, não cessa na pintura o desejo de expressão da natureza mental, da estética propriamente. A fotografia ajuda a libertar a pintura da obsessão pela semelhança.

2.2.2 Gênese mecânica da imagem especular

O realismo fotográfico, ao menos num primeiro instante, não reside na questão técnica do meio. Por algum tempo após sua invenção, a fotografia ainda carecia de qualidade e clareza nas imagens sendo, até então, superada neste aspecto pela pintura. Mas, para Bazin (2014, p.30), um fato psicológico relativo à fotografia se revela já nesse primeiro instante: a gênese da imagem fotográfica traz consigo a “satisfação completa do nosso afã de ilusão por uma reprodução mecânica.”

Seja na pintura ou na fotografia, a subjetividade de seu autor está intrinsecamente presente no resultado. Mas o que aponta André Bazin (2014) é que o que há de especial no passo dado entre pintura barroca e fotografia é um fato psicológico: a satisfação da obsessão pelo realismo através da mecanicidade do registro fotográfico. A palavra ‘mecânica’ é de extrema importância, é ela quem descreve a gênese da imagem fotográfica e caracteriza toda a mudança de paradigma. Se é mecânica, supostamente independe do homem e de sua subjetividade, daí a ilusão de realismo. A máquina seria mais fiel à realidade que o

homem, capaz de exprimir a "significação a um só tempo concreta e essencial do mundo" (BAZIN, 2014, p.32). A máquina venceria assim o conflito entre estilo e semelhança através de sua gênese automática. Obviamente, uma ilusão, mas um fato psicológico importante, inclusive para a origem e estrutura do gênero documentário.

Este tipo de automatismo na reprodução não é exclusividade da fotografia. Bazin (2014) sugere que o registro fotográfico poderia ser pensado como uma forma de modelagem. Uma modelagem luminosa do mundo capaz de um conseqüente registro especular. A modelagem de máscaras mortuárias, por exemplo, apresentaria o mesmo automatismo na reprodução. Interessante pensar essa relação de causalidade entre objeto e seu reflexo luminoso, o que nos será útil adiante. Estes reflexos, duplos irrealis, produzem uma percepção do objeto sem o objeto propriamente: "se o reflexo se assemelha à coisa mesma, é que ele age mais ou menos sobre os olhos como o faria uma coisa" (MERLEAU-PONTY, 2013, p.29). De modo especular, a fotografia, ou sua psicologia, traz o próprio modelo/objeto, mas agora libertado de suas contingências temporais, num sistema em que a "existência do objeto fotografado participa da existência do modelo como uma impressão digital" (BAZIN, 2014, p.33).

A objetividade da fotografia lhe confere um poder de credibilidade ausente em qualquer obra pictórica. Sejam quais forem as objeções de nosso espírito crítico, somos obrigados a crer na existência do objeto representado, literalmente re-presentado, quer dizer, tornado presente no tempo e espaço. A fotografia se beneficia de uma transferência de realidade da coisa para sua reprodução. (BAZIN, 2014, p.32)

O reflexo é uma imagem material, produzida fisicamente pelo processo de reflexão: uma imagem possuidora da magia advinda do duplo. O duplo é o que Morin (1972) considera ser a imagem fundamental do homem, como a sombra ou o reflexo no espelho d'água, anterior à consciência de si mesmo. O duplo é a imagem projetada nos sonhos, nas alucinações ou nas representações.

A qualidade do duplo pode se projetar em todas as coisas. Em outro sentido, se projeta não somente em imagens espontâneas alienadas (alucinações), como também em e sobre imagens ou formas materiais. (MORIN, 1972, p.33, tradução nossa)¹

Schilder (apud MERLEAU-PONTY, 2013, p.27), em reflexão sobre a imagem especular, observa que, ao se ver no espelho fumando um cachimbo, os dedos que vê refletidos tocando a madeira não são os mesmos que vê ao olhar diretamente para a mão: no reflexo são dedos gloriosos. Pascal fala da frivolidade da pintura que nos afeiçoa a imagens cujo original não nos tocara (MERLEAU-PONTY, 2013, p.32). Como duplo, a imagem possui encanto e beleza, qualidades que podem ser consideradas estéticas. O advento da fotografia fez surgir o termo fotogenia, expressão de um conjunto de características próprias do registro fotográfico.

A fotogenia é essa qualidade complexa e única de sombra, de reflexo e de duplo, que permite às potências afetivas próprias da imagem mental se fixarem sobre a imagem saída da reprodução fotográfica. (MORIN, 1972, p.39, tradução nossa)²

Este encanto provocado pela fotografia é revelador de características próprias da imagem mecânica. Se a qualidade de pitoresco define aquilo que é belo ao ponto de merecer ser pintado, aquilo que possui graciosidade em si próprio, de modo original; a fotogenia qualifica não aquilo que é belo em si, mas a qualidade de belo no reflexo, na imagem de si. A propriedade da fotogenia é despertar o pitoresco naquilo que não é pitoresco. Parte da magia da imagem é transformar as coisas em espetáculo, o que, para Merleau-Ponty (2013), explicita a distância entre imagem e coisa.

No mundo há a coisa mesma, e há fora dela essa outra coisa que é o raio refletido, a qual mantém com a primeira uma correspondência regulada; dois indivíduos, portanto, ligados por fora pela causalidade. A semelhança da coisa e de sua imagem especular não é para elas senão uma denominação exterior, pertence ao pensamento. (MERLEAU-PONTY, 2013, p.29)

Ainda assim, é tão forte essa relação entre imagem mecânica e realidade que a fotografia não nasce como arte, custa um tempo até se sentir livre para a

¹ La cualidad del doble se puede proyectar en todas las cosas. En otro sentido se proyecta no solamente en imágenes espontáneamente alienadas (alucinaciones), sino también en y sobre imágenes o formas materiales.

² La fotogenia es esa cualidad compleja y única de sombra, de reflejo y de doble, que permite a las potencias afectivas propias de la imagen mental fijarse sobre la imagen salida de la reproducción fotográfica.

expressão. Quando questionadas, as representações realistas não resistem à própria fragilidade. "Sua 'imagem' no espelho é um efeito de mecânica das coisas; se nela se reconhece, se a considera 'semelhante', a imagem especular nada é dele" (MERLEAU-PONTY, 2013, p.29). Apesar de ilusórias como quaisquer outras representações do mundo, as representações realistas se ancoram na profundidade do anseio que as impulsiona.

2.2.3 Morel e o mito do cinema total

Um desejo de totalidade na reprodução do mundo parece ter vigor, a despeito de toda a fragilidade das representações realistas. Bazin (2014) acredita que há um anseio de reprodução total da realidade e que este seria o motor da cinematografia. Um ideal ainda não realizado, mas já imaginado no plano da ficção. A novela *A Invenção de Morel* (2006) conta a história de um fugitivo da justiça que procura um lugar seguro para se esconder e decide seguir o conselho de um comerciante italiano que conhece. Só havia um lugar realmente seguro para alguém em fuga: uma ilha, nela havia algumas poucas construções, mas tudo abandonado. Uma misteriosa moléstia habitaria o lugar, consumindo os que lá se arriscavam. Desesperado, o fugitivo acaba por embarcar para a ilha, sua única esperança. Já nela escondido, aos poucos o fugitivo observa que a ilha às vezes é habitada por pessoas. Um grupo de veranistas, vestidos em roupas que parecem de uma moda passada. Apesar do risco de ter sua presença descoberta, o fugitivo se empenha no jogo de observá-los e chega a se apaixonar por uma das mulheres do grupo. Com o passar do tempo, percebe que o grupo parece não reagir aos sinais de sua presença. Por fim, ele compreende que essa gente que ocupava a ilha era mais como fantasmas do que vivos.

Anos atrás, o grupo de pessoas realmente visitara a ilha, a convite do nobre inventor Morel. O cientista criara uma máquina capaz de reprodução integral da realidade, gravando os movimentos de todos durante a semana que lá permaneceram. As pessoas então morreram sob os efeitos da radiação produzida pela máquina. Graças a Morel, que se dedicou à captação, gravação e transmissão das sensações olfativas, táteis, térmicas, visuais, auditivas, ficou recordado cada

movimento, forma, som, cheiro da experiência por eles vivida: a viagem do grupo foi eternizada.

[...] não esqueçam que se tratam de imagens extraídas dos espelhos, com os sons, a resistência ao tato, o sabor, os cheiros, a temperatura perfeitamente sincronizados. Nenhuma testemunha admitirá que são imagens. E que se agora aparecessem as nossas, vocês mesmos não acreditariam em mim. (CASARES, 2009, p.84)

A novela de Bioy Casares serve como ilustração, no terreno da ficção, do mito do cinema total apontado por Bazin (2014). Morel cria a eternidade, embalsamando a semana que o grupo passou naquela ilha. Cumpre-se o que, para Bazin (2014) seria o mito fundador da cinematografia. Para ele, a gênese do cinema pouco deve ao esforço da ciência, mas poderia ser considerada um fenômeno idealista. Isso porque a ideia de cinema já estaria presente no homem, armada em seu cérebro, à espera apenas dos meios para realizá-la. Um mito diretor faz mover todas as técnicas de reprodução mecânica da realidade que apareceram no século XIX:

[...] o mito do realismo integral, de uma recriação do mundo à sua imagem, uma imagem sobre a qual não pesaria a hipoteca da liberdade de interpretação do artista, nem a irreversibilidade do tempo. (BAZIN, 2014, p. 39)

Antes ainda de sua realização industrial, responsável pela viabilização da cinematografia, algumas experiências aproximativas chegaram a transpor etapas decisivas da invenção do cinema. A experiência de Muybridge com cavalos, por exemplo. O inventor utilizou vidro e colódio úmido, já que não tinha disponível ainda um suporte transparente, flexível e resistente, só desenvolvido posteriormente. Pouco fizeram pela invenção do cinema os industriais, os cientistas, perto do que fizeram os "fanáticos e maníacos" (BAZIN, 2014, p.37), possuídos por suas próprias imaginações, convergindo em torno de um mesmo mito. Para Bazin (2014), estes precursores do cinema eram, antes de tudo, profetas. Suas imaginações anteviam a ideia cinematográfica, mirando a "representação total e integral" da realidade: "ela tem em vista, de saída, a restituição de uma ilusão perfeita do mundo exterior, com o som, a cor e o relevo" (BAZIN, 2014, p.37). Do mesmo modo que o mito de Ícaro precisa esperar o motor para realização do vôo, o cinema total ainda espera sua máquina de Morel: "o cinema ainda não foi inventado" (BAZIN, 2014, p.39).

2.3 Reprodução na imagem em movimento

Apesar de não ser tão realista quanto o cinema total que Morel realiza nos escritos de Casares (2009), a cinematografia pode ser considerada um salto em direção ao mito de Bazin (2014). Herdando a característica indiciática da imagem fotográfica, o cinema é como uma "consecução no tempo da objetividade fotográfica." (BAZIN, 2014, p.32). Composto por uma sequência de fotogramas organizados de forma a serem substituídos rapidamente na projeção pelo subsequente, o cinema se apoia no fenômeno da persistência retiniana. O olhar humano não é ágil o bastante para diferenciar imagens exibidas por um tempo muito curto. A imagem persiste na retina por um curto espaço de tempo após ter sido vista, o que permite a ilusão de continuidade do movimento entre um fotograma e outro. Assim, o cinema acresce a duração como método de representação do tempo e do movimento, permitindo a consecução, a permanência. Se a fotografia trabalha com a presença, tornando presente um objeto ao mesmo tempo de sua ausência, no cinema "a imagem das coisas é também a de sua duração" (BAZIN, 2014, p.32). Mas seria simplificar demais pensar o cinema apenas como uma consecução de fotografias. A imagem em movimento provoca o surgimento de uma nova mídia, com características próprias. Fundada sobre um fenômeno de ilusão de ótica, o cinema é percebido com ares de realidade. O senso de reflexo especular que caracteriza a fotografia parece se transferir para o cinema, fortalecendo a propensão às representações e interpretações realistas. Há ainda uma identificação entre a câmera e o olho.

Há entre o aparato cinematográfico e o olho natural uma série de elementos e operações comuns que favorecem uma identificação do meu olhar com o da câmara, resultando daí um forte sentimento da presença do mundo emoldurado na tela, simultâneo ao meu saber de sua ausência (trata-se de imagens e não das próprias coisas). (XAVIER, 1988, p.369)

A referência à relação entre aparato cinematográfico, os olhos e os espelhos, sugere que as imagens estão fortemente ligadas à visão. É verdade, mas não apenas a ela. Através de operações sinestésicas, as imagens, até mesmo as estáticas, tem o potencial de aproximar sensações provocadas por sentidos não estimulados diretamente. Vislumbramos o toque suave do veludo por uma fotografia, ou temos a sensação de um cheiro ruim diante da imagem de algo desagradável.

Pensado pelo ponto de vista de seu mito, seu ideal aspirado, o cinema – ou o sonho de sua realização - é a tentativa de satisfação do anseio da representação total do mundo aparente. E o meio de fazê-lo é se estabelecendo como intermediário, uma mídia que se põe entre o sujeito e a percepção natural, forjando uma percepção mediada, extracorpórea. Por isso, é fundamental pensar também a relação entre cinema e os sentidos - sobretudo o olhar - e o papel da tela como prótese da percepção.

2.3.1 Cinema e percepção

Os sentidos são as fontes primeiras da percepção. O sensível permaneceu por muito tempo como fonte única da verdade. O mundo percebido era o único possível, o acesso ao real. Mas, dentre os sentidos, o olhar é sempre chamado à ordem quando o assunto é o conhecimento do mundo. Desde os gregos, o paradigma da visão é o do saber imediato, da certeza forte que se garante pelo simples fato de se fazer visível. A visão é a fonte maior de conhecimento, talvez por ser o que nos faz mais descobrir diferenças. Padre Antônio Vieira diz que nos olhos estão compreendidos todos os sentidos. Na literatura e na filosofia, é comum encontrar o estabelecimento de relações entre o olhar e o espírito. Os olhos seriam a janela da alma, expressão mais íntima da consciência e do ser.

Na idade das trevas medieval, o olhar era a fonte do pecado, e devia ser mortificado por uma vida espiritual que transcendesse o sensível. Os sentidos são também o lugar da sedução, onde a incerteza impera. "Os sentidos, como as paixões, pertubam a alma, e, sem temperança, conduzem ao vício e à loucura. O homem que contempla é absorvido pelo que contempla" (NOVAES, 1988, p.10).

Com o renascimento, o pensamento científico se volta contra essa noção meramente sensível do mundo. A ciência que emerge, afirma Novaes (1988, p.9), apoiado em Lévi-Strauss, vai contra o mundo percebido pelos sentidos, que passa a ser pensado como ilusório. O mundo sensorial não é mais verdadeiro que o visto através do intelecto, das propriedades matemáticas. Tal mudança no olhar expõe a total contradição entre os mundos percebidos.

Como o mundo percebido só se mantém através de reflexos, sombras, níveis, horizontes entre as coisas e que nada são mas que, ao contrário, apenas delimitam os campos de variação possível na mesma coisa e no mesmo mundo. (MERLEAU-PONTY apud NOVAES, 1988, p.10)

A separação entre o mundo das ideias e dos sentidos é antiga. O pensamento platônico já determinava uma 'operação do olhar' capaz de concentrar o olhar no inteligível. Assim, separam-se ideia e imagem. A ilusão dos sentidos povoava o campo das ideias. Até que a prosa é chamada a incorporar o invisível: o conceito passa a ser fundamento do sensível. Ele quem faz transcender o imaginário puro, mito, completo desconexo de qualquer realidade. Mas, se a separação platônica entre inteligível e sensível, ideia e imagem, é importante por dar bases ao pensamento da questão, ela cria também uma concepção aparentemente hierarquizada de sensibilidade e inteligibilidade. O olhar pelo intelecto se aproximaria mais da verdade que a visão pura. De qualquer forma, entre o que é idealizado e o que é sentido há uma grande diferença: o pensar é feito à distância, na recusa do sensível, da experiência.

Merleau-Ponty (2012) não vê uma separação tão nítida entre ideia e sentidos. Na mitologia grega, Dejanira dá a Hércules uma túnica banhada no sangue do centauro Nessus. A túnica penetra a pele do semideus, colando de tal maneira em seu corpo que arrancá-la significaria arrancar a própria pele. Para ele, a separação entre consciência e corpo é inexistente. O sensível e o ideal não se separam. Pois se a consciência revela a cegueira da percepção, também a consciência é desnudada pela sensação do mundo.

No filme, uma emulsão sensível faz o papel de "sentir" o mundo, percebendo e registrando a luz para uma apreciação visual estendida no tempo. O mesmo pode ser dito em relação ao som e às outras sensações sinestésicas provocadas pela experiência cinematográfica. Um papel de mediação que Susan Buck-Morss (2009) acredita funcionar como uma prótese da percepção. O cinema se apoia nos sentidos para provocar sensações, ao mesmo tempo que também produz sentido através da concatenação e da narratividade.

Com relação ao espaço e ao tempo, o efeito das técnicas do cinema é de espreitar a percepção, libertar de um mundo mais amplo do qual faz parte, sujeitá-la a uma condensação temporal e espacial extrema, e mantê-la em suspenso, flutuando em uma sequência de dimensões aparentemente autônomas. (BUCK-MORSS, 2009, p.13)

Buck-Morss (2009, p.13) sustenta que a "superfície da tela do cinema funciona como um órgão artificial de cognição". Uma prótese que, para ela, não apenas amplia a percepção cognitiva humana como também transforma a sua natureza. Fenômeno que não acontece sem o exercício de algum grau de violência.

Exposto ao choque sensual do cinema, o sistema nervoso sujeita-se a uma dupla e aparentemente paradoxal modificação: de um lado, há uma intensificação extrema dos sentidos, uma hipersensibilidade de estímulo nervoso. De outro, há uma neutralização da sensação, um entorpecimento do sistema nervoso que é equivalente à anestesia corpórea. (BUCK-MORSS, 2009, p.29)

O espectador precisa aceitar esta condição do olhar mediador do cinema para fazer parte do jogo. São distintos os dois momentos de encontro de compõem a cinematografia: câmara/objeto e espectador/aparato de projeção. A atuação do espectador está concentrada neste segundo momento. Sem participar do acontecimento que lhe é dado a ver, este contempla o objeto sem sua presença. O ponto de vista lhe é imposto, e sua passividade consiste não na falta de ação sobre o sentido mas sobre a perda do privilégio de escolha na observação do mundo.

Mas se por um lado o cinema se impõe de forma opressora sobre o corpo físico de seu espectador, também lhe dá acesso a um olhar inteiramente novo. Ao mesmo tempo que lhe é rompido o direito ao ponto de vista, ele ganha a liberdade de usufruir da percepção sem assumir seus riscos, o prazer da intimidade sem consequências. Este lugar privilegiado nos faz presentes mas sem precisar participar do mundo observado. A ponte é construída por um olhar "ubíquo, onividente" (XAVIER, 1988, p.370), exterior a mim, me dispondo de forma organizada as aparências das coisas, mas ao mesmo tempo se interpondo entre o mundo e eu. Esse olhar é também prodigioso e me exhibe o movimento do mundo e o movimento do olhar do aparato.

É preciso esclarecer que essa relação cinema-olhar não é uma unanimidade. Eisenstein é um dos opositores da ideia da imagem cinematográfica ser lida como um olhar, ponto de vista. Para ele, a natureza plástica da tela seria o dado central para a leitura do cinema. O valor simbólico é o valor fundamental das imagens em movimento. A aproximação da câmera é portanto não uma aproximação do olhar, mas uma alteração de função e valor simbólico de imagens contidas dentro de um contexto narrativo. Muito rico, o pensamento de Eisenstein demandaria uma ampliação no espectro deste trabalho. Pela natureza do caminho que viemos

trilhando até aqui, pendemos para a observação da relação entre cinema e percepção, afim de percorrer caminhos que levem aos lugares aqui pretendidos: o funcionamento do documentarismo na hipermídia.

2.3.2 Montagem e narrativa cinematográfica

O cinema é imagem disposta no tempo. Para Lúcia Santaella (2001, p.386), o cinema contém a "lógica da sonoridade dentro de si", uma lógica temporal, que implica narratividade. Ainda que se apresente acompanhado de qualquer tipo de som, o cinema traz implícitas características da verbalidade, mais especificamente da discursividade verbal escrita. Para se inserir em um contexto narrativo, o olhar sofre os efeitos da sucessão de imagens articulada pela montagem. O encadeamento de imagens sugere significações diferentes das apresentadas pelas mesmas imagens exibidas isoladamente. A técnica é capaz de produzir efeitos que vão além daqueles provocados pela 'magia' própria das imagens e da retenção do movimento em uma superfície/tela. A montagem produz sentido pela sucessão de planos, acionando ritmos e temporalidades por vezes condensadas ou estendidas, ampliando o potencial de representação. Por sua sintaxe, o cinema não é eminente apenas em representar a aparência das coisas objetivas, mas também das emoções e sensações. A montagem dá à imagem em movimento características espaciais e temporais que esta jamais conquistaria isoladamente. O potencial de manipulação é o grande problema que Bazin (2014) vê na montagem:

A montagem, que tantas vezes é tida como a essência do cinema, é, nessa conjuntura, o procedimento literário e anticinematográfico por excelência. A especificidade cinematográfica, apreendida pelo menos uma vez em estado puro, reside, ao contrário, no mero respeito fotográfico da unidade do espaço. (BAZIN, 2014 , p.88)

Como realista que é, o autor acredita que a montagem precisa de limites precisos, para não atentar contra a própria raiz ontogenética da cinematografia. A simulação da simultaneidade através da montagem é, para ele, algo proibido. A profundidade de campo e os planos gerais seriam a solução possível e fiel ao acontecimento, conferindo autenticidade e realidade. Dar ambiguidades ao espectador seria melhor do que apresentá-lo uma simulação montada. Obviamente, este é apenas um posicionamento possível diante da montagem, técnica

amplamente estudada e debatida. A montagem parece ser, para Bazin, uma ameaça à pretensão de objetividade que este atribui à fotografia. Sua postura é defensiva, assim como a de outros defensores de realismos. Estes costumam impor regras, na tentativa de impedir os ilusionismos que suas ferramentas são hábeis em criar. Bazin (2014) reconhece ainda outros dois tipos possíveis de montagem. A montagem narrativa, que prioriza as necessidades narrativas, o encadeamento do enredo; e a montagem psicológica, que prioriza o espectador e os princípios do espaço-tempo.

A montagem distingue o cinema da simples fotografia animada, ela faz dele uma linguagem. A divisão em planos analisa o acontecimento segundo uma lógica, que ora disfarça a própria montagem, ora a destaca. A montagem utiliza de diversas estratégias de concatenação - montagem acelerada, de atrações, paralela (BAZIN, 2014, p.97) - mas um traço é comum a todas elas: "a criação de um sentido que as imagens não contêm objetivamente e que procede unicamente de suas relações" (BAZIN, 2014, p.97). A importância da montagem está no efeito que ela tem sobre o sentido. Ela nos faz estabelecer ligações entre as imagens que vemos. "A montagem sugere, nós deduzimos" (XAVIER, 1988, p.368). A imagem bruta e o conteúdo plástico da imagem são transformados quando tornados narrativa através da montagem.

2.3.3 Ilusão e verdade no cinema

Alguns movimentos podem ser destacados no que concerne ao pensamento cinematográfico e a recepção à forma de representação. Um primeiro momento, sobretudo entre os anos 10 e 20, foi marcado de expectativas quanto ao cinema e suas potencialidades. A incipiência do meio provocava um mundo de sentimentos e percepções que se originavam da experimentação com a imagem móvel e a linguagem cinematográfica e sua elaboração teórica. De um lado, aqueles que veem o cinema como um coroamento de um projeto antigo, herdeiro dos princípios da representação que emergem na Renascença italiana (método da perspectiva, câmara escura, efeitos de profundidade). Para estes, o cinema amplia os poderes de percepção e promove um mergulho mais profundo no drama. De outro lado, aqueles que acreditam que o cinema otimiza a ficção e carrega heranças do drama burguês:

expressividade do gesto, privilégio da ação, composição visual da cena. A representação dos homens, neste caso, tende ao ilusionismo, à encenação do real. O filósofo iluminista Diderot queria um teatro "dirigido à sensibilidade através da reprodução integral das aparências do mundo, queria um método de 'dar a ver' as situações, os gestos, as emoções." (XAVIER, 1988, p.372). Assim se fundamentou melodrama, que se afirmou como gênero dramático de massa, percorrendo do teatro do século 19 ao cinema e, mais tarde, à televisão. O projeto de levar luz às trevas através da produção de efeitos sobre o olhar, do impacto sobre a sensibilidade, pensa o controle da aparência como sinal do conhecimento da natureza e instrumento de revelação, "ponte privilegiada no caminho da compreensão da experiência humana" (XAVIER, 1988, p.372).

De outro lado, outros pensadores do cinema acreditavam que a expressividade da imagem cinematográfica deveria ser entendida em outro termo, o da inauguração de um novo diálogo com a natureza e os homens. Ligados à arte moderna, inúmeros grupos de intelectuais e artistas têm em comum a convicção de que o cinema pode ser redentor. Ao dar acesso a um olhar novo, o cinema retornaria ao homem uma inocência que o livrasse da alienação do velho olhar. Para estes pensadores, o olhar cinematográfico é dotado de uma expressão própria. Aqui entendendo expressão como um movimento que traz o interior à tona, de maneira forçada, inevitável.

O cinema tem seu vigor, próprio a um olhar mais automático, regular, implacável, objetivo, não maculado pelos preconceitos culturais, pelas vicissitudes da subjetividade. Dado irônico, porque não tem 'interioridade', o olhar da máquina atinge o princípio interior dos movimentos, revela a verdade que, organicamente, se expressa em sentido pleno, se imprime numa textura do mundo que só a câmara é capaz de registrar. (XAVIER, 1988 p.373)

Para estes, com o cinema, a percepção humana ganha potência analítica, com um acesso especial à intimidade do mundo. Assim como a imagem fotografada revela dados ocultos e inesperados, o desocultamento provocado pelo cinema se dá pela expressividade, através de capacidades técnicas como a manipulação das temporalidades - câmera lenta ou acelerada - ou pelo detalhamento do olhar íntimo do close-up, por exemplo. Dziga Vertov, cineasta sobre o qual ainda falaremos mais, constrói sua técnica de revelação do mundo justamente através da experimentação com a expressividade própria do olho mecânico: o cine-olho.

Assim pensamos, neste momento mais inicial do meio, o cinema desejado: direcionado às potências reveladoras da imagem em movimento - mesmo quando debruçado sobre o ilusionismo. Observamos que a discussão sobre a técnica do cinema, nesse ponto, se situa sobre o eixo verdade-mentira. Bazin (2014, p.96) distingue no cinema "os diretores que acreditam na imagem e os que acreditam na realidade". O debate é sobre o poder de acesso ao real que o cinema tem. Neste eixo está o mito inaugural do cinema e sobre ele subsistem toda sorte de pensadores do cinema. Este definitivamente não é todo o debate da cinematografia, mas por ser transversal e estar ligado ao que funda a fotografia e o cinema, tem uma relevância fundamental.

O que viemos apresentando até o momento indica não apenas o potencial de contato entre cinema e realidade, mas também o quanto as características que conectam o cinema à realidade são também as mesmas que permitem o ilusionismo, lançando dúvidas sobre este poder de revelação. A imagem não é o mundo, é sempre uma imagem de alguma coisa, não contém os objetos. Para Buck-Morss (2009, p.8), "é uma questão de total 'irrelevância' - uma 'nulidade epistemológica' - se o objeto dado à percepção da imagem do cinema realmente existe". Isso porque as imagens apontam sempre a realidade além de si mesmas. O cinema exhibe as imagens como se não fossem parte de uma realidade transcendente. Como mediador, o cinema deve ser pensado também a partir do lugar que ocupa: o de intermediário. Ismail Xavier (1988), tratando da questão da autenticidade das imagens, chama a discussão para o observador. Assim, a distância entre imagem vista como documento ou como peça fantasiosa ou ficcional está nas regras do jogo acertadas com os espectadores. Moldura do observador, circunstâncias de recepção da imagem e os códigos em jogo são peças fundamentais na inclinação do espectador à aceitação da autenticidade e legitimidade de uma imagem ou à assunção do jogo de faz de conta.

Vou aqui um pouco adiante, para ressaltar o quanto, além da foto e de seu contexto, há que se inserir no jogo também o universo do observador e o tipo de pergunta que ele endereça à imagem. Ou seja, dentro de qual situação se dá a leitura e ao longo de que eixo se opõem verdade e mentira, revelação e engano. (XAVIER,1988, p.368)

Assim, os questionamentos não deveriam se direcionar apenas às imagens, mas à “significação do que é dado a ver”, a partir do “campo visível” e do observador, suas “questões e seu estatuto” (XAVIER,1988, p.368).

2.4 A tradição documentarista na cinematografia

É natural que as tecnologias e inventos recentes causem uma espécie de encanto, um assombro que atrai atenção. No caso do cinema, pode-se imaginar a surpresa ao descobrir o movimento dos fotogramas diante dos olhos. Desde as experiências que precedem o cinema, a imagem em movimento atraiu por sua novidade mas também pelos temas que reproduzia.

[...] a imagem filmada devia estar adornada de exotismo e fantasia, apreendida pelo burlesco (L'arrouser arrosé, 1895), o fantástico (primeiro Méliès 1896-1897), a história (o primeiro filme do Assasinato do Duque de Guisa [L'Assasinat del duc de Guise, 1908], a pilhéria (Coucher d'Yvette et de Pierreuse [1987]), o Grand Guinol [Exécution capitale à Berlin, 1897] e as festas, as atualidades trucadas, as coroações, as batalhas navais. (MORIN, 2001, p.22, tradução nossa)³

Essas imagens extraordinárias eram assistidas com admiração, com o encanto pelo exótico. Além dessa sede de estranheza, o público apresentava um fascínio espontâneo pelo banal, pela representação do cotidiano, explorada nas *tournées* Lumière. Em um primeiro momento, estas não eram famosas por sua capacidade de aproximar os mundos distantes e desconhecidos, mas pelo registro do cotidiano, a transformação do prosaico em espetáculo. A sacada de Lumière é fruto da intuição de que parte da curiosidade pelas imagens em movimento se dirigia ao reflexo da realidade. Morin (2001, p.22, tradução nossa) registra que as primeiras multidões que se reuniram para uma exibição de imagens filmadas foram atraídas por imagens de situações tão banais quanto a saída de operários de uma fábrica ou a chegada de um trem à estação: "a gente se maravilhava sobretudo de tornar a ver

³ [...] la imagen filmada debía estar adornada de exotismo y fantasía, apreendida por lo burlesco (El regador regado [L'arrouser arrosé, 1895]), lo fantastico (primero Méliès 1896-1897), la historia (la primera película de Asesinato del duque de Guisa [L'Assasinat del duc de Guise, 1908]), la pillería (Coucher d'Yvette et de Pierreuse [1987]), el gram guiñol (Ejecución capital en Berlín [Exécution capitale à Berlin, 1897] y las fiestas, las actualidades trucadas, las coronaciones, las batallas navales.

o que não a maravilhava: sua casa, seu rosto, o ambiente de sua vida familiar"⁴. Para o autor, o fascínio dessas pessoas não era pelo real, mas pela imagem do real, seu encanto fotogênico.

Louis Lumière inaugurava, com seu cinematógrafo, um estilo que desde já pressupunha determinado comportamento diante do objeto: "escolher o melhor enquadramento possível para capturar um instante da realidade e filmá-lo sem nenhuma preocupação nem de controlar nem de centrar a ação" (BUNCH apud DA-RIN, 2006, p.27). O modelo não é novo, vem das projeções da lanterna mágica, que há pelo menos cinquenta anos ilustravam palestras de viajantes, exploradores, cientistas e professores. Neste primeiro momento, o termo "cinema de atrações" denomina os filmes exibicionistas que dominaram o início da cinematografia. Eram filmes que simplesmente mostravam algo interessante, sem se esconder por trás da diegese da montagem. Entre as atrações se encontravam as atualidades. Da-Rin (2006) aponta que o uso do termo atualidades como sendo o documentário dos primórdios do cinema é equivocado. As atualidades não estão opostas à ficção e não possuem grande variedade: "registros de fatos reais, ficções, encenações e reconstituições formavam um amalgama indistinto, que saciava a fome do público por atualidades" (DA-RIN, 2006, p.32).

O cinematógrafo da Maison Lumière era leve e portátil, além de funcionar ao mesmo tempo como câmera e projetor. Essas facilidades proporcionavam ao catálogo Lumière um amplo conteúdo de registros sobre os homens e a terra: "gôndolas em Veneza, coroação de imperadores, cenas militares, torres e edifícios famosos" (DA-RIN, 2006, p.34), enfim, cenas e acontecimentos inéditos para grande parte dos espectadores.

Com o tempo, avança um processo de institucionalização do cinema. O sistema de exibição, antes itinerante, se torna fixo (*nickelodeons*). Os filmes, antes exibidos no intervalo de outras programações artísticas, se tornam a atração principal. Com a demanda cada vez maior por novos filmes, a responsabilidade da edição é transferida dos exibidores para os produtores, permitindo o surgimento de filmes mais longos e a evolução no modo de contar as histórias. Aos poucos "um corpo de regras foi sendo paulatinamente inventado e convencionado", com a

⁴ [...] la gente se maravillaba sobre todo de volver a ver lo que no le maravillaba: su casa, su rostro, el ambiente de su vida familiar.

evolução da montagem narrativa, permitindo a "viagem imóvel que caracteriza o regime de absorção diegética" (DA-RIN, 2006, p.37).

Com a institucionalização do cinema e a consolidação da linguagem cinematográfica, às atualidades foi relegado o papel de complemento: eram a exibição introdutória aos longas-metragens de ficção. Assim, um novo produto foi originado, o cinejornal. Estes inovavam por serem atualizados com frequência, além de serem editados como um programa único, fechado. Da-Rin (2016, p.40) defende que, apesar de ter inaugurado um "formato comercial seriado", o cinejornal não representava "um novo modelo estético" frente às atualidades de Lumière.

Da-Rin (2006) destaca, em especial, um gênero específico das atualidades: o filme de viagem. Estes remontam às palestras que eram acompanhadas por projeções de lanterna mágica, na segunda metade do século XIX. Os exploradores e *globe-trotters* viajavam o mundo e retornavam com fotografias que retratavam a partir de um olhar histórico, antropológico e geográfico, e eram exibidas em conferências. Burton Holmes, fotógrafo viajante, cunhou o termo *travelogue* para definir "a palestra sobre viagem ilustrada com projeção de imagens fixas ou em movimento" (DA-RIN, 2006, p.37). O gênero foi um dos mais populares ao longo da era pré-nickelodeon, perdendo a força a partir de 1907, com a expansão das salas de cinema e consumo predominante das ficções. A partir daí, as atualidades e os filmes de viagem se restringem às elites e aos cinemas mais sofisticados. Para Da-Rin (2016, 43), os dois gêneros "continuaram carentes de uma 'escritura' fílmica própria, capaz de capturar o espectador e trazê-lo para dentro do mundo imaginário do relato", isso enquanto as ficções se aprofundavam na descoberta de códigos narrativos próprios.

O explorador norte-americano Robert Flaherty, após ano de sucessivas expedições ao norte do Canadá, finalmente terminava de editar o material que havia filmado sobre a vida dos esquimós, quando um descuido com um cigarro pôs a queimar todos os negativos. O aventureiro e cineasta insistiu no projeto e em 1922 lançou o *Nanook of the North*, segunda versão do filme, que simplesmente inaugura o documentário cinematográfico. Ao contrário da edição queimada a fogo, no filme que chega ao público o documentarista abandona o estilo descritivo que caracterizava os filmes de viagem e adota a gramática cinematográfica que vinha sendo desenvolvida na ficção.

Flaherty incorporou em *Nanook of the North* as conquistas, ainda relativamente recentes, da montagem narrativa, que resultam na manipulação do espaço-tempo, na identificação do espectador com o personagem e na dramaticidade do filme. (DA-RIN, 2006, p.47)

Enquanto os *travelogues* centravam-se na primeira pessoa - na figura do viajante-cineasta - e apresentavam um modo descritivo de abordagem do assunto, *Nanook* se centrava na vida de uma comunidade, sob uma perspectiva dramática, suprimindo a figura do cineasta da narrativa. Da-Rin (2006, p.46) destaca a importância desta inovação assinalando a "abertura de um novo campo de criação situado entre os filmes de viagem e as ficções, sem se identificar propriamente com nenhum dos dois modelos".

O filme não respeitava as temporalidades típicas dos filmes de viagem, em geral cronológicos. Flaherty inseriu narrativas menores dentro do filme, efeitos de simultaneidade. Sua montagem era capaz de manipular o espaço-tempo, provocando emoções densas, construindo suspenses, desmontando a ordem da filmagem dos fatos e os reorganizando para criar identificação entre espectador e personagem. Era o protótipo de um gênero que se construía.

2.4.1 O reconhecimento do gênero

Apesar de sua grande importância, a experiência de Flaherty não instituiu por si só o gênero documentário, faltavam ainda as bases teóricas, econômicas e sociais que sustentaram seu processo de constituição. O soviético Dziga Vertov (1976) acreditava na não interferência da câmera, no aparato como instrumento de registro da "vida de improviso". Assim propagou o que chamava de cine-olho: seu projeto de exploração da vida "como ela é" através da cinematografia. Sua ideia tinha um caráter ativista, como tentativa de mostrar a verdade. No caso, a verdade comunista, o "deciframento comunista das relações mundiais" (VERTOV, 1976, p.75, tradução nossa)⁵. Vertov queria deixar de lado as representações que substituem a vida, teatralizadas e dramatizadas, pelos fatos "cuidadosamente selecionados, fixados e organizados, escolhidos tanto nas vidas dos trabalhadores

⁵ "deciframiento comunista de las relaciones mundiales"

mesmos como na de seus inimigos de classe" (VERTOV, 1976, p.75, tradução nossa)⁶.

O cineasta teve um lugar pioneiro na gênese do documentário, mas falhou em fazer perpetuar seu movimento. Levado ao ostracismo pelas autoridades stalinistas, Vertov também não se viu reconhecido pelo movimento inglês que de fato institucionalizaria o gênero documental, criando o documentário clássico. Isso não diminui a importância das ideias e produções de Vertov, que contribuiu verdadeiramente para a invenção de uma escritura audiovisual documental e, como veremos à frente, estabeleceu bases importantes para o pensamento da linguagem hipermidiática.

Coube ao escocês John Grierson idealizar um movimento que, para ele, traria para as telas a complexidade do mundo industrial moderno, apostando nas potencialidades do cinema para a educação e a formação da cidadania. Baseado em uma finalidade social e educativa, o movimento encontrou apoio do Império Britânico, interessado em fazer publicidade dos produtos nacionais.

A ideia do documentário não era de modo algum uma ideia cinematográfica. O tratamento fílmico que ela inspirava era um aspecto puramente acidental. O meio nos parecia o mais conveniente e o mais excitante disponível. Por outro lado, a ideia em si era uma ideia nova para a educação pública. Seu conceito subjacente era o de que o mundo vivia um período de mudança drástica que afetava todos os modos de pensar e de agir; e a compreensão pública da natureza dessas mudanças era vital. (GRIERSON apud DA-RIN, 2006, p.55)

Grierson acreditava que os filmes de propaganda funcionavam quando possuíam alto nível de tratamento cinematográfico. Através de parceria consolidada com o governo, o cineasta pôde contratar e dar formação técnica a um equipe de jovens profissionais. Concomitante, trabalhava junto à crítica a promoção de seu movimento documentário. Grierson conseguiu também estruturar um sistema paralelo de distribuição e exibição das produções, que incluía escolas, centro sociais, cinemas alternativos, sindicatos, etc. O próprio Flaherty chegou a ser contratado para realização de um filme documentário. Apesar da relação evidentemente complicada entre os objetivos cívicos e educacionais de Grierson e as limitações de se produzir cinema sob custeio do Estado, o escocês conseguiu

⁶ "cuidadosamente seleccionados, fijados e organizados, elegidos tanto en la vida de los trabajadores mismos como en la de sus enemigos de clase"

proporcionar ao gênero um ambiente propício para experimentação e evolução. Para Da-Rin (2006), a grande obra de Grierson foi engenhosamente construir uma base econômica para o movimento documentário, dando-lhe suporte teórico e financeiro para se desenvolver.

2.4.2 Em busca de uma definição

O conceito de documentário não comporta definições precisas: o gênero "não mobiliza um inventário finito de técnicas, não aborda um número estabelecido de temas e não adota uma taxonomia conhecida em detalhe de formas, estilos ou modalidades" (NICHOLS, 1997, p.16, tradução nossa)⁷. Tomando em conta pontos de vista diferentes, algumas abordagens são possíveis. Os olhares que as figuras do realizador, do espectador e do corpus textual dispensam sobre o documentário certamente levam a definições distintas, não necessariamente convergentes, mas importantes. A complexidade das imagens técnicas, em seu poder de revelação e engano, deposita sobre o documentário a impressão de realidade da indicialidade fotográfica, ao mesmo tempo em que põe em dúvida o realismo que este requiere a si próprio. A analogia da imagem como reflexo parece negar os aspectos textuais, estruturais e institucionais que integram a linguagem cinematográfica. A cinematografia, seja no recorte que faz do mundo ou na sintaxe que faz dos planos, é capaz de produzir distorções que podem alcançar o puro ilusionismo, a prestidigitação.

As imagens podem fascinar mas também distraem. A força produtiva e interpretativa reside nas palavras. O documental também pode basear-se nas palavras mas a função destas é em parte distrair-nos das imagens as quais acompanham. (NICHOLS, 1997, p.33, tradução nossa)⁸

Justamente por se basear nas incertezas das "distrações miméticas e falsificações" (NICHOLS, 1997, p.31, tradução nossa)⁹ que são as imagens, é que o documentário usa das palavras e do poder de descrição que estas têm, indicando os

⁷ "no moviliza un inventario finito de técnicas, no aborda un número establecido de temas y no adopta una taxonomía conocida en detalle de formas, estilos o modalidades"

⁸ Las imágenes pueden fascinar pero también distraen. La fuerza productiva e interpretativa reside en las palabras. El documental también puede basarse en las palabras pero la función de éstas es en parte distraernos de las imágenes a las que acompañan.

⁹ "distracciones miméticas y falsificaciones"

caminhos da interpretação. É significativo o suporte que a fala e a escrita dão às imagens no documentário. O áudio off é peça essencial do documentário dito clássico, quase sempre em caráter descritivo. Nichols (1997, p.32) acredita que as imagens são imitações daquilo que a linguagem escrita é capaz de desentranhar. Esta crença do autor exemplifica bem o desejo dos documentários e documentaristas de expor significados e implicações de forma precisa, como as palavras bem manejadas são hábeis em fazer. O documentário se erige sobre o texto verbal: palavra falada é quem dá a interpretação, dirige o olhar do público sobre a imagem. "O comentário nos conduz à luz, à verdade" (NICHOLS, 1997, p.32, tradução nossa)¹⁰. Há uma relação entre o documentário e os cânones do argumento expositivo. O cinema documental tenta se filiar à categoria dos discursos de sobriedade. Mais isso, por si só, não garante a identificação do documentário com os discursos ditos sóbrios.

Ciência, economia, política, assuntos exteriores, educação, religião, bem-estar social, todos estes sistemas assumem que têm poder instrumental; podem e devem alterar o próprio mundo, podem exercer ações e acarretar consequências. (NICHOLS, 1997, p.32, tradução nossa)

Estes discursos têm um efeito singular, sua relação com o real é muitas vezes interpretada como direta. Eles exercem poder, são agentes provocadores, "veículos de domínio e consciência, poder e conhecimento, desejo e vontade" (NICHOLS, 1997, p.32, tradução nossa)¹¹. No entanto, o documentário não consegue obter o mesmo status que estes têm.

O cinema costuma possuir uma forma escrita que precede sua realização audiovisual. O roteiro de cinema é uma forma de escrita dramática criada como modelo de organização textual que considera questões técnicas relativas à filmagem e à montagem. "A mudança no processo de planificação da filmagem ocorre no momento em que a figura do *cameraman* (o antigo 'dono' do filme) perde espaço para a do diretor de cinema [...]" (PUCCINI, 2009, p.13). Puccini (2009) considera o roteiro um parente próximo do texto teatral, tendo sido elaborado durante a consolidação da montagem cinematográfica, sobretudo para filmes de ficção. Sua implementação está muito ligada à redução de custos pela indústria cinematográfica.

¹⁰ "El comentario nos conduce hacia la luz, la verdad"

¹¹ "vehículos de dominio y conciencia, poder y conocimiento, deseo y voluntad"

No documentário, o único lugar em que há "total controle do universo de representação do filme" (PUCCINI, 2009, p.16) é na sala de montagem, já em posse de todo o material captado.

Se, no filme de ficção, o controle do universo de representação está, desde a saída, todo à mão dos responsáveis pela concepção do filme, seja ele uma adaptação ou não, em documentário esse controle é uma aquisição gradual. Parte-se necessariamente de uma busca por aquilo que é externo ao cinema. [...] O percurso é marcado pela perspectiva daquilo que está por vir, a captura de um real que gradualmente vai sendo moldado até se transformar em filme, estamos falando de um discurso sedimentado em ocorrências do real. (PUCCINI, 2009, p.16)

O documentário tem esse caráter aberto ao mundo, às interferências do real. A questão do controle no documentário é definidora do gênero. O planejamento de um filme documental, por minucioso que seja, está sujeito aos acontecimentos. Nichols (1997, p.13) chega a definir a conexão entre o documental e o mundo histórico como "o traço mais característico desta tradição" (NICHOLS, 1997, p.13, tradução nossa)¹². Esta capacidade de trabalhar sobre o mundo histórico, sobre a experiência compartilhada, dá ao documentário o poder de, como outros discursos sobre o real, "descrever e interpretar o mundo da experiência coletiva" (NICHOLS, 1997, p.40, tradução nossa)¹³, de participar da construção de uma realidade social. Isso o documentário faz propondo "perspectivas sobre questões, processos e acontecimentos históricos e interpretações dos mesmos" (NICHOLS, 1997, p.13, tradução nossa)¹⁴. A relação com a representação da história motiva e influencia a institucionalização do gênero.

Levados por uma preocupação fundamental pela representação do mundo histórico, surgirão e se verão enfrentados diversos princípios organizativos, padrões de distribuição e exibição, estilos, estruturas, técnicas e modalidades. (NICHOLS, 1997, p.45, tradução nossa)¹⁵

Isto significa que o documentário também pode ser definido por sua comunidade de praticantes. Há um circuito institucionalizado de documentaristas que compartilham o objetivo comum de produzir textos cinematográficos baseados

¹² "el rasgo más característico de esta tradición"

¹³ "describir e interpretar el mundo de la experiencia colectiva"

¹⁴ "perspectivas sobre cuestiones, procesos y acontecimientos históricos e interpretaciones de los mismos"

¹⁵ Llevados por una preocupación fundamental por la representación del mundo histórico, surgirán y se verán enfrentados diversos principios organizativos, patrones de distribución y exhibición, estilos, estructuras, técnicas y modalidades.

no mundo histórico. Apesar da amplitude do rótulo documentário e das divergências sobre o gênero e seus limites, diversos produtores constroem e trabalham em um mesmo sentido, enfrentando desafios comuns. Até mesmo o caráter menos comercial do gênero, habitando circuitos paralelos de distribuição, contribui para a congregação. Diversas organizações profissionais formam círculos de apoio e financiamento da produção documental, além de premiações e festivais que reúnem as pessoas que orbitam o documentarismo. Nichols (1997, p.45, tradução nossa)¹⁶ acredita que é possível afirmar "que documental é aquilo que produzem aqueles que se consideram documentaristas". Como uma comunidade, o grupo cria meios de definir a si mesmo:

[...] esta definição se apoia sobre o modo em que esta área opera, permitindo-se estar historicamente condicionada e aberta, assim como ser variável e perpetuamente profissional, segundo o que os próprios documentaristas consideram admissível, o que consideram limites, fronteiras e experimentações, o modo no qual as fronteiras vêm a exercer a força de uma definição, por vagamente que seja, e o modo no qual a qualificação, negação ou subversão destas mesmas fronteiras passa a ser de uma anomalia sem consequências a uma inovação transformadora e mais tarde uma prática aceita. (NICHOLS, 1997, p.45, tradução nossa)¹⁷

Este jogo de negociação dentro da institucionalidade vai construindo, convencionando características comuns. Estas marcas de gênero são apreendidas pelos espectadores, que têm uma familiaridade com os gêneros cinematográficos. No caso do documentário não é diferente. Alguns traços textuais do gênero documental são assimilados e identificados pelo público. Os documentários compartilham certos pontos identitários. As variadas normas e códigos não são unânimes, ou onipresentes. "Cada filme estabelece padrões ou estruturas internas próprios, mas essas estruturas frequentemente compartilham características comuns com o sistema textual ou o padrão de organização de outros documentários" (NICHOLS, 1997, p.13, tradução nossa)¹⁸. Se há algo em comum entre as formas

¹⁶ "que documental es aquello que producen quienes se consideran a sí mismos documentalistas"

¹⁷ [...] esta definición hace hincapié en el modo en que este área opera permitiéndose estar históricamente condicionada y abierta, así como ser variable y perpetuamente profesional, según lo que los propios documentalistas consideran admisible, lo que consideran límites, fronteras y casos de prueba, el modo en que las fronteras vienen a ejercer la fuerza de una definición, por vagamente que sea, y el modo en que la cualificación, negación o subversión de estas mismas fronteras pasa de ser una anomalía sin consecuencias a ser una innovación transformadora y más tarde una práctica aceptada.

¹⁸ "Cada película establece normas o estructuras internas propias pero estas estructuras suelen compartir rasgos comunes con el sistema textual o el patrón de organización de otros documentales"

pelas quais o documentários se apresentam é que estes circulam em torno de uma lógica informativa. São filmes que usam a argumentação e representação para tratar do mundo histórico, ainda que de modos muito variados.

Um documentário clássico apresenta uma lógica de problema/solução. Ilustrando uma argumentação com cenas de natureza probatória. Expõe-se o problema e depois investiga-se possíveis soluções. A centralidade da argumentação é visível na montagem. Os cortes no documentário podem dar grandes saltos no tempo e espaço e apresentar uma intermitência que a ficção costuma rejeitar. Cortes e fissuras são tolerados desde que construam a impressão "de que há uma argumentação única e convincente" (NICHOLS, 1997, p.50, tradução nossa)¹⁹, através do fluxo de provas. O documentário anseia ser convincente, explicar-se de modo a tornar claro o que se pensa.

Nesta definição de documental centrada no texto fica implícita a suposição de que os sons e as imagens se sustentam como provas e são tratados como tais, em vez de como elementos de uma trama. Este (o texto), por sua vez, dá prioridade aos elementos de estruturação de um argumento que tem a ver com algo externo ao texto, em vez de aos elementos de estruturação de uma história interna ao mesmo. (NICHOLS, 1997, p.50, tradução nossa)²⁰.

Ao mesmo tempo que sustenta as imagens como elementos probatórios, o documentário se baseia no discurso das palavras, essencial para a construção argumentativa. A narração em voz off e o uso de entrevistas e testemunhos são os principais exemplos desse direcionamento realizado através da palavra. A prática também ajuda a conferir autenticidade ao texto como um todo, seja pela legitimidade de entrevistados ou pela impressão de autenticidade causada pelo que é narrado e seu poder de afirmação/negação das imagens.

O documentário não pode ser definido por um estilo ou estrutura textual únicos. Diversos movimentos caracterizam subdivisões dentro do gênero, apresentando formas que atendem melhor a certos objetivos, ideologias ou anseios de uma época. Nichols (1997, p.54) considera que o documentário se divide em

¹⁹ "de que hay una argumentación única y convincente"

²⁰ En esta definición del documental centrada en el texto queda implícito el supuesto de que los sonidos y las imágenes se sostienen como pruebas y son tratados como tales, en vez de como elementos de una trama. Esto, a su vez, da prioridad a los elementos de estructuración de un argumento que tienen que ver con algo externo al texto, en vez de a los elementos de estructuración de una historia interna en el mismo.

diversos modos de representação. O autor registra os modos poético, observativo, expositivo, participativo, reflexivo e performático. São modos que representam conceitos distintos de representação histórica. Os filmes também nem sempre se encontram bem delimitados entre os diferentes modos representativos, mas ainda assim a identificação entre os praticantes de um mesmo modo é capaz de gerar comunidades em torno de uma forma de abordar a escrita documental.

Por mais que se possam distinguir características do documental, há sempre essa incapacidade de aplicá-las a todos os modos que constituem o todo abarcado pelo termo documentário. Nichols (1997, p.54, tradução nossa)²¹ é categórico na relativização dos traços definidores do gênero, principalmente quando, como agora, o observamos como um corpus textual. Para ele não há nada que distinga documentário e ficção "absoluta e infalivelmente".

A forma paradigmática; a invocação de uma lógica documental; a dependência das provas, a montagem probatória e a construção de um argumento; a primazia da trilha sonora em geral, o comentário, os depoimentos e as narrações em concreto; e a natureza e função histórica dos diferentes modos de produção documental podem ser simuladas dentro de um marco narrativo/de ficção. (NICHOLS, 1997, p.55, tradução nossa)²²

Os códigos usados pelo documental para transmitir uma impressão de realidade podem ser simulados, portanto não definem por si só os limites do gênero. Mas estes têm um efeito verdadeiro sobre os espectadores. Ao ponto de, de fato, serem importados por outros gêneros. Lins e Mesquita (2011, p.8) observam o interesse crescente por esses códigos documentais capazes de despertar uma sensação de realidade. Ficções têm investido na estética documental e em temas baseados em "fatos reais"; o telejornalismo têm adotado "planos-sequências tremidos e imagens de baixa qualidade"; reality shows indagam "direta ou indiretamente" as fronteiras da prática documental; e o uso de imagens documentais tem sido adotado em galerias e museus.

A linguagem desenvolvida pela tradição documental está internalizada em seu público, que compreende bem seus pressupostos e expectativas. Vertov (1973,

²¹ "absoluta e infalivelmente"

²² La forma paradigmática; la invocación de una lógica documental; la dependencia de las pruebas, el montaje probatorio y la construcción de un argumento; la primacía de la banda sonora en general, el comentario, los testimonios y las narraciones en concreto; y la naturaleza y función históricas de los diferentes modos de producción documental pueden simularse dentro de un marco narrativo/de ficción.

p.73, tradução nossa)²³, ao relatar uma exibição a camponeses semianalfabetos, afirma que a "abrupta fronteira entre a percepção do cine-drama e das atualidades foi notada em qualquer parte onde o cinema passou". O espectador adquire certa postura diante de um documentário. Nichols (1997, p.56, tradução nossa)²⁴ acredita que entre as expectativas criadas pela ficção narrativa e o documentário a diferença mais fundamental está na relação do texto com o mundo histórico: "isto significa que a sequência de imagens projetada, o que ocorreu em frente à câmera e o referente histórico se consideram congruentes, um em relação aos outros". Isso resulta em diferentes procedimentos de significação do texto documental. O espectador de um documentário interpreta o texto não em busca de deduzir ou juntar os traços de uma história, mas procurando e reunindo indícios de uma argumentação. Esta argumentação também se constrói a partir do mundo histórico.

As imagens e o som nem sempre assumem uma função realista. Podem estar presentes também por motivações funcionais, intertextuais, afetivas, poéticas ou estéticas. Ainda assim uma das expectativas fundamentais está na relação indicativa com o mundo histórico. Confiamos no que nos é mostrado, "outorgamos ao documentarista o direito de composição muito antes que o de reorganização" (NICHOLS, 1997, p.59, tradução nossa)²⁵. Diante de um texto documental, nos vemos oscilando entre reconhecimento do mundo histórico e de uma argumentação sobre o mesmo. O documentário satisfaz uma ânsia de conhecimento. Nos colocamos diante dele como estando diante de uma fonte de saberes sobre a realidade histórica.

²³ "abrupta frontera entre la percepción del cine-drama y de las actualidades ha sido notada en cualquier parte donde el cine pase"

²⁴ "esto significa que la secuencia de imágenes proyectada, lo que ocurrió frente a la cámara y el referente histórico se consideran congruentes el uno con respecto al otro."

²⁵ "otorgamos al documentalista el derecho de composición mucho antes que el de reorganización"

A convenção documental dá lugar a uma epistemofilia. Postula um ente organizativo que possui informação e conhecimento, um texto que o transmite e um sujeito que o obterá. [...] O conhecimento, tanto mais que a identificação imaginária entre espectador e personagem de ficção, promete ao espectador uma sensação de plenitude e autossuficiência. O conhecimento, como as figuras do eu ideal e os objetos de desejo que sugerem os personagens da ficção narrativa, se converte em uma fonte de prazer que está muito longe de ser inocente. (NICHOLS, 1997, p.62, tradução nossa)²⁶

Quando Grierson (apud DA-RIN, 2006, p.55) afirma que a ideia do documentário "não era de modo algum uma ideia cinematográfica", está falando justamente dessa epistemofilia. O desejo de revelar o mundo através das mídias é motor do gênero, que se realiza ao encontrar um aparato capaz da reprodutibilidade mecânica da aparência do mundo. Assim, entendemos que as intenções e anseios que fazem erguer o documentário cinematográfico se perpetuam além do gênero, seja numa linha que aponte para o passado ou para o futuro. Isso quer dizer que os interessados pelo documentarismo encontram outras formas de se expressar em outros meios que possibilitem sua realização.

2.4.3 Por um conceito amplo de documentarismo

O termo 'documentário' foi utilizado pela primeira vez por Grierson, em descrição do filme *Moana* (1926), de Robert Flaherty. Logo passou a ser aplicado ao gênero cinematográfico. As produções de cinema que se voltavam para a realidade, feitas nos anos anteriores à instituição do documentário como gênero, não foram incluídas no novo rótulo. O termo excluía também as produções de meios anteriores ao cinema, que de alguma forma se alinhavam com o conceito do gênero cinematográfico.

Documentário é um termo problemático em diversos sentidos, questão debatida extensamente. Mas aqui não nos interessa cavar neste poço profundo, senão articular uma visão ampliada do documentário. Isso porque neste trabalho não falamos apenas do documentário cinematográfico. Aqui chamamos a atenção

²⁶ La convención documental da lugar a una epistefilia. Postula un ente organizativo que posee información y conocimiento, un texto que lo transmite y un sujeto que lo obtendrá. [...] El conocimiento, tanto o más que la identificación imaginaria entre espectador y personaje de ficción, promete al espectador una sensación de plenitud y autosuficiencia. El conocimiento, como las figuras del yo ideal o los objetos de deseo que sugieren los personajes de la ficción narrativa, se convierte en una fuente de placer que está muy lejos de ser inocente.

para a existência de um projeto documental maior, que sustenta expressões no rádio, no teatro, na fotografia, no meio digital, entre outros. O uso antes restrito do termo, foi sendo alargado: "'Documentário' é um termo que se estendeu com o tempo, mas quanto mais nos aproximamos de seu ponto de origem, mais restritivos são seus usos" (URICCHIO, 2017, p.193, tradução nossa)²⁷. Assim, é comum vermos o termo documentário sendo aceito para denominação de artefatos culturais recentes que distinguem do sentido estrito do início do documentário fílmico (televisão, cinema digital, hipermídia). Até porque as produções em filme já são uma raridade. A extensão do termo, no entanto, é mais aceita para artefatos mais recentes, sendo incomum a aplicação do termo documentário a artefatos anteriores ao documentário cinematográfico. Da mesma forma, parece mais aceita a existência de uma tradição documental que se estende após o cinematografia, enquanto não é tão comum o pensamento dessa tradição em retrospecto.

O conceito de documento tem uma relação com a ação de registro, baseado na evidencialidade e no registro como prova, e na permanência do presente no tempo. Documento é uma palavra com uso intenso no universo jurídico e histórico, ambos discursos ditos sóbrios e com ação socialmente legitimada sobre a realidade. Talvez por isso a indicialidade fotográfica tenha sido o motor da afirmação do primeiro gênero conscientemente documentarista. Neste ponto, a gênese ontológica da fotografia parece ter influência, fazendo despertar o desejo de construção de discurso ancorado no modelo. Escrevendo com a linguagem do embalsamento.

O fato é que, apesar de ser onde se firma como conceito e gênero, o documentarismo não se vê engessado na cinematografia. A experimentação e inovação que acompanham o gênero cinematográfico seguem com as novas mídias e possibilidades. Considerando as enormes diferenças que separam os meios cinematográfico e hipermidiático e, ainda, o documentário cinematográfico e o interativo digital, fica evidente o questionamento sobre a conexão que intuitivamente tendemos a estabelecer entre os dois gêneros. O que conecta os dois gêneros se entre eles há tantas distinções? Há em comum um desejo de documentar, embora busquem caminhos distintos para fazê-lo. Neste trabalho consideramos a hipótese da existência de um documentarismo amplo. Uma espécie de intenção de articular

²⁷ "'Documentary' is a term that has grown elastic with time, but the closer one comes to its point of origin, the more restrictive are its uses"

discursos a partir do mundo histórico, sobrepondo conteúdo à forma. Um anseio que permite o estabelecimento de uma linha imaginária que conecta diferentes gêneros, em meios distintos. Um documentarismo que se expande além da cinematografia, aplicando os valores de sua tradição formal a outras faixas do espectro midiático e transformando a linguagem documental.

3 HIPERMÍDIA E DOCUMENTARISMO

3.1 O hipertexto

A noção de hipertexto está ligada ao conceito de texto. Amplo e ainda em aberto, o conceito é complexo e foi observado e teorizado sob diversos pontos de vista. Aqui não nos alongaremos no desenvolvimento de uma história dos estudos da textualidade, mas trataremos de um momento particular da história em que os estudos sobre texto e hipertexto de alguma forma se tocam: a virada do estruturalismo para o pós-estruturalismo.

Landow (2006) argumenta que a experiência do hipertexto pode ser vista como um laboratório de testes para a teoria literária. Apoiado em Bolter (apud LANDOW, 2006, p.2), o autor afirma que alguns aspectos dos conceitos de textualidade pós-estruturalistas que não eram naturais dos meios impressos são naturalizados ao serem corporificados nas mídias digitais, já que passaria a ser possível "mostrá-los". Assim, Landow (2006) tenta estabelecer um paralelo entre as ideias sobre a textualidade de Barthes e as definições de hipertexto de autores ligados à computação, como Theodor Nelson.

Em seu trabalho *S/Z*, o até então estruturalista Barthes surpreende com uma ruptura em direção ao pós-estruturalismo. Eagleton (2006, p.207) entende que, em seu novo posicionamento, Barthes concebe uma textualidade plural e difusa como "uma galáxia ou um emaranhado inexaurível de significantes, uma trama inconsútil de códigos e fragmentos de códigos" (EAGLETON, 2006, p. 207). Sem começo ou fim, sem sequencialidade definida, sem hierarquia determinada. Assim, baseado nestas infinitas relações intertextuais, a noção de autoria também é reconfigurada. Para Eagleton (2006, p.207), a textualidade de Barthes não tem significações determinadas ou rígidas, "mas é plural e difusa, uma galáxia ou um emaranhado inexaurível de significantes". Nesse tecido de influências, a obra não tem fronteiras definidas e é fruto da intertextualidade.

Nesse texto ideal, as redes são muitas e interagem, sem que qualquer uma delas seja capaz de sobrepor o restante; esse texto é uma galáxia de significantes, não uma estrutura de significados; ele não tem início; ele é reversível; nós o acessamos por muitas entradas, nenhuma delas pode ser autoritariamente declarada como principal; o código que ele mobiliza se estende tão longe quanto alcançam os olhos, eles são indetermináveis...; os

sistemas de significado podem assumir esse texto absolutamente plural; mas seu número nunca é fechado, baseado que é na infinitude da linguagem. (BARTHES apud LANDOW, 2006, p.2, tradução nossa)²⁸

O que Landow (2006) faz é estabelecer uma relação entre esses ideais de textualidade com o que estava sendo pensado no campo da hipertextualidade computacional. O que acontece no hipertexto é um questionamento dos conceitos de centro, margem, linearidade e hierarquia presentes no texto convencional, suplantando-os pelos conceitos de multilinearidade, nós (*nodes*), links e redes. Apesar da recente massificação do acesso ao meio digital, eminentemente hipertextual, suas características já estão naturalizadas entre leitores.

Hipertexto, um termo cunhado por Theodor H. Nelson nos anos 60, também se refere a uma forma de texto eletrônico, uma tecnologia da informação radicalmente nova, e um modo de publicação. "Por 'hipertexto'", Nelson explica, "eu me refiro ao texto-escrito não sequencial que ramifica e permite ao leitor fazer escolhas; funcionando melhor quando lido em uma tela interativa. A grosso modo, é uma série de pedaços de texto conectados por links que oferecem ao leitor diferentes caminhos. (LANDOW, 2006, p. 2, tradução nossa)²⁹

Os hipertextos eletrônicos são compostos de blocos de textos conectados por caminhos, favorecendo uma leitura aberta e sem um fechamento específico. O hipertexto digital permite a interação do leitor a partir de "vínculos não lineares entre fragmentos textuais associativos, interligados por conexões conceituais (campos), indicativas (chaves) ou por metáforas visuais (ícones)" (SANTAELLA, 2001, p.392) que nos remetem de um percurso de leitura a outro, para outros pontos da mensagem. São estas conexões, ou links, que permitem ao usuário avançar de um texto a outro, segundo a ordem que lhe interessar. Lúcia Leão (1999, p.15) lembra que, além do "modelo hipertextual baseado no binômio 'elos e blocos de texto', existem sistemas com outros tipos de estruturas interativas". Através dessas estruturas interativas, o leitor percorre uma trama textual de forma única, pessoal.

²⁸ In this ideal text, the networks are many and interact, without any of them being able to surpass the rest; this text is a galaxy of signifiers, not a structure of signifieds; it has no beginning; it is reversible; we gain access to it by several entrances, none of which can be authoritatively declared to be the main one; the code it mobilizes extend as far as the eye can reach, they are indeterminable...; the systems of meaning can take over this absolutely plural text, but their number is never closed, based as it is on the infinity of language.

²⁹ Hypertext, a term coined by Theodor H. Nelson in the 1960s, refers also to a form of electronic text, a radically new information technology, and a mode of publication. "By 'hypertext,'" Nelson explains, "I mean non-sequential writing-text that branches and allows choices to the reader. Best read at an interactive screen. As popularly conceived, this is a series of text chunks connected by links which offer the reader different pathways

Apesar de interessante, a comparação de Landow precisa ser observada com cuidado. O fato é que a discussão sobre a textualidade, no pós-estruturalismo, identifica traços no funcionamento sógnico dos textos que encontram proximidade com características dos aspectos operacionais da programação hipertextual. É fundamental, no entanto, ter em mente a distância entre estas duas instâncias. O que Landow parece fazer é enxergar na hipertextualidade dos meios digitais um exercício, no plano operacional, de conceitos da teoria pós-estruturalista. Seria grosseira qualquer comparação que tentasse resumir à hipertextualidade computacional toda a complexidade dos processos sógnicos da linguagem.

3.2 A hipermídia

Há entre os conceitos de hipertexto e hipermídia uma porção de coincidências. Vicente Gosciola (2003, p.32) considera a hipermídia uma "ampliação natural e consecutiva" do hipertexto, contendo o mesmo recurso básico: "o acesso e a navegação não linear" entre textos. Teórico originário dos estudos literários, Landow (2006, p.3, tradução nossa)³⁰ acredita que a hipermídia apenas estende a noção de textos abarcada no termo hipertexto com a inclusão de "informação visual, som, animação e outras formas de dados". Por isso, para ele, os conceitos coincidem ao ponto de serem usados como sinônimos em seu trabalho. Gosciola (2003) não pensa da mesma forma e considera diferentes os conceitos de hipermídia e hipertexto, mas reconhece a hipertextualidade como característica primordial da hipermídia. Lucia Santaella (2001, p.394) define o universo hipermidiático como a "combinação de hipertexto com multimídias e multilinguagens" (SANTAELLA, 2001, p.394). Para a autora, antes de qualquer coisa, o que define a hipermídia é a "hibridização das matrizes de linguagem e pensamento, nos processos sógnicos, códigos e mídias que ela aciona" (SANTAELLA, 2001, p.391) e a "mistura de sentidos receptores, a sensorialidade global, sinestesia reverberante que ela é capaz de produzir" (SANTAELLA, 2001, p.391).

³⁰ "visual information, sound, animation, and other forms of data"

Os links seriam a base da hipermídia, por serem o mecanismo promotor da articulação entre conteúdos e entre usuários e conteúdos. Os links são os elos que fazem a ponte entre textos, permitindo uma leitura multilinear e multissequencial. Landow (*apud* Gosciola, 2003, p.81) lembra ainda de outra função dos links. Eles permitem alterar propriedades particulares de determinados conteúdos, como a situação espacial e temporal - de um vídeo, por exemplo - ou acrescentar e/ou remover informações de um texto. Os links são os mecanismos de vínculo que definem o desenvolvimento de um conteúdo. Este vínculo é realizado entre os diferentes textos, ou conteúdos, que configuram o que Gosciola (2003, p.84) chama de "substrato da hipermídia". O conteúdo é o que se encontra na extremidade dos links que, por sua vez, são acionados por um leitor que atua como interagente/usuário.

A interação é a forma de controle do usuário/interagente sobre a narrativa hipermidiática. É ela quem constitui o meio de desvelamento do texto, da definição de alguma linearidade. Os mecanismos de escolha e busca são os mais básicos da interação. A hipermídia possui estratégias de ilusão que passam pelo disfarce dos mecanismos de interatividade, permitindo a imersão do usuário. A imersão é uma metáfora para sensação de estar envolto em outra realidade, como quem está submerso em água. Para Santaella (2001, p.394), o grau de interatividade da hipermídia está diretamente ligado à profundidade da experiência imersiva do leitor, que é "expressa na sua concentração, atenção e compreensão". Apesar de estar potencialmente presente em qualquer texto, a interatividade tem um papel especial na hipermídia. Leão (1999, p.34) afirma que, na hipermídia, "a leitura é elemento constitutivo na realização do trabalho". Isso porque a leitura é feita a partir da interação e a obra só se constitui a partir da fruição do leitor.

Esta interação é intermediada por uma interface. De acordo com Michael Heim (*apud* Gosciola, 2003, p.93) o conceito de interface deriva do termo *proposon*, cunhado ainda na Grécia antiga e que tinha o sentido literal de uma face diante da outra, como um "relacionamento mútuo vivo", que seria como um "terceiro estado do ser". A interface ao mesmo tempo separa e conecta dois mundos distintos: real e ciberespaço. Através de metáforas que promovem a ampliação da ambientação, a interface traz "dados audiovisuais ao usuário que lhe signifiquem outras ideias que não as diretamente representadas na interface" (GOSCIOLA, 2003, p.91). Alguns

exemplos de metáfora na interface são o fichário, presente nos primeiros hipertextos e em diversos sites da web, e a *timeline*, presente nos programas de edição não linear de conteúdo audiovisual e em redes sociais. É a interface quem permite a navegação e, portanto, a leitura/escritura do texto hipermidiático.

Na hipermídia, a não linearidade é um traço importante. O acesso direto a blocos de conteúdo permite o contato direto com informações precisas dispostas ao longo do conjunto de conteúdos. Há uma discussão sobre a real possibilidade de uma não linearidade. Os que divergem dessa possibilidade defendem o uso do termo multilinearidade³¹, já que não haveria chances de não estabelecimento de um percurso mas, sim, o estabelecimento de uma entre as muitas possibilidades de rota. Em um contexto de hipertextualidade, a não linearidade permite a construção de uma variedade de caminhos que dependem tanto da organização dos conteúdos quanto da definição do percurso pelos interagentes. Portanto, há um todo de conteúdo armazenado que compõe a obra e uma parte que será percorrida por determinado leitor. A hipermídia é pensada para não ser conhecida como um todo, mas para ser caminhada em alguma de suas incontáveis trilhas. É um lugar de coexistência, por isso não obedece à mesma lógica da montagem cinematográfica. Temporal, a montagem do cinema segue a lógica da substituição. A concatenação vem através da troca, põe-se um no lugar de outro. A lógica da hipermídia é a da memória, que segue o princípio da adição e coexistência. Neste caso, a montagem é espacial. Por ser acumulativa, as imagens podem coabitar a tela. Quase sempre cumprindo papéis diversos: atuando como interface, como link, etc.

3.2.1 Interseções entre cinema e hipermídia

Gosciola (2003) fala sobre a importância que o olhar filosófico-prático lançado sobre o cinema pode ter para a hipermídia. Isso porque ele pode revelar o potencial das interações íntimas entre seus elementos. Vertov, por exemplo, introduziu a reflexão do cinema sobre si mesmo, como num processo de desconstrução. A revelação do processo de produção da ilusão cinematográfica é fundamental para o

³¹ Apesar da opção de acompanhar os autores aqui adotados no uso do termo "não linear", consideramos a metáfora da multilinearidade mais completa e melhor ajustada ao conceito.

pensamento da hipermídia, sobretudo em sua roteirização, "quando uma tela ou alguns de seus ícones são apresentados em metáforas" (GOSCIOLA, 2003, p.113).

A montagem paralela é um entre os recursos que têm valor de interlocução com a hipermídia. A técnica consiste na alternância entre diferentes tomadas que sugerem narrativas paralelas. Gosciola (2003, p.114) afirma que a composição de roteiros para hipermídia "está diretamente relacionada com a montagem paralela". Graças à possibilidade de acesso concomitante a diferentes conteúdos e mídias, a reflexão sobre a condução de narrativas paralelas é quase obrigatória na realização hipermidiática. A grande diferença é que, na produção hipermidiática, pode ser dado ao interagente a permissão de escolher quais narrativas acompanhar e como fazê-lo.

Outra estratégia cinematográfica com valor para a hipermídia é o estabelecimento de narrativas simultâneas através da sobreposição por profundidade de campo. Por opção do diretor, é possível abrir o plano para a condução do olhar do espectador. Assim, ele pode escolher qual narrativa, dentre as contidas em uma mesma tela, prefere acompanhar. O olhar do espectador percorre a tela em busca da ação que não está contida no primeiro plano. É possível que sequer haja ação no primeiro plano. Gosciola (2003) chama atenção para a intensa adoção dessa estratégia em *games*.

A condução narrativa não linear na cinematografia é feita também a partir do encadeamento de telas por simultaneidade. A divisão da tela em planos diferentes foi utilizada de forma pioneira por Vertov, em *Um Homem com uma Câmera*. Dividindo a atenção do espectador, é possível trabalhar o paralelismo de narrativas. Neste caso, as imagens ficam mais bem resolvidas que o som, já que é possível dispô-las em simultaneidade para que o espectador dirija o olhar como preferir. No caso do som, em alguns casos a simultaneidade pode prejudicar a compreensão, e pode ser necessário o uso de recursos de edição que dão destaque a uma ou outra fonte sonora, o que pode dirigir também a atenção visual. Da mesma forma, "o áudio pode ser também um condutor importante da utilização de uma hipermídia" (GOSCIOLA, 2003, p.119).

A composição de plano na imagem cinematográfica é outra questão de interesse para a hipermídia. A proximidade de um *close-up* é certamente uma forma de atrair a atenção para o detalhe. O oposto pode ser dito de um plano geral, onde a

espacialidade é descrita em maior volume de informações e menor detalhamento. No caso da hipermídia, a capacidade de aproximação ou distanciamento pode ser posta nas mãos do interagente. Assim como no cinema, na hipermídia, a ampliação de uma situação dramática ou a ênfase em determinada informação visual são funções exercidas pela composição de plano.

Os movimentos de câmera do cinema também encontram interlocução na hipermídia, embora seu exercício se valha, muitas vezes, de métodos distintos. Responsável pela contextualização, expressividade, dinamismo e espacialidade no filme, os movimentos de câmera inspiram a movimentação de objetos, janelas na tela. Esses movimentos permitem, segundo Gosciola (2003, p.122), "uma rica variedade de fugas e reencontros ao alcance dos olhos do espectador".

As transições são formas de apresentar e apagar as imagens exibidas no cinema. O trânsito entre cenas também é feito por essa espécie de ponte visual. Na hipermídia o uso dos efeitos de transição tem a função de demarcar - às vezes acrescentando sentido - a passagem entre janelas e conteúdos. No caso dos dispositivos controlados pelo toque, por exemplo, a transição pode depender da ação física demandada para a navegação desejada. Arrastar uma tela para um dos lados pode resultar em uma transição diferente de um clique, ou do afastar dos dedos que provoca uma aproximação de um objeto. Fusão, dissolução e sobreposição são alguns dos muitos efeitos utilizados. Estes funcionam melhor quando agem de forma sutil e não obstrutiva, ou quando acrescentam sentidos ou indicam ao usuário a resposta a determinados comandos. Em alguns casos, como na elipse e no *jump-cut*, a transição é propositalmente brusca. No caso da elipse, há um salto grande no tempo e espaço que liga cenas discrepantes mas conectadas pela repetição de uma forma, ação ou situação. Já no *jump-cut*, um corte propositalmente brusco é realizado provocando uma distorção na continuidade. O efeito tem fins dramáticos e estéticos, provocando estranhamento, choque ou mais ação.

Há ainda, no roteiro hipermidiático, forte inspiração nos elementos dramáticos que fundamentam o processo de roteirização do cinema. Segundo Gosciola (2003, p.131), as estruturas de enredo dramática e épica se misturam na hipermídia, sem ainda termos definido qual prosperará, ou se ambas o farão. De todo modo, os roteiros de narrativas hipermidiáticas se desenvolvem a partir da "apropriação dos

elementos do roteiro de cinema", o que não exclui o desenvolvimento de "especificidades exclusivas para a roteirização de uma hipermídia".

3.2.2 Vertov como proto-hipermídia

Curiosamente, a carreira do cineasta Dziga Vertov se inicia no campo do registro sonoro, mais especificamente, pesquisando e registrando os sons e ruídos cotidianos. Neste primeiro momento, enquanto ainda estudava medicina, Vertov aperfeiçoava, em seu trabalho com o áudio, sua metodologia de formação de bancos de conteúdo, que mais tarde seria aplicada em sua produção no cinema, influenciando sua atuação no campo cinematográfico, em especial sua estratégia de montagem. Alguns anos mais tarde, Vertov produziria *Um Homem com um Câmera* (1929), filme cujas características singulares que apresenta na forma como é produzido e montado são de grande interesse para o pensamento da interseção cinema-hipermídia.

Um Homem com uma Câmera glorifica a capacidade de mobilidade da câmera e seu olhar sobre-humano. Vertov vê o mundo sob este olhar, e o traz para o espectador. O cineasta se engaja na construção do novo homem trazendo a ele novas formas de ver o mundo, possíveis apenas a partir da câmera. Através do que Manovich (2001, p.275) chama de "interface cine-olho", Vertov tenta superar os limites da visão humana. Em *Um homem com uma Câmera*, sua linguagem está em algum lugar entre o pedestre que flana (*flâneur*) e o usuário moderno de computador, que navega entre dados munido de algoritmos.

Um Homem com uma Câmera é não apenas um banco de dados da vida de uma cidade nos anos 20, um banco de dados de técnicas cinematográficas, um banco de dados de novas operações de epistemologia visual, mas também um banco de dados de novas operações de interface que, juntas, miram ir além da simples navegação humana pelo espaço físico. (MANOVICH, 2001, p.275, tradução nossa)³²

Dziga Vertov pode ser pensado como autor de um cinema de banco de dados, sendo *Um Homem com uma Câmera* seu grande exemplo da imaginação concretizada em um meio moderno a partir do banco de dados. Manovich (2001,

³² Man with a Movie Camera is not only a database of city live in the 1920s, a database of film techniques, and a database of new operations of visual epistemology, but also a database of new interface operations that together aim to go beyond simple human navigation through physical space.

p.243, tradução nossa)³³ acredita que a capacidade de Vertov em transformar uma série de experimentos com efeitos cinematográficos - "uma verdadeira orgia da cinematografia" - em linguagem artística repleta de sentido é o que faz de *Um Homem com uma Câmera* um filme fundamental para o pensamento da hipermídia. Seu cine-olho é instrumento de decodificação do mundo. Manovich (2001) vê o filme como um catálogo de possibilidades oferecidas pela câmera, onde a descoberta é a narrativa principal.

Portanto, nas mãos de Vertov, o banco de dados, esta forma geralmente estática e 'objetiva', se torna dinâmica e subjetiva. Mais importante, Vertov é capaz de alcançar algo que os designers e artistas das novas mídias ainda precisam aprender - como mesclar banco de dados e narrativa em uma nova forma.(MANOVICH, 2001, p.423, tradução nossa)³⁴

Manovich (2001, p.237) afirma que o cinema existe na interseção entre a narrativa e o banco de dados. Todo o material bruto, as tomadas realizadas para um filme, podem ser vistas como um banco de dados. Só no processo de edição é que uma narrativa fílmica é elaborada a partir desta base, selecionando uma trajetória única entre todas as outras potencialmente realizáveis. Em uma das tomadas de *Um Homem com uma Câmera*, repetida algumas vezes ao longo do filme, um plano mostra a sala de edição, onde o material está organizado e marcado com rótulos de identificação diversos - algo análogo ao conteúdo rotulado em 'tags' na Web. Essa comparação entre edição e a construção de uma linearidade a partir de uma base de dados constitui, no caso de *Um Homem com uma Câmera*, o próprio método de realização do filme. O filme revela o trabalho de observação do mundo através de uma câmera, por meio da observação de uma série de diferentes fenômenos. Neste caso, a linearidade não é traçada a partir de um roteiro pré-existente. As imagens são escolhidas em um processo que permite ao espectador estabelecer relações entre as tomadas e, por meio delas, revelar o mundo.

A linguagem cinematográfica tem como uma de suas características uma espécie de universalidade e acessibilidade em sua compreensão. Passado o primeiro susto com a imagem em movimento - o medo do trem que parece se dirigir ao espectador - compreende-se a segurança que a experiência do mundo mediada

³³ "a true orgy of cinematography"

³⁴ Thus, in the hands of Vertov, the database, this normally static and 'objective' form, becomes dynamic and subjective. More important, Vertov is able to achieve something that new media designers and artists still have to learn - how to merge database and narrative into a new form.

pelo cinema permite. Em seguida, foi preciso esperar o desenvolvimento de uma lógica narrativa que fosse simples e dedutiva. Feito isso, o cinema passou a contar histórias compreensíveis em diversos cantos do mundo. Sua sintaxe permitiu uma compreensão ampla, que alargou o alcance do meio. Apesar de permitir facilmente sua leitura, o cinema não permite da mesma forma sua escrita. Na hipermídia algo mais acontece, acresce-se a universalização do acesso à ação: "todos os usuários de computadores podem 'falar' a linguagem da interface" (MANOVICH, 2001, p.78, tradução nossa)³⁵.

No filme de Dziga Vertov, a lógica é desmontar para então remontar, e na reconstrução emerge um novo conjunto. É justamente na falta de linearidade de *Um Homem com uma Câmera* que o espectador encontra seu papel, sua atuação ativa. A ele cabe juntar fragmentos e pensar narrativas, procurar sentidos através de conexões que são feitas, em grande parte, por ele mesmo.

Temos algo primordial para aprender com o cine-montagem para a hipermídia: a denegação da falta. A condição à toda criação de sentido está vinculada à renúncia de qualquer condição constituída de linearidade narrativa. A falta constitutiva que se manifesta neste conjunto de rupturas é o que faz daquele que está navegando co-editor da montagem. (BAIRON, 2008)

Para Sérgio Bairon (2008), a montagem de Vertov é uma característica excelente para interlocução com a hipermídia também por outro motivo. A feição do filme, baseado em um conjunto de olhares apresentados como fragmentos, numa concomitante construção e desconstrução, permite a conceituação de uma relação cine-montagem e hipermídia. A multiplicação de olhares é, portanto, central na conexão entre o cinema-montagem e a hipermídia.

[...] o olhar da câmera, o olhar do olhar olhando o homem da câmera, o olhar da moça, o olhar pela janela do trem como olhar da câmera, o olhar da plateia (que está e não está presente) olhando a câmera que olha a plateia, o olhar da montadora olhando o fotograma, que detém uma personagem que olha a câmera que, por sua vez, olha a montadora olhando o fotograma. (BAIRON, 2008)

O resultado é uma espécie de catálogos de fenômenos filmados a partir de três diferentes níveis. O primeiro é a história de um cinegrafista fazendo tomadas para seu filme. O segundo é o público assistindo ao filme em um cinema. O terceiro

³⁵ "all computer users can 'speak' the language of the interface"

é o próprio filme. Um homem com uma câmera alterna entre a produção do filme, sua recepção e o filme propriamente.

Manovich (2001, p.84) vê nesta liberdade de pontos de vista algo da poética de Vertov, com suas experiências com a mobilidade das câmeras e pontos de vista não convencionais. Neste ponto, as simulações tridimensionais, por exemplo, têm muito de cinema. O mundo tridimensional é experimentado através de um ponto de vista, uma câmera simulada que pode ser, inclusive, dirigida pelo próprio usuário. No entanto, Bairon (2008) lembra que, no ambiente hipermidiático, os desafios vão além da interlocução intracinematográfica. Numa produção hipermidiática, um filme inteiro, como o de Vertov, pode agir como mais um "fotograma", ou seja, um componente dentre tantos outros que integram o conjunto de expressividades estéticas.

Um Homem com uma Câmera pode ser pensado como o que Gosciola (2003) chama de proto-hipermídia. Em uma fase na qual a busca pela representação da realidade era muito importante para o cinema, Vertov dá sua contribuição de uma forma não linear que propõe ao espectador um lugar de invenção.

3.2.3 No labirinto do pensamento

Lúcia Leão (1999) utiliza a figura dos labirintos como modelo para uma cartografia da complexidade hipermidiática. É a ideia não de uma arquitetura projetada e concebida mas de um espaço que se desdobra a partir da atualização de escolhas. Para Leão (1999, p.46), a hipermídia produz três labirintos distintos. Um primeiro que é a "arquitetura propriamente dita", ou a "pura potencialidade gravada em disco" ou nas redes. O segundo labirinto é o espaço que, através do percurso do interagente, se desdobra, formando uma sequencialidade de textos, um trajeto de pontos concatenados. O terceiro labirinto é o que resulta da experiência dos dois primeiros, que se forma "ao final da experiência hipermidiática", com um desenho nem sempre claro, uma disforme "imagem que se esvai".

Solomon Marcus (2002, p.349) defende que a metáfora do labirinto traz consigo diversos aspectos que a qualificam como adequada ao pensamento da hipermídia. Primeiro, o contraste entre a entrada e a saída, sendo a primeira "conhecida e disponível", enquanto a segunda é "matéria de descoberta". Há uma

alta complexidade na rede de caminhos que constitui as escolhas. Estas mesmas escolhas impõem uma estrutura problemática, que pede o tempo todo por soluções. Soluções que exigem uma natureza estratégica que é trabalhada através de um "jogar-brincar (game-play)". Jogo este que é alimentado pela surpresa e mistério que "dominam a relação homem-labirinto".

Contra o primeiro aspecto dos labirintos apontado por Marcus (2002), Landow (2006) questiona a ideia de que a entrada na hipermídia seria a mesma para todos os interagentes. Ele concorda que em grande parte dos casos o ponto de ingresso no texto seja fixo, comum a todos os leitores, mas ressalva que isso não pode ser afirmado como verdade universal. Há casos em que a entrada do leitor já é realizada a partir de uma escolha anterior. Os hipertextos - ou hipermídias -, para ele, podem se iniciar tanto por uma lexia quanto por uma reunião delas em um metatexto. É possível, portanto, ter leitores que "caem através do teto da sala ao invés de entrar pela porta da frente" (LANDOW, 2006, p.110)³⁶. Se é afetada a entrada dos textos, também se dissolve a sua conclusão. Os links expandem o texto ao fornecer um amplo número de pontos de conexão intertextual, abrindo as noções de completude e de fechamento. O texto é redefinido em todos os seus limites, ao ver ser destruído seu isolamento físico característico do objeto impresso. Isso implica em uma distinta relação temporal e espacial entre textos. Esse movimento afeta a definição de centralidade nos textos. Na hipermídia a centralidade é negada a qualquer lexia. O marginal pode conquistar o centro, a critério do interagente.

Diante de todas estas características, podemos pensar a existência de um horizonte mítico aspirado pela hipermídia. Se ao falarmos aqui do cinema, apontamos em Bazin (2014) o mito que guia o cinema, encontramos em Basbaum (2007) uma mitologia análoga, aplicável à hipermídia. Basbaum (2007, p.127) fala de um mito que rege uma hipermídia "ainda não realizada, imaginada, projetada no tempo, que vem capturando a imaginação de teóricos e artistas", o mito da hipermídia total: "a ideia de uma representação de meta-mentes, das estruturas da percepção e memória tornadas signos, e de suas possibilidades semióticas derivadas das inúmeras redes relacionais daí possíveis". A hipermídia tem neste aspecto mitológico o que Santaella (2001, p.406) classifica como seu "mapa-

³⁶ "fall in through the living room ceiling rather than entering through the front door"

desígnio". Se seu modelo estrutural é diverso, dada sua extensão, ainda assim há um "modelo de todos os modelos hipermidiáticos: seu funcionamento associativo por similaridade e contiguidade, mimetizando o funcionamento das ações mentais humanas" (2001, p.406). Manovich (2001) acredita que o processo mental, antes individual apenas, passa então a integrar a lógica da esfera pública, no que ele considera ser parte de uma tendência de objetificar e externalizar as operações da mente.

O próprio princípio do hiperlink, que constitui a base da mídia interativa, objetifica o processo de associação, geralmente tomado como central para o pensamento humano. O processo mental de reflexão, solução de problemas, recordação e associação são externalizados, equiparados a seguir um link, mover a uma nova página, escolher uma nova imagem, ou uma nova cena. Antes olháramos a uma imagem e seguiríamos mentalmente nossas próprias associações privadas com outras imagens. Agora, no lugar, a mídia interativa computacional nos pede que cliquemos em uma imagem para irmos para outra imagem. (MANOVICH, 2001, p.61, tradução nossa)³⁷

A mídia interativa estabelece uma relação de identificação com a estrutura mental de outrem. A hipermídia trabalha, portanto, com a representação de metamentes.

³⁷ The very principle of hyperlinking, which forms the basis of interactive media, objectifies the process of association, often taken to be central to human thinking. Mental process of reflection, problem solving, recall, and association are externalized, equated with following a link, moving to a new page, choosing a new image, or a new scene. Before we would look at a image and mentally follow our own private associations with other images. Now interactive computer media asks us instead to click on a image in order to go to another image.

3.3 Virtualidade: espaço cibernético e imagem numérica

3.3.1 *Mito da realidade virtual total*

O conto "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius", de Jorge Luis Borges (1999), traz o próprio autor como personagem principal, relatando sua descoberta de um mundo inventado. Alta noite, em uma conversa fictícia com o também escritor e personagem Bioy Casares, a personagem Borges descobre com o amigo o lado monstruoso dos espelhos. Casares se lembra de uma frase que atribui a um heresiarca de Uqbar, que afirma serem abomináveis a cópula e os espelhos, por multiplicarem o número de homens. A frase teria sido lida por Bioy em uma enciclopédia, em um verbete sobre Uqbar. Após uma busca em uma edição disponível às mãos, os dois constatam a inexistência de qualquer referência ao verbete. Bioy se sente, então, desafiado a provar a firmeza de sua memória. Por fim, os dois descobrem que o verbete foi de fato publicado, mas curiosamente não se encontra em todas as versões da mesma edição da enciclopédia e sequer é contabilizado na numeração de páginas ou no sumário.

Inicia-se, assim, o relato de uma série de encontros entre Borges e vestígios de um mundo construído na imaginação dos homens. Criado por uma extensa e longeva sociedade de intelectuais, Uqbar é um dos países de Tlön, um mundo completamente imaginado e descrito por homens no Orbis Tertius, uma enciclopédia inteira escrita sobre esse planeta. A personagem principal chega a ter em mãos um dos volumes da Orbis Tertius, descrição metódica de um planeta inventado. Mas os encontros de Borges com os indícios de Tlön e sua elaboração passam a misteriosamente indicar traços de realidade. Em um episódio, o personagem Borges se vê diante de uma bússola com inscrições em um dos alfabetos de Tlön. Em outra ocasião, topa com um objeto cônico muito pequeno mas muito pesado, "feito de um metal que não é deste mundo" (BORGES, 1999, p.15), que representaria uma divindade de certa religião de Tlön.

Antes mantida secreta, a história de Tlön é, tempos mais tarde, divulgada ao mundo pela imprensa internacional. A humanidade se encanta com o mundo inventado. As línguas de Tlön passam a ser ensinadas nas escolas, sua história oblitera a história anteriormente ensinada. São reformadas as disciplinas. Ao fim, o

personagem assiste à realidade cedendo à "maior obra dos homens" (BORGES, 1999, p. 16). "O mundo será Tlön" (BORGES, 1999, p.17), afirma, e a humanidade sucumbe ao sonho de um mundo ordenado.

É interessante pensar que Borges use a enciclopédia como meio para a realização do ideal de criação de um mundo pela palavra. Ela mesma é parte do projeto de reunião de todo o conhecimento humano em um mesmo lugar, além de já apresentar características hipertextuais, que hoje com tanta força caracterizam o projeto que a sucede. No conto, a composição pela linguagem parece fazer concretizar o mundo imaginado de Tlön.

O conto de Borges é aqui evocado para falarmos sobre um aspecto importante das imagens digitais, pertencente à lógica de sua gênese, que se distingue fundamentalmente da ontologia da imagem fotográfica revelada por Bazin (2014) no início deste trabalho. A virtualidade passa a funcionar como um espaço próprio, ao mesmo tempo real e ilusório, alheio à realidade mas atado a ela. Um espaço cibernético descrito por David Le Breton (2007), que observa a emergência do que chama de corpo supranumerário. À virtualidade Le Breton atribui a legitimação de uma "oposição radical entre espírito e corpo, chegando à fantasia de uma onipotência do espírito" (2007, p.143). Lugar do pensamento, o virtual não deve ser simplificadamente pensado como lugar ficcional.

Virtual vem do latim *virtus*, que traduz a força, a energia (Quéau, 1993, p.26). Longe de ser uma ilusão, a cultura cibernética é um campo de força e de ação, uma outra dimensão do real, capaz, nesse sentido, de mobilizar afetos poderosos. (LE BRETON, 2007, p.151)

Sua realidade está, em grande parte, na capacidade de dissociar "corpo e experiência" (LE BRETON, 2007, p.143), permitindo a simulação e sensação da experiência a partir de outras espacialidades e temporalidades. Esta talvez seja a grande eminência do que chamamos hipermídia, reunião das matrizes da linguagem em um meio único, convergente, a que Vilém Flusser (2008, p.109) chama de "lugar edênico", onde linguagem icônica e lógico-verbal se encontram, onde é possível "atuar sobre a história de dentro da história". O espaço cibernético, portanto, nasce de uma relação com um mundo.

Ainda que seja uma simulação do mundo, o espaço cibernético não proporciona menos o sentimento da realidade física de seu universo. As percepções são realmente sentidas, mas se baseiam em uma simulação. [...] O cinema também fornece emoção e esquecimento do corpo mas o virtual propõe que se passe para trás da tela e se entre dentro da ação. (LE BRETON, 2007, p. 150)

Le Breton (2007, p.141) acredita que, no espaço cibernético, "um mundo real e imaginário de sentidos e valores" seja construído pelo "emaranhamento de diálogos, de imagens", um mundo "real e ficcional". O conto de Borges funciona como uma metáfora para a concretização de um mundo a partir da escrita. Assim como a novela de Bioy Casares se relaciona com o mito do cinema total, no qual a reprodução das aparências do mundo era o grande anseio, Tlön pode ser usado para falar do anseio de criação de um mundo concreto a partir da abstração do texto conceitual, num projeto hipertextual e coletivo. Basbaum (2007) é categórico ao fazer a distinção do mito hipermediático da reprodução do pensamento de um segundo mito: o mito da realidade virtual total. Este sim, afirma Basbaum (2007, p.127) "nos parece o paroxismo do projeto especular: o duplo cartesiano do mundo". Sendo a hipermídia uma representação de meta-mentes, esta articula toda sorte de signos, incluindo imagens de gênese digital. A simulação nos põe diante de imagens que o digital oferece não por via da digitalização do que lhe é exterior, mas por produção autóctone, originadas no universo conceitual.

3.3.2 Realismo conceitual

No realismo, o que importa é a criação a partir de uma realidade imediata e não imaginada. Falar deste realismo é lançar um olhar panorâmico para o homem, através de sua longa "aventura figurativa", para usar um termo de Arlindo Machado (2001). Aqui, observamos a condição do documentarismo na hipermídia, assistindo à sua adaptação para um meio que se firma como fundador de novas lógicas de representação.

Arlindo Machado (2001, p.134), em seu livro *Máquina e Imaginário*, investiga os destinos da figura e da figuração em um universo digitalizado, de representações sintéticas virtualizadas, "forjadas em simuladores". A questão, para o autor, é que a digitalização traz implicações epistemológicas à imagem técnica que afetam valores como "real" ou "objeto". O código fotográfico é a grande vítima. Agora que o próprio

sistema cria seus objetos e estes são incrivelmente fotorealistas, a referência do que é representado perde espaço. Nesse universo pós-fotográfico revelado por Machado (2001), a analogia se transfere para o nível formativo, mediada pela conceituação formal. “Trata-se agora de um realismo conceitual, construído com modelos que existem na memória do computador e não no mundo físico, elaborado a partir de ‘imagens de imagens’ de natureza numérica” (MACHADO, 2001, p.135).

Neste realismo conceitual, a base de tudo é o sistema numérico binário, que pode ser "atualizado em imagens que lembram o realismo fotográfico, mas não mais funcionam segundo os cânones do código fotográfico" (MACHADO, 2001, p.136). Agora, a representação da aparência do objeto é substituída pela representação do que se sabe sobre o objeto. Arlindo Machado (2001) chama atenção para o corte operado pela imagem digital nos sistemas de representação, além da importante transformação nos sistemas de codificação. Tal impacto, para o autor, está concentrado na enunciação da imagem e nos operadores da leitura. Como exemplo, Machado (2001) cita o ponto de vista. Cerne do sistema figurativo renascentista, a centralidade em uma perspectiva dada é importante causa dos efeitos finais de uma pintura. Toda a cena se descortina a partir de um ponto de vista meticulosamente escolhido. A organização hierárquica imposta por ele é incisiva em sua leitura. O mesmo pode ser observado em relação à fotografia ou à cinematografia. A expressividade destas formas de registro dependem imensamente do ponto de vista, enquanto nas representações digitais sua determinação seja extremamente flexibilizada.

O próprio conceito de ponto de vista se distancia de seu sentido clássico, perdendo sua rigidez e tornando-se algo modificável: “um campo de possibilidades definido por variáveis” (MACHADO, 2001, p.135). Ainda que seja observável a simulação do ponto de vista através de movimentos de câmera fictícios, todo o restante da simulação pode permanecer acessível, senão ao usuário, ao menos ao programador.

Quer dizer: numa estrutura móvel como essa, essencialmente permutativa e manipulável, o ponto de vista não pode mais ser restituído como a condição fundante do discurso figurativo. O sujeito perde em centralidade o que ganha em ubiquidade. (MACHADO, 2001, p.136).

A luz podia ser considerada imprescindível para a produção de imagens. Hoje, podemos criar imagens realistas dispensando a relação indicial especular da

fixação da luz. A máquina produz imagens não pela retenção de fótons através de reações químicas e modelação luminosa. Enquanto a pintura clássica ocidental se baseia na representação dos aspectos visíveis a um observador fixo no espaço ou, no caso da imagem em movimento, fixo em pontos sucessivos no espaço, os sistemas digitais, segundo Machado (2001, p.136), tomam a representação como “visualização do conceito” ou “diagrama estrutural” do objeto. Sua qualidade maior é a de tudo simplificar e traduzir em sequência binária. A imagem numérica do digital tem no cerne a arte dos modelos e simulacros, uma simulação que “visa colocar em movimento a ‘vida’ dos símbolos e resgatar sua produtividade conceitual” (MACHADO, 2001, p.136). Assim, imagem no digital seria mais conceito que figura. “Em uma palavra, o que a imagem numérica dá a ver como superfície, como aparência exterior, é resultado de um trabalho de construção da estrutura interna e da fisiologia do fenômeno” (MACHADO, 2001, p.134).

A imagem de uma árvore é sempre única, diferente da imagem de outra árvore. Já a palavra árvore representa conceitualmente o geral, comum a todas as árvores existentes ou imaginadas, sem referência a uma árvore particular. A palavra dá o conceito formal abstrato, enquanto a imagem está “ligada à natureza concreta das coisas particulares” (MACHADO, 2001, p.138). Nas imagens sintetizadas em computador tudo é codificado em conceito, modelos abstratos. A grande diferença é que o modelo computadorizado de árvore pode ser capaz de gerar uma infinidade de árvores possíveis, todas a partir de um modelo geral elaborado a partir da noção formal, da abstração matemática do que entendemos sobre árvores.

As imagens realizadas a partir da modelação luminosa possuem um caráter indicial intrinsecamente conectado ao realismo. Sendo as imagens virtuais eminentemente conceituais, quais os destinos possíveis para os gêneros ancorados neste realismo indicial? Considerando aqui como imaginação a “capacidade de concretizar o abstrato” (FLUSSER, 2008, p.41), a hipermídia é, portanto, um meio capaz de “imaginar conceitos” (MACHADO, 2001, p.139). Se a hipermídia trabalha como meta-mente, é capaz de simular memória e cognição mas também a imaginação, com essa fusão de conceito e percepção. Este fato é um golpe no terreno do visível, desconstruindo a figuração que o modelo fotográfico realista sustenta e propõe, emerge no horizonte mítico a utopia do total domínio do visível.

3.3.3 Documentarismo no realismo conceitual

Morel, com seu invento macabro, reproduz com perfeição o mundo como é percebido. Por sua máquina, as aparências do mundo são repetidas à perfeição. O romano Plínio (1985, p.75), o Velho, conta de uma disputa entre os pintores gregos Zêuxis e Parrásio. Para resolver de vez a contenda e se provar o melhor pintor, Zêuxis pintou um cacho de uvas. Quando exibiu o quadro, dois pássaros tentaram bicar as frutas. Zêuxis então reclama a Parrásio que abrisse logo a cortina que cobria seu quadro. Não percebia que a cortina era a própria pintura de Parrásio: "ele enganara aves, mas Parrásio a ele próprio, um artista". A passagem ilustra a proximidade entre realismo e ilusionismo. Dar a uma representação a impressão da vida é também fazer menos evidente seu aspecto representativo.

O mesmo anseio reprodutivo que observamos mobilizar a pintura rumo à perfeição na reprodução das aparências, frequentou as imagens de gênese mecânica e atua sobre as imagens sintéticas. Basbaum (2007) não apenas constata uma continuidade do anseio de reprodução total na hipermídia, como o classifica como paroxismo: uma aceleração violenta, um espasmo de intensidade.

Como no conto de Borges, o espaço virtual é realizado a partir do conceito. Modelos numéricos, contidos no computador, fazem da imagem atualização. O digital é um meio capaz de produzir uma virtualidade espacial, mundo ideal e ficcional onde tudo é escrita. A abstração cria o concreto, 'tangível' ao interagente. O espaço navegável é hipermidiático por natureza. A espacialidade é sua montagem. Sem o descolamento do ponto de vista, essa imagem não possui sua terceira dimensão. A imagem digital almeja descrever o mundo em cada detalhe. Como Tlön, mundo realizado a partir de sua descrição minuciosa. Ao contrário da invenção de Morel, a representação de Tlön não mata o representado, mas se mescla ao mundo.

Ao elaborar o mito do cinema total, Bazin põe o anseio reprodutivo no centro do esforço que culminou na invenção do cinema. Como realista que é, o autor sustenta que o potencial revelador do cinema está na exposição do mundo histórico, no trabalho em relação a ele. Ao mesmo tempo, outro movimento trabalha o cinema como ferramenta de dramatização ou invenção. O corte operado pela imagem digital nos sistemas de representação e a transformação nos sistemas de codificação

amplia o embate entre os que acreditam na revelação do mundo através do poder expressivo das subjetividades e os creditam esse dom à reprodução da realidade.

Se a função produtiva da mimesis lida muito bem com a imagem sintetizada digitalmente, não se pode dizer o mesmo da função reprodutiva. Resta buscar o que há de reprodução em 'desmontar para recriar' e o lugar que o documentarismo ocupa no universo da simulação. Se, para Bazin, a ontogênese fotográfica é um fato psicológico importante para o realismo, podemos pensar também que, por mais que, do ponto de vista do código, as imagens digitalizadas sejam semelhantes, o caráter sintético das imagens numéricas constitui também um fato psicológico importante desfavorável à observação das imagens como documento. Enquanto a representação baseada na lógica especular, ótica, registra um mundo existente, na imagem numérica "a própria realidade precisa ser construída do início antes de poder ser fotografada por uma câmera virtual" (MANOVICH, 2001, p.192, tradução nossa)³⁸. Manovich (2001) afirma que, por ser uma descrição do mundo, a imagem sintética é repleta de falhas.

O novo realismo é parcial e desigual, ao invés de analógico e uniforme. A realidade artificial que pode ser simulada com computação gráfica é fundamentalmente incompleta, cheia de vãos e pontos em branco. (MANOVICH, 2001, p.196, tradução nossa)³⁹

Se considerarmos, como Bazin, que há algo da coisa mesma contida na imagem grafada à luz, como pensar a escrita evidencialista do documentarismo em um meio que trabalha sobre a realidade com a lógica da reconstrução? Parece precipitado declarar a esterilidade das imagens sintéticas, como se fossem puros devaneios, desconectados por completo da realidade. É preciso considerar que a hipermídia talvez se valha de outra lógica de representação. Manovich (2001) encontra um paralelo entre o realismo baziniano e a forma como tem evoluído a computação gráfica. Para o autor, o crescente avanço das imagens de origem digital rumo à verossimilhança vai de encontro à realização do cinema total de Bazin. Assim, o realismo conceitual tem buscado a simulação das propriedades perceptivas dos objetos e ambientes. As imagens sintetizadas digitalmente parecem caminhar

³⁸ "Now reality itself has to be constructed from scratch before it can be photographed by a virtual camera"

³⁹ New realism is partial and uneven, rather than analog and uniform. The artificial reality that can be simulated with 3-D computer graphics is fundamentally incomplete, full of gaps and white spots.

em direção ao fotorealismo, de forma cada vez mais convincente. Ainda assim, são imagens sem a relação de referencialidade da fotografia. Lúcia Santaella (2001, p.386) sustenta que a referencialidade do gênero documental se origina tanto na imagem quanto no discurso verbal. O documentarismo se funda sobre a relação com o mundo histórico e, na hipermídia, este tem encontrado seus modos de falar da realidade estabelecendo relações entre a hipermídia e o mundo. Assim, o artefato se constitui como instrumento, uma verdadeira ponte a estruturar complexas relações de referencialidade, de onde surgem os documentos.

Manovich (2001, p.205) sustenta que a hipermídia, graças à sua interatividade, está apoiada em uma dinâmica temporal que oscila constantemente entre uma ilusão e sua suspensão. O mundo virtual possui uma ontologia fluida, produz uma ilusão mas não a sustenta: "o sujeito é forçado a oscilar entre os papéis de espectador e usuário, deslocando entre perceber e agir, entre seguir a história e participar ativamente nela" (MANOVICH, 2001, p.207, tradução nossa)⁴⁰. A ilusão é subordinada à ação e o usuário investe sua energia justamente por ter algum controle sobre ela. Percepção e ação, dois estados do sujeito, estão incorporados em um realismo que Manovich considera um metarealismo, "uma vez que ele incorpora sua própria crítica dentro de si mesmo" (MANOVICH, 2001, p.208, tradução nossa)⁴¹. Assim, o realismo se constrói no movimento pendular entre realidade e virtualidade. A interatividade, esta espécie de telepresença que aprofunda o interagente na ilusão do realismo, é também reveladora deste ilusionismo. É nessa relação de oscilação sustentada pela interatividade que se estabelece o efeito de realidade na hipermídia.

3.4 O documentário interativo

Apesar dos documentários interativos existirem desde a década de 1980, só nos últimos anos ganharam alguma expressão em quantidade e diversidade de produção, isso graças ao lançamento da Web 2.0. Se desde os primórdios do gênero busca-se definir precisamente o que configura um documentário

⁴⁰ "the subject is forced to oscillate between the roles of viewer and user, shifting between perceiving and acting, between following the story and actively participating in it"

⁴¹ "since it incorporates its own critique inside itself."

cinematográfico, sua expressão em meio interativo certamente ainda não se definiu por completo. Sandra Gaudenzi (2013) trata da definição de um termo para esse tipo de documentário: *internet native movie*, webdocumentario, documentário interativo multimídia, documentário interativo digital são alguns dos nomes levantados pela autora e que se referem a diferentes expressões da linguagem hipermidiática, mas que podem ser compreendidas dentro de um termo comum. Tal variedade de nomenclatura se deve em parte ao frescor do fenômeno e ao processo ainda corrente de definição das denominações mais apropriadas. Sandra Gaudenzi, em comum com o grupo de pesquisadores ao qual pertence, defende o uso do termo *i-doc* como caminho mais curto para o documentário interativo. Ao mesmo tempo a autora observa o uso recorrente do termo documentário interativo, e que este tem sido usado desacompanhado de uma explicação sobre o seu sentido, o que sugeriria sua sedimentação como representante do fenômeno midiático, cumprindo seu objetivo de forma intuitiva. Este termo adotaremos aqui, por ser um ponto comum entre diversas nomenclaturas e por abarcar de forma satisfatória a dimensão das possibilidades do documentarismo na hipermídia.

O simples fato de um filme documental estar digitalizado não faz dele um documentário interativo. O documentário interativo exige a possibilidade de ação física, dando agência a seu usuário, capacidade de atuação. Ainda que haja interação nos atos de compreensão e interpretação, esta não está considerada na diferenciação dos documentários interativo digital e linear cinematográfico. Isso porque é uma forma de interação que não "engendra uma retroalimentação do próprio sistema digital" (GAUDENZI, 2013, p.26, tradução nossa)⁴².

Gaudenzi (2013, p.27) observa que as primeiras definições dos documentários interativos se baseavam na ideia de haver uma evolução continuada entre documentário cinematográfico e interativo. Como se o segundo fosse uma sucessão natural da tradição de seu antecessor. Isto implicava considerá-los artefatos predominantemente visuais cuja interatividade não ia muito além da navegação pelo conteúdo. Este senso de relação evolutiva entre os gêneros parece não considerar a dimensão crescente das diferenças entre os meios cinematográfico e hipermidiático. A amplitude do que é e ainda será possibilidade na hipermídia

⁴² "engender a feed-back from the digital system itself"

deixa claro que a comparação é delicada. O documentário interativo é algo simplesmente distinto do cinematográfico: "o documentário (interativo) deveria ser visto não como um substituto para o documentário, mas como uma forma adicional válida e criativa de possibilitar que pessoas explorem e contribuam para nosso entendimento de mundo" (GALLOWAY et al. apud GAUDENZI, 2007, p.21, tradução nossa)⁴³.

Gaudenzi (2013) aponta alguma resistência por parte dos críticos e documentaristas em considerar narrativas interativas não ficcionais como documentários. Estes veem na abertura do discurso através da hipertextualidade a falta da forte voz narrativa que caracterizaria a argumentação no documentarismo. Arnau Gifreu (2010, p.100, tradução nossa)⁴⁴ defende que, apesar das distâncias entre seus meios, os dois gêneros compartilham os mesmos interesses. Ambos exibem desejo de representação da realidade, intencionando "documentar uma situação de alguma maneira concreta". Além de exigir participação física, o documentário interativo pode incluir qualquer tipo de mídia, não se restringindo apenas às audiovisuais. O gênero tenta estabelecer um diálogo com a realidade sem precisar se limitar ao uso das telas. Os documentários interativos podem, por exemplo, ser explorados através do espaço físico, ou da realidade aumentada (GAUDENZI, 2013, p.32).

A natureza digital do documentário interativo implica o que Manovich (2001) chama de modularidade. O termo se refere à forma como o meio digital "consiste em partes independentes, cada uma delas consiste em partes menores independentes, e assim por diante, até o nível dos menores 'átomos' - *pixels*" (MANOVICH, 2001, p.31, tradução nossa)⁴⁵. Esta falta de rigidez permite a existência de um mesmo artefato em formas diferentes, potencialmente infinitas. Esta característica resume a capacidade de mudança e evolução do documentário, sua potencial fluidez. No meio digital, "os próprios elementos são quebrados em amostras distintas, eles podem ser

⁴³ "the documentary should not be viewed as a replacement for documentary but as a valid, additional creative form for allowing people to explore and contribute to our understanding of the world"

⁴⁴ "documentar una situación de alguna manera concreta"

⁴⁵ "consists of independent parts, each of which consists of smaller independent parts, and so on, down to the level of the smallest 'atoms' - pixels"

criados e customizados em pleno voo" (MANOVICH, 2001, p.36, tradução nossa)⁴⁶. Como objetos digitais, os documentários interativos podem possuir formas mais fluidas e modificáveis. Neles, o efeito do corte usado na montagem é substituído pela possibilidade de interligação através de hiperlinks. Os links promovem a construção de sentido não por uma cadeia de eventos concatenados a partir de uma intencionalidade unilateral, mas por meio de um diálogo entre interagente e as possibilidades permitidas pelo sistema. Código, banco de dados, interface e usuário são algumas das variáveis que se afetam mutuamente. O documentário interativo é "o resultado de interconexões que são dinâmicas, adaptativas e em tempo real" (GAUDENZI, 2013, p.74, tradução nossa)⁴⁷. Portanto, embora muitas vezes os documentários interativos busquem a representação do mundo, estes devem ser analisados não por seus objetivos mas pelas relações que estabelecem. Sua interatividade deve ser considerada uma condição de existência.

Gifreu (2010, p.100, tradução nossa)⁴⁸ define o documentário interativo como "aplicativos interativos, *online* ou *offline*, realizados com a vontade de representar e documentar a realidade com mecanismos próprios". O autor aplica o modelo que Bill Nichols elabora para analisar o documentário cinematográfico, usando os pontos de vista do autor, receptor e texto para analisar o documentário interativo. Ao contrário de Gaudenzi (2013), Gifreu tende a ver o documentário interativo como algo intrinsecamente conectado às telas, não incluindo em sua conceituação possibilidades como jogos construídos sobre conteúdo factual, documentários estruturados sobre mídias locativas, realidade aumentada ou exposições e performances.

Essa tendência de fundamentar a definição do gênero sobre a plataforma que o estrutura é observada em uma parte dos autores que tratam o tema. Outros, e aqui vamos com esses, centram a definição do documentário interativo em seu interagente. Nestes casos, a interatividade fica sendo o traço definidor do gênero, mas é preciso fazer uma ressalva para a fragilidade que é considerar a interatividade importante apenas no processo de leitura do artefato. Ela pode estar presente em

⁴⁶ "the elements themselves are broken into discrete samples, they can be created and customized on the fly"

⁴⁷ "the result of interconnections that are dynamic, real time and adaptative"

⁴⁸ "aplicaciones interactivas en línea o fuera de línea, realizadas con la voluntad de representar y documentar la realidad con unos mecanismos propios"

todas as partes do processo de composição de um documentário interativo e pode ser considerada uma condição de ser.

3.4.1 Abertura e construção coletiva da realidade

A busca pela abertura das relações de criação e leitura foi intensa ao longo do século XX. A crise do autor na literatura e do artista nas artes visuais (Walter Benjamin, Roland Barthes e Umberto Eco), a virada no papel do observador que marca a passagem para a cibernética de segunda ordem, o salto da posição de observador objetivo para a de ator engajado no Cinema *Verité*. Este clima avança com a dispersão das mídias digitais. No caso dos documentários, a interatividade é quem dissemina o poder sobre a narratividade. No documentário interativo, a produção narrativa passa a ser compartilhada, com maior ou menor profundidade, entre a complexa cadeia de relações que constitui o artefato digital. Isto significa que, apesar de conquistar alguma agência sobre o artefato, o usuário não se vê dono dos resultados de suas ações. Este está sujeito às opções fornecidas pelo autor, às contribuições de outros usuários e até a situações exteriores ao próprio artefato. A cada interação o artefato é alterado, exigindo um reposicionamento de seus usuários.

O usuário constantemente afeta a realidade retratada pelo documentário interativo; é através desta interação que ele se posiciona, e é através desse posicionamento que ele constrói seu entendimento da realidade. (GAUDENZI, 2013, p. 81, tradução nossa)⁴⁹

Gaudenzi (2013) defende que a interdependência que existe na relação dinâmica entre artefato digital, usuário e contexto (ambiente) pode ser definida como a dimensão estética e política do documentário interativo e implica em uma construção ativa da realidade e do conhecimento pelo usuário. Assim, ao afetar a realidade construída em um documentário interativo, o interagente é também afetado por ele: "Esse tipo de abordagem aos documentários interativos lança luzes sobre a ideia construtivista de que há tantas realidades quanto há indivíduos as

⁴⁹ The user constantly affects the reality portrayed by the interactive documentary; it is through such interaction that she positions herself, and it is through such positioning that she builds her understanding of reality.

percebendo e que não há uma verdade 'singular'" (GAUDENZI, 2013, p.82, tradução nossa)⁵⁰.

3.4.2 O Documentário Vivente

Por possuir formas potencialmente múltiplas, Sandra Gaudenzi (2013) propõe pensar o documentário interativo a partir do que chama de 'documentário vivente' (*living documentary*), ou seja, documentários que possuem níveis de vivência, estando aptos a se auto-organizar, adaptar-se ao ambiente e modificá-lo. Seu 'documentário vivente' pode ser descrito como um agenciamento autopoietico com maior ou menor abertura para transformação. Sua tese sustenta que, mais do que representar o real, os documentários interativos são formas de construí-lo e experimentá-lo. O conceito de '*living documentary*' traz algumas acepções da palavra '*living*': a noção de 'estar vivo', de 'algo que acontece em tempo real', o sentido de conectividade e, por fim, o verbo 'viver', que enfatiza o ser e estar através do agir em determinado tempo e espaço.

Sandra Gaudenzi (2013) sustenta sua tese de um 'documentário vivente' baseando-se em um ponto de vista que considera o mundo como uma série de sistemas interconectados, em constante relação entre si. Esta visão inclui o próprio homem, pensado como sistema cognitivo vivente, como sistema complexo. Isso nos leva a ideia de que agimos como "observadores observando sistemas que estão em relação conosco, portanto nossa observação influencia o sistema enquanto ao mesmo tempo o sistema nos influencia" (GAUDENZI, 2013, p.79, tradução nossa)⁵¹. Isso implica um sentido de circularidade, de interdependência e influência mútua.

Do campo da biologia emerge a teoria que fundamentou essa forma de ver as relações no mundo, a ponto de ter sido exportada para diversos campos do saber - filosofia, ciências sociais, psicologia, etc. O conceito de *autopoiesis* foi primeiro apontado pelos biólogos chilenos Maturana e Varela, que o pensaram como uma forma específica de organização. *Autopoiesis* é a capacidade de autoconstrução, é a ideia de que o organismo, embora se distinga de seu ambiente, se constrói através

⁵⁰ "This type of approach to interactive documentaries highlights the constructivist idea that there are as many realities as there are perceiving individuals and there are no 'single' truth"

⁵¹ "observers observing systems that are in relation with us, and therefore our act of observation influences the system while at the same time the system influences us"

de sua relação com ele. Marcada a intensa relação entre objeto/sujeito e seu ambiente, esta autoconstrução é justamente o elemento capaz de fazer despontar alguma autonomia. É uma teoria marcada pela ideia da vida e dos sistemas como entidades relacionais.

O ponto de vista da *autopoiesis* proporciona uma leitura única da interatividade, na qual ela é fundamento para o ser e a existência emerge das relações. Estendendo a lógica da *autopoiesis* a um sentido mais amplo, pode-se aplicá-la aos artefatos interativos. Assim, pensando nos documentários interativos, nossa relação com eles seria uma forma de construir nosso mundo e, ao mesmo tempo, o próprio artefato se construiria também a partir desta relação, pela via da auto-organização, da adaptabilidade através da interação: "um documentário interativo é baseado na interação entre um humano, um contexto, e um artefato técnico (não humano)" (GAUDENZI, 2013, p.85, tradução nossa)⁵².

Gaudenzi (2013) leva em conta o fato de o conceito de *autopoiesis* exigir um fechamento na natureza interna. O conceito também está baseado na existência de um objetivo final: manter a vida em sua organização. Assim, a autora funde *autopoiesis* a outro conceito, o de agenciamento, este sim aberto e sem uma determinação final. A autora apoia sua teoria nas ideias de Deleuze e Guattari sobre 'agenciamentos maquínicos' entre seres humanos e máquinas técnicas e institucionais, onde as máquinas não são vistas como *allopoiéticas* (máquinas que produzem algo que não elas próprias), mas como *autopoiéticas*. Em outros termos, as máquinas deixam de ser vistas como objetos isolados para serem vistas como sistemas em relação com outros sistemas, para serem analisadas a partir de seu conjunto de conexões. A visão dualística que separa *autopoiéticos* de *allopoiéticos* é superada com a noção de agenciamentos *autopoiéticos*, na qual um homem usando uma máquina se descola em um novo agenciamento, como uma entidade em deslocamento constante.

⁵² "an interactive documentary is based on the interaction between a human, a context, and a technical (non-human) artefact"

Seguindo esta visão, um homem usando uma bicicleta se torna um ciclista, onde a energia de suas pernas, potencializada pelo mecanismo das rodas, cria um movimento que não apenas muda a natureza de tal homem (de caminhante a ciclista) e a natureza da bicicleta (de objeto estacionado na rua a meio de transporte) mas também a sensação de movimento pelo espaço (do sentir o solo com a planta dos pés ao sentir a brisa criada pela velocidade do ciclismo) e, definitivamente, muda o próprio espaço (de um espaço de pavimento a um espaço de luzes de tráfego e estradas). (GAUDENZI, 2013, p.85, tradução nossa)⁵³

Aplicando o exemplo ao documentário interativo pode se ter uma ideia mais clara do que Gaudenzi (2013) buscou em seu embasamento teórico. A partir do agenciamento homem-documentário interativo é possível observar a criação de novas visões e percepções do eu, novas materialidades e mutações do próprio artefato interativo, novas relações entre o agenciamento homem-documentário interativo e o mundo ou como este agenciamento muda a percepção do mundo. Tanto a *autopoiesis* quanto o agenciamento concebem entidades ligadas internamente em suas próprias estruturas e externamente conectadas a seus ambientes. As duas teorias também coincidem no fato de se basearem na noção de que as relações são o que criam o todo.

[...] *autopoiesis* e agenciamento não são termos contraditórios, mas complementares quando aplicados ao Documentário Vivente. Se *autopoiesis* enfatiza a lógica da autocriação, na organização interna (do que é composto) e no acoplamento estrutural (relações com o ambiente), agenciamento põe ênfase na heterogeneidade de seus componente e correlação com outros agenciamentos. (GAUDENZI, 2013, p.87)⁵⁴

Gaudenzi (2013), inspirada nos modos de representação pensados por Bill Nichols para analisar o documentário cinematográfico, elaborou o que chamou de modos de interação, que servem de apoio na compreensão do documentário interativo e a extensão de suas possibilidades.

⁵³ Following this view, a man using a bicycle becomes a cyclist where the energy of his legs, powered by the mechanism of the wheels, creates a movement that not only changes the nature of such man (from walker to cyclist) and the nature of the bicycle (from object parked on a street to a transport vector) but also the feeling of moving into space (from feeling the ground with the sole of the feet to feeling the breeze created by the speed of cycling) and ultimately changing the space itself (from a space of pavement to a space of traffic lights and roads).

⁵⁴ [...] *autopoiesis* and assemblage are not contradictory terms, but rather complementary when applied to the Living Documentary. If *autopoiesis* puts the emphasis on logics of self-creation, on internal organization (what composes it) and on structural coupling (relations with the environment), assemblage puts the emphasis on heterogeneity of its components and co-relation with other assemblages.

3.4.2.1 Modo conversacional

No final dos anos 70, a tecnologia permitia a gravação e o acesso a cerca de meia hora de vídeo via computador. Com essa tecnologia, foi realizado o *Aspen Movie Map*, projeto que intencionou permitir a navegação de um usuário pelas ruas da cidade estadunidense de Aspen. A iniciativa buscava a realização de uma interatividade como "atividade mútua e simultânea, por parte de ambos participantes, geralmente trabalhando por um objetivo, mas não necessariamente" (BRAND apud GAUDENZI, 2013, p.39, tradução nossa)⁵⁵. Uma conversação precisaria poder ser interrompida a qualquer momento, a conversa deveria ser espontânea e imprevisível, além de passar a sensação de ser infinita. Para ser bem sucedida, uma conversação precisaria ser uma troca, mais do que uma escuta passiva.

[...] o usuário deve se sentir livre para improvisar movimento a qualquer momento e o programa deve suavemente responder a estas decisões. O posicionamento do usuário aqui é igual à máquina e a assunção é a de que um artefato feito através de tal lógica de interação pode simular realidade. (GAUDENZI, 2013, p.40, tradução nossa)⁵⁶

Esta iniciativa pioneira estava ainda apoiada em recursos tecnológicos precários mas já possuía em seu ideário um conceito fundamental: o projeto buscava apresentar o real não através de uma narrativa que o explique, mas simulando-o para o usuário. Neste caso, a ideia de documentação se transfere da representação através de imagens para a simulação através de imagens. Isso é feito a partir de imagens gravadas, o que mantém a sensação da objetividade fotográfica. Em tempos de *Google Street View*, a experiência do *Aspen Movie Map* soa como algo ultrapassado. Assim como o recurso de navegação do Google, o *Aspen Movie Map* não era tratado como um documentário interativo.

Neste tipo de trabalho, a narrativa não é carregada pela expressão de um ponto de vista, mas sim pelo uso e a interpretação de um espaço virtual recriado pelo interagente. Os autores usam o computador como elemento simulador de realidade, definindo o que pode ser feito com ela. A narrativa propriamente é criada

⁵⁵ "mutual and simultaneous activity, on the part of both participants, usually working towards some goal, but not necessarily"

⁵⁶ [...] the user is to feel free to improvise movement at any moment and the software has to smoothly respond to such decisions. The positioning of the user here is as equal to the machine and the assumption is that an artifact done through such logic of interaction can simulate reality.

dentro dessas possibilidades, através da relação entre máquina e usuário. Desta interação não resultam novos conteúdos. Apesar da sensação de liberdade de navegação e de infinitude de possibilidades, por detrás há um banco de dados finito e possibilidades restritas. Ainda assim, o modo conversacional almeja atingir o nível de interação que há entre dois seres humanos conversando ou a interação entre o homem e o espaço físico.

A tecnologia ainda impossibilita o alcance deste ideal, mas já tem tornado cada vez mais convincentes as simulações possíveis. Expansão da memória e velocidade de processamento dos computadores, evolução da inteligência artificial, extensão do ambiente de interação através de recursos de realidade aumenta e locativa. Estes são alguns dos recursos que têm ampliado as possibilidades dos documentários interativos.

O uso da inteligência artificial, por exemplo, permite a criação de simulações que podem ser alteradas ao longo da interação. Assim, uma simulação dinâmica constrói um mundo e uma narrativa em tempo real, os reconfigurando a cada interação, em uma rede complexa de múltiplas causalidades interconectadas (DOVEY; KENNEDY, 2006, p.11 apud GAUDENZI, 2013, p.42). Sandra Gaudenzi vê o jogo de simulação *The Sims* como uma tentativa de documentar realidades possíveis, através de atos e consequências. Apesar do exemplo se tratar de um jogo, o documentário interativo pode estar inspirado em fatos e ainda assim simular o mundo através da lógica dos *games*. Mas isso não significa que todo jogo-documental (*docu-game*) estará incluso no modo de interação conversacional, eles podem se valer de qualquer um dos modos. Gaudenzi (2013, p.43) considera um documentário interativo conversacional apenas quando tenta simular mundos realistas através da tridimensionalidade.

O jogo *America's Army*, por exemplo, foi pensado e produzido como um documentário interativo. Lançado pelo exército estadunidense em 2002, o *game* visa simular a experiência de um soldado dos quartéis aos campos de batalha. Buscando também proporcionar acesso, pelo menos através da simulação, a uma experiência restrita a poucos. Na mesma linha, a jornalista Nonny De La Peña recriou a prisão de Guantánamo no mundo virtual *Second Life*. O nome do projeto é *Gone Gitmo* (2007) e permite uma experiência virtual em uma das prisões menos acessíveis no mundo. A própria autora qualifica o projeto como 'jornalismo imersivo'. A experiência

foi repetida por De La Peña em *Project Syria (2014)*, onde o interagente vive a experiência virtual de um bombardeio em Aleppo, na Síria.

Hunger in L.A. (2012) é outro projeto da jornalista, desta vez com rastreamento dos movimentos do corpo, permitindo uma ação corporal sobre a narrativa. Neste caso, a reencenação toma o lugar da simulação, já que trata de um evento, um fato ocorrido. *JFK Reloaded (2004)* recria o momento em que o ex-presidente estadunidense John Kennedy é alvejado em um atentado, reencenado a partir do ponto de vista do assassino. Assim, a narrativa é engendrada a partir do encontro entre todos os atores do artefato - usuário, autor, tecnologia, código, plataforma, interface etc. (GAUDENZI, 2013, p.46).

Ao simular um mundo, com suas próprias regras e "coisas que podem ser feitas", o autor também decide o tipo de agência que o usuário terá. Quando o mundo também pode ser gerado (função configurativa), o autor se torna um facilitador e um iniciador. Quando o mundo é apenas para ser explorado e lugar de ação (função de encenação) o autor é um narrador. O modo conversacional é, portanto, alocar um encenador (o usuário) em uma realidade digitalmente simulada, ou reencenada, e criar cenários que aparentem ser ilimitados para o usuário. (GAUDENZI, 2013, p.47, tradução nossa)⁵⁷

O fundamental deste modo de interação é que haja liberdade de exploração do mundo e de busca de possíveis caminhos, algo que não há no modo de representação hipertextual. Aqui, formular as escolhas é tão importante quanto as escolhas propriamente. A realidade, na interação conversacional, não é objetiva e precisa parecer composta por cenários ilimitados. Para ser compreendida, esta realidade precisa antes ser explorada e interagida.

3.4.2.2 Modo Hipertextual

Em 1989 foi lançado o que pode ser considerado o primeiro produto a ser chamado oficialmente de documentário interativo. *Moss Landing (1989)* foi realizado pelo Apple Multimedia Lab e registrou em vídeo a vida na pequena cidade de Moss Landing. A ideia era criar um vídeo no qual fosse possível clicar em certos objetos,

⁵⁷ By simulating a world, with its own rules and "things that can be done", she (o autor) also decides the type of agency that the user will have. When the world can also be generated (configurative function), the author becomes a facilitator and an initiator. When the world is just to be explored and acted upon (role-playing function) the author is a narrator. The conversational mode is therefore placing a role-player (the user) in a digitally simulated, or re-enacted, reality and creates constant scenarios that appear to be limitless to the user.

peças e lugares para explorar outras tomadas. No documentário, a lógica algorítmica conecta o interagente a lugares predeterminados através de hiperlinks.

Diferentemente do modo conversacional, o modo hipertextual é caracterizado por uma computação fechada, onde as possibilidades estão todas predeterminadas e isso deve ficar evidente para o usuário. Outras características são a limitação de número e tamanho dos conteúdos e a uniformidade no ponto inicial de navegação para todos os interagentes. "Nessa lógica algorítmica de interação computacional não há espaço para o inesperado, e não há abertura para o que é externo ao sistema"(GAUDENZI, 2013, p.49)⁵⁸.

A única transformação possível no artefato é a definição ou materialização da próxima tela. Ainda que alguns elementos possam ser adicionados ao código de programação para introduzir alguma aleatoriedade, a questão do verdadeiro lugar da interatividade neste tipo de documentário interativo é essencial. Para Gaudenzi (2013, p.50), a máquina pode ser vista como o principal interagente e o usuário atua como gatilho para a programação.

O modo hipertextual é certamente o mais conhecido e produziu experiências muito acessadas através de CD-ROMs e DVDs interativos amplamente divulgados. Experiências muito similares aos antigos hipertextos, mas com o uso de recursos multimidiáticos. Através da exploração de caminhos pré-estabelecidos, o modo hipertextual não tem a fluidez simulada do modo conversacional. O controle da narrativa comunicada por parte do autor é relativamente alto, o que vai depender da quantidade e qualidade da estrutura ramificada e dos fragmentos narrativos.

A lógica do ambiente explorável é a lógica da escolha consciente. "O autor cria cenários, o programa conecta valores de um banco de dados e o usuário escolhe rotas"(GAUDENZI, 2013, p.50, tradução nossa⁵⁹). No modo hipertextual, a negociação com a realidade proposta não é a da cocriação mas a da escolha entre um conjunto de possibilidades. O usuário é ativo, mas mais como um visitante do que como um participante. Sua visita é movida pela curiosidade, pela busca do sentido que o autor quis comunicar. A sustentação do engajamento do interagente

⁵⁸ "In this algorithmic logic of computing interaction there is no space for the unexpected, and no opening to what is external to the system."

⁵⁹ "The author creates scenarios, the software links assets of a database and the user chooses routes"

está no prazer da exploração, na curiosidade, no desejo de conhecimento, que o leva a juntar as peças e reconstruir uma narrativa pulverizada.

A lógica do modo hipertextual pode funcionar muito bem quando há o interesse na aprendizagem, na construção de um conhecimento, mas pode não ter o mesmo sucesso diante de interagentes que esperam ainda alguma liderança narrativa mais forte por parte do autor. Em alguns casos, como em *Journey to the End of the Coal (2008)*, onde o usuário assume o papel de um jornalista tentando visitar minas de exploração de carvão na China, a limitação no espectro de opções garante que os pontos importantes da história sejam visitados, sustentando certa unidade mesmo dentro de uma narrativa ramificada. O modo hipertextual prefere narrar de forma interessante ou garantir uma exploração bem definida de um tema a proporcionar altos níveis de agência ao interagente. Isso porque o interesse do usuário é o princípio motivador da exploração e precisa ser estimulado e mantido. Sendo assim, sustentar a atenção do interagente ao conteúdo é mais importante que perdê-lo para a distração da navegação.

Esse é possivelmente o modo mais popular e mais explorado por produtores de documentários interativos. Isso ocorre em grande parte por causa da facilidade e disponibilidade tecnológica, desde as hipermídias veiculadas em CDs e DVD-ROMs aos documentários distribuídos pela Web. Com os *tablets* e *e-readers*, muitos livros interativos passaram a ser produzidos com estruturas muito similares aos documentários interativos hipertextuais. Gaudenzi (2013, p.52) sustenta que alguns destes produtos podem sim ser considerados documentários interativos educativos.

O que une todas estas narrativas interativas é o fato de buscarem retratar o factual através de um banco de dados explorável. Neste modo de interatividade, é essencial que o banco de dados seja fechado, sem a possibilidade de extensão. O usuário não tem muita chance de afetar o artefato, a não ser pela realização da narrativa: "sem sua intervenção eles não viriam sequer à vida" (GAUDENZI, 2013, p.53, tradução nossa)⁶⁰. De qualquer forma, é fundamental que tenhamos a ciência de que um modo interativo não necessariamente precisa estar presente isoladamente em um mesmo documentário interativo. É possível portanto que um

⁶⁰ "without her intervention they would not come alive at all"

artefato hipertextual possua traços do modo conversacional, participativo e experiencial, resultando em experiências híbridas com grande potencial.

Ao mesmo tempo que o modo hipertextual dispõe possibilidades e pontos de vista, dando ao usuário poder de escolha, ele está baseado em uma visão determinista de mundo, na qual nossas escolhas estão limitadas às opções dadas. De qualquer forma, há a possibilidade de corte, de tomada de posição na construção de sentido. Há, neste modo de interação, algum espaço para expressão do desejo e algum resguardo para a narratividade.

Documentários de hipertexto podem ser a ferramenta perfeita de exploração/reflexão/descoberta para aqueles dispostos a serem guiados, ou a guiar outros, por um mundo com múltiplos pontos de vista mas de complexidade limitada e margem para ação individual. (GAUDENZI, 2013, p. 247, tradução nossa)⁶¹

3.4.2.3 *Modo Experiencial*

O modo experiencial de interatividade emerge quando a tecnologia permite a portabilidade da computação (smartphones), sua conexão através de redes sem fios e o acesso a localização espacial (GPS), ou seja, quando surgem as possibilidades locativas da mídia digital. "Computação pervasiva e mídia locativa estão emergindo como tecnologias e processos que prometem reconfigurar nosso entendimento e experiência de espaço e cultura" (GALLOWAY; WARD apud GAUDENZI, 2013, p.62, tradução nossa)⁶². As mídias locativas exigem, para o desenvolvimento de seu potencial, outras lógicas de interação. Quando acontece no ambiente físico, a interatividade está sujeita a uma infinidade de fatores não previsíveis vindos da dinamicidade do contexto. Nessas circunstâncias, sistema e ambiente (artefato e contexto) devem se adaptar mutuamente. O modo experiencial adiciona camadas de dados ao espaço físico, criando um espaço híbrido. Gaudenzi considera este um espaço de experiência afetiva:

⁶¹ Hypertext documentaries might be the perfect tool of exploration/reflection/discovery for those willing to be lead, or lead others, through a world with multiple points of view but with limited complexity and margin for individual action.

⁶² "Pervasive computing and locative media are emerging as technologies and processes that promise to reconfigure our understandings and experiences of space and culture"

[...] onde a realidade sentida é mais do que o que é perceptível por nossos sentidos (experiência percebida); ela é um estado transitório, o resultado de uma relação complexa e dinâmica entre habilidades físicas, interpretações culturais, diferentes níveis e entendimento do espaço e tempo resultando da relação em constante mudança entre o indivíduo e seu ambiente. (GAUDENZI, 2013, p.63, tradução nossa)⁶³

O grande definidor dos documentários em modo interativo experiencial é a adição de novas possibilidades e restrições à relação interagente-ambiente. Esse conjunto de restrições e possibilidades afeta a relação do sujeito com o espaço, originando interpretações e olhares novos a ambos os pontos da relação. Um efeito transformador bidirecional.

No trabalho *Greenwich Emotion Map (2005)*, o artista Christian Nold estimulou algumas pessoas a transitarem com um dispositivo com sensor GSR (*galvanic skin response*), capaz de identificar a excitação emocional, enquanto monitorava também sua localização (GPS). Também era possível que estas pessoas gravassem pensamentos e memórias através de áudio. Toda a informação reunida ficou atrelada aos pontos no espaço onde foi gerada e ao fim da experiência foi montado um mapa.

Neste exemplo, além do modo interativo experiencial está presente também o participativo, já que o conteúdo do artefato era gerado por seus usuários. Mas um documentário pode ser considerado existencial apenas pelo fato de trazer informações conectadas a algum ponto no espaço físico. O conteúdo ligado ao espaço físico altera a realidade sentida pelo interagente nessa localização, acrescentando uma camada de informação, ainda que não haja qualquer alteração no artefato em si. O modo experiencial é caracterizado pela navegação em um banco de dados através do posicionamento no espaço físico. Esse engajamento no espaço físico é o que catalisa sentidos diferentes daqueles estimulados por uma interação baseada apenas em uma tela fixa no espaço. O modo experiencial exige uma interação corporificada. Por isso mesmo, Gaudenzi estabelece uma relação metafórica entre modo experiencial e a dança: "um modo de comunicação

⁶³ [...] where felt reality is more than what is graspable by our senses (felt experience); it is a transitional state, the result of a complex and dynamic relation between physical abilities, cultural interpretations, different levels and understanding of space and time resulting from the constant changing relation between the individual and her environment.

corporificada que depende do ambiente, que necessita de movimento, e que conta na presença de outros" (GAUDENZI, 2013, p.68, tradução nossa)⁶⁴.

Também com a ideia de documentar as emoções através do espaço físico, o documentário interativo *Rider Spoke* (2007) convida alguns interagentes a pedalar por Londres conectados a um smartphone e usando fones de ouvido. O aparelho, munido de GPS, dá instruções de navegação em áudio. Enquanto o interagente circula, o artefato propõe algumas questões relativas à sua personalidade e aos seus sentimentos e desejos. Essas impressões e confissões são anexadas àquela localização e serão ouvidas por outros interagentes quando transitarem por ali.

O modo permite a criação de artefatos documentais que se desdobram em tempo real, em uma relação complexa entre usuário, a cidade e o documentário. A iniciativa conecta ainda pessoas desconhecidas, gravando sua presença no espaço, perpetuando-a no tempo. Se trata de "uma experiência corporificada de um espaço digitalmente dividido em camadas" (GAUDENZI, 2013, p.67, tradução nossa)⁶⁵. Em *Rider Spoke*, não há uma forma final que apresente os conteúdos produzidos pelos interagentes em suas bicicletas: só é possível experimentar o documentário pedalando pelas ruas de Londres conectado a um dispositivo digital móvel. Um simples passeio de bicicleta por Londres não leva a uma experiência da cidade idêntica a um passeio conectado ao documentário interativo: "a maior força dos documentários experienciais está em renegociar nossa relação com o espaço e nosso entendimento dele" (GAUDENZI, 2013, p.248, tradução nossa)⁶⁶. O modo experiencial provoca, assim, uma expansão qualitativa do espaço físico através das camadas de informação adicionadas à sua percepção.

3.4.2.4 Modo Participativo

Por volta do ano de 1995, um grupo que trabalhava com cinema interativo no MIT propôs a elaboração de documentários interativos capazes de se expandirem paralelamente à evolução da história narrada. Para tanto, era necessário que esses

⁶⁴ "an embodied communication mode that depends on the environment, that needs movement, and that counts into the presence of others"

⁶⁵ "an embodied experience of a digitally layered space"

⁶⁶ "the main strength of experiential documentaries is in re-negotiating our relationship with, and our understanding of, space"

possibilitassem algum nível de escalabilidade em seus bancos de dados, ou seja, que fossem expansíveis através da adição de conteúdo por parte de seus usuários e autores. Outra possibilidade era a extensão de suas arquiteturas. Suas experiências eram próximas ao documentário hipertextual, mas com o acréscimo da capacidade de transformação através da participação. Liderado por Glorianna Davenport, o grupo foi o primeiro a experimentar a abertura de um documentário interativo às influências externas e chamou a ideia de *Evolving Documentary*.

Gaudenzi (2013, p.56, tradução nossa)⁶⁷ vê na metáfora da construção a imagem perfeita para o modo participativo: "O autor decide sobre as ferramentas e as regras e deposita a primeira camada de tijolos, mas há espaço para colaboração e expansão". Neste caso, enquanto o usuário age como explorador e gerador de conteúdo, o autor desenha um banco de dados, define as regras de participação e dispõe uma interface que orquestra a construção participativa do artefato. A ideia estabelece artefatos dinâmicos, com grande potencial transformativo.

Quando se deram as primeiras experiências com o modo participativo, a tecnologia era ainda bem limitada. Os CD-ROMs, veículos mais usados para narrativas interativas, uma vez gravados, não permitiam alterações. A Web, à época, também não permitia a contribuição dos interagentes. Só por volta de 2004, com a emergência da Web 2.0, a ideia pôde ser experimentada em maior escala, resultando em maior exploração do modo participativo. Ainda hoje, há certamente uma infinidade de formas a serem exploradas nas quais o usuário pode influenciar no processo de produção de um documentário interativo. A participação é uma forma de interação que se distingue das muitas outras pela capacidade de alterar o artefato em si - através da adição, edição, exclusão, etc.

A Web 2.0 nos projetou a um estágio de intensa experimentação dos potenciais participativos da hipermídia, no qual ainda nos encontramos. Os canais e portais de compartilhamento ou difusão (broadcast) de vídeo podem ser vistos como exemplos de documentários interativos. Isso se considerarmos uma visão bem ampla de documentário, como repositório de conteúdo não ficcional. Mas em um sentido mais estrito, considerando o documentário como mediação de uma realidade precisa, que gira em torno de um tópico, então estas plataformas não podem ser

⁶⁷ "The author decides on the tools and rules and lays down the first layer of bricks, but there is room for collaboration and expansion"

incluídas no gênero. De qualquer modo, são exemplos das possibilidades permitidas pela Web 2.0. Da mesma forma, pode se pensar a capacidade de anexação de comentários aos conteúdos digitais. A Web 2.0 permitiu, inclusive, o acréscimo de comentários diretamente sobre a imagem em movimento.

Essa possibilidade de participação permitiu a emergência de comunidades em torno de documentários, incluindo documentários lineares. Não é incomum que sejam criados sítios onde fóruns articulam a discussão e compartilhamento de conteúdo sobre um tema tratado em documentário. No caso das comunidades que giram em torno de documentários cinematográficos, a participação é incapaz de alterar o filme já editado e divulgado, mas pode criar um documentário interativo paralelo ao linear. Outra forma de relacionamento entre interação participativa e documentários lineares é o uso da Web pra reunião de conteúdo audiovisual sobre um tema específico para edição posterior. O mesmo ocorre também para a elaboração de narrativas interativas fragmentadas. Menos comum, há ainda o uso da interação participativa na pré-produção, produção e edição de um documentário, interativo ou não. O projeto *RiP: A Remix Manifesto (2004-2009)* é uma rara experiência bem sucedida na qual uma comunidade de usuários foi convidada a propor filmagens e ideias, participando ativamente do processo de produção de um documentário.

Gaudenzi (2013) observa que, apesar da imensa diversidade nos usos do modo participativo, a ideia de que os artefatos possuam uma autoria compartilhada é ainda um mito. Para a autora, as decisões estratégicas, realmente definidoras da arquitetura do documentário ainda são pouco delegadas à participação. Assim, a liberdade política e o impacto dos usuários sobre os artefatos ficam restritos a uma estrutura de poder cujo alcance lhes é impossibilitado. Por outro lado, quando ao usuário é dado poder de participação sobre os pontos mais determinantes do artefato, este tem uma liberdade de ação que é ponto chave na construção da realidade mediada.

3.4.3 Documentarismo na hipermídia

Vimos trilhando um caminho até aqui que passou da reflexão sobre a imagem e seu poder de contato com o real ao cinema e o documentarismo cinematográfico, onde nos estabelecemos para o pensamento de um documentarismo amplo, que excede os meios. Agora pensamos, a partir do documentário interativo e de características da linguagem hipermidiática, o encontro entre documentarismo e hipermídia.

Uma constatação fundamental é que as diferenças essenciais entre cinema e hipermídia impedem qualquer afirmação de continuidade evolutiva entre documentário cinematográfico e interativo. Os dois gêneros são tão distintos quanto os meios que habitam. Mas essa diferença não é excludente. Vimos como o cinema documental pode exibir características da hipermídia e como o documentário e sua tradição podem estar contidos em um artefato interativo, ainda que um filme inteiro possa nele representar apenas um nó. A hipermídia se utiliza sim da linguagem cinematográfica mas faz dela mais um recurso entre tantos outros que dispõe. Esta é, aliás, uma de suas estratégias: um mesmo artefato pode falar através de diversas mídias.

O cinema, meio onde primeiro se institucionaliza o documentarismo, é baseado na reprodução do mundo pelas aparências. A hipermídia, na reprodução do pensamento. Entre eles, um anseio realista é comum. Pensar é uma atividade, exige flunar entre ideias que não são percorridas sem o esforço de quem caminha. A hipermídia exige ação. Quando olhamos para o cinema como uma espécie de prótese da percepção, aplicamos à hipermídia o lugar de prótese da cognição. Como metamente, a hipermídia recebe o percebido e o organiza. A câmera é cine-olho, a ampliar o campo do visível. Mas a visão não está no olho apenas. Não é senão o cérebro também órgão do ver? O metameio, que reúne em si as próteses da percepção, trabalha fazendo da imagem imaginação. Isso é uma mudança na lógica de escrita, mas há outra mudança fundamental, esta no campo da leitura. Em outros termos, o fato da hipermídia digital fundar uma imagem que parece jogar contra o realismo é contrabalançado pelo fato desta funcionar como representação da própria experiência. Em um plano metafórico, a interface dispõe os textos para a agência, exigindo a articulação do percebido - ainda que de forma mediada. Nesse caso,

podemos conjecturar a experiência como método de leitura. Experimentar é conhecer por meio da prova, passar por, sentir por si mesmo.

Falamos de um gênero de discurso baseado no acontecido, escrito tendo a experiência como o método. Agora a experiência se torna também método de leitura. É solicitada a participação ativa no discurso. O documentarismo exige uma relação com o mundo histórico e está sujeito aos acontecimentos. O artefato se constrói em relação com o mundo. Esta é sua lógica. Agora, no ponto em que a experiência como método de escrita encontra a agência como método de leitura: a experiência do documento se aproxima da experiência do mundo. Se, no documentário cinematográfico, poderíamos estabelecer um linha que parte do mundo experienciado ao filme e por fim à experiência do filme. Na hipermídia, podemos pensar uma tentativa de fazer coincidir o primeiro e o último ponto. Aproximar experiência do artefato e experiência do mundo: ainda que para isso seja necessário recriar o mundo, virtualizado. Um anseio apontado pelo pensamento de Barthes (1971, p.43) que, em seu artigo "O Efeito de Real", defende que o realismo tem intenção de "alterar a natureza tripartida do signo, para fazer da notação o puro encontro de um objeto e de sua expressão".

A desintegração do signo - que parece muito bem ser o caso da modernidade - está certamente presente na empresa realista, mas de uma forma regressiva de algum modo, uma vez que se faz em nome de uma plenitude referencial, quando hoje, ao contrário, se trata de esvaziar o signo e de recuar infinitamente seu objeto até colocar em discussão, de maneira radical, a estética secular da 'representação'. (BARTHES, 1971, p.44)

Não queremos com isso afirmar que o documentarismo na hipermídia se guia apenas pela busca de uma espécie de paroxismo do realismo, a representação total capaz de esvaziar a própria ideia de "representação". Vale frisar que não falamos apenas de uma experiência virtual, vivida como que por uma telepresença. Também a experiência do real faz desenrolar o discurso hipermidiático. Por enquanto, o que podemos afirmar é que o documentarismo encontra fontes de referencialidade no real e a partir delas constitui artefatos virtuais baseados na relação entre as duas instâncias. O documentário interativo articula portanto real e virtual, mas apenas a partir da presença de um terceiro elemento: o interagente. Este segue guiado pela epistemofilia, o desejo de saber que motiva a fruição do documentário, e que, na

hipermídia, é a lógica da leitura. A lógica da descoberta, onde o jogar-brincar é motor.

Nós somos as máquinas de significação, a elaborar sentidos o tempo todo. Desvelamos o mundo, e assim o criamos. Nossa realidade não é senão fruto desse complexo jogo, criada e fonte de criação no terreno dos signos. Sua regra é exata ao ponto de ser descrita em abstrações mínimas e imprevisível ao ponto de suscitar seu controle. Sua complexidade é tanta quando o infinito. A virtualização é justamente o movimento de simplificação e posterior recomplexificação. Extraí-se do complexo a abstração mínima e se o reconstrói: agora sob controle. Ao mesmo tempo que suporta em si as outras mídias, a hipermídia apresenta seu próprio projeto de mediação: ora recriando o mundo para a experiência, ora se interpondo na própria experiência do mundo. Apesar do vigor do anseio de representação totalizadora na hipermídia, a experiência vanguardista de Vertov prova ser possível a realização de uma hipertextualidade capaz ao mesmo tempo de documentar o mundo histórico e abrir espaço para a invenção - um texto em lugar privilegiado entre mimesis produtiva e reprodutiva. Resta saber se este será o lugar almejado pelo documentarismo na hipermídia. Um lugar de reprodução e produção do mundo, de memória e ação, onde a experiência é, ao mesmo tempo, chave de leitura e escritura. Ou se o realismo o levará mais fundo, rumo à satisfação de seu desejo totalizador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na hipermídia o documentarismo não se reinventa por completo. Traz consigo sua tradição. Também não é nova a experiência do documentário com a hipertextualidade, tão característica do meio hipermidiático. A presença do documentarismo na hipermídia já é relativamente institucionalizada e reconhecida. Há grupos de pesquisa, organizações de produtores, prêmios estabelecidos, alguma integração com instituições tradicionalmente ligadas ao documentário cinematográfico.

Uma questão importante sobre a manifestação do documentarismo na hipermídia é a indefinição das formas. A hipermídia permite uma infinidade de formas possíveis, considerando recursos tecnológicos que existem e que ainda existirão. Como considerar dentro de um mesmo gênero formas tão distintas? O documentário interativo é um campo em experimentação. E quem sabe a que caminhos as novas tecnologias podem levar o documentarismo na hipermídia? Falar do documentarismo na hipermídia é falar, sobretudo, de potencialidade. É difícil pensar como sustentar tanta heterogeneidade dentro de um mesmo conceito. Mas se há algo que conecta artefatos tão distintos é o fato de atenderem a um desejo comum: um anseio documentarista. A amplitude de formas e formatos já existentes e ainda potenciais também sugere o pensamento do documental como algo amplo, que abrange incontáveis gêneros em diversas mídias. Assim, fica registrada a necessidade de se aprofundar a reflexão sobre o documentarismo: suas características - as que são comuns entre suas manifestações em diversos meios. Também é preciso buscar o lastro da tradição documentarista anterior ao documentário cinematográfico, o que seria de grande importância para a compreensão do documentarismo.

Sobre o documentário interativo ainda há muito para ser pensado. O discurso na hipermídia é potencialmente fluido e pode ser alterado enquanto é proferido. Estes documentários podem assumir temporalidades impensáveis para a cinematografia - o artefato digital pode ser atualizado em tempo real, levando o documentarismo a trabalhar sob o regime do tempo presente. Novas tecnologias de automatização do artefato, de realidade virtual, de captura fotográfica, de captura tridimensional já inspiram debates sobre o campo do possível e suas implicações.

Acreditamos ter alcançado com este trabalho nossos objetivos iniciais. Objetivamos relacionar as tradições documentais cinematográfica e interativa. Esta relação foi estabelecida usando os estudos da textualidade como costura entre as teorias sobre a cinematografia e a hipermidialidade. Dividido em duas partes, o trabalho constrói primeiramente uma visão sobre o documentário cinematográfico para, em seguida, usá-lo como referência para o debate da manifestação do documentarismo na hipermídia. Outro objetivo específico é atingido quando, na interatividade, encontramos a grande singularidade do documentarismo na hipermídia, sendo ela mesma motora do realismo, através da lógica de oscilação entre revelação e engano. Uma interatividade que afeta, no plano operatório, o processo de leitura/escrita, refletindo na própria lógica do realismo na hipermídia.

Esperamos que a pesquisa tenha contribuído para o campo de estudo. Aqui buscamos organizar uma base para novos trabalhos que pretendam pensar a linguagem hipermidiática, o documentarismo e o documentário interativo. Base esta formada em uma encruzilhada de disciplinas mas orientada por teóricos da linguagem. Isso porque este estudo, apesar de se concentrar no documentarismo, fala sobre a hipermídia como um todo e sobre um anseio realista de mimesis reprodutiva totalizadora que não é próprio apenas do documental. Quanto tratamos da expressão do realismo na hipermídia falamos, indiretamente, sobre a leitura e a escrita hipermidiática como um todo e sua capacidade produtiva.

De forma mais específica, o documentário interativo é um tema extenso e incipiente, no que tange às pesquisas. Há muito espaço para teorização e experimentação nesta área, sobretudo em âmbito nacional, onde ainda é pouco explorada. Esperamos que este trabalho pavimente uma via de acesso para outras pesquisas que pretendam vôos mais altos.

BIBLIOGRAFIA

AUMONT, Jacques. **O olho interminável – cinema e pintura**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BAIRON, Sérgio. Os movimentos da estética: o cinema de Dziga Vertov como reflexão à Hipermídia. **Rua: Revista Universitária do Audiovisual**, Florianópolis, v. 7, p.3-12, 2008.

BARTHES, Roland. O Efeito de Real. In: Roland Barthes Et al. **Literatura e Semiologia: Seleção de ensaios da revista "Communications"**. Petrópolis: Vozes, 1971. p. 35-44.

BASBAUM, Sérgio. **No meio do caminho tinha a imagem de uma pedra**. In: BAIRON, Sérgio; RIBEIRO, José Silva. **Antropologia visual e hipermedia**. Porto: Afrontamento, 2007. Cap. 7. p. 125-133.

BAZIN, André. **O Que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014.

BORGES, Jorge Luis. **Obras Completas de Jorge Luis Borges**. São Paulo: Globo, 1999. 1 v. Tradução de Carlos Nejar.

BUCK-MORSS, Susan. **A tela de cinema como prótese de percepção**. Florianópolis: Cultura e Bárbarie, 2009.

CASARES, Adolfo Bioy. **A invenção de Morel**. São Paulo: Cosac Naify, 2006, 136 p.

CASTRIOTA, Leonardo Barci. **Analogia e semelhança: a mimesis do outro em Walter Benjamin**. In: DUARTE, Rodrigo; FIGUEIREDO, Virgínia (Org.). **Mimesis e Expressão**. Belo Horizonte: Ufmg, 2001. p. 389-401.

DA-RIN, Silvio. **Espelho Partido: Tradição e transformação do documentário**. Rio de Janeiro: Azougue Editorial, 2006. 248 p.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura: uma introdução**. Tradução de Waltensir Dutra. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

GAUDENZI, Sandra. **The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary**. 2013. 278 f. Tese (Doutorado) - Curso de Goldsmiths, University Of London, Londres, 2013. Disponível em: <<http://research.gold.ac.uk/7997/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

GIFREU, Arnau. **EL DOCUMENTAL INTERACTIVO: UNA PROPUESTA DE MODELO DE ANÁLISIS**. 2010. 164 f. Dissertação (Mestrado) - Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2010

GOMBRICH, Ernst H. **Arte e ilusão: um estudo da psicologia da representação pictórica**. Tradução de Raul de Sá Barbosa. 3ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac, 2003.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0: Critical theory and New Media in an era of globalization**. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.

LEÃO, Lúcia. **O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LE BRETON, David. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papyrus, 2003.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real: sobre o documentário brasileiro contemporâneo**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

LIMA, Luiz Costa. **Mímesis e Modernidade: Formas das Sombras**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1980.

MACHADO, Arlindo. **Máquina e Imaginário: o desafio das poéticas tecnológicas**. 3ª ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001

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

MARCUS, Solomon. **No labirinto dos signos**. In: LEÃO, Lucia. Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Editora Iluminuras LTDA, 2002. p.349.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosac Naify, 2013. 192 p.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **A prosa do mundo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012. 256 p.

MORIN, Edgar. **El cine o el hombre imaginario**. Barcelona: Paidós, 2001.

NICHOLS, Bill. **La representación de la realidad**. Barcelona: Paidós, 1997.

NOVAES, Aduino. **De olhos vendados**. In: NOVAES, Aduino. O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1988

NUNES, Benedito. **Introdução à filosofia da arte**. 5. ed. São Paulo: Ática, 2000.

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário: da pré-produção à pós-produção**. Campinas: Papyrus, 2009.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**. Iluminuras, 2001.

URICCHIO, William. **Things to come: the possible futures of documentary...from a historical perspective**. In: ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra; ROSE, Mandy. I-

docs: The Evolving Practices Of Interactive Documentary. New York: Wallflower Press, 2017. Cap. 13. p. 191-205.

XAVIER, Ismail. **Cinema: revelação e engano**. In: NOVAES, Adauto. O olhar. São Paulo: Companhia das Letras, 1988

VERTOV, Dziga. **El cine ojo**. Madrid: Editorial Fundamentos, 1973.