

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS



ROTEIRO INTERATIVO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O MAESTRO FORRÓ

ALESSANDRO DE FARIAS GUEDES

Recife, 2021

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS
MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS



ROTEIRO INTERATIVO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O MAESTRO FORRÓ

ALESSANDRO DE FARIAS GUEDES

Projeto de Pesquisa, apresentado por
Alessandro de Farias Guedes, para
submissão de qualificação no Mestrado
em Indústrias Criativas.

Professor orientador: Breno Carvalho
Professor coorientador: Juliano
Domingues

Recife, 2021

G924r

Guedes, Alessandro de Farias.

Roteiro interativo : processo de construção de um documentário sobre o maestro Forró / Alessandro de Farias Guedes, 2021.

102 f. : il.

Orientador: Breno Carvalho.

Coorientador: Juliano Domingues.

Projeto de pesquisa (Mestrado) - Universidade Católica de Pernambuco. Programa de Pós-graduação em Indústrias Criativas. Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, 2021.

1. Documentário (Cinema). 2. Multimídia interativa.
3. Interatividade virtual. 4. Roteiros cinematográficos.
5. Forró, Maestro. I. Título.

CDU 791.4

Pollyanna Alves – CRB4/1002

UNIVERSIDADE CATÓLICA DE PERNAMBUCO
MESTRADO PROFISSIONAL EM INDÚSTRIAS CRIATIVAS

ROTEIRO INTERATIVO: PROCESSO DE CONSTRUÇÃO DE UM
DOCUMENTÁRIO SOBRE O MAESTRO FORRÓ

ALESSANDRO DE FARIAS GUEDES

Relatório apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Indústrias Criativas
da Universidade Católica de Pernambuco - UNICAP, como requisito parcial
para obtenção do Título de Mestre em Indústrias Criativas.

APROVADO

Resultado

Banca examinadora:



Prof. Dr. Breno José de Carvalho (orientador)



Prof. Dr. Nathan Nascimento Cirino



Prof. Dr. Cláudio Roberto de Araújo Bezerra

Recife

2021

AGRADECIMENTOS

Durante o curso do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas muitas foram as pessoas que contribuíram nessa jornada. Primeiro gostaria de agradecer a minha esposa Fabrícia Moura de Lima, que foi fundamental pelo companheirismo e suporte durante todas as fases. Agradeço a minha irmã Patrícia Guedes Wanderley e ao meu cunhado Rodrigo Wanderley pelos diversos apoios na fase final do projeto. O agradecimento se estende ao Maestro Forró e Orquestra Popular da Bomba do Hemetério por ser fonte de inspiração para a escolha do personagem do roteiro de documentário interativo.

Também gostaria de agradecer aos professores Breno Carvalho (orientador) e Juliano Domingues (coorientador), pelas dedicadas orientações ao longo dessa jornada acadêmica; como também da Combogó Unicap, através do professor Rennan Rafaele e do aluno egresso Eudes Tenório pelo desenvolvimento do protótipo vídeo interativo. Esses agradecimentos ganham especial importância nesse momento de pandemia onde tivemos que superar tantas adversidades.

RESUMO

As narrativas interativas estão cada vez mais presentes na contemporaneidade das sociedades hiperconectadas. Esse trabalho se debruça nas narrativas interativas ligadas ao cinema, em particular a do documentário para a realização de um roteiro para documentário interativo. A pesquisa parte dos aspectos conceituais e teóricos sobre o audiovisual e suas transformações. De maneira geral, foi utilizado os aportes sobre Narrativa Interativa de Primo (2003) e Cirino (2012), Cinema não ficcional de Nichols (2008) e Bezerra (2019), Documentário interativo de Manovich (2001) e Winston, Vanstone; Chi (2012), acrescido de investigações sobre roteiro de Comparato (2000) e Renó (2011). Após as conceituações teóricas, o trabalho parte para a elaboração do roteiro, seguindo Modelo de Fluxograma Algoritmo Circular Rizomático, criado por Denis Renó (2011). Para o roteiro proposto nesta pesquisa foi escolhido o personagem Maestro Forró e Orquestra Popular da Bomba do Hemetério, que têm em seu trabalho as premissas de “pesquisa, manutenção, releitura e interação”. Essas premissas servem de elemento unificador dos fragmentos (micro-histórias) do roteiro para documentário interativo.

Palavras-chave: narrativas interativas, documentário interativo, roteiro, maestro forró.

ABSTRACT

Interactive narratives are increasingly present in the contemporaneity of hyperconnected societies. This work focuses on interactive narratives related to cinema, in particular the documentary for the realization of a script for an interactive documentary. The research starts from the conceptual and theoretical aspects about the audiovisual and its transformations. In general, the contributions on Interactive Narrative by Primo (2003) and Cirino (2012), Non-fiction Cinema by Nichols (2008) and Bezerra (2019), Interactive Documentary by Manovich (2001) and Winston, Vanstone; Chi (2012), plus investigations on the script by Comparato (2000) and Renó (2011). After the theoretical conceptualizations, the work goes to the elaboration of the script, following the Rhizomatic Circular Algorithm Flowchart Model, created by Denis Renó (2011). For the script proposed in this research, the character Maestro Forró and Orquestra Popular da Bomba do Hemetério was chosen, who have in their work the premises of “research, maintenance, reinterpretation and interaction”. These premises serve as a unifying element of the fragments (micro-stories) of the script for an interactive documentary.

Keywords: interactive narratives, interactive documentary, script, maestro forró.

SUMÁRIO

1 - INTRODUÇÃO	08
2 - ASPECTOS TEÓRICOS E CONCEITUAIS	12
2.1 – PRIMEIROS ANOS DO CINEMA	15
2.2 - TRANSFORMAÇÕES DA NARRATIVA A PARTIR DOS ANOS 1950	19
2.3 – O CINEMA SUPER 8 EM PERNAMBUCO	22
2.4 - DOCUMENTÁRIO MUSICAL	24
2.5 - DOCUMENTÁRIO NA ERA DIGITAL	27
2.6 - A FORMA DATABASE	28
2.7 – A NARRATIVA DATABASE	32
2.8 - MÍDIA DIGITAL, ELEMENTO FUNDAMENTAL PARA AS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS	34
3 - NARRATIVAS INTERATIVAS	37
4 - DOCUMENTÁRIO INTERATIVO	53
4.1 A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR/USUÁRIO COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL DA INTERATIVIDADE	65
5 - ELABORAÇÃO DO ROTEIRO PARA DOCUMENTÁRIO INTERATIVO.....	69
5.1 - PRINCÍPIOS E MÉTODOS	69
5.2 - ESTRUTURA DE PRODUÇÃO	70
5.3 - CARACTERÍSTICAS DO ROTEIRO	72
5.4 - ROTEIRO PARA DOCUMENTÁRIO INTERATIVO PROPOSTO ..	77
5.5 - ESCOLHA DO TEMA DO DOCUMENTÁRIO	78
5.6 - O PERSONAGEM	78
5.7 - PROCESSO DE PRODUÇÃO DO ROTEIRO	80
5.8 - O ROTEIRO	83
5.9 - O PILOTO DO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO	93
6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E DESDOBRAMENTOS	94
7 - A TRAJETÓRIA DAS DISCIPLINAS	96
8 – REFERÊNCIAS	99

1 - INTRODUÇÃO

Vivemos a contemporaneidade da sociedade hiperconectada com as relações interpessoais sendo mediadas pelos computadores e *smartphones*, com seus aplicativos de redes sociais. Os conteúdos interativos estão cada vez mais presentes no dia-dia das pessoas. Nessa tendência de narrativas interativas, as produções audiovisuais, em particular de documentários interativos, já são realidade e na última década tem aumentado seu volume em países como Canadá, Reino Unido e Estados Unidos.

Embora o consumo de conteúdos audiovisuais através do serviço de *streaming* seja crescente no Brasil, as produções de narrativas interativas ficcionais ou documentais ainda são incipientes. Como parâmetro estadual, em 11 de novembro de 2020 foi divulgado o resultado do Edital do FUNCULTURA Audiovisual, principal fomento público para o setor em Pernambuco. Dos 57 projetos aprovados, entre filmes de curta-metragem, longa-metragem e produto para TV — sejam nas categorias de ficção, documentário e animação — nenhuma proposta aprovada contempla a narrativa com interatividade.

Com a intenção de contribuir com a pesquisa sobre as narrativas interativas, com recorte no cinema não ficcional, esse trabalho de conclusão do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas, pela UNICAP, consiste na elaboração de um produto criativo, no caso. Entretanto, para chegar a essa etapa do produto, o trabalho percorre a trajetória da evolução do cinema, e em particular do documentário, recuperando aspectos teóricos e conceituais; e os aspectos empíricos — a interatividade no audiovisual.

No título desse trabalho adotamos o termo roteiro interativo, como uma licença poética fazendo uma alusão interatividade que permeia a sociedade, sem a preposição “para” que ligaria as duas palavras. Entretanto, ao logo dos capítulos utilizaremos o termo academicamente correto com a preposição “para”: roteiro para documentário interativo.

No segundo capítulo é traçado a metodologia da pesquisa, onde foi feita a revisão bibliográfica dos aspectos teóricos e empíricos sobre o processo histórico do cinema e em particular do documentário. Nesta primeira fase, foi utilizado o critério de relevância bibliométrica para selecionar as publicações sobre o tema, em meio um universo numeroso de publicações. Como esse critério se demonstrou insuficiente com publicações com pouca aderência ao objetivo desta pesquisa, houve a necessidade de buscar outras publicações com critério mais voltado às questões, que ao mesmo tempo

tivesse ligação com o problema de pesquisa, mas também trouxesse tensões para ampliar as reflexões sobre o tema.

No terceiro capítulo, dos aspectos teóricos e conceituais, primeiro foi feita a revisão sobre as primeiras produções cinematográficas, uma expressão artística que desde os primórdios tem a junção da tecnológica e linguagem evoluindo de mãos dadas, numa sociedade em constante inquietação e em busca novas formas de expressão. A revisão começa com filmes e autores do chamado período clássico, do cinema não falado e posteriormente com a sincronização do som. A cinematografia que começou sem ter uma linguagem própria, com a evolução foi necessária classificação teórica. Bill Nichols classificou o cinema em dois tipos de filmes: os documentários de satisfação de desejo e os documentários de representação social. Esse último seria o filme não ficcional ou comumente chamado de documentários. Sobre essa classificação de Nichols, vimos suas subdivisões em modos (poético, expositivo, observativo, participativo, reflexivo e o performático).

Na sequência desse processo evolutivo do cinema, onde as mudanças tecnológicas influenciam na linguagem, as câmeras mais portáteis, com o custo mais acessível, foram determinantes para a atividade criativa dos cineastas dos anos 1950. Debruçamo-nos com os filmes e autores do “cinema direto americano” e “cinema verdade”, movimentos cinematográficos que surgiram em consequência das novas tecnologias, criaram novas narrativas, contrapondo-se ao cinema clássico.

No Brasil, dois acontecimentos foram emblemáticos para que essas transformações chegassem ao país, no início dos anos 1960. O primeiro acontecimento foi o seminário realizado pelo documentarista Arne Sucksdorff, no Rio de Janeiro. Na oportunidade, apresentou as novidades tecnológicas e de linguagem para jovens cineastas. O segundo acontecimento foi a ida de outros jovens realizadores brasileiros a Europa para estudar cinema, sendo influenciados pelos movimentos do Neo-realismo italiano, Nouvelle Vague francesa e as teorias russas de montagem. Todas essas referências formam fundamentais para a criação no Brasil do movimento que ficou conhecido Cinema Novo.

Uma das contribuições de deste trabalho é o de colocar “holofotes” no cinema produzido em Pernambuco. Dentro dos aspectos teóricos e conceituais, são dois momentos destacados; o Ciclo do Recife, ocorrido entre o final dos 1920 e início dos 1930; e o Super 8, movimento cinematográfico ocorrido a partir dos anos 1970. É oportuno fazer esse recorte, uma vez essa pesquisa é realizada dentro de um Programa

de Pós-graduação, que tem o “DNA” nos estudos cinematográficos, com relevantes publicações na produção local.

Sendo o objetivo dessa pesquisa aplicada, a realização de um roteiro para documentários interativo, sobre um personagem/artista da área musical, a revisão traz uma rica contribuição de Mariana Silva, com seu estudo sobre três documentários acerca de músicos brasileiros, produzidos no final dos anos 2000. A partir da perceptiva de Vladimir Propp, a autora analisa o discurso das três produções, subdividindo a recorrência temática em três: a) Uma reposição contextual, b) O atestado de reconhecimento internacional e c) A constituição dos protagonistas culturais de uma época.

Outro aspecto sobre as discussões teóricas e conceituais aborda a transformação do cinema através da tecnologia digital. Tanto na perspectiva da democratização da produção, por conta da relativa redução dos custos dos equipamentos, como na concepção fundamental da informação fílmica ser transformada da em dados. A database ou banco de dados é discutido sobre o horizonte de a narrativa cinematográfica ser realizada dentro da lógica não linear. A nova mídia é discutida como elemento fundamental da narrativa interativa.

No terceiro capítulo tratamos das narrativas interativas, fundamental para elaboração de um roteiro para documentário interativo. Um dos trabalhos pesquisados é a tese de mestrado de Alex Primo que faz uma revisão bibliográfica abrangente com autores que abordam o tema sobre várias perspectivas. Como Primo (2003) conceitua a relação dialógica como a principal característica da interatividade, muitos dos trabalhos revisados por ele não conceituam bem o termo.

Lev Manovich é outro teórico presente nessa revisão sobre narrativas interativas. Manovich (2001) foi um dos percussores o tema e seu livro “The language of new media” ainda hoje é uma das principais referências sobre novas mídias e interatividade. Além de estudioso, Manovich produziu também faz produções audiovisuais, sendo um dos primeiros a realizar vídeos digitais.

No quarto capítulo será sobre documentário interativo. Assim como nas narrativas interativas, a revisão demonstrou que alguns estudos consideram algumas produções como interativas, mas dentro do conceito de Hery Henkins (2006) poderiam ser consideradas como documentário transmídia. Mas a revisão traz importantes referências de interatividade, como *Hollow* (2013), que além do usuário poder interferir na narrativa, escolhendo a forma de visualizar o conteúdo, essa produção trouxe o

conceito de interação ainda na elaboração e produção do documentário. A diretora Elaine McMillion incentivou os participantes a produzirem e cederem conteúdos que foram utilizados no filme.

O quinto capítulo será sobre a elaboração do roteiro para documentário interativo. O trabalho traz os princípios e os métodos adotados. O Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático, desenvolvido por Denis Renó (2011), será nossa base de construção do roteiro e a partir dele acrescentamos outros elementos de interação. Nesse modelo o autor subdividiu em métodos, onde o principal se refere à concepção da obra, relacionada à narrativa do filme, dividida em micro-histórias e sua inter-relação entre os diversos núcleos. A história do filme é chamada de plot e as micro-histórias são os sub-plots. A montagem possibilita interligação entre os sub-plots, entre as micro-histórias, construindo uma nova história. Além do Modelo de Fluxograma, a pesquisa aplicada de Renó, ainda inclui um roteiro real para documentário interativo.

Por fim, apresenta-se o roteiro para documentário interativo proposto por esse trabalho de pesquisa aplicada, contendo oito micro-histórias, acrescido de opções de interação em quatro delas. Para elaboração escolhemos como tema o Maestro Forró e sua premissa de trabalho: Pesquisa, Manutenção, Releitura e Interação.

2 - ASPECTOS TEÓRICOS E CONCEITUAIS

Para sustentar nossas postulações sobre as possibilidades de interatividade no documentário, e conseqüentemente a produção de roteiro para documentário interativo, é necessário o argumento de que a característica de emergência de estratégias criativas, somadas ao potencial expressivo das plataformas digitais, dota a esse formato audiovisual capacidade de desenvolvimento para interação. Nessa perspectiva, é fundamental fazer um retrospecto histórico no desenvolvimento do documentário para sustentar essa argumentação. Nesse sentido, é importante estabelecer relações entre o avanço tecnológico dos aparatos de produção e sua conseqüente renovação de estilo, levando à ampliação do conceito de documentário.

A história do documentário está intrinsecamente ligada à da cinematografia como um todo. Antes da existência do cinema, a forma mais fiel de retratar a realidade era a fotografia. Com a invenção da imagem em movimento, a chamada sétima arte conseguiu ampliar a percepção de revelar a realidade. “As pessoas nunca tinham visto imagens tão fiéis a seus temas convincentes de movimento real... O cinema atingiu seu objetivo num nível jamais alcançado por outro meio de comunicação.” (NICHOLS, 2008, p. 117).

Acerca deste gênero, a etimologia da palavra documentário tem origem no vocábulo latino *documentum*, que significa “título ou diploma que serve de prova, declaração escrita para servir” de acordo com Cunha (1982 apud TAVARES, 2006, p. 64, 65).

Somando a origem da palavra com a própria realização imagética de retratar a realidade com fotogramas em movimento, o cinema tem forte relação em ser um documento, de estar relacionado com a verdade. Essa percepção foi reproduzida ao longo dos anos como algo consolidado: “O documentário, tal como os materiais dos programas informativos, tem a finalidade de reproduzir o fato tal qual como é [...]” (COMPARATO, 2000, p. 341). O contraponto à perspectiva de separação do cinema ficcional e não ficcional é a linha de estudo conhecida como “cognitivista-analítica”, a qual tem o entendimento de que há fronteiras tênues entre os campos da ficção e da não ficção, embaralhando as definições (PUCCINI, 2013).

Para realizar uma pesquisa aplicada em um produto criativo, no caso um roteiro para documentário interativo, foi necessário estabelecer um desenho de pesquisa com alguns parâmetros. No primeiro momento, fizemos uma revisão bibliográfica dos

aspectos teóricos e conceituais sobre o processo histórico do cinema e em particular do documentário e suas transformações.

No caso dos aspectos empíricos — a interatividade no audiovisual —, a pesquisa partiu de duas buscas: Narrativas Interativas e Documentários Interativos, no período de 2010 a 2020. Inicialmente o levantamento foi realizado no *Portal de Periódicos CAPES* e também em livros sobre a temática. Na CAPES foram encontradas 160 publicações sobre Narrativas Interativas e 17 sobre Documentários Interativos, todas revisadas por partes. Com a necessidade de fazer um recorte mais específico de publicações, a investigação recorreu ao sistema de buscas de duas revistas internacionais de referências.

Como critério de relevância, buscamos na bibliometria um índice que servisse como parâmetro. Dos mais de 30 tipos de aferições para pesquisa científica, adotamos o índice h. Desenvolvido pelo professor Jorge Hirsch, o índice h tem o objetivo de quantificar a produtividade e o impacto dos cientistas baseado nos seus artigos mais citados. Nesse índice calcula-se a observação do número de artigos com citações iguais a um determinado número. Por exemplo, para que um pesquisador obtenha o índice h 5, ele terá que possuir em seu currículo pelo menos cinco artigos que tenham recebido cinco ou mais citações. “Este índice tem como atributo principal a avaliação global da produtividade do autor independente do local de sua publicação.” (RUIZ; GRECO; BRAILE, 2009, p. 3).

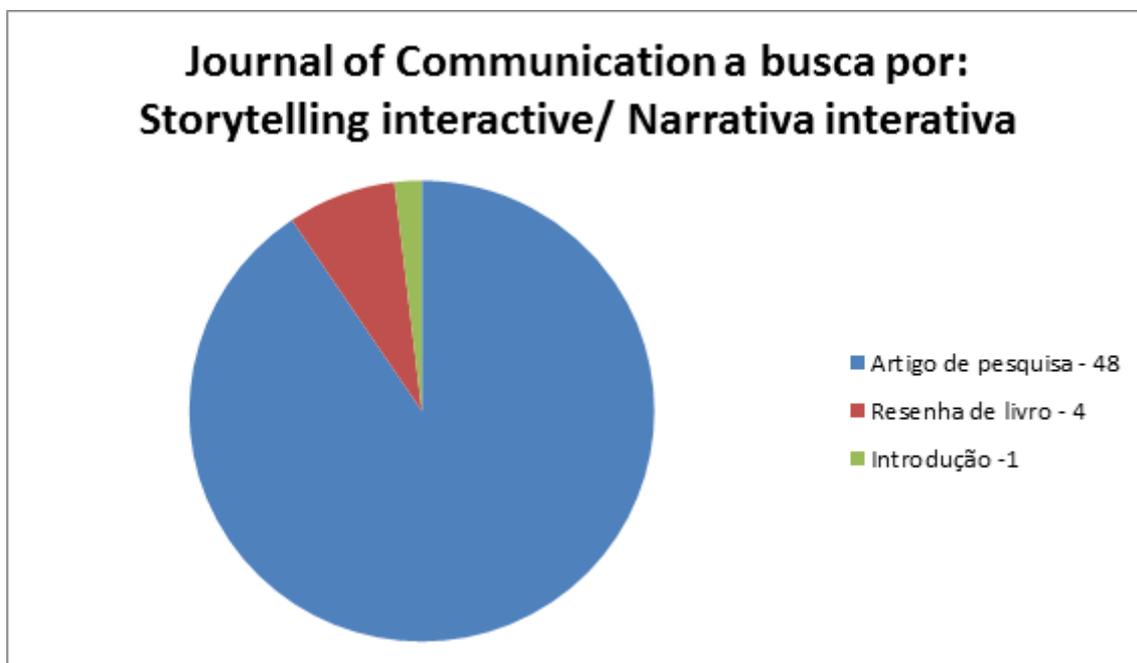
Sobre Narrativas Interativas percebemos que a temática estava mais relacionada a revistas de comunicação, no caso sobre Documentários Interativos estava mais associada a revistas de cinema. Além do critério do índice h, adotamos a aderência das publicações ao objeto de pesquisa. Dessa forma chegamos aos periódicos *Journal of Communication e Screen*.

O *Journal of Communication* é a principal revista da *International Communication Association* e é uma das mais importantes publicações para especialistas em comunicação. Segundo o *Scimago Journal & Country Rank (SJR)*, este portal afere os indicadores científicos a partir de banco de dados bibliográficos, e o *Journal of Communication* é o terceiro no ranking das revistas científicas de comunicação, com o índice h 122, em 2019.

No *Journal of Communication* a busca por: Storytelling interactive/ Narrativa interativa, entre o intervalo de janeiro de 2011 a dezembro de 2020, teve o seguinte

resultado (como indicado na Figura 1): Artigo de pesquisa (48), Resenha de livro (4) e Introdução (1).

FIGURA 1— Gráfico sobre publicações no *Journal of Communication*.



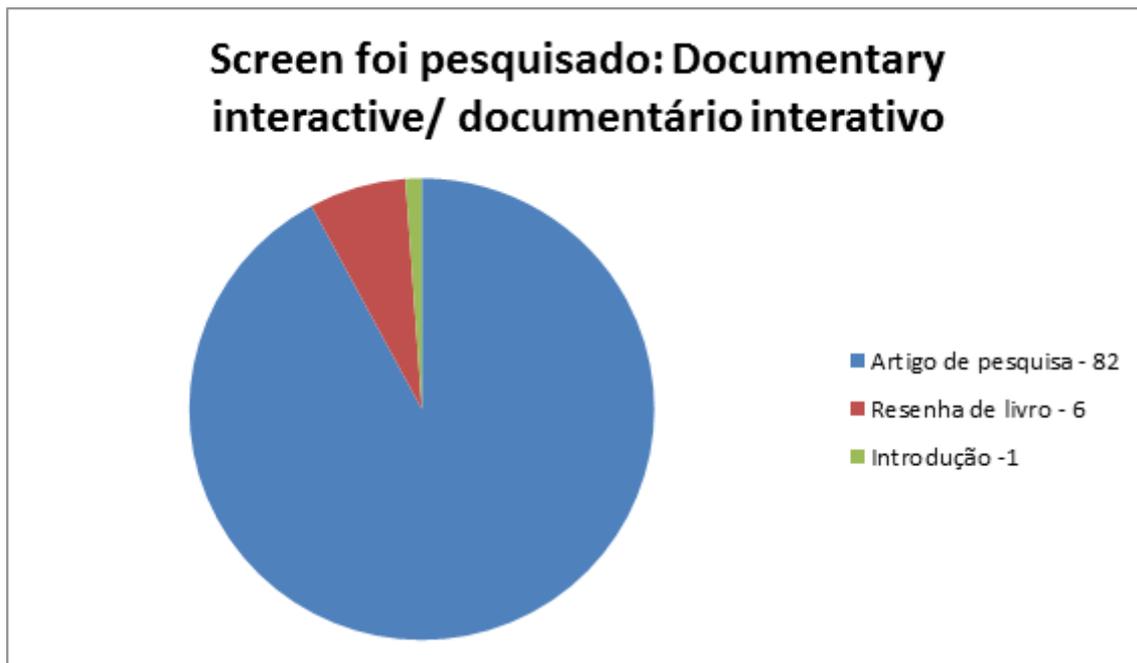
Fonte: criação do autor (2020).

Dessas publicações, tiveram aderência ao tema da pesquisa: Green e Jenkins (2014), Natale (2016) e Chattoo e Feldman (2017).

Já a *Screen* é a principal revista internacional de estudos acadêmicos de cinema e televisão. As publicações incluem estudos da videoarte à televisão popular, do cinema de Hollywood ao cinema de arte britânico. Segundo *SJR*, *Screen* obteve o índice h 25, maior pontuação das revistas do segmento.

Na busca da *Screen* foi pesquisado: Documentary interactive/ documentário interativo entre o intervalo de janeiro de 2011 a dezembro de 2020. Teve o seguinte resultado (como indicado na Figura 2): Artigo de pesquisa (82), Resenha de livro (6) e Introdução (1).

FIGURA 2 — Gráfico sobre publicações no *Journal Screen*.



Fonte: criação do autor (2020).

Dessas publicações, tiveram aderência ao tema da pesquisa: Fallo (2013) e Shaw (2018). Como esse critério bibliográfico para busca sobre Documentário Interativo obteve um quantidade muito pequena de publicações com aderência ao tema, quando comparado à busca sobre Narrativas Interativas. Desta forma, foram feitas buscas em outras revistas por aderência ao tema, sem o critério estabelecido inicialmente.

2.1 - PRIMEIROS ANOS DO CINEMA

O termo documentário foi utilizado pela primeira vez por John Grierson, em um artigo no jornal *The New York Sun* sobre o filme *Moana* (1926), dirigido por Robert Flaherty. Grierson enxergava um potencial de transformação social no cinema. Mas, na sua compreensão, o desenvolvimento das temáticas deveria possibilitar uma apreensão dramática da realidade moderna; daí a posterior definição do documentário como tratamento criativo da realidade (GOMES, 1981).

Interessado nas ideias trazidas por Flaherty, Grierson ingressou na Escola de Ciências Sociais da Universidade de Chicago, nos EUA, onde dedicou-se durante três anos de estudos. De volta à Inglaterra, teve a oportunidade de experimentar sua hipótese

a respeito do poder do cinema como instrumento de mobilização social e formação de opinião pública. Com patrocínio do *Empire Marketing Board*, instituição ligada à Coroa Britânica, ele dirigiu *Drifters* (1929), filme que relata a vida de pescadores de arenque.

O sucesso desse primeiro filme fez com que essa e outras empresas estatais patrocinassem uma série de outros documentários produzidos por Grierson, o qual formou uma equipe com jovens realizadores que posteriormente tornaram-se grandes diretores do cinema britânico, como Harry Watt, Paul Rotha e Basil Wright.

O filme *Nanook do norte* (1922), de Robert Flaherty, foi a referência de Grierson para elaborar diretrizes na dramatização de “aspectos da realidade”, com a finalidade de provocar nas pessoas consciência para os problemas humanos modernos. Ele percebia uma vertente romântica no filme de Flaherty, dessa forma o documentário deveria capitalizar esses vínculos afetivos, embora não devesse afastar-se da realidade. A locução em *voice-over* — também chamada “voz de Deus” — foi um estilo instituído pela Escola Britânica, o qual se consolidou como modelo clássico de documentário (GOMES, 2010).

Baseado nessas experiências das primeiras décadas de produção do cinema foi nesse período, do chamado documentário clássico, que foram criados os cânones para o reconhecimento desse tipo de filme como um gênero cinematográfico. Algumas características para essa classificação seriam o interesse por temas sociais, um suposto comprometimento com a verdade e a preocupação em construir um “efeito de realidade”. A construção desse tipo de narrativa cinematográfica seguiu um formato que se destaca na aparente objetividade da locução, a qual descreve os acontecimentos exibidos na imagem, reiterando o ponto de vista da instância produtora, ou pelo menos na argumentação do convencimento.

Bill Nichols classifica a cinematografia em dois tipos de filmes: os documentários de satisfação de desejos e os documentários de representação social. Ambos são histórias, apesar de serem narrativas de espécies diferentes. Os documentários de satisfação de desejos são os que chamamos de ficção, com filmes que expressam de forma tangível nossos desejos e sonhos, nossos pesadelos e horrores, concretizados na nossa imaginação. Já os documentários de representação social são os que chamamos de não ficção, com filmes que representam de forma tangível aspectos de um mundo que já ocupamos e compartilhamos.

Nichols subdivide o documentário em seis tipos (modos). Para o autor cada documentário tem um estilo, uma voz própria que funciona como uma assinatura ou uma impressão digital.

O modo poético “sacrifica as convenções da montagem em continuidade, e a ideia de localização muito específica e no espaço derivada dela, para explorar associações e padrões que envolvem ritmos temporais e justaposições especiais” (NICHOLS, 2008, p. 138). Neste modo os atores sociais aparecem de forma explícita, e assim como os objetos, são matéria-prima que os cineastas selecionam e organizam em associações e padrões escolhidos por ele. Exemplos de filme do modo poético são: *The day after Trinity* (1980), de Jon Else; e *N.Y., N.Y.* (1957), de Francis Thompson.

Segundo Nichols, o modo expositivo agrupa fragmentos do mundo histórico numa estrutura mais retórica ou argumentativa do que estética ou poética. Talvez seja o modo mais difundido entre os documentários. É o modo que se dirige diretamente ao expectador, seja com legenda ou vozes narrativas, conhecida com *Voice-over* ou a voz de Deus, narrador que nunca aparece no filme. Neste sentido o documentário expositivo tem a voz verbal como principal informação, dessa forma, as imagens seria secundária. *Yosemite: The fate of heaven* (1988), Jon Else, documentário que trata das questões de preservação do Parque Nacional de Yosemite, localizado na Califórnia (EUA). O filme trás a narração de Robert Redford, que além de ator é conhecido pelo seu apoio às questões ambientais; dessa forma, acaba cumprindo a função da voz autoridade.

O modo observativo, como o próprio nome diz, remete a observação. Nichols diz que o controle que o cineasta poderia exercer na encenação ou composição de uma cena, nos modos poético e expositivo, foram sacrificadas na observação espontânea da experiência vivida. A imagem e o som são captados originalmente sem a necessidade de *voice-over*, legendas, música ou efeitos sonoros inseridos na pós-produção. Três documentários sobre excursões de espetáculos musicais utilizaram o modo observativo; *Gimme shelter* (1970), sobre o show dos Rolling Stones, nos EUA; *Don't look back* (1967), sobre a turnê inglesa de Bob Dylan em 1965; e *Monterey pop* (1968), festival de música que reuniu artistas como Janis Joplin, Jimi Hendrix e Jefferson Airplane.

O modo participativo, segundo Nichols é inspirado nos estudos de grupos sociais de pesquisas na área da antropologia e sociologia. Os documentaristas vão a campo e vivem entre os outros de sua experiência ou representam o que experimentaram. O público que assiste ao modo participativo espera testemunhar o mundo histórico da maneira pela qual ele é represando por alguém. “O cineasta despe o manto do

comentário com voz-over, afasta-se da meditação poética, desce do lugar onde pousou a mosquinha da parede e tona-se um ator social (quase) como qualquer outro” (Nichols, 2007, p. 154). Um exemplo desse modo de documentário o *Tackeover* (1981), de David e Judith MacDougall. Esses diretores desenvolveram um estilo colaborativo de filmar com as pessoas que aparecem em seus filmes etnográficos.

Já o modo reflexivo, ao invés de seguir o cineasta em seu relacionamento com outros atores sociais, o público é convidado a relaciona-se com o cineasta, em diálogo não só sobre o mundo histórico com também dos problemas e questões de representação do tema do documentário. Em *Letter to Jane* (1972), os diretores Jean –Luc Godard e Jean-Pierre Gorin levam 45 minutos do filme examinando minuciosamente a fotografia jornalística de Jane Fonda durante sua visita ao Vietnã do Norte. Esse seria o exemplo extremo do modo reflexivo.

O sexto e último modo é o performático Nele, o documentário sublinha a complexidade de nosso conhecimento do mundo ao enfatizar suas dimensões subjetivas e afetivas. Os filmes desse modo compartilham um desvio de ênfase que o documentário dá à representação realista do mundo histórico par a licença poética. Alguns filmes nesta linha: *Looking for Langston* (1988), *Pele negra, máscara branca* (1996), ambos de Isaac Julien; *Black and silver horses* (1992), de Larry Andrews; e *Who killed Vincent Chin?* (1988).

Metodologicamente, o documentário clássico não seria tão distinto do cinema ficcional. O processo criativo converge para a construção de um ponto de vista coeso, concebido a partir do binômio decupagem-montagem. Os filmes *Drifters* (1929), *Night Mail* (1936), de Basil Wright e *Harri Watt*, ou *North Sea* (1938), dirigido por Harry Watt, são produções que demonstram planejamento com cuidados desde a composição dos enquadramentos à exposição fixada da película. Esse esmero técnico com a fotografia e naturalização dos acontecimentos na imagem alia-se à locução *voice-over*, que confere unidade narrativa ao estabelecer nexos lógico-causais. Esses filmes demandam um fluxo de trabalho parecido ao envolvido em qualquer produção ficcional. (GOMES, 2010).

O primeiro registro da fotografia em movimento em terras brasileiras ocorreu em 19 de junho de 1898, quando Afonso Sagreto filmou a baía de Guanabara, momento em que chegava ao Rio de Janeiro, abordo do navio Brésil, vindo de Paris (LYRA, 2007).

Após esse primeiro registro, a produção cinematográfica brasileira foi realizada de forma esporádica. Só nos anos de 1920, quando surgiram os ciclos regionais, os filmes foram produzidos com certa frequência. Desses ciclos, o do Recife foi o que teve a maior quantidade de filmes produzidos em um determinado período. A partir de 1923 (com realização de *Retribuição*) a 1931 foram produzidos nada menos que 13 longas-metragens de ficção, um feito inédito até então. (FIGUEIRÔA 2000).

Apesar da prolífera produção no ciclo do Recife, a cadeia produtiva do cinema não falado naquele período tinham bastantes deficiências técnicas com equipamentos mais antigos do que a produção dos filmes norte-americanos, exibidos nas salas de cinema da cidade. Além disso, havia pouca especialização das pessoas envolvidas no processo.

Assim como em outros ciclos regionais espalhados em outras cidades do país, o advento do som nos filmes produzidos nos EUA foi decisivo para a falência das produções realizadas no Recife. Jota Soares, um dos nomes mais atuantes na produção da capital pernambucana onde participou como roteirista, ator e diretor, relata o impacto da exibição do filme falado na cidade, em 1929, dois anos depois do lançamento dessa produção nos EUA:

Na primeira película americana, sob a proteção gigantesca e encantadora do som, o famoso diretor Alan Crossland entregava ao universo a soberba figura de Al Jolson, em *O Cantor de Jazz* (*The Jazz Singer*) apavorando os países que não poderia acompanhar o imenso processo técnico e financeiro de Hollywood. O cinema mudo não seria mais atrações, sendo inevitável o aparecimento do crepúsculo para quantos quisessem mantê-lo. Seria o fim de muitos países, muitos estúdios fechariam. (CUNHA FILHO; SOARES, 2006, p. 39).

2.2 - TRANSFORMAÇÕES DA NARRATIVA A PARTIR DOS ANOS 1950

A evolução tecnológica foi decisiva para a transformação da narrativa do documentário. A diminuição do tamanho das câmeras (16mm) possibilitou maior mobilidade do fotógrafo, conseqüentemente diminuindo a quantidade de acessórios e da equipe técnica. Essas mudanças contribuíram na mudança estética, em que os realizadores carregados de imediatismo, autenticidade e espontaneidade, tentaram aproximar o espectador e o sujeito filmado. O uso de *voice-over* é evitado e a intervenção direta do realizador é mínima. Outra contribuição dessa nova tecnologia foi

na diminuição dos custos de produção. “O uso destas leves câmaras com captação de som síncrono foi a base para uma geração de jovens cineastas que surgem com novas ideias para documentário, dando origem a novas correntes: Cinéma Verité (França), Direct Cinema (EUA), Free Cinema (Inglaterra e Canadá).” (RODRIGUES, 2013).

A partir da década de 1959 o documentário tem novas abordagens sociais com alinhamento ético, destacando-se os movimentos Free-Cinema, o Cinema Direto e o Cinema Verité. Neles ocorrem os questionamentos às convenções instituídas pelo documentário clássico, o qual teria uma pretensa objetividade, cujo interesse seria a “manipulação da realidade”, resultante do método de produção baseado na decupagem-montagem.

Capitaneado por Lindsay Anderson e Karel Reisz, na década de 1950, o Free-Cinema queria dar voz às pessoas comuns, vivendo a dura realidade cotidiana na Inglaterra pós-guerra. As críticas ao documentário clássico se deram pelo “embelezamento do cotidiano” e a reclamação da falta de autonomia de produção, uma vez que era financiado por instituições com seus próprios interesses. O novo modo de realização ficou conhecido como “cinema direto americano” e “cinema verdade”, simbolizados no produtor Robert Drew e no cineasta Jean Rouch, respectivamente. Nesse modelo, os filmes são produzidos sem um roteiro definido, com a filmagem realizada de forma mais espontânea. Com equipamentos de captação de imagem e áudio portáteis, as produções ficam mais ágeis, sem a necessidade de toda a parafernália do cinema das grandes produções. Essa agilidade para realizar os documentários influenciou o cinema ficcional de John Cassavetes e Jean-Luc Godard, dois dos cineastas que ficaram conhecidos como o “novo cinema” naquele período (PUCCINI, 2012).

Todas essas mudanças na narrativa no documentário provocaram a participação mais ativa do espectador na interpretação do filme, uma vez que ele não mais oferecia os mesmos elementos na forma de contar histórias, limitando-se à representação mais fiel da realidade. Essa seria a função social do documentário, postulada por esses novos realizadores. Esse movimento cinematográfico ficou conhecido com Cinema Verdade, e Jean Rouch foi o seu precursor, introduzindo a subjetividade no formato que sempre se preocupou em ser objetivo. Uma das características dos filmes de Rouch foi a utilização da câmera na mão, abolindo, dessa forma, a utilidade do tripé (COLLEYN, 1995). Com formação em antropologia, os temas sociais apareciam de forma ainda mais evidente, como nos filmes *Os Mestres dos Loucos* (1955) e *El Negro* (1959).

Diferente dos realizadores do documentário clássico, o processo criativo de Rouch fazia com que ele tivesse controle total das etapas. Da fotografia à montagem; e quando necessário até sua voz era utilizada para a locução na narração. Mesmo quebrando com a pretensa objetividade dos primeiros documentaristas, o Cinema Verdade não implicou o questionamento da verdade apresentada em seus filmes.

O cinema de Rouch mantém ainda uma veia fortemente realista, verificada na integridade da fotografia, que, despojada de qualquer estilização, mantém os resquícios de uma presença. Evidenciar a presença do diretor instaura uma relação íntima com o espectador, reforçando seu poder de persuasão. (GOMES, p. 19, 2010).

Em 1962 um seminário foi emblemático para as transformações a que viriam acontecer no cinema no Brasil. A convite do Itamaraty e da UNESCO, o documentarista sueco Arne Sucksdorff veio ao Rio de Janeiro para ministrar um curso de quatro meses que incluía exibição de filmes, debates e aulas práticas. Na oportunidade foi apresentada a câmera de 35 mm, gravador de áudio portátil Nagra e mesa de montagem. Na época, toda essa parafernália era uma grande novidade no país, que permitia maior mobilidade no set de filmagem, com a possibilidade da gravação do som direto. Entre os alunos estavam Eduardo Scorel, Arnaldo Jabour, Luiz Carlos Saldanha, Antonio Carlos Fontoura, Alberto Salvá, Vladimir Herzog, Did Lufti; jovens cineastas ligados ao movimento artístico conhecido como Cinema Novo (RODRIGUES, 2010).

Além desse contato com Sucksdorff, outros jovens cineastas brasileiros foram estudar na Europa e dessa forma, terminaram sedo influenciados pelos movimentos do Neo-realismo italiano, Nouvelle Vague francesa, como também as teorias russas da montagem. Jean Rouch, Edgar Morin, Mario Ruspoli, Chris Marker e François Reichenback foram alguns documentaristas que influenciaram os realizadores cinemanovistas.

A influência do cinema estrangeiro dava a base para a inovação de estilo e técnica para o objetivo maior de buscar uma identidade para o cinema nacional, sendo um instrumento de crítica do sistema vigente. Jean-Claude Bernardet em sua análise sobre a evolução do Cinema Novo dividiu-o em duas fases distintas. Na primeira, os filmes foram registros das tradições populares brasileiras desprovidas de visão crítica, num tipo de documentário que o autor denomina de “modelo sociológico”. Na segunda fase deste cinema, esses filmes foram questionados e destronados por filmes inquietos tanto com problemas sociais como os da linguagem.

Grande parte dos cineastas cinemanovistas começou com o documentário de curta-metragem. Alguns desses filmes nasceram dentro das próprias universidades, produzidos pelo CPC (Centro Popular de Cultura), entidade vinculada ao movimento estudantil da UNE, que vivia épocas de liderança nos movimentos populares. (RODRIGUES, p. 69, 2010).

Garrincha, alegria do povo (1963), de Joaquim Pedro de Andrade; *Maioria Absoluta* (1964-66), de Leon Hirszman, *Viramundo* (1965) e *Viva Cariri* (1969), de Geraldo Sarno; *A Opinião Pública* (1966), de Arnaldo Jabour; *Liberdade de Imprensa* (1967), de João Batista de Andrade; foram documentários desse período do Cinema Novo que antecederam o AI-5 de 1968, Ato Institucional que tornou ainda mais repressor o governo militar que iniciou sua gestão ditatorial golpista em 1964.

A partir dos anos 1970, com a repressão do governo federal ainda mais acentuada às diversas formas de expressão, incluindo o cinema, os filmes mais críticos ao sistema passaram a ser ainda mais censurados, mesmo assim ainda foram produzidos importantes documentários nesse período, como *Congo* (1972) e *Triste Trópico* (1974), de Arthur Omar; *Iracema, uma Transa Amazônica* (1974), de Senna e Bodanzky, e *Di* (1977), de Glauber Rocha. Rodrigues (2010).

2.3 – O CINEMA SUPER 8 EM PERNAMBUCO

A realização deste trabalho de mestrado sobre cinema, pesquisado dentro de Programa de Pós Graduação em Indústrias Criativas da UNICAP, no Recife, traz como uma das oportunidades poder revisar a bibliografia de movimentos cinematográficos locais.

Com o fim do ciclo do, já citado, cinema não falado do Recife, no final dos anos 1920 e início de 1930, as décadas seguintes as produções de novas películas ocorreram de forma pontual. Só a partir dos anos de 1970 a cidade teve outra movimentação cinematográfica com quantidade expressiva de filmes. As produções realizadas nesse período ficaram conhecidas como O Ciclo do Super 8. Uma referência ao processo de filmagem realizada por câmeras com bitola de filme de Super 8 milímetros.

Por conta do baixo custo de produção e operação simples, as câmeras Super 8 encontrou guarida nos realizadores independentes do Recife, uma vez que a cidade não

dispunha de nenhum grande estúdio de cinema para custear as produções em outras bitolas comerciais mais custosas, com a de 35mm. Fora do circuito comercial das salas de cinema, a maioria da produção desse período foi feita em curta e média-metragem, com exibição realizada em festivais e mostras organizadas pelos próprios realizadores. Embora fossem produzidos filmes de ficção, animação e experimental, o documentário foi o gênero mais constante entre as películas. (FIGUEIRÔA, 2000)

Dos importantes realizadores que o Ciclo do Super 8 revelou, como Jomard Muniz de Britto, Paulo Cunha e Geneton Morais Neto; o nome que mais se destaca é o de Fernando Spencer. Esse destaque se dá porque além da sua profusa e diversa obra, Spencer atuou em outras frentes na cinematografia no Recife. Foi um dos realizadores do Gupo 8, uma associação cineastas que tinha em comum a produção de filme em Super 8mm, que entre algumas atribuições organizava e promovia mostras e festivais.

Spencer foi ainda programador de sessões de Cinema de Arte em três importantes salas do Recife (Art Palácio, São Luiz e Coliseu), dos anos 1960 a 1980, e ao entrar na Fundação Joaquim Nabuco (Fundaj), em 1980, criou a Cinemateca da instituição, sendo o seu coordenador até o ano 2000, quando se aposentou. (BEZERRA, 2019, p. 28).

Além do Super 8mm, Fernando Spencer filmou em 16 e 35 mm; desta forma, ficou conhecido como o cineasta das três bitolas. Durante os anos de 1980 e 1990, também realizou suas produções em vídeo. Por conta da sua numerosa produção de documentários, especialmente os relacionados à temática da cultura popular de Pernambuco, como o maracatu, frevo e boi; a obra de Spencer tem destacado interesse por esse trabalho de pesquisa, uma vez que o personagem principal do roteiro para documentário interativo proposto será o Maestro Forró (que será abordado em detalhes mais adiante), também é ligado às manifestações populares do Estado.

Dentre os documentários sobre a cultura popular produzidos por Spencer, destacamos: *Santa do Maracatu* (1980), sobre Dona Santa, rainha de um dos mais antigos maracatus do Brasil, o Nação Elefante; *Capiba ontem, hoje e sempre* (1984), sobre o compositor de vários gêneros populares, com destaque no frevo. O frevo, alias, foi uma temática recorrente na sua cinematografia, como os *Trajectoria do Frevo e Evocação...s Nelson Ferreira*, ambos os filmes foram produzidos em 1987 (BEZERRA, 2019).

O filme *Evocações... Nelson Ferreira* aborda de forma poética a vida e obra de um dos maiores maestros e compositores de frevo. Com elementos ficcionais e não

ficcionais, o curta fala do início da sua carreira, com relato do próprio compositor (registro de arquivo), onde diz que tocou piano em uma pensão/café. Esse capítulo na vida do músico é encenado com atores, ambientado nos anos de 1930. A produção conta ainda com registros de arquivo do maestro regendo sua orquestra, como também imagens do seu velório, ocorrido em 1974. Apesar de ser uma produção independente, com limitações orçamentárias, com impacto na qualidade técnica; o filme evoca a importância do artista para a música pernambucana (EVOCAÇÕES..... 1987).

2.4 - DOCUMENTÁRIO MUSICAL

Sendo o personagem escolhido do roteiro para documentário interativo, proposto neste trabalho, um artista da área da música cabe aqui um recorte sobre o documentário musical. Sendo assim pegamos a pesquisa de Mariana Silva, com seu estudo “Um Imaginário da Redenção: Sujeito e História no do Documentário Musical” contribui para uma melhor reflexão sobre essa especificidade.

Nesse trabalho, a autora analisa os documentários *Simonal – ninguém sabe o duro que eu dei* (2008), de Claudio Manoel, Calvito Leal e Micael Langer; *O homem que engarrafava nuvens* (2009), de Lírio Ferreira e Denise Dumont; *Dzi Croquettes* (2009), de Tatiana Issa e Raphael Alvarez; *Uma noite em 67* (2010), de Renato Terra e Ricardo Calil.

A pesquisa inicia com a referência de Jean-Claude Bernardet, sobre a banalização do mecanismo da entrevista presente nos documentários em geral. Essa constatação se estende também ao documentário musical. Partindo desse princípio, Mariana Silva traz os parâmetros norteadores do seu trabalho, que são a constituição dos sujeitos e a figurativização da história nesses documentários, segundo formas peculiares de visibilidade.

Nesses filmes estudados, os títulos já fazem referência direta ou indireta ao personagem de cada documentário. *Simonal* aborda a história de Wilson Simonal; *Dzi Croquettes*, sobre o grupo de nome homônimo; *Uma noite em 67*, fala sobre o Festival da Música Popular Brasileira de 1967, da TV Record. Talvez o título menos direto ao personagem abordado, seja *O Homem que Engarrafava Nuvens*, sobre o advogado e compositor Humberto Teixeira, parceiro de muitas músicas de Luiz Gonzaga.

Uma das constatações feitas por Mariana Silva é o recurso dos filmes em utilizar depoimentos de pessoas que dão vozes de autoridade ao tema de cada um dos documentários. Essas falas são em sua maioria feitas por familiares, jornalistas ou críticos especialistas em música. Os jornalistas especializados em crítica Nelson Motta e Sérgio Cabral, assim como o musicólogo Ricardo Cravo Albin, são figuras recorrentes nessa modalidade de documentário, são exemplos de depoimentos que buscam essa autoridade autorizada.

No entanto, o principal objetivo do estudo de Silva (2012) não é o de identificar a coincidência das fontes comuns nos documentários e, sim o de a partir do conjunto de assuntos referenciados nos depoimentos, analisar esse discurso dos temas recorrentes, segundo a perspectiva de Vladimir Propp (1984) (a constituição de um herói, um ato de interdição, a possibilidade de reparação, entre outros). Sobre a recorrência temática a autora subdivide em três: a) Uma reposição contextual, b) O atestado de reconhecimento internacional e c) A constituição dos protagonistas como expoentes culturais de uma época.

a) Uma reposição contextual: é frequente percebido nos documentários musicais um caráter “benevolmente explicativo” acerca do contexto em que o protagonista empreendeu seus feitos mais expressivos. Essa opção justificaria determinadas ações ou configurações dos protagonistas (“Era o tempo da ditadura”, “As pessoas não entendiam direito...”, são noções reiteradas). Essa recorrência acontece principalmente no discurso de teor histórico dos documentários musicais. Outro aspecto, não raro, é o de trazer a ideia de que esses personagens foram outrora mal interpretados, com Simonal e Dzi Croquettes. No caso de Wilson Simonal, a relação ambígua que ele teve com o governo militar no período da ditadora; e Dzi Croquette, que sua expressão artística não teria sido bem compreendida por parte público da época.

b) O Atestado de reconhecimento internacional: além dos depoimentos, os materiais de arquivo ajudam a atestarem esse reconhecimento. “O efeito de sentido mais notável dessa articulação é o de que tal acolhida no mercado estrangeiro deveu-se à autenticidade dos protagonistas” Silva (2012). No documentário *Simonal* mostra o protagonista em dueto com a cantora dos EUA, Sarah Vaughan. Nos registros de arquivo mostra o número musical de Simonal e Vaughan sendo ovacionados pela plateia. Em *O homem que engarrafava nuvens*, mostra direto de Nova Iorque o cantor David Byrne interpretando em inglês “Asa Branca”, canção composta por Luiz Gonzaga e Humberto Teixeira, esse último personagem do filme. Em *Dzi Croquettes*,

além dos depoimentos atestando a repercussão internacional, os únicos registros do grupo é uma apresentação nos anos 1970 na Alemanha, registrada pela emissora pública do país. Os quatro filmes, o único que não faz referência ao exterior, é o *Uma noite me 67*. Esse documentário reitera o sucesso de público que o Festival alcançou nacionalmente.

c) A constituição dos protagonistas como expoentes culturais de uma época: Em todos os filmes analisados neste estudo mostra essa constituição feita por entrevistas com a “predisposição em se fixar a ideia de que os personagens/eventos retratados transcenderam o âmbito comercial do show business, convertendo-se em expoentes simbólicos da cultura brasileira” (SILVA, p. 14, 2012).

Para Mariana Silva, a utilização da entrevista nos documentários musicais apontam para uma certa cristalização dos modos e propósitos desse recurso nos filmes analisados. Os depoimentos colhidos geralmente seguem protocolos estilístico, com enquadramentos em plano médio e eventuais *closes* quando denota carga emocional, identificação dos entrevistados por meio de geração de caracteres, “eventuais perguntas (ainda quando não evidentes na superfície sonora) de teor retórico; direcionamento interlocutivo ao realizador / enunciador (no circuito de um narcisismo a ele endereçado, como sublinhou Bernardet)” (SILVA, p. 15, 2012); como já mencionado, participação de entrevistados celebrados em seu âmbito de atuação, esse recurso dá um tom de fala autorizada baseada no personalismo.

Para a autora, embora prevaleça certo conservadorismo estilístico na maioria dos documentários pesquisados, *O homem que engarrafava nuvens*, em alguns momentos traz algo de inovação e lirismos. Na cena em que mostra uma família de retirante da seca do sertão, a banda sonora do filme traz Humberto Teixeira, em *voz over* de arquivo, dizendo que ele e Luiz Gonzaga costumavam dizer que faziam música de “protesto branco”; na sequência aparece Caetano Veloso, em imagem de arquivo de 1970, interpretando a música Asa Branca, intercalando com o depoimento do próprio cantor sobre o motivo de ter gravado essa canção para demonstrar sua situação como exilado e a necessidade de voltar ao Brasil. Um pouco mais adiante Caetano canta sua composição Terra.

Tal efeito de presentificação do passado é reforçado quando Caetano, durante a entrevista, começa a tocar Terra ao violão – momento em que a câmera se desloca e “encontra” a imagem do entrevistado, invertida, refletida no tampo espelhado de uma mesa. Quando a imagem volta a se “normalizar”, sendo restituída ao cantor, ele para de

tocar e sentença: “[com essa música] Eu estava falando de Humberto Teixeira”. (SILVA, 2012, p. 15- 16).

A partir das produções dos documentários musicais, tendo esse estudo de Silva (2012) como uma das referências, iremos apresentar novas possibilidades com a narrativa interativa. Pensar nessas novas possibilidades começa pelo roteiro, objetivo principal desse trabalho de pesquisa. No capítulo específico sobre o tema apresentaremos nossa proposta.

2.5 - DOCUMENTÁRIO NA ERA DIGITAL

Neste sentido das transformações do documentário moderno, Gomes (2010) reflete sobre a questão ética presente na comunidade internacional dos documentaristas independentes com seu posicionamento político-ideológico. Mesmo em períodos históricos e tecnológicos diferentes, com equipamentos mais acessíveis, o que não muda é o compromisso de quem faz o documentário em resguardar a credibilidade da representação da verdade. Essa agenda social em dar voz a diversos setores funciona como instrumento de militância política e mobilização social.

Durante o processo de digitalização das produções cinematográficas, ocorridas principalmente no final dos anos 1990 e início dos anos 2000, novas reflexões foram acrescentadas nesse encadeamento contínuo de transformação da linguagem do documentário. Em suas postulações, Leonardo Gomes diz que o tema central das transformações técnicas e nos métodos aplicados ao documentário tem sido a questão ética sobre a representação da realidade. Gomes destaca o livro *O Cinema do real* (MOURÃO; LARAKI, 2005), que reúne as conferências “Câmera DV: Órgão em corpo em mutação”, de Laurent Roth, e “Sobre documentários e sapatos”, de Russell Porter. Para Roth, por conta da maior maneabilidade e facilidade de gravação do áudio, a câmera de vídeo digital opera uma mutação na forma de representar o homem ao proporcionar uma renovação de estilo. Já Porter diz que, por conta dos baixos custos de produção, o vídeo digital proporciona aos realizadores maior independência em relação aos interesses comerciais e ideológicos dos conglomerados e da mídia.

Em *The Act of Documenting* Brian Winston, Gail Vanstone e Wang Chi (2017) trazem a discussão do determinismo tecnológico sobre a definição do documentário;

durante o processo de evolução tecnológica desde a câmera analógica de filme, à inclusão do som ao ser sincronizado aos 16mm, depois o vídeo analógico — que marcou história neste gênero. Essa tendência tecnicista persiste nos tempos atuais através da reivindicação do aparelho como o principal determinante do documentário:

A nova tecnologia baseada em silício está transformando a expressão documental e a mídia de não ficção, permitindo um espectro completo de possibilidades. Nosso admirável, novo e complicado mundo está repleto de mudanças e opções. De acordo com Wintonick. (2013, p. 376, apud WINSTON, VANSTON E CHI, 2017, p. 11).

2.6 - A FORMA DATABASE

Nossa proposta de elaboração de um roteiro para documentário interativo parte da decupagem de material já gravado, que inicialmente foi utilizado para finalidades diversas, como álbum fonográfico, vídeo fonográfico e série de documentário para TV. No arranjo criativo da era digital das interfaces computacionais, a esse material de arquivo se dá a nomenclatura de forma database ou base de dados. A esses dados originais será feito um rearranjo com possibilidades de interatividade. Dessa maneira, será necessário melhor conceituar o que vem a ser a forma database.

Ao longo de mais de um século de existência, assim como seu processo de produção, a recepção do cinema se transformou. Das primeiras exhibições nos cafés de Paris às atuais plataformas digitais de *streaming*, o consumo do audiovisual se pulverizou e há diversas formas de acesso ao conteúdo.

A tecnologia digital, no primeiro momento, transformou o processo de produção dos grandes estúdios cinematográficos, e, no segundo momento, possibilitou maior acesso às produções amadoras. Com filmadoras digitais portáteis e computadores pessoais, não só o número de conteúdo aumentou exponencialmente, como também a diversidade de temas e de narrativas.

Todavia, a digitalização não ocorreu simultaneamente em todas as etapas do processo da produção cinematográfica. Quando a montagem começou a ser realizada com os programas de edição não linear, as câmeras fotográficas ainda captavam as imagens em filmes de película e as salas de cinema também eram equipadas com projetores com a mesma tecnologia. Nesse momento, a captação era realizada em filme, posteriormente a imagem era digitalizada e transformada em arquivo de computador

para ser editada/montada no *software* de edição e depois do filme finalizado o arquivo digital era novamente transformado em filme, para ser projetado nas salas de cinema. Só no final dos anos de 1990 que surgiram as primeiras câmeras digitais incorporadas ao cinema, com o formato *Digital Video* (DV), destinados a múltiplos segmentos profissionais e amadores. O processo de gravação desses equipamentos era concebido para gravação em fitas magnéticas:

Este novo formato digital de registo de imagens em movimento ou fixas, assim como todos os seus sucessores, foi tornado possível graças à criação do *charged-couple device* (CCD), um mecanismo que funciona como um sensor que permite converter a luz em descargas elétricas. As câmeras DV constituíram a primeira aplicação do CCD em equipamentos de captura de imagens em movimento. (ALVES, 2017, p. 48).

A digitalização acima citada, embora tenha realizado uma mudança de paradigma no processo de produção do cinema, trazendo, dentre outros aspectos, a diminuição dos custos, era voltada para a grande indústria cinematográfica, os grandes estúdios. O marco para a produção audiovisual em pequena escala se deu quando em 1994 Lev Manovich elaborou um projeto artístico com o propósito de testar a produção do cinema a partir da digitalização das imagens em um computador doméstico e com um software de baixo custo, o *Quicktime*. O projeto que Manovich realizou foi a edição e apresentação de uma série de seis pequenos objetos audiovisuais voltada para a internet. Cada um dos vídeos tinha menos de um minuto de duração e com baixíssima resolução de imagem, 120x100 pixels.

Para a elaboração dos filmes que compunham a série, Manovich recorreu não a registos originais, mas a segmentos de filmes célebres. Entre estes incluíam-se *Athlete with Wand* (real.: W. K. Dickson, 1984), *A Chegada de um Comboio à Estação de La Ciotat* (*L'arrivée D'un Train à La Ciotat*, real.: Auguste Lumière e Louis Lumière, 1895), *A Saída dos Operários da Fábrica Lumière* (*La Sortie des Usines Lumière*, real.: Auguste Lumière e Louis Lumière 1895), *A Viagem à Lua* (*Le Voyage Dans la Lune*, real.: George Méliès, 1902) ou *Psico* (*Psycho*, real.: Alfred Hitchcock, 1960), entre outros. (ALVES, 2017, p. 111).

Principalmente para o cinema independente, as plataformas digitais assumem a dimensão de suporte de exibição no qual o audiovisual adquire atributos técnicos que possibilitam o desenvolvimento de forma expandidas de narratividade. Nelas a imagem

e som são representados por códigos numéricos, tornando possível o seu processamento como qualquer outro tipo de dado informacional. Nesse contexto, a recepção do conteúdo se expande para um ambiente hipermidiático, dessa forma, o vídeo assimila os atributos desse novo suporte. Nele o armazenamento não-linear possibilita a atuação por parte do usuário, criando uma relação de interação (GOMES 2010).

Se a narrativa do romance, popularizada ainda mais pelo cinema, consolidou-se como forma cultural da era moderna, o centro do processo criativo na “era do computador” seria a database. Essa postulação, trazida por Yvana Fechine (2011), é de autoria de Lev Manovich (2001), e descreve a database como nova forma cultural a qual remete à ciência da computação, na qual os dados podem ser organizados de diferentes modos, obedecendo a lógicas bem distintas entre si. Segundo Manovich (2001), nesse universo das novas mídias não há uma sequência bem definida; o modo de organização da linguagem privilegia a lógica associativa e remissiva adotada das enciclopédias, que seriam nada mais que coleções de dados. Assim como os bancos de dados que têm a função de armazenamento para posterior utilização do usuário, o hipertexto, como forma de expressão por excelência da era do computador, teria a mesma lógica (FECHINE, 2011).

Leonardo Gomes (2010) traz o percurso argumentativo de Manovich (2002) sobre o entendimento das formas de interação trazidas dos ambientes hipermidiáticos à vida cotidiana. Em suas proposições, Manovich (2002) articula a dimensão técnica à estética das mídias digitais. Em defesa dessa dimensão técnica das plataformas digitais, ele apresenta as potencialidades do desenho de interface e planejamento das estruturas de interação, o qual vetoriza o desenvolvimento das novas formas de narrativas.

Para Lev Manovich (2002), a participação do diretor Ridley Scott em dois objetos culturais, o longa-metragem *Blade Runner* (1982) e o filme publicitário para o lançamento do *Macintosh computer* (1984) definiram duas estéticas e foram referências para a cultura contemporânea.

Segundo Manovich, *Blade Runner* seria uma distopia futurística que combina tecnologia de computador e fetichismo, estilo retrô e urbanismos. Considerado um *techno-noir*, o controle do filme fez desafiar a nossa visão de futuro. Essa estética influenciou outras produções cinematográficas, mas nenhuma conseguiu obter o mesmo desempenho.

Dois anos depois do sucesso nas telas grandes, Scott foi convidado para dirigir o filme publicitário da *Macintosh computer*. Diferente da visão pessimista e decadente de

futuro do longa-metragem, o comercial do computador procura traduzir a concretização de uma visão de futuro bem sucedida. Segundo Manovich (2002) a interface gráfica do usuário (GUI), popularizada pelo Macintosh, permaneceu fiel a valores modernistas de clareza e funcionalidade. Com ferramentas mais intuitivas do que as dos antecessores, o computador da *Apple* se comunicava com o usuário via caixas retangulares contendo texto preto limpo e com fundo branco. A partir dessa primeira, nas subseqüentes versões foram adicionadas cores que possibilitaram ao usuário personalizar sua experiência. Dessa forma, a cada novo incremento na GUI são acrescentadas novas possibilidades nessa relação homem-computador.

Durante a década de 1990, com a popularização do acesso da internet, o computador pessoal passou a ser um ambiente convergente para diversos tipos de culturas e artes, mediados pelo usuário. Para Manovich (2002), essa janela de navegador Web viria a substituir a tela do cinema e televisão, paredes de galerias de arte, livros e bibliotecas. Essa visão de perspectiva do autor, publicada no início do século XXI, pode ser relativizada com os acontecimentos contemporâneos.

A partir do conjunto de instruções programadas, os computadores processam códigos binários para cálculos numéricos de alta performance. O desenvolvimento da ciência da computação e a versatilidade das linguagens de programação inserem os computadores em diversas esferas da vida cotidiana, transformando hábitos e comportamentos. Com a implementação das interfaces gráficas do usuário, os sistemas computacionais conseguem fazer a autorrepresentação de quem os utiliza, ou seja, os computadores só se inseriram definitivamente no cotidiano quando se transformaram em máquinas semióticas (JOHNSON, 2001 apud GOMES, 2010).

De fato, se podemos creditar o amplo processo de convergência de mídias que experimentamos atualmente a um evento, este seria a implementação das *HCI — Human Computer Interfaces*, pois, se hoje não necessitamos de uma formação em ciência da computação para estabelecer uma relação de uso com esses sistemas informacionais, tal relação só se tornou possível devido à abstração da linguagem de máquina em que esses sistemas realmente operam. (GOMES, L., 2010, p. 30).

A partir da interação com a interface gráfica, através do monitor, teclado e mouse, a linguagem binária dos computadores foi traduzida para o usuário comum. A linguagem numérica foi transposta para a linguagem simbólica. Por conta da complexidade de funcionamento dos computadores, a maioria dos usuários só consegue

se relacionar com a máquina através dos softwares-aplicativos, que fazem a tradução para o mundo real. Simplificando seu funcionamento, o computador obedece a um esquema de estímulo e resposta. O estímulo consiste em uma entrada de dados (*input*), expresso num código numérico, e o conjunto de instruções programáveis, os algoritmos, que transformam os dados de acordo com as demandas solicitadas, gerando o output, a saída (GOMES, 2010).

2.7 – A NARRATIVA DATABASE

Na ciência da computação, o banco de dados é definido como uma coleção estruturada de dados. Uma vez armazenados e organizados, os dados podem ser pesquisados e recuperados, através de um programa de computador (MANOVICH, 2002). Um banco de dados por si só não define nenhuma narrativa. Para que um determinado banco de dados faça parte de uma narrativa é necessária a criação de uma instrução normativa, isto é, uma combinação de códigos computacionais que instruem o encadeamento de determinadas informações (banco de dados).

Dentre várias formas de algoritmos, será destacado para este trabalho o método fluxograma. Esse tipo de algoritmo utiliza formas geométricas diferentes para representar as instruções. Para facilitar a compreensão dos passos no algoritmo, cada forma representa uma ação distinta. “Outro detalhe interessante é que os fluxogramas especificam, utilizando as formas geométricas distintas, com a implementação do algoritmo, parte física. Não apenas o *software*.” (RENÓ; RENÓ; TARLÁ, 2011, p. 14).

Um dos cineastas e teóricos mais importantes para a construção da linguagem cinematográfica foi o soviético Dziga Vertov. Diferente do seu conterrâneo Eisenstein, que tinha o encadeamento coerente do plano, a poética do cinema de Vertov se baseava no ritmo, da plasticidade da imagem em movimento e das associações possíveis entre essas imagens. Para Gomes (2010), no cinema de Vertov as unidades do filme não se articulam como encadeamento de ações que explicitam um percurso de transformação, como caracterizou a forma narrativa de Eisenstein.

Sob esta perspectiva, Leonardo Gomes (2010) recupera as postulações de Lev Manovich (2001), que percebia o filme de Vertov *O homem com uma câmera* (1929) como uma obra que se organiza como forma de banco de dados ou database. Nessa argumentação, o processo criativo coloca a montagem como uma escrita desenvolvida a

partir de um conjunto de imagens produzidas de maneira aleatória. Essas imagens justapostas adquirem outros significados. Nessa postulação, o filme de Vertov está arranjado em três níveis narrativos: 1) percurso do cinegrafista que percorre as cidades registrando o cotidiano; 2) o percurso da projeção na sala de cinema onde o público espectador está assistindo o filme finalizado e 3) o percurso do próprio material filmado, ou seja, o cotidiano oficial das cidades da União Soviética.

Seguindo seu argumento sobre esse filme ser o germe do documentário database, Gomes (2010) diz que se for pego o encadeamento de imagens de cada um dos grupos temáticos e for feito o rearranjo dos planos que compõem esse segmento isto não implicaria uma grande mudança de sentido do filme. O ordenamento sequencial está agrupado por imagens afins; a mudança de posição de uma imagem para outra não mudaria o significado do texto fílmico.

Essa possibilidade de rearranjo de alguns trechos do filme, sem perda de significados, demonstra a autonomia das unidades significantes. Dessa forma, coloca o percurso não como o encadeamento de ações explicitadas no texto, mas como resultado de uma ação cooperativa do espectador. Essa é a postulação para relacionar *O homem com a câmera* como manifestação database na linguagem cinematográfica, mesmo que em estado latente, uma vez que não oferece ao público a possibilidade de agenciamento das unidades” (GOMES, 2010).

Em seu artigo *O Webdocumentário como um Documentário Feito de uma Narrativa Interativa, Hipertextual e Participativa*, Tatiana Levin (2015) traz a sistematização realizada por Arnau Gifreu para diferenciar os documentários tradicionais (lineares), dos documentários interativos (não-lineares). Antes das diferenciações do gênero, Gifreu aborda a definição de documentário como um meio de representação da realidade histórica, trazendo reflexões sobre temas relevantes da cultura humana. Ele traz o conceito de Stella Bruzzi que fala numa “[...] negociação com a realidade, uma mescla da realidade da experiência do cineasta com seus esforços de compreendê-la” (GIFREU, 2012, p. 261-262 apud LEVIN, 2015). O modelo do documentário tradicional linear como conhecemos, assim como do ficcional convencional, segue o padrão aristotélico com os I, II e III Atos. Representado pelo começo (Ato I), meio (Ato II) e fim (Ato III). Esse modelo surgiu no teatro e foi incorporado pelo cinema (RODRIGUES, 2013). Segundo sua diferenciação, o documentário tradicional baseia-se numa estrutura com começo, meio e fim, com uma sequência linear; já o documentário interativo, embora faça também referência aos

temas e sujeitos da realidade histórica, tem a estrutura não linear com sequência na escolha do usuário, com isso promove outro tipo de experiência, a qual o espectador passa de audiência a ser um usuário que tem opções de relativo controle sobre o material. O texto cinematográfico deixa de ser uma peça acabada, para ser analisada em uma negociação entre o autor e usuário.

2.8 - MÍDIA DIGITAL, ELEMENTO FUNDAMENTAL PARA AS NARRATIVAS CONTEMPORÂNEAS

Como vimos no capítulo anterior, as transformações da sociedade acompanhadas com conseqüente evolução tecnológica foram fundamentais para as mudanças da narrativa cinematográfica. Desde seu nascimento, o cinema é uma linguagem que está associada à tecnologia de ponta e com o passar do tempo foi incorporando inovações para dar conta da sua complexa expressividade, sempre em transformação.

Para Manovich (2001) assim como a fotográfica no final do século XIX teve impacto revolucionário no desenvolvimento cultural na sociedade moderna, na virada do século XX para o XXI ouve uma nova revolução da mídia. A introdução da fotografia afetou um tipo de comunicação cultural – imagens estáticas. Já a nova mídia, da computação afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição, como também afeta todos os tipos de mídia – texto, imagem estática, imagem em movimento, som e construções espaciais.

A mídia digital (mídia da computação) é a possibilidade de convergência e armazenamento de todas as mídias anteriores como a imagem, sons, texto; em dados acessíveis para computadores. Todas essas informações armazenadas tornam-se computáveis, ou seja, simplesmente outro conjunto de dados do computador. O autor lista cinco princípios para as novas mídias: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação cultural.

Na representação numérica, todos os novos objetos de mídia, sejam criados originalmente em computadores ou convertidos de fontes de mídia analógicas, são compostos de código digital; que são representados de forma numérica. Esse novo objeto de mídia pode ser descrito de forma matemática. Uma imagem ou forma, por exemplo, pode ser descrita usando uma função matemática. Esse novo objeto de mídia

está sujeito à manipulação algorítmica, a exemplo de uma fotografia que pode ser ajustada o seu contrastes e luminosidade automaticamente através de uma programação de algorítmico. Já os objetos realizados analogicamente, como os filmes produzidos em película ou o fonograma (música) produzido para formato de vinil de LP; para que sejam processados no computador, precisam primeiro ser convertidos digitalmente para serem transformado em arquivo, no formato de números.

A digitalização consiste em duas etapas: amostragem e quantização. Primeiro, os dados são amostrados, na maioria das vezes em intervalos regulares, como a grade de pixels usado para representar uma imagem digital. Tecnicamente, uma amostra é definida como “um medição feita em um determinado instante no espaço e no tempo, de acordo com um procedimento especificado. ” A frequência de amostragem é conhecida como resolução. A amostragem transforma dados contínuos em dados discretos. Estes são dados ocorrendo em diferentes unidades: pessoas, páginas de um livro, pixels. Em segundo lugar, cada amostra é quantificada, ou seja, atribuído um valor numérico desenhado a partir de um intervalo definido (como 0-255 no caso de uma imagem em tons de cinza de 8 bits). (MANOVICHI, 2001, p. 49).

A modularidade é o princípio que pode chamado de ‘estrutura fractal das novas mídias’. Ou seja, elementos de mídia, sejam imagens, sons ou formas são representados como coleções de amostras discretas (*pixels*, polígonos voxel, personagens, scripts). Esses elementos são montados em objetos de grande escala, mas mantêm sua identidade de escala. Cada elemento é armazenado de forma independente, podendo ser modificados a qualquer momento. O exemplo de filme que pode ser construído (montado) no computador, através de um programa de edição, por partes menores, como que cada cena fosse um pequeno filme. Esses pequenos filmes agrupados transformam-se em um filme maior. A inclusão ou substituição de uma imagem ou áudio nesse projeto, não implicaria em ter que refazer todo o filme. Não seria possível essa modalidade na estrutura de edição de imagem do vídeo analógico linear, no período das fitas magnéticas.

Para que haja o princípio da automação, é necessário que os outros dois primeiros princípios tenha acontecido, a codificação numérica da mídia e estrutura modular. Dessa forma, permite automatizar muitas operações envolvidas na criação de mídia. O usuário do computador pode criar um objeto de mídia usando modelos ou algoritmos simples para a automação. Programas de edição de imagem como o

Photoshop, podem corrigir automaticamente a imagem melhorando sua relação de contraste.

O quarto princípio da nova mídia é a variabilidade. Na velha mídia, uma vez criado um artefato seja de texto ou de áudio em uma composição e sequência, era criado uma matriz, a partir dela criava numerosas cópias. O exemplo de jornal impresso, que a partir de um chapa tipográfica com as notícias, podia ser reproduzida em uma determinada tiragem em papel. Com a variabilidade da nova mídia, ou invés de cópias idênticas dá original, há versões diferentes. Essas versões são criadas automaticamente por computador. O website é um exemplo dessa variabilidade. A partir de modelos criados pelo Web designer, que utilizam os elementos armazenados em banco de dados, tem a possibilidade de criar diversas páginas de website.

O quinto e último princípio da nova mídia é a transcodificação. Para Manovich (2001) é a transformação de cultura humana para a linguagem computacional:

Em resumo, a camada do computador e a camada de mídia / cultura influenciam cada outro. Para usar outro conceito das novas mídias, podemos dizer que eles estão sendo compostos juntos. O resultado desse composto é a nova cultura da computação: a mistura de significados humanos e de computador, de formas tradicionais da cultura humana modelou o mundo e as próprias maneiras do computador de representá-lo. (MANOVICH, 2001, p. 65).

3 - NARRATIVAS INTERATIVAS

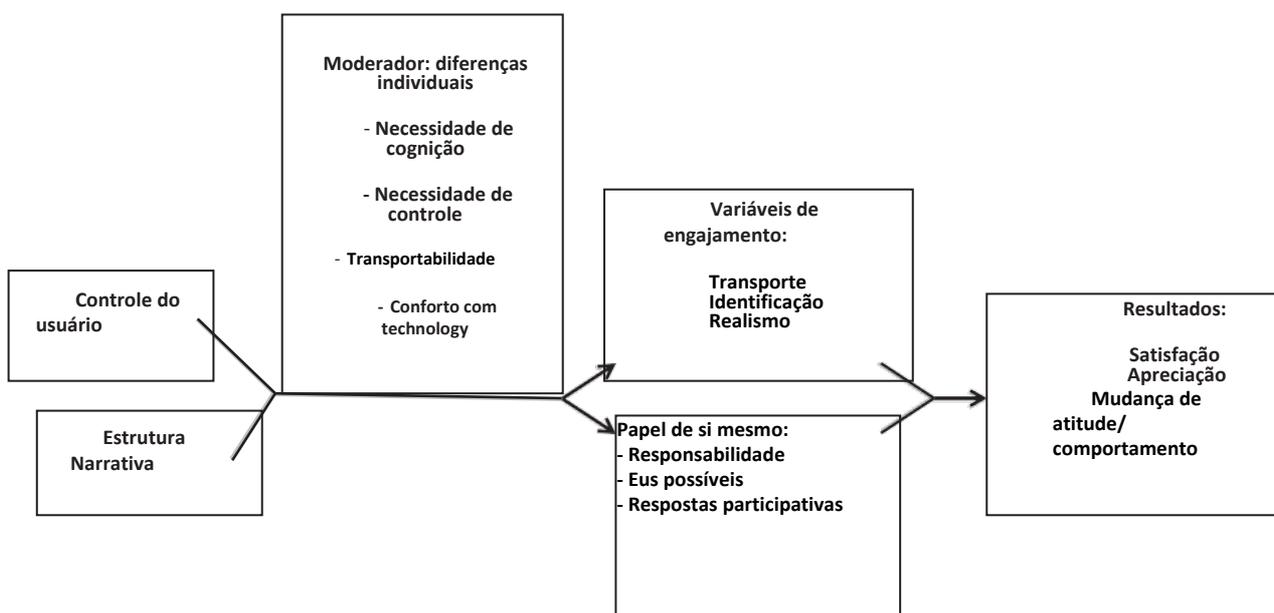
Apesar de o nosso trabalho ter como objetivo final um roteiro de documentário interativo, debruçar-se em outras formas de interação pode ampliar a reflexão sobre o tema. A literatura é uma das linguagens na qual a interatividade está presente como forma da história ser contada com a participação do leitor nos encaminhamentos do enredo. No artigo “Narrativas interativas: processos e resultados em histórias dirigidas pelo usuário” (2014) Melanie Green e Keenan Jenkins fazem uma revisão bibliográfica sobre a forma literária de interação, com recorte de 1992 a 2014.

As narrativas interativas na literatura não são novas; há registros de “ficção interativa” e de “livro-jogo”. Mas o advento das novas formas de leitura de textos literários através dos dispositivos eletrônicos como o *tablet* (*iPads* e *Kindles*) tem permitido variadas formas de contar histórias. Um exemplo é a obra *The Brewsters* (2012), na qual os leitores podem escolher seu personagem (por exemplo, estudante de medicina ou enfermeira) e encontram dilemas como aceitar um presente de um representante farmacêutico ou inscrever um paciente em um ensaio clínico inadequado (GREEN; JENKINS, 2014). Segundo os autores do referido artigo, as narrativas interativas, também conhecidas como “Escolha sua própria aventura”, permite que os leitores decidam a direção do enredo da história.

Essas formas de interatividade na literatura podem servir tanto para leitura de conteúdos de entretenimento como os de educação, pelo menos é o que postulam Green e Jenkins (2014). Em seus argumentos, essa interatividade fornece terreno fértil para obtenção de maior compreensão do processamento narrativo, de como os indivíduos respondem psicologicamente a formas de narrativas que fornecem participação ativa.

Sob estes aspectos, a pesquisa de Green e Jenkins (2014) parte do referencial teórico para responder a seguinte pergunta: a adição de interatividade muda ou não a experiência narrativa? A Figura 3 abaixo demonstra o caminho a percorrer para obtenção dessa resposta.

FIGURA 3 — Modelo conceitual de efeitos de interatividade.



Fonte: GREEN; JENKINS, 2014.

Assim, o estudo de Green e Jenkins (2014) busca propor respostas sobre os efeitos psicológicos das narrativas interativas, em comparação com as narrativas tradicionais, em particular, o papel do *self* no poder de aumentar o engajamento, o sentimento de responsabilidade de um personagem. O recorte do tema da interatividade está direcionado ao entretenimento-educação, sobretudo na promoção de atitudes e comportamentos relacionados à saúde.

A interatividade tem várias definições, como a que Steuer (1992) define como a participação do usuário na alteração da forma e conteúdo de um ambiente mediado em tempo real. Embora narrativas interativas possam ser transmitidas em diferentes meios (texto, áudio, vídeo, performance ao vivo), o modelo desta pesquisa se concentra principalmente as que são baseadas em textos escritos.

Para o propósito do artigo citado acima, os autores o definem como uma história na qual o leitor tem oportunidades de decidir a direção da narrativa, muitas vezes em um ponto-chave da trama (GREEN; JENKINS, 2014). Com base no direcionamento do leitor, a partir desse ponto-chave, a história pode ser ramificada em uma ou duas direções, que posteriormente a cena ramificada traz a narrativa para a história principal (HAND; VARAN, 2007, 2008 apud GREEN; JENKINS, 2014). Não há um padrão com

relação aos pontos de decisão nos percursos narrativos; em alguns romances interativos, os leitores tomam apenas algumas decisões de enredo, em outros essas decisões podem ser tomadas a cada parágrafo ou página. Em *The Brewsters*, que tem proposta de narrativa interativa de entretenimento e educação, antes de tomar decisões mais críticas, como aceitar ou não um presente de um representante da indústria farmacêutica, os leitores podem tomar algumas decisões sobre questões menores, por exemplo, qual bebida escolher (GREEN; JENKINS, 2014).

Outro trabalho que faz uma revisão bibliográfica valorosa sobre a interatividade em diversas áreas do conhecimento é a tese de doutorado Alex Primo (2003). No primeiro momento o autor aborda a interatividade mediada pelos meios de tradicionais, onde faz a provocação que a radiodifusão deveria transforma-se de aparelho de distribuição em aparelho de comunicação. Neste sentido, Enzensberger diz que a possibilidade de influência recíproca entre os ditos emissores e receptores, onde reflete a diferenciação técnica entre emissores e receptores, que correspondem a divisão social do trabalho entre produtores e consumidores. Essa análise se baseia na contradição essencial entre as classes dominantes e as dominadas (PRIMO, 2003).

Ainda sobre os meios tradicionais, Primo traz um autor que ele o considera polêmico, Marshall McLuhan (1969). Esse estudo trata a interação com a comunicação de massa de forma inusitada. Observando o impacto de diversos meios na percepção humana, McLuhan diferencia esse os meios de comunicação em dois grupos: os meios quentes (como a fotografia e o rádio) e meios frios (como a charge, a televisão e o telefone). O primeiro grupo exige pouca “participação”, enquanto o segundo requer alta “participação” da audiência. Primo (2003) é enfático quando diz que essa imprecisa classificação joga pouca luz na discussão sobre interação mediada tecnologicamente e que essa argumentação errática não discute os meios de comunicação no que se refere às formas de mediar diálogos.

Alex Primo trouxe a questão anterior, se diferenciar e afirmar que o interesse em seu estudo é justamente a questão comunicacional de Thompson (1998), com a argumentação de discutir o potencial dialógico nos meios tradicionais. Na linha argumentativa desse autor, trata primeiro da interação face a face dos indivíduos, em seus ambientes físicos compartilhados onde existe intercâmbio de formas simbólicas. Thompson diz que as tradições orais sobrevivem através do relato de atividades e de histórias contadas. Contudo, ficam restritas num espaço físico determinado, uma vez

que sua transmissão depende das questões geográficas ou deslocamentos das pessoas de um ambiente a outro.

A partir desse diálogo entre indivíduos Thompson classifica tipos de interação, tendo com parâmetro as características interativas. Na interação face a face o diálogo apresenta “multiplicidade de deixas simbólicas”. Além das palavras essa relação traz informações não verbais como piscar de olhos, gestos, variações na entonação, etc. Nas interações mediadas, como em cartas ou conversas telefônicas, o diálogo ocorre, mas remotamente no espaço e/ou tempo. Como essa interação é mediada por meio tecnológico, há um estreitamento das deixas simbólicas possíveis. Ficando apenas acentuadas as deixas simbólicas próprias de cada meio. No caso da carta, as deixas estão dentro do contexto da escrita; no telefone é a voz que terá possíveis deixas simbólicas. Por último, a interação quase mediada, referente aos meios de comunicação de massa – como a imprensa, rádio, televisão, etc. – dissemina-se no espaço e no tempo, mas é monológica, onde o fluxo da comunicação é predominantemente de sentido único. Afirmando que o leitor de um livro é um “receptor de uma forma simbólica cujo remetente não exige (e geralmente não recebe) uma resposta direta e imediata” de acordo com Thompson (1998 apud PRIMO, 2003, p. 23). Mesmo não oferecendo a possibilidade de reciprocidade como outras formas de interação, segundo esse argumento não deixam de ser um processo interativo.

Dentro do processo evolutivo tecnológico da televisão, Primo (2003) revisa dois autores, Matuck (1995) e Lemos (1997); que percorrem a trajetória da TV em preto e branco, com a incorporação do contro remoto, a possibilidade de gravar e reproduzir a programação através videocassete, dos canais por assinatura, até os sistemas de *video-on-demand*. No caso da TVs por assinatura, embora ofereça dezenas de opções de canais, seja de entretenimento e informativo, seu fluxo é sequencial e unilateral. A transmissão das mensagens seguem em única sequência linear para todos os telespectadores que assiste um determinado canal, sem permitir que eles possam interagir diretamente.

No final da década de 1970 nos Estados Unidos um projeto experimental de tecnologia, surgiu uma nova forma de ampliar as possibilidades interativas da TV através do uso do videodisco. Essa tecnologia consistia em armazenamento de dados (informações visuais, sonoras e textuais) onde o espectador poderia optar entre

diferentes caminhos, com imagens gravadas da cidade de Aspen, no estado do Colorado. Com o título de “Movie Map”, esse projeto inovador foi coordenado por Andrew Lippman (um dos fundadores e diretores do Massachusetts Institute of Technology – MIT) Matuck (1995) Apud Primo (2003).

No Brasil, embora já tivessem ocorrido outras iniciativas incipientes de interação, o programa “Você Decide” da Rede Globo foi o mais popular, foi ao ar de 1992 a 2000. A cada semana era apresentada um caso especial de teledramaturgia, com a possibilidade de escolha do final da história. Através do telefone o telespectador poderia escolher entre duas opções qual seria o final de um determinado enredo.

O *video-on-demand* já foi apresentado com o ponto alto da televisão interativa, que na verdade se configuraria como um serviço de *pay-per-view*. Para reafirmar sua perspectiva sobre a interatividade, Primo (2003) evoca a reivindicação de Brecht e Enzenberger pela possibilidade de o público manifesta-se por espaços de influência recíproca, que o *video-on-demand* não contempla essa possibilidade. Outro autor que reforça a interação com visão mais dialógica é o Matuck, que sugere o conceito de interatividade deve incluir também a interação horizontal e “interindivíduoal”.

Indo nesse sentido, Primo (2003) salienta a crítica de Raymond Williams (1975) sobre os sistemas ditos interativos, que distingue os sistemas interativos e os meramente reativos. Segundo Williams, um sistema interativo deveria dar total autonomia ao espectador, viabilizando a resposta criativa e não prevista da audiência. A atualidade dessa crítica é a inspiração do trabalho de Alex Primo, que pega essa referência ampliando e atualizando ainda mais o conceito. Neste sentido, a reação é compreendida como formas diferentes de interação.

Já na década de 1980 o termo interatividade começou a ser utilizado pelo mercado publicitário em suas estratégias de marketing de produtos da indústria de informática. Mas segundo Primo (2003), esse abuso do termo não se restringe a publicidade, que observou também no meio acadêmico um excesso de definições e tipologias sobre interação por meio do computador. No campo acadêmico a abordagem sobre o termo segue em dois os pontos de vista o político e o semiótico. Brecht e Enzenberger, autores já citados nesse trabalho, fazem considerações de ordem estritamente política. O ponto de vista semiótico o ato de leitura ou recepção pressupõem criação de interpretações diferenciadas pelos indivíduos. Principalmente a

partir da década de 1960 esse entendimento foi absorvido por artistas que construía suas obras para o apreciador poder intervir. Neste sentido, o espectador converte-se em coautor. “Os Paragolés” de Hélio Oiticica e “Os Bichos” de Lygia Clark são exemplos obras que precisavam da participação do público para completar o sentido.

A crítica ao reducionismo do potencial multimídia do computador ao um mero aspecto tecnicista foi uma recorrência nessa revisão. A redução da interação a aspectos meramente tecnológicos, em qualquer situação interativa, seria desprezar a complexidade do processo de interação mediada. (PRIMO 2003).

A partir da contribuição de Andrew Lipman no processo interativo com o experimento do videodisco no final dos anos 1979, Alex Primo traz também sua contribuição sobre o conceito sobre o sistema só pode ser chamado de interativo quando tem as seguintes características: interruptabilidade, granularidade, degradação graciosa, previsão limitada e não default.

Interruptabilidade – Refere-se à capacidade de cada um dos participantes em poder interromper o processo. Cada participante deve ter a possibilidade de atuar quando bem entender. Daí a analogia de que esse modelo de interação estaria mais para uma conversa do que uma palestra.

Granularidade – Refere-se ao menor elemento o qual se pode interromper. Para efeito de melhor compreensão, comparando com a conversa, poderia ser uma frase, uma palavra; no cinema, poderia ser uma cena, um plano. No conceito de Lippman todas essas circunstâncias devem ser levadas em conta para que o “usuário” não tenha a impressão que o sistema tenha “travado”.

Degradação graciosa – É o princípio que se refere à instância do sistema não ter a resposta a uma indagação. Mesmo sabendo da dificuldade de programa todos os tipos de indagações possíveis, para Lippman o participante não deve ser deixado perdido. Aos participantes deve ser dada a possibilidade de saber quando terá a resposta que não está sendo disponibilizada naquele momento.

Previsão limitada – relaciona que o sistema não precisa prever todas as instâncias possíveis de ocorrência. Mesmo que algo que havia sido previsto correr na interação, o sistema tenha condições de responder. No caso de interações através dos computadores, essa característica deve dar a impressão de um banco de dados infinito.

Não-default – um não padrão determinado dá liberdade aos participantes. Lippman diz que o sistema não deve forçar uma direção a ser seguida por seus

participantes. O videodisco *Movie Map*, produzido pela equipe de Lippman em 1978, é um exemplo do não-defeuld. Nesse sistema o usuário pode “passar” pela cidade de Aspen, Colorado (EUA), e a qualquer momento pode parar e entrar num prédio. O sistema não forçava o participante a esperar até o fim do quarteirão para fazer sua seleção de visita. (Primo, 2003).

Outro autor citado da referida revisão é Vaugahan (1995) sobre seus estudos sobre os níveis de “interatividade”, listados abaixo:

- a) Ramificação simples – possibilidade de o usuário ir à outra seção do produto multimídia, com acionamento do botão do *mouse* de uma tela, tão logo uma atividade tenha aspirado;
- b) Ramificação condicional – a remissão a outra seção do produto depende do resultado de uma condição “se-então”;
- c) Linguagem estruturada – a ramificação depende de uma lógica de programação mais complexa, envolvendo condições “se-então”, sub-rotinas, etc.

Sobre esses níveis de interatividade Vaugahan listados acima, Primo (2003) chama a atenção de que o destaque dado a essa discussão vai para o poder de programação e previsão dos trajetos e resultados possíveis. Nesse contexto, a equipe de programação define previamente uma estrutura determinada. Isto é, como apresentada a interação se torna “vigiada”, ao “usuário” restaria apenas tomar algumas decisões entre as opções que lhe foram concedidas.

Outro aspecto trazido na revisão é a interatividade no âmbito da realidade virtual, proposta por Steuer (1993). Segundo definição do autor, a “interatividade” é uma extensão em que os “usuários” podem participar na modificação da forma e do conteúdo do ambiente mediado em tempo real. É uma relação do modelo estímulo-reposta, onde a “interatividade” é uma variável direcionada pelo estímulo e determinada pela estrutura tecnológica.

Steuer (1993) relaciona três fatores que contribuem para “interatividade” no âmbito da tele presença em realidade virtual:

- a) Velocidade – a taxa com que um *input* pode ser assimilado pelo ambiente mediado;
- b) Amplitude – refere-se ao número de possibilidade de ação em cada

momento;

- c) Mapeamento – a habilidade do sistema em mapear seus controles em face das modificações no ambiente de forma natural e previsível.

Mesmo reconhecendo a pertinência das observações de Steur na implementação de ambiente de realidade virtual, Primo (2003) diz que a percepção da telepresença fica seriamente prejudicada se o sistema não atualiza as imagens e seus ângulos no mesmo momento em que o “usuário” envia *inputs* ao sistema através das interfaces, sejam capacete e luvas especiais. Primo ainda relata a confissão de Steur de que não tem interesse naquilo que chama de “visão tradicional” da comunicação, ou seja, o diálogo e a discussão de ideias. A consequência dessa visão é o risco de tratar a interação mediada por computador apenas como *videogame*; dessa forma, desconsiderar seu impacto social tem como consequência perder as possibilidades educacionais, principal interesse da pesquisa de Primo sobre interatividade.

É preciso lutar para que o deslumbramento pela veloz evolução tecnológica ou o descaso pela interdisciplinariedade não reduzam a interação ao simples apontar/clicar (ou ao girar de um capacete de realidade virtual). De outra forma, no que toca a educação a distância, o que resultará será apenas uma atualização de práticas antigas de atividades dirigidas, no melhor estilo instrucional/behaviorista, dissimuladas em nova roupagem tecnológica. É preciso valorizar a aprendizagem e não apenas automatizar práticas instrucionais. (PRIMO, 2003, p. 26).

Como sequência da abordagem dialógica do seu trabalho, depois de revisar autores que focaram sua pesquisa interativa mais ligada à máquina e menos humano, Alex Primo faz a seguinte indagação: como ampliar as formas de interação mediadas tecnologicamente? Segundo seus argumentos, para a engenharia, sistemas bidirecionais constituem a melhor resposta. Mais uma vez Primo aborda a necessidade dos teóricos das ciências sociais para estudos sobre interação mediada que viabilize o livre diálogo.

Neste sentido o autor traz o conceito de “interatividade” proposto por Marco Silva (2000), que trabalho em torno de três binômios: participação-intervenção, bidirecionalidade-hibridação e potencialidade-permutabilidade.

Participação-intervenção – é o binômio que o autor trata em quatro perspectivas. Inspirada em Sinova, a perspectiva tecnológica sugere a possibilidade dos “receptores” e do público intervirem no processo comunicacional coletivo. O exemplo dessa

perspectiva é a possibilidade de um leitor de jornal, poder imprimir a edição em seu computador e poder fazer contato com os redatores.

Participação-intervenção – parte do ponto de vista de uma perspectiva sensorial. A partir das interfaces, como *mouse* e luvas de manipulação virtual, o “usuário” pode atuar dentro de uma representação. Esse binômio é destacado por Primo, na perspectiva comunicacional (quebrando com o modelo clássico) onde o emissor muda de papel, na medida em que ele não mais emite uma mensagem, mas constrói um sistema.

Motivado pelas colocações de Marchand, Silva (2000) defende que a teoria da comunicação não será mais a mesma. Se antes a teoria da comunicação de massa tratava basicamente de uma “lógica da distribuição”, surge agora a demanda por uma nova “lógica da comunicação”, tendo em vista a participação-intervenção viabilizada pela tecnologia informática. Enquanto na chamada comunicação de massa o pólo da produção determinava o processo, nesse novo contexto “a mensagem deixa sua clássica rigidez para tornar-se espaço de manipulação por parte do receptor que se transforma em co-autor e faz por si mesmo” de acordo com Silva (2000 apud PRIMO, 2003, p. 42).

Bidirecionalidade-hibridação – O entendimento desse binômio, apresentado por Marco Silva, parte do texto de Arlindo Marchado, parte de uma crítica à visão funcionalista da comunicação que separa emissão e recepção. A bidirecionalidade aqui é entendida como reversibilidade entre emissão e recepção. Essa compreensão foi de iniciativas de engenheiros, artistas e teóricos que no final dos anos 1960 e início dos 70, sugeriram formas de ultrapassar a teledifusão de mão única. No universo artístico, a noção de coautoria vem reposicionar o “receptor” como co-criador da obra. O artista Hélio Oiticica, é citado por Silva, como um dos expoentes da “arte interativa” que rompe com arte contemplativa.

Permutabilidade-potencialidade – Segundo Silva (2000 apud PRIMO 2003) é nesse binômio que interatividade encontra máxima expressão na informática avançada. O que faz o computador ser um sistema interativo advém da liberdade de navegação aleatória garantida por uma disposição tecnológica. Essa disposição garante permite ao usuário atitudes permutatórias e potenciais. Ao mesmo tempo em que o sistema permite o armazenamento de uma grande quantidade de informações, também amplia a liberdade para combiná-las (permutabilidade) e produzir narrativas possíveis (potencialidade). Essas possibilidades na participação dá ao usuário o status de coautor.

Para Alex Primo frequentemente o diálogo é sugerido como característica da “interatividade”, mas normalmente é mais usado como uma forma de metáfora, do que a uma correlação própria da acepção da palavra. Outra problematização, como já dito, é a generalização indiscriminada do conceito “interativo”. Dessa forma, a sequência da revisão feita pelo por Primo reúne alguns autores que se referem à interação com a máquina como um diálogo.

O livro “Multimídia”, do professor e produtor multimídia Bairon (1995) traz a definição de que todo sistema de computação onde se manifesta um diálogo entre usuário e máquina, é interativo. Percebendo que o livro de Bairon aponta como interativo apenas o trabalho “entre usuário e máquina”, Primo faz logo o questionamento que tipo de “diálogo” é esse? O que se entende aí por “diálogo”? Trata-se de uma equiparação ao fenômeno ou é apenas uma figura de linguagem?

O usuário dialoga com a mensagem quando ele controle e a consulta. Essas manipulações visam alterar a mensagem, que através da tela interativa (interfaces) operam elementos textuais ou sonoros que a compõem. Essa tela interativa é lugar de diálogo, mas também é o meio desse diálogo. A transparência da tela irradiada do interior desaparece. Dessa forma, ela se tonou “inteligente”. A possibilidade de abrir várias telas seria um tipo de resposta ao espaço limitado de visualização de mensagem (SILVA 2000, apud PRIMO, 2003).

A partir dessa definição, Primo (2003) compreende essa definição deixa frouxo e generalizado o “diálogo” e “inteligência” desconsiderando as diferenças singulares entre o funcionamento da máquina e o comportamento humano. Essa visão que tudo é dialógico e inteligente resulta em uma generalização se aproximando das opiniões populares ou dos discursos da indústria da informática, o que prejudicaria a análise teórica mais aprofundada.

Já citado num breve parágrafo, o termo “interatividade” tem sido explorado como argumento de venda pela indústria de tecnologias digitais. As estratégias de marketing aproveita o termo para valorizar os produtos nos *sites* comerciais. Alex Primo traz alguns autores que se debruçaram sobre o tema.

Para chamar à atenção do consumidor nesse contexto das novas tecnologias a propaganda lança mão de inserir a “interatividade” por toda parte. Segundo Baudrillard (1997) a interface interativa não existe. Por da aparente inocência técnica, há um interesse de rivalidade e de dominação.

Sfaz (1994) diz que a “interatividade” como argumento de venda, não está só no mercado consumidor de eletrônico, também está no “mercado” teórico. Onde engenheiros de sistemas e estudiosos de sociologia mergulham no encantamento das tecnologias e recitam em coro um discurso similar. Dessa forma, a “interatividade” cria uma ilusão de expressão. Sfaz exemplifica essa sensação de ilusão na experiência de uma audição de disco laser, que através de efeito estéreo Hi-Fi, faz o ouvinte sentir-se no meio de uma orquestra, quando na verdade é uma gravação operada sequencialmente e numericamente articulada.

Para o autor há uma confusão entre representação e expressão “Crê-se estar na expressão imediata, espontânea, onde reina soberana a representação. Delírio. Creio exprimir o mundo, esse mundo de máquinas que me representam e que, na verdade, se exprimem em meu lugar” argumenta Sfaz (1994 apud PRIMO, 2003, p. 57).

A “interatividade” com o argumento de venda mais explícito se dá pelo “guru” do marketing Al Ries e sua filha Laura Ries (2001). Em seu livro “As 11 consagradas leis de marcas na internet”, os autores apresentam o que chama “Lei da Interatividade”. Nessa proposta de “interatividade” o consumidor insere seus dados em uma loja virtual, de acordo com as instruções no site, para obter as informações solicitadas. O exemplo de uma página na internet de loja de livro, onde se pode digitar o nome do autor e aparece livros correspondente àquela busca. A capacidade de o sistema oferecer informações extras, como sugerir outros livros comprados por outros clientes, seriam outras vantagens de “interatividade”, segundo os autores. Promoções de sugestão automática de descontos, atualização instantânea de preço, estariam entre as estratégias.

Os autores não apontam em momento algum a importância do **diálogo**. Não de uma metáfora que, por exemplo, compare um mecanismo de busca a um diálogo, mas de uma prática real de conversação, onde cada rodada modifica os interlocutores, seus comportamentos, suas mensagens e também a própria relação entre eles. (PRIMO, 2003, p. 57).

Como vimos, a interatividade há muito é objeto de estudo em diversas áreas do conhecimento. Em *A Linguagem das Novas Mídias* Lev Manovich (2002) traz reflexões sobre o tema no capítulo “O mito da interatividade”. Ele diz que o termo não pode ser reduzido à mera relação homem-máquina; no caso do uso dos computadores, através do teclado, mouse e tela. A redução do conceito a essa relação seria uma

tautologia. A interface homem-computador moderna (HCI) é, por sua própria definição, interativa.

Manovich (2002) aborda a interatividade de forma mais ampla e faz um resgate histórico sobre as diversas formas de interação. Provocar o público para ter uma experiência de participação interativa já acontecia em diversas áreas das artes, seja na pintura, teatro ou cinema. Em toda arte clássica, e mais ainda na moderna, há elipse na narração faltando um pedaço, trecho, do objeto e outros “atalhos” representacionais para que o usuário completasse a composição.

No início do século XX essa experiência do usuário foi intensificada, seja através das mídias como também nas artes. Com o advento do cinema, a partir década de 1920, novas técnicas narrativas, como a montagem de filmes, forçaram o público a fazer uma ponte rápida das lacunas mentais entre imagens não relacionadas (MANOVICH, 2002).

Essa interatividade trazida pelo autor tem uma dimensão também psicológica através dos processos de preenchimento, formação de hipóteses, recordação e identificação, que são necessários para compreendermos o texto em todas as suas expressões. Desta forma, seria um erro reduzir a interação apenas à relação homem-máquina, apertando um botão ou clicando em um link.

Sob esse aspecto psicológico de pensar o cinema como extensão da subjetividade humana, Manovich (2002) traz um dos primeiros teóricos da sétima arte, Hugo Münsterberg e sua pesquisa intitulada de *O Filme: um Estudo Psicológico* (1916). Nesse estudo diz que a essência dos filmes reside em sua capacidade de reproduzir ou “objetivar” várias funções mentais na tela: “O photoplay obedece às leis da mente, ao invés das do exterior mundo”.

Nessa perspectiva, Manovich (2002) cita o cineasta Serguei Eisenstein como um exemplo de abstração da tela mental para o cinema. Seus filmes da década de 1920 seriam a concretização para a tela cinematográfica da obra *O Capital*, de Karl Marx: “Eisenstein planejou apresentar ao espectador os equivalentes visuais da tese e anti-tese para que o espectador possa então prosseguir para chegar à síntese, ou seja, a conclusão correta, pré-programada por Eisenstein” (MANOVICH, 2002, p. 72).

Para Renó (2011), a individualidade na exibição da obra é o primeiro e fundamental princípio do cinema interativo. O autor traz os conceitos pós-modernos de fluidez e individualidade, nos quais só há interação quando se consegue obter um resultado final de acordo com o desejado. Quando existem dois ou mais participantes no

processo, há chance de o resultado não ser parcialmente como desejado. Essa experiência pode ser frustrante para alguns usuários, passando a sensação de não ter interagido com o produto. Dessa forma, o conceito fundamental dessa proposta é que a obra interativa deva ser visualizada, manuseada individualmente.

A maneira pela qual as pessoas se relacionam com a linguagem computacional acontece por meio do chamamos de interface. No ramo da informática, representa todo componente que possibilita o contato comunicativo entre, no mínimo, dois dispositivos. É um meio tecnológico que permite a interatividade nos sistemas de computação, que possibilita diálogo entre usuário e máquina. “Em outras palavras, em seu sentido mais simples, refere-se às formas dadas aos softwares para a interação ente usuário e máquina” (CIRINO, 2012, p. 36). Os conceitos da interface e interatividade são essenciais quando são estabelecidos vínculos entre usuário/máquina ou entre usuário/máquina/usuário. No caso da interface é uma instância que influencia a organização das informações, a construção do conhecimento, a produção de sentido.

Para que todos os acessos realizados através na internet, seja para digitar um texto, ouvir uma música ou assistir a um vídeo, é necessário que os códigos computacionais sejam decodificados para a compreensão humana. Esses espaços navegáveis passam pela interface do Browser, que por sua vez, passa pela interface do sistema operacional. Em termos semióticos, Manovich (2001) diz a interface do computador atua como código que carrega mensagens culturais para várias mídias.

A revisão bibliográfica realizada por Nathan Cirno (2012) traz valiosas contribuições sobre a compreensão da interface no processo comunicacional na interatividade. Para Johnson (2001 apud CIRINO, 2012) a interface faz a mediação entre as duas partes, atuando como uma espécie de tradutor. A relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão.

A fluidez dos hipertextos, advindos do computador, é comparada com a fruição da interface dos filmes com narração interativa.

A estrutura do hipertexto é constituída por lexias (nós) e links. As lexias são unidades de informação que contém vários tipos de dados [...]. Essas lexias, obrigatoriamente, estão conectadas com uma série de outras estruturas compostas também por lexias [...]. Já o link (ligação), em realidade, é o conceito e a experiência mais importante do ciberespaço. Eles são responsáveis pelas conexões entre as lexias. Segundo Braga (2005, apud CIRINO, 2012, p. 37).

Numa proposta de filme com narrativa interativa, o papel do usuário é frequentemente comparado ao do editor, que através das ligações entre *links* pode encadear sua própria sequência. O editor tem conhecimento da obra como um todo, enquanto o usuário do filme interativo é posicionado com agente diante de situações das quais não tem conhecimento futuro. No filme interativo as unidades programáveis, através dos *links*, ficam dispostas em interfaces. Para que haja continuidade da história os *links* precisam ser acionados pelo usuário (CIRINO 2012).

Os links e as edições possuem força retórica, na medida em que fazem conexões entre as partes; a partir daí geram, demonstram, até executam argumentos. Dessa forma, envolvem conjuntos de relações entre fonte, destino e contexto, segundo Miles (2005, apud Cirino, 2012 p. 37).

A partir da correlação entre a configuração das interfaces dos filmes interativos e os hipertextos nos computadores, que segundo Manovich (2001) obedece à lei de “não transparência do código”, Cirino (2012) reflete se estamos diante de um problema em relação ao uso deste código. E na sequência lança a seguinte indagação: como manter a projeção¹ necessária à fruição fílmica em uma mídia que constantemente precisa lembrar ao usuário que ele está imerso em um ambiente virtual e precisa tomar decisões?

Para elucidar sua indagação, o autor apresenta algumas iniciativas de produções com narrativas interativas. Considerado o primeiro filme interativo, *Hypnosis*² (1998) transcorre sua narrativa até um determinado momento em que disponibiliza ao usuário três opções de escolha. A interface remete a questões de múltipla escolha, com opções 1, 2 e 3.

Principalmente a partir das ferramentas do *YouTube*, que permitiu o encaixe de botões que funcionam como hiperlinks nos vídeos, que os filmes interativos passaram a ter a interface mais direta. Nessa plataforma, os filmes começaram a estrutura-se num formato de bloco com média de cinco minutos de duração, até que surge uma tela com um menu com opções de interatividade. Nesse momento o espectador/usuário ficava sabendo a hora de interagir.

Existem, no entanto, alguns exemplos desenvolvidos nos últimos anos que elevam a questão da interface nesse tipo de manifestação

¹ Capacidade catártica de auto-anulação do espectador, sendo levado a incorporar psicologicamente os dramas do filme.

² <https://www.my-interactive.tv/>

narrativa a um novo patamar, baseado na busca de uma interatividade mais próxima de um gênero que há algumas décadas já desenvolvia a proposta de narrativas interativas: o videogame. No fundo, a grande questão subjacente ao desenvolvimento das interfaces no filme interativo é o modo como estas se articulam, em um processo de determinação recíproca com a organização narrativa, com a exploração do próprio dispositivo de mediação e com a configuração do tipo de experiência de fruição proposta ao espectador. (CIRINO, 2012, p. 39).

Por ser o elemento que conduz a interação, Cirino (2012) coloca a interface como parte de toda evolução da narrativa fílmica interativa. O grau de da experiência imersiva do usuário em relação à obra, tem relação direta no pensar na interface dos filmes do iCinema. Assim como o link foi elemento primordial do roteiro para mídias interativas, segundo na análise estrutural/técnica de Gosciola (2003 apud CIRINO 2012), Cirino levanta a importância da interface como centro da narrativa interativa, meio pelo qual se organizará. Isso faz da interface como um dos elementos mais importantes na construção de um filme interativo, porque determina a própria experiência de fruição. O autor ainda acrescenta que a interface também seja o elemento mais relevante quando comparadas as estratégias narrativas do cinema tradicional e do iCinema.

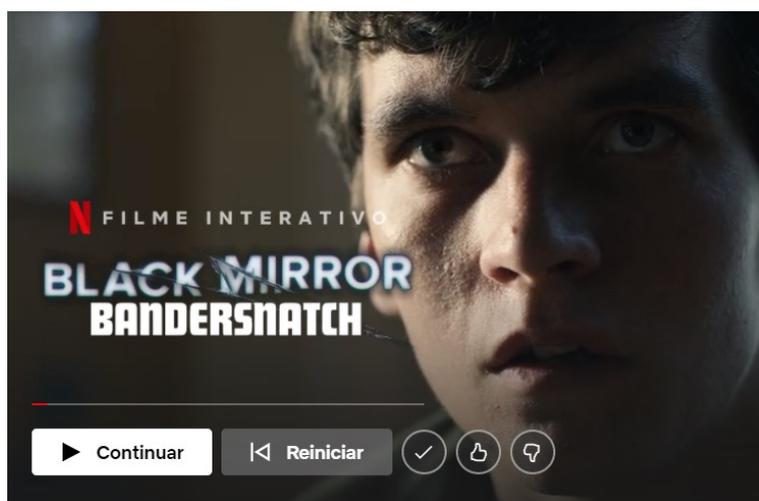
Ao longo desse trabalho transcorremos nas discussões e referências a respeito do filme não ficcional, no caso o documentário. Entretanto, como uma das referências de exposição da interface e seus elementos de interação, será uma produção ficcional, mais exatamente a produção da Netflix, *Black Mirror - Bandersnatch* (2018) (Figura 4). Os detalhes sobre como os elementos de interação, os quais referenciam essa pesquisa será abordado em detalhes no capítulo sobre o roteiro. Mas antes de entrarmos nesse ponto específico, apresentamos a seguir o referido filme.

Como a maioria dos conteúdos da Netflix não há opção de interação, no momento em que a provedora de *streaming* apresenta *Bandersnatch*, disponibilizando links para interagir, o espectador é convidado a decidir por qual dos caminhos propostos pelo sistema deseja seguir e dessa forma, deixa de ser um espectador passivo e transforma-se em usuário.

Black Mirror: Bandersnatch é ambientado na Inglaterra dos anos 1980 e tem como protagonista Stefan Butler, um iniciante programador de *games* que busca uma grande empresa do setor para viabilizar um jogo baseado no livro *Bandersnatch*. Essa produção interativa da Netflix é uma de ficção com a possibilidade de múltiplos finais.

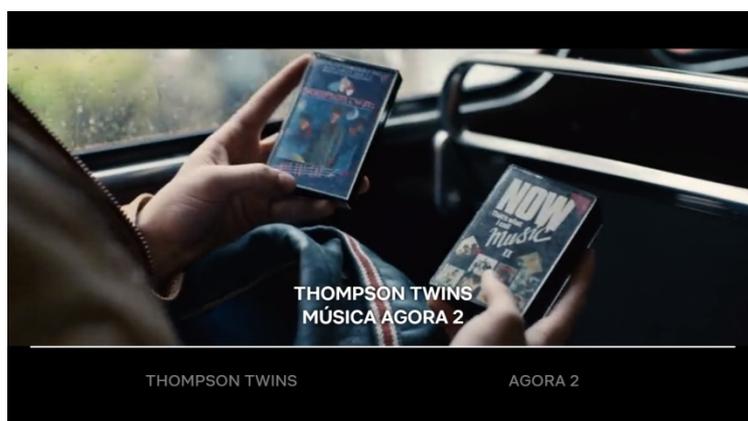
Mas antes das escolhas que podem realmente interferir na narrativa da jornada de Stefan, o filme apresenta opções de interação mais simples, como a escolha entre duas opções de fita cassete para toca no seu Walkman³ (Figura 5), para o usuário conhecer melhor a interface e a ambientação temporal do protagonista. “Eles não parecem ter muito impacto na narrativa geral. Essa percepção muda rapidamente quando a próxima escolha acontece: no estúdio de jogos, Stefan pode decidir trabalhar sozinho em seu jogo ou em uma equipe” (ROTH; KOENITZ, 2019, p. 249).

FIGURA 4 – página de apresentação do filme Black Mirror: Bandersnatch.



Fonte: Netflix

FIGURA 5 – Cena do filme *Black Mirror: Bandersnatch*, onde o usuário é convidado a escolher.



Fonte: Netflix

³ Walkman foi uma marca popular de uma série de tocadores ou leitores de áudio pertencente à Sony.

4 - DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Como dissemos no capítulo Metodologia de pesquisa, para realizar esse trabalho estabelecemos um desenho de estudo com o parâmetro de fazer a revisão bibliográfica dos aspectos empíricos, no caso desse capítulo, dos documentários interativos. Como critério de relevância, foi adotado o índice bibliométrico *h*, e a revista científica que melhor pontou foi a *Screen*, principal revista internacional de estudos acadêmicos de cinema e televisão. Segundo *SJR*, *Screen* obteve o índice *h* 25. Além do critério da bibliometria, fizemos um recorte temporada de 2010 a 2020. Dos resultados apresentados só teve aderência ao trabalho Fallo (2013) e Shaw (2018). Pela insuficiência em pesquisar essa quantidade tão restrita de autores, ampliamos a busca por aderência ao tema em outras buscas por diversas publicações em artigos, dissertações, teses e livros.

Os primeiros registros de documentário interativo datam da década de 1980, mas foi em meados dos anos 2000, com o advento da internet 2.0, que aumentou o número e a variedade de artefatos documentais. Sandra Gaudenzi (2013) traz uma pesquisa sobre a falta de unidade para definição de uma terminologia de produção audiovisual. Neste estudo ela faz uma lista de autores com os respectivos termos: documentários de novas mídias (CASTELLS, 2010), webdocs (GUILLERME, 2010; FRANCE 5 TELEVISIÓN, 2011) docu-games (WHITELAW, 2002; RAESSENS, 2006) documentários multiplataforma (BULKLEY, 2010; BELL, 2010) e documentários interativos (GOODNOW, 2004; GALLOWAY et al., 2007; CHOI, 2009).

O documentário interativo não seria uma extensão do documentário linear para a mídia digital. Um dos aspectos principais é a modularidade, na qual cada arquivo é acessível de forma independente dos demais. Esse objeto de mídia não é algo finalizado, acabado, mas pode haver versões diferentes e potencialmente infinitas. Nessa variabilidade o documentário interativo pode mudar e evoluir, permitindo criações colaborativas que não eram possíveis nas produções lineares. Dessa forma, a interatividade torna o documentário em um objeto dinâmico e conectado, no qual a montagem realizada com a participação do espectador/usuário na “montagem especial” pode substituir a montagem — “montagem temporal” —, ou até criar novos tipos de narrativas (MANOVICH, 2001)

No documentário interativo o corte é substituído pelo *hiperlink* que divide imediatamente o formulário em vários formulários possíveis. Anteriormente, nas

narrativas analógicas (lineares), o corte permitia a criação de sentido através do encadeamento fixo dos eventos, agora é uma abertura para possibilidades mediadas por um diálogo entre o usuário e as alternativas que o sistema documental interativo oferece. Dessa forma, diferente da narrativa tradicional, na qual a única forma era a composição de quadros, na mídia interativa existem novas variáveis: código, interfaces, algoritmos e um usuário ativo (GAUDENZI, 2013).

Durante o desenvolvimento do cinema, e particularmente do documentário, dois aspectos foram fundamentais no processo evolutivo. O primeiro é a forte relação e engajamento com as temáticas sociais, o segundo aspecto é a facilidade de adaptação às novas tecnologias, e mais ainda: a capacidade de utilizar a tecnologia para introduzir novas formas de narrativa.

Quando nos referimos à forte tendência de os documentários terem engajamento social, não significa que seja uma regra. Mas a utilização dessa linguagem tem sido uma ferramenta que alguns setores se apropriam para questionar, provocar, e na medida do possível, mudar o mundo, ou pelo menos o que está no seu entorno.

No artigo “Narrativas para mudança social: aproveitando o documentário e a comédia para o engajamento público na pobreza global”, Caty Chattoo e Laurent Feldman (2017) trazem uma série de autores como Barrett & Leddyque (2009), Aufderheide (2007), Nash e Corner (2016) para ratificar a forte relação do documentário contemporâneo com as questões sociais. Em uma das citações, Aufderheide traz a noção do papel do público compreendida pelo filósofo John Dewey. Essa compreensão consiste neste grupo de indivíduos enquanto portadores de poderes para realizar ações coletivas para defender o bem público.

Nesse contexto da era digital, o tema social se expandiu devido à capacidade de atingir múltiplos públicos, com os quais o documentário pode ser assistido em diversas telas, seja pela TV, *Smartphones*, *Tablets* e canais de *streaming online*, a exemplo da *Netflix*, *Amazon* e *YouTube* (MOLEY, 2014). Essas diversas possibilidades têm despertado o interesse das organizações sociais para a utilização do documentário como uma forma estratégica para ativar a consciência coletiva e o engajamento em nome das questões públicas (BARRETT; LEDDY, 2009; NASH; CORNER, 2016 apud CHATTOO; FELDMAN, 2017).

Assim como termo “interatividade” sofre com a generalização e desgaste, não é diferente com o “documentário interativo”. Muitos documentários que são classificados

como interativos, segundo a definição de Henry Jenkins (2006) estariam mais para narrativas transmídia.

Um produto transmídia é fruto da convergência dos meios de comunicação. A convergência é o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, “a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2006, p. 29). A palavra convergência define transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais.

O exemplo clássico de um filme de narrativa transmídia é *Matrix* (1999), dos irmãos Wachowski. Essa franquia é um típico produto para a era da convergência, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa que não caberia só na tela do cinema. O filme funciona como “atrator cultural” e um ativador cultural dentro da lógica econômica de uma indústria de entretenimento integrada horizontalmente, onde uma única empresa (marca) pode ter raízes em vários diferentes setores de mídia. Além de outros dois longas-metragens, a franquia *Matrix* teve seu universo ficcional ramificado para animação, histórias em quadrinhos e *games* (JENKINS, 2006).

Para a autora Deborah Shaw, *Who ins Dayani Cristal?* (2013), de Marc Silver, produção que mescla o formato tradicional de narrativa de documentário linear e também utiliza elementos de interação na homepage do filme, com expansão da temática para múltiplas plataformas, segundo a autora seria um documentário interativo. O filme trata da questão da migração da América Central e do México para os EUA através da investigação para desvendar a identidade do homem que morreu durante a travessia do território mexicano para os Estados Unidos.

Dentre tantas pessoas mortas durante a travessia entre a fronteira dos dois países, o filme resgata a história de ‘Dayani Cristal’ para contar o drama dos refugiados. A partir da pergunta: quem é Dayani Cristal? sua trajetória é reconstituída pelo ator e ativista mexicano Gael García Bernal, que coproduziu o filme. Por ser um artista reconhecido nos países hispano-falantes, Gael atrai a atenção para a dramática situação de milhares de migrantes que, por buscarem melhoria de vida nos EUA, colocam-se numa arriscada aventura no deserto inóspito do Arizona, onde se tem um elevado número óbitos. Em consequência dessas pessoas mortas, que na maioria das vezes não são identificadas, as famílias ficam sem informação do que aconteceu com seus entes (SHAW, 2018).

O protagonista escolhido para o filme é um homem falecido não identificado, cujo corpo foi encontrado no deserto do Arizona. A única informação que se tem sobre ele é a tatuagem que carrega no peito escrito 'Dayani Cristal'. O documentário leva o público a uma jornada de descoberta para saber quem é o homem não identificado. Essa busca tem como efeito questionador sobre as várias pessoas que tentam cruzar a fronteira e não dão notícias e ficam como desaparecidas.

Em *Who is Dayani Cristal?* muito além do filme, trata-se de um projeto integrado com site, subdividido em abas, que inclui várias informações e serviços para o imigrante e suas famílias. Segundo Shaw (2018) a interação não se dá na narrativa do filme, e sim nos desdobramentos do tema proposto no site. Por exemplo, o item 'Informe-se' traz várias notícias sobre o processo complexo de migração. Há opção para 'Compra', que além da possibilidade de adquirir o próprio filme pode também comprar as músicas da trilha sonora. As vendas são convertidas para benefícios das comunidades mexicanas originárias da migração, com a intenção de mitigar as condições de vida da população, assim como melhorar o fornecimento de água. Há também um *ebook* grátis para obtenção de informações mais detalhadas sobre as questões de migração. No item 'Encontrar Pessoas Desaparecidas' os visitantes podem denunciar pessoas desaparecidas na fronteira, nesta opção o usuário será direcionado para a página do *Colibri Center For Human Rights*, um centro de direitos humanos que trabalha para encontrar imigrantes desaparecidos.

A importância da narrativa é fundamental para esta organização, que se desenvolveu graças ao Projeto Cristal Dayani. Colibri, por sua vez, desenvolveu 'Historias y Recuerdos', um projeto de compartilhamento de histórias oferecido a famílias daqueles que se perderam na fronteira EUA-México. Em termos de presença online, o trabalho de defesa de Colibri continua em sua página do Facebook. No início de 2017, durante os primeiros dias da administração Trump, a página apresentava histórias de prisão e deportação de imigrantes mexicanos e centro-americanos indocumentados pelo ICE, e o desmembramento de famílias. (SHAW, 2018, p. 264)

Para chamar a atenção de questões urgentes, *Who is Dayani Cristal?* utiliza uma estratégia-chave de abordagem de direitos humanos para 'forjar a solidariedade através da diferença'. Conceito defendido por Elizabeth Swanson Goldberg e Alexandra Schultheis Moore (SHAW, 2018).

No site de *Dayani Cristal* a seção 'Histórias de Fronteira' convida o usuário a contar suas próprias histórias durante a jornada na travessia da fronteira do México para

os Estados Unidos. As experiências são contadas em texto escrito em cima de imagens do deserto, acompanhadas de um áudio do som soprando que remete à aridez do local.

O filme descobre que a pessoa até então não identificada é o hondurenho Dilcy Yohan Sandres Martinez. E desvenda o mistério da tatuagem em que está escrito “Dayani Cristal”, que é a filha do homem morto. A partir daí o ator Garcia Bernal percorre o mesmo caminho de Sandres Martinez, conversando com outros migrantes refugiados, familiares e amigos (SHAW, 2018). Por todas as características apresentadas, segundo o conceito de Jenkins, essa produção está mais um documentário transmídia, do que interativo.

Acerca dos aspectos teóricos, o livro *The Act of Documenting* (2017) traz dois episódios emblemáticos da relação da apropriação das novas tecnologias com a abordagem de temas sociais. Embora sejam em momentos históricos diferentes, as duas situações ilustram bem o quanto andam juntas as inovações tecnológicas e as formas de narrativas com temas sociais nos documentários. A primeira situação está relacionada ao conflito entre trabalhadores e patrões da indústria de mineração do condado de Harlan, no Estado de Kentucky, nos EUA. Durante a greve por direito à criação do sindicato do setor e melhores condições de trabalho 180 mineiros cruzaram os braços. O movimento grevista durou mais de um ano, entre 1972-73, e gerou várias tensões sociais, inclusive conflito armado.

A então documentarista iniciante, Barbara Kopple, foi para a região registrar as conturbações, que envolveram não só os trabalhadores e os representantes das empresas, mas também toda a população da região. Inicialmente a equipe que fazia o registro audiovisual foi vista pelos moradores com desconfiança, uma vez que não sabiam quais eram as reais intenções da filmagem. Depois da convivência e envolvimento com a causa trabalhista, Kopple ganhou a confiança das pessoas da localidade. A própria equipe de filmagem foi alvo de disparo de arma de fogo por parte de um agente de segurança da empresa.

De porte de uma câmera Sony Portapak⁴, Kopple, além de dirigir e produzir, fez também a captação do áudio do filme. Esse sistema de gravação analógica de fita magnética foi a primeira versão doméstica em vídeo. Composta por uma pequena equipe, além da própria diretora, a produção contava com cinegrafistas e assistentes.

⁴ Embora tenha sido gravado com uma qualidade inferior às câmeras de estúdio de televisão, por conta do seu baixo custo, o Portapak foi adotado por profissionais e amadores como um novo método de gravação de vídeo. Antes das câmeras Portapak, imagens remotas de notícias de televisão eram rotineiramente fotografadas em filmes de 16mm.

Assim, o filme pôde abordar de forma independente um tema não abordado pela mídia local. Devido à influência do poder econômico das mineradoras, os jornais, rádios e TV locais não noticiavam os conflitos sociais que passavam na região.

Depois de finalizado, o filme recebeu o título de *Harlan County, EUA*. Mesmo sendo um produto de baixo custo, por conta da relevância do tema e narrativa inovadora para a época, com a câmera e microfone dentro do conflito, revelando os depoimentos dos trabalhadores e de suas famílias, a produção de Kopple ganhou o Oscar de melhor documentário de 1976.

Passados quase quarenta anos do episódio do condado de Harlan, mais uma vez o documentário está diante novos desafios para construir narrativas que apresentem soluções para as demandas contemporâneas. Dessa vez é o condado de McDowell, que fica no Estado da Virgínia (EUA), região que tem também o histórico econômico calcado na extração de carvão.

O condado que, nos tempos áureos da mineração de carvão, dos anos de 1950, chegou a ter mais de 100 mil habitantes, em 2013 tinha aproximadamente 22 mil moradores. Com a diminuição da atividade de mineração, ocorreu o êxodo de uma parte significativa da população e conseqüente menor atividade econômica dos outros setores, como a do comércio e serviços. Junto com a diminuição da renda média dos moradores, vieram outros problemas sociais, como alto nível de pessoas com problemas de uso de diversos tipos de drogas.

Para contar a história dos moradores de McDowell, a jornalista e diretora Elaine McMillion produziu um documentário com soluções inovadoras de narrativa, o qual abriu espaço para a coautoria ser construída com ajuda das pessoas da comunidade. Nesse método, além de dirigir junto com os comunitários, McMillion trabalha como mediadora do processo de produção, em que treina os moradores para a captação e envio das imagens e áudios de seus próprios registros.

Com o título de *Hollow* (2013) — oca em português —, o objetivo do documentário é o de dar voz às diversas histórias de moradores do condado de McDowell. Apesar dos EUA serem a principal economia mundial, essa região no estado da Virgínia exemplifica as desigualdades de distribuição de renda do país, com conseqüências sociais em vários setores, como na saúde mental dos moradores.

Em 2011, dois anos antes de iniciar a produção do documentário, a diretora McMillion foi morar em McDowell, o que facilitou o relacionamento para quebrar a desconfiança dos moradores. O propósito dela foi o de mostrar o lado positivo da

comunidade, uma vez que a repercussão habitual era o de dar visibilidade apenas aos problemas sociais existentes:

O que aprendi quando vim aqui foi que havia muitas pessoas com histórias fascinantes para contar. . . . Depois que conheci todas essas pessoas incríveis, pensamos que seria uma experiência de nova mídia realmente rica, que permitiria que mais vozes fossem ouvidas e permitiria muita participação da comunidade⁵. Segundo Astle (2013 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017, p.104)

Embora haja um hiato de quase quarenta anos entre as produções realizadas por Harlane e McDowell, há em comum nas duas situações a possibilidade do documentário ser utilizado como ferramenta de empoderamento da comunidade durante o processo criativo do filme.

Apesar da diferença nas duas situações — na verdade, "rebelião" no Condado de Harlan nos anos 1970, mas "quietude" em McDowell nos anos 2000 — o significado das fitas e de *Hollow* era, para aqueles que aparecem nelas, idêntico: empoderamento. (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017, p. 105)

Entretanto, mesmo com as semelhanças entre as produções feitas em Harlan e McDowell, em dar voz às comunidades, o documentário de McMillion traz soluções contemporâneas ao empoderamento dos moradores no processo criativo do filme. Ao invés dessa fala ser concedida através da inclusão dos depoimentos, a diretora de *Hollow* utiliza as tecnologias atuais para que esse espaço de fala possa ser exercido durante a produção até a visualização do material finalizado do web-/i-docs, dessa forma, ela conseguiu produzir um documentário interativos que pode ser visualizado de forma interativa através do site (hollowdocumentary.com).

O filme de McMillion está muito em sintonia com a tradição do documentário em ser engajado social e politicamente, bem como estar preocupado com a discussão nas diversas esferas de poder.

A afirmação dos Britdocs (embora hiperbólica) de que os documentários estão mudando o mundo, por exemplo. Ela pode não ter esperança de erguer barricadas revolucionárias, mas está, com sorte, permitindo que aqueles que filmou, como Yukong na antiga lenda chinesa, movam a montanha dos problemas sociais uma pedra de cada vez. (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017, p. 105)

⁵ Tradução livre.

A ideia de McMillion era que os moradores contassem suas próprias histórias e, dessa forma, criassem suas próprias representações da comunidade. Esse processo de empoderamento ensina às pessoas muito mais do que utilizar o vídeo: faz com que o conteúdo do documentário seja gerado pelo próprio usuário. A temática do conteúdo trazendo aspectos positivos das histórias dos moradores teve como propósito quebrar a visão estereotipada da comunidade a qual era destacada unicamente pelos aspectos negativos existentes, como a falta de melhores oportunidades de trabalho.

A relação de empatia que McDowell estabeleceu com o condado de McDowell ocorreu após ela ter vivenciado o êxodo dos jovens de sua cidade natal saírem em busca de melhores oportunidades em outros lugares, assim como a própria diretora que, para exercer sua profissão, também teve que sair.

Além do compartilhamento da autoria do documentário com os moradores, outro aspecto que diferencia *Hollow* (2013) do cinema tradicional é que a história não tem um fechamento imediato ou pelo menos um ditado pelo arco narrativo do texto de leitura, embora, fique claro que cada visualização seria, colateralmente, narrativizada pelo espectador. (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017).

Outro cuidado que McDowell tomou para a independência editorial do documentário foi à busca de financiamento do projeto que fugisse das mesmas fontes que financiam o cinema *mainstream*. Através da plataforma digital Kickstarter, em 2012 a diretora iniciou uma campanha de arrecadação através de doações. Ao mesmo tempo em que a proposta do projeto em criar um documentário interativo web/i-doc sobre uma temática de empoderamento social de uma comunidade atraiu muitos doadores — sendo arrecadados 28.000 dólares —, houve um engajamento em torno do *Hollow* antes mesmo de iniciar a produção.

Outro sim, a incorporação de material alheio ao filme não é um procedimento contemporâneo do cinema interativo baseado no web/i-doc; cineastas como Esfir Shub e Péter Forgács já haviam feito o que foi chamado de filme de compilação⁶ (LEYDA, 1964 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017). Assim como a tentativa de empoderamento do público com temas sociais também já foi intenção dos cineastas de documentários lineares, mesmo sem o conteúdo gerado pelo usuário. Como também a

⁶ Termo cunhado por Jay Leyda em seu livro *Films Beget Films* (1964), o qual inserem-se nessa discussão à medida que os meios de produção de imagens e sons se tornam cada vez mais acessíveis, difundidos e popularizados, e o acesso às fontes filmicas originais e acervos audiovisuais aumenta em escala exponencial. Acessado em: 14 fev. 2021 http://200.144.255.199/mostra/2012/06/fragmentos_da_historia_o_filme_de_compilacao

busca por financiamento independente da bilheteria tem sido uma possibilidade para algumas produções documentais desde os primórdios.

Todas essas potencialidades já exercidas no cinema tradicional, com o advento da web e do digital, têm expansão sem precedentes. No contexto da produção de *Hollow* (2013) a interatividade ainda tem um elemento de envolvimento social. A colaboração e a participação dos moradores do condado na produção cinematográfica significa mais do que mero envolvimento (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017). Para qualquer trabalho de cocriação, o direcionamento da narrativa deve estar aberto à participação do público. Por mais que o cineasta tenha afinidade com a pessoa filmada, se não houver abertura do controle editorial, isto seria um desprezo, como fez Grierson que convidou um participante a aparecer na sala de edição para assistir “Humphrey sendo legal com o povo” (VAUGHAN, 1983).

O termo de liberação de imagem e áudio (voz) é um documento comum às produções de documentários em que há entrevistas, pelo menos no formato tradicional de fazer cinema. O entrevistado ou a entrevistada concede autorização para que a empresa produtora tenha o direito de uso sem futuros questionamentos. Para alguns autores, ser filmado com conhecimento de causa não significa participar. A assinatura de consentimento não seria colaboração e sim rendição. O formulário de consentimento seria um forte indício de controle editorial em que o conteúdo não está sendo compartilhado.

É uma proteção de propriedade intelectual para os cineastas, e não qualquer tipo de cobertura de seguro para os filmados contra os danos que eles podem sofrer como consequência de estarem na frente das câmeras... Além disso, qualquer filmado / cineasta, como verdadeiro co-criador, não precisa dessa proteção de si mesmo. (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017, p. 113).

A possibilidade do entrevistado colher seu próprio depoimento é uma antiga ambição de cineastas mais engajados, como o documentarista George Stoney, que percebia o documentário mais como uma ferramenta social do que arte. Mas devido às limitações técnicas das antigas filmadoras, com um complexo processo de produção (filmagem e sincronização) e o elevado custo para aquisição dos equipamentos, fazia com que a produção audiovisual se tornasse pouco acessível. Somente a partir da década de 1960, com o advento das câmeras de vídeo, como a Portapak, da Sony, foi possível pôr em prática o conceito de Stoney, filme híbrido filmado/filmadora.

Em 1968 Stoney foi convidado pela National Film Board of Canada (NFB) para ser produtor executivo de uma série de documentários, intitulado de Desafio para Mudança/*Société nouvelle*. O objetivo do projeto era desenvolver a comunidade e a consciência política, bem como empoderar os canadenses por meio do uso de filmes. O projeto estabeleceu a produção de documentários de curta duração sobre os problemas da Ilha do Fogo, a maior ilha canadense da província de Terra Nova, e Labrador. As autoridades locais determinaram que a Ilha do Fogo, uma das ilhas da região, não era sustentável e deveria ser desocupada. Mas os moradores dessa ilha pesqueira não concordavam com a desocupação.

Designado por Stoney para dirigir a série de curta-metragem, Colin Low foi à ilha realizar um processo de filmagem que serviu de referência. Low colheu os depoimentos dos moradores com o mínimo de sua interferência na condução de direção. Ajuda para renovar a frota de barcos pesqueiros e criação de uma cooperativa eram algumas das reivindicações que a comunidade fez ao governo através desses pequenos filmes. A ilha teve seus pleitos atendidos e a cooperativa ainda está em atividade nos dias de hoje. O compartilhamento do controle editorial entre o filmado e o cineasta se tornou conhecido como o “Processo do Fogo”.

The Act of Documenting (2017) traz a discussão da interatividade como elemento comunicacional que não está presente apenas nas mídias digitais. Para Trinh T. Minh-ha (2005), nas mídias analógicas em que habitualmente o público era chamado de receptor, demonstra-se que essa receptividade não significa ser passivo. Ser receptivo pode ser também ativo. Já Marsha Kinder diz que todas as narrativas, incluindo o documentário, são interativas “pois seus significados sempre surgiram de uma colaboração entre as subjetividades idiossincráticas dos autores e do público e as convenções de leitura das respectivas culturas que habitam” (KINDER, 2002 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017). Kinder acrescenta ainda que o termo interatividade aplicado no contexto atual das mídias digitais se implica mais no trabalho cognitivo.

Para que a abordagem interativa não seja um mero termo tecnicista, o *feedback* como vocábulo de resposta a uma ação, no caso homem-máquina, é feita uma analogia ao timoneiro de uma embarcação. O timoneiro seria o transmissor e o barco é o usuário, as ações de um respondendo às ações do outro. Ambos são “agentes” que têm “efeito um no outro” (WIENER, 1950 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017).

Peter Wintonick recomenda que todas as empresas de documentário (no caso do Brasil mais conhecidas como produtoras de audiovisual) sejam renomeadas para empresas de docmidia. Para ele, os documentaristas têm que se adaptar a este novo léxico digital.

Nesse processo, o docmidia abraça o digital para formulação da nova mídia, o i-doc (ou webdoc) como uma nova espécie de objeto comunicativo (CHATMAN, 1990 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017). O público tradicional seja ele espectador, leitor ou ouvinte que anteriormente era ativo cognitivamente, mas apático com o poder, é convidado a adotar novos papéis como destinatários exatamente para mudar ou desafiar significados. O docmidia aumenta as possibilidades de participação do público, em comparação à visão patriarcal de John Grierson, o qual tinha uma percepção do documentário como uma comunicação de apenas uma via, a do diretor. Ao espectador era permitida apenas a interpretação do texto. Agora no i-doc o público é convidado a adotar novos papéis como destinatários exatamente para mudar ou desafiar significados. Nestes tempos digitais, as nomenclaturas para o público também se transformam: o que antes era designado de espectador agora pode ser chamado de cocriadores adaptativos, corretores funcionais ou usuários de navegação.

Ainda sob este prisma, Mark Dreuze (2013) denomina a interatividade em diferentes modos de ação: adaptativa, funcional e de navegação. Na interatividade adaptativa cada ação, de usuário individual, tem consequências para o conteúdo, pois a programação do site (web -/ i-doc) se adapta ao comportamento de navegação. A interatividade funcional acontece quando o usuário não modifica diretamente o conteúdo, ele participa de forma indireta para produzir material adicional, mas não altera a estrutura. Já na interatividade de navegação o usuário navega de forma mais ou menos estruturada pelo conteúdo do site, através dos botões de ‘Próxima página’ e ‘Volta ao Topo’ ou barras de menu de rolagem. Esses conteúdos são considerados “semifechados”. Exemplos de interatividade de navegação são os i-docs *Fort MacMoney* e *Highrise*, onde o usuário pode navegar, mas não pode alterar o conteúdo (DREUZE, 2013 apud WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017).

O processo de transformação do documentário a partir da digitalização dos meios de produção, como parte de uma metamorfose mais ampla que é a vida, tem suas narrativas contadas de forma não linear. O paralelo na abordagem de temas sociais em tempos históricos diferentes demonstra as diferentes formas de tratamento possibilitadas pelas mudanças tecnológicas e de linguagem. O engajamento em questionamentos nos

assuntos sensíveis da sociedade está no gene do documentário, entretanto o maior ou menor controle editorial pode se dar por diversos fatores, como a forma de financiamento da obra (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017).

A série de documentários britânicos sobre atualidades *World in Action* foi produzida entre 1963 e 1998 pela Granada Television. Em um dos episódios da década de 1960 teve uma edição que abordou a cidade de Timmins (província de Ontário-Canadá), onde há a expansão da mineração com a exploração do petróleo e seus impactos sociais, envolvendo violenta quebra de sindicatos. Filmada por D. A Pennebaker, para esse episódio foram necessários 955 pés de filme de 16 mm, que resultaram em aproximadamente 30 minutos da edição final. Um paralelo a essa temática no século XXI é o documentário *Fort McMoney* (2013), do National Film Board of Canada (NFB), que assume a forma de um site digital sobre Fort McMurray, designado como um documentário da web e game de estratégia. Com horas de duração, o espectador vira um jogador que navega por um veículo virtual e faz escolhas por caminhos em que a narrativa tem desdobramentos específicos.

Fort McMoney (2013) e *World in Action* (Timmins, Ontario) embora sejam documentários de épocas, tecnologias e formatos diferentes, têm em comum os seus financiamentos de produção serem realizados por instituições de mídia estabelecidas. O NFB, responsável por *Fort McMoney*, é uma produtora canadense de múltiplas plataformas para o web -/i-doc, com financiamento de três jornais importantes no Canadá, França e Alemanha. Já *World in Action* (Timmins, Ontario)⁷ foi um documentário para um programa de TV da Granada Television, parte da rede de televisão comercial inglesa. Ambos os documentários tratam de impactos sociais e ambientais, o que os diferenciam é o formato; que no caso do *Fort McMoney* é classificado como “docmedia” — uma nova espécie documental, em que a objetividade caminha ao lado da subjetividade (WINSTON; VANSTONE; CHI, 2017).

Fort McMoney (2013) é uma fusão de documentário com vídeo game, em que o espectador é convidado a jogar interpretando um detetive a desvendar os segredos da indústria petrolífera canadense. O antecedente desse tipo de capacidade de navegação e interação, mesmo que ainda incipiente, foi visto no CD-ROM do início dos anos 1990, que permitia um relativo controle por parte do público, dividido por capítulos. Os atuais documentários do formato docmidia têm uma capacidade muito superior de

⁷ *World in Action* foi uma série de documentários da TV inglesa que durou de 1963 a 1998. Timmins, Ontario foi um dos episódios da série. Não há no referido artigo o ano desse episódio em específico.

possibilidades de interação e em alguns países o seu crescimento vem acontecendo de modo exponencial.

O MIT (Massachusetts Institute of Technology) tem o Centro de Pesquisa Documental, o qual oferece cursos, oficinas, programa de bolsistas entre outros serviços. Apenas no verão de 2015, o “Open Documentary Lab” registrou 232 projetos web-/i-doc ao longo de linhas semelhantes, investigando o potencial interativo da tecnologia em uma variedade de modos e estilos estéticos.

A intersecção entre a tecnologia digital interativa e a prática documental, com essa junção com o público, torna-se um agente ativo no documentário. Todos os trabalhos de docmedia tornam-se potencialmente um processo de histórias sobre o mundo cocriadas com o público.

4.1 - A PARTICIPAÇÃO DO ESPECTADOR/USUÁRIO COMO ELEMENTO FUNDAMENTAL DA INTERATIVIDADE

Embora já tenhamos tratado da participação do espectador/usuário em outros capítulos, ter um capítulo específico reforça esse elemento como fundamental no processo da interatividade.

A participação do público espectador com a obra é uma discussão que já vem sendo realizada desde meados do século XX. Em *The open Work* (1962), Umberto Eco escreveu que autores de várias áreas das artes, como a música, literatura e arte, visual, durante os anos 1950 e 60, buscaram voluntariamente uma abertura máxima em suas obras. “De fato, em vez de se submeter à 'abertura' como um elemento inescapável da interpretação artística, ele (o autor) a submete a um aspecto positivo de sua produção, reformulando a obra de modo a expô-la ao máximo possível de 'abertura'.” (ECO, 1989, p. 5). Essa abertura só é possível se o autor permitir que o participante entre no processo criativo. Essa lógica da criação é uma lógica participativa e não representacional (GAUDENZI, 2013).

No artigo “Filme documentário, leitura documentarizante” Roger Odin (1984) traz uma concepção peculiar a respeito do documentário. Sua abordagem parte do espectador, isto é, de quem assiste ao filme, ou melhor, de quem lê o filme. Essa leitura Odin nomeia de “documentarizante”. O autor trata o documentário na perspectiva de

uma semiologia da leitura e não na de uma semiologia da realização. Primeiro, essa leitura do filme é tratada como um documento como um todo, posteriormente, são feitas considerações sobre o seu funcionamento e, por fim, apresentam-se os critérios distintivos do filme documentário.

O argumento caracteriza a leitura documentarizante em oposição à leitura “fictizante” (que dentro desse contexto é o modo em que o espectador lê o filme ficcional). Essas duas características do filme são as formas com as quais o leitor percebe o filme. Assim, Odin (1984) fundamenta sua postulação inspirado na linguística textual alemã, em que o leitor constrói a imagem do autor: o leitor de um texto literário “espera que o autor tenha activado o seu papel, que suas asserções não devam então ser tomadas como afirmações segundo sua verdade na semântica referencial” segundo SCHMIDT (1978, apud ODIN, 1984, p. 27). Na linguística, na leitura fictizante o leitor constrói um eu-origem fictício, enquanto na leitura documentarizante o leitor constrói um eu-origem real. A partir dessa definição, Odin (1984) amplia esse conceito para o cinema.

Nas suas postulações de leitura documentarizante vs leitura fictivizante, Odin (1984) traça um paralelo da linguística textual e das características apresentadas, segundo suas argumentações, na que se aplica a leitura documentarizante é que o leitor constrói *a imagem do Enunciador, pressupondo a realidade desse Enunciador*. Essa especificação da leitura documentarizante permite compreender que um objeto *irreal* não prejudicaria o caráter de realidade do enunciado (BANGE, 1978 apud ODIN, 1984). Um exemplo é o filme *O Homem de Aran* (1934), de R. Flaherty, que mesmo considerando as liberdades de representação assumidas pelo diretor, sobre a vida cotidiana dos pescadores-cultivadores dessa ilha, continuaria sendo lido como um documentário⁸.

Na perspectiva de compreender a participação do público, que anteriormente era o de observador, e a partir do advento da interatividade, transforma-se parte da composição da narrativa. Sandra Gaudenzi (2013) traz a discussão sobre a mudança de paradigma na práxis documental. Da mesma forma em que o cineasta influencia a realidade que documenta, o cientista faz parte da realidade observada. Então para a autora, torna-se crucial a construção da teoria do observador.

⁸ Cf. o artigo de G. Combes “Le cinéma d’Aran” citado por Odin (1984).

Em seus argumentos sobre essa teoria do observador, Gaudenzi (2013) evoca o filósofo cibernético Heinz Von Foerster (1982) “uma descrição (do universo) implica em alguém que descreve (observa) e complementa “o que precisamos agora é a descrição do ‘descriptor’ ou, em outras palavras, precisamos de uma teoria do observador” de acordo FOERSTER (1960 apud GAUDENZI, 2013, p. 258). Esse observador e o sistema observado começam a ser vistos não só como ligados, mas inseparáveis, pois o resultado das observações dependeria de suas interações. Essa retroalimentação estaria em outras relações, como no sistema cibernético, em que o observador faz parte desse sistema. Essa circularidade é típica do que foi chamado de Segunda Onda Cibernética. Os processos cognitivos são construídos através da interação sujeito/ambiente. Dessa forma, o mundo passa a ser visto como uma criação ativa dos processos cognitivos e por isso não podemos ser neutros ao observá-lo (GAUDENZI 2013).

A partir dessa argumentação de retroalimentação entre observador e sistema, Gaudenzi diz que nós, como organismos cognitivos vivos, somos sistemas nós mesmos. Na medida em que observamos o mundo, somos observadores observando o sistema, ao mesmo tempo, o sistema nos influencia. Há um feedback mútuo em *loop* atuando entre qualquer sujeito e seu ambiente, em circularidade. Essa postulação tem como uma das referências nas definições de autopoiese, que é uma definição da biologia, em que o processo de autocriação e organização são “o conjunto de relações que devem existir para os componentes de um sistema para que ele seja membro de uma classe específica”, postulam Maturana e Varela (apud GAUDENZI, 2013, p. 21).

O conceito de autopoiese na biologia é colocado em analogia ao contexto cultural, em particular o da interação. A circularidade de sua organização faz de um sistema vivo uma unidade de interações, dessa forma para que um sistema se mantenha vivo essa circularidade deve permanecer.

A interatividade é, portanto, vista como nossa maneira fundamental de ser, nossa maneira de nos relacionar e existir através do fazer. Se estendermos essa lógica a artefatos interativos, como documentários interativos, nossa interação com eles é uma maneira de relacionar e construir nosso mundo. (GAUDENZI, 2013, p. 21).

Nessa perspectiva, os documentários vivos nos permitem um olhar para os “documentários interativos como entidades dinâmicas que co-emergem enquanto vivem as interações com a Internet, seus usuários, sujeitos, produtores ou qualquer entidade

atuante” (GAUDENZI, 2013, p. 26). Nessa relação entre produtor e o documentário, a autora compara a relação de pais e filhos, em que o controle dos pais é parcial. Dessa forma, os produtores não sabem exatamente como os documentários vivos evoluíram.

Essa perspectiva do documentário vivo argumentado por Gaudenzi está muito em sintonia com *Hollow* (2013), de Elaine Mcmillion, documentário interativo citado no capítulo anterior. Uma forma de compreender o conteúdo sem pertencer a ninguém; nem ao seu autor nem ao seu usuário.

5 - ELABORAÇÃO DO ROTEIRO PARA DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Para elaborar um roteiro para documentário interativo é necessário seguir um modelo e seus métodos, para a partir dele acrescentar outras possibilidades. O modelo adotado é será o Fluxograma desenvolvido por Renó (2011), que embora seja inovador quanto à permutabilidade entre os fragmentos (micro-histórias), demonstra limitação quanto à interação dentro de cada micro-história. Por essa razão acrescentaremos novos elementos de interação, tendo o modelo como ponto de partida.

5.1 - PRINCÍPIOS E MÉTODOS

Como dito nas nossas considerações iniciais, esse trabalho final de Mestrado em Indústrias Criativas tem como objetivo a elaboração de um roteiro para documentário interativo. Para conseguir realizar a entrega do que foi proposto é necessário ter como ponto de partida um método com eficácia comprovada. Nesse período de pesquisa, o método que mais se aplica às características do nosso objetivo é o Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático desenvolvido por Denis Renó (2011).

Na apresentação do seu método, Renó (2011) traz os princípios que norteiam o cinema interativo, segundo os quais trazem como fundamental a exibição da obra ser individualizada. Em que os conceitos pós-modernos dos produtos interativos seriam a fluidez e individualidade. A satisfação do espectador/usuário na interação estaria em conseguir um resultado final de acordo com o desejado, isso não seria possível com mais de uma pessoa no processo de seleção.

Nesse Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático o autor o subdividiu em métodos. O primeiro método se refere à concepção da obra, relacionada à narrativa do filme, dividida em micro-histórias e sua inter-relação entre os diversos núcleos. A história do filme é chamada de plot e as micro-histórias são os sub-plots. Essa estrutura tem como inspiração o cinema tradicional, através do processo criativo da montagem. A montagem possibilita interligação entre os sub-plots, entre as micro-histórias, construindo uma nova história.

Para que o cinema interativo utilize esse mesmo ordenamento de *sub-plots* é necessário levar em conta os procedimentos propostos pelo algoritmo, no caso o

algoritmo fluxograma. Nessa estrutura, Renó (2011) adotou figuras geométricas para definir as tarefas, ou, para melhor denominar, mapear os caminhos interativos. Nessa proposta, a obra é fragmentada em oito micro-histórias, que segundo o autor, quando reorganizados fragmentos, possibilitam um total de 40.320 narrativas. Nesse grande universo de possibilidades, alguns fragmentos são mais bem associados do que outros.

Outro método refere-se à publicação da ficha técnica dos envolvidos com a produção da obra. Renó sugere que esteja no mesmo fragmento em que vai ficar o nome do documentário. No cinema linear tradicional os créditos ficam no início ou no final do filme. Nessa estrutura quem vai decidir onde ficam os nomes da equipe (roteirista, montador, câmera, produção e direção etc) é o usuário/coautor.

No método para trilha musical e ordenamento de falas, no caso dos filmes que tenham música, busca-se evitar colocar a mesma obra musical no final de um fragmento e no início de outro. Porque esse erro pode induzir o espectador/usuário a selecionar essa sequência de fragmentos. No caso dos documentários que tenham entrevistas, evita-se que diferentes falas que completem uma ideia estejam uma no final de um fragmento e a outra no início de outro fragmento. Essa complementaridade de ideias em falas em diferentes fragmentos também pode induzir na interatividade.

5.2 - ESTRUTURA DE PRODUÇÃO

Renó (2011) distingue a estrutura de produção de vídeos interativos comuns e a sua proposta de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático (Figura 6). Na estrutura comum com algoritmo do tipo fluxograma, encontra-se uma diversidade de figuras geométricas, assim como nós neurais, que estão dispostos da seguinte forma: “se a opção que deseja for essa, clique aqui”, “se não for, clique aqui”. Essa forma seria um tipo simples de interatividade, em que é possível seguir por uma navegabilidade entre uma opção e outra entre nós. Essa limitação pode frustrar o espectador/usuário.

Já na proposta de Renó (2011) encontra-se uma diversidade de oito figuras distintas, cada uma interligada às outras sete, que provoca um emaranhado de imagens. Para que o usuário/espectador consiga visualizar a obra em si, é necessário planejar o processo interativo para definir as diversas interligações. Nesse modelo é possível identificar possíveis falhas de ligação na narrativa, ainda na fase de planejamento.

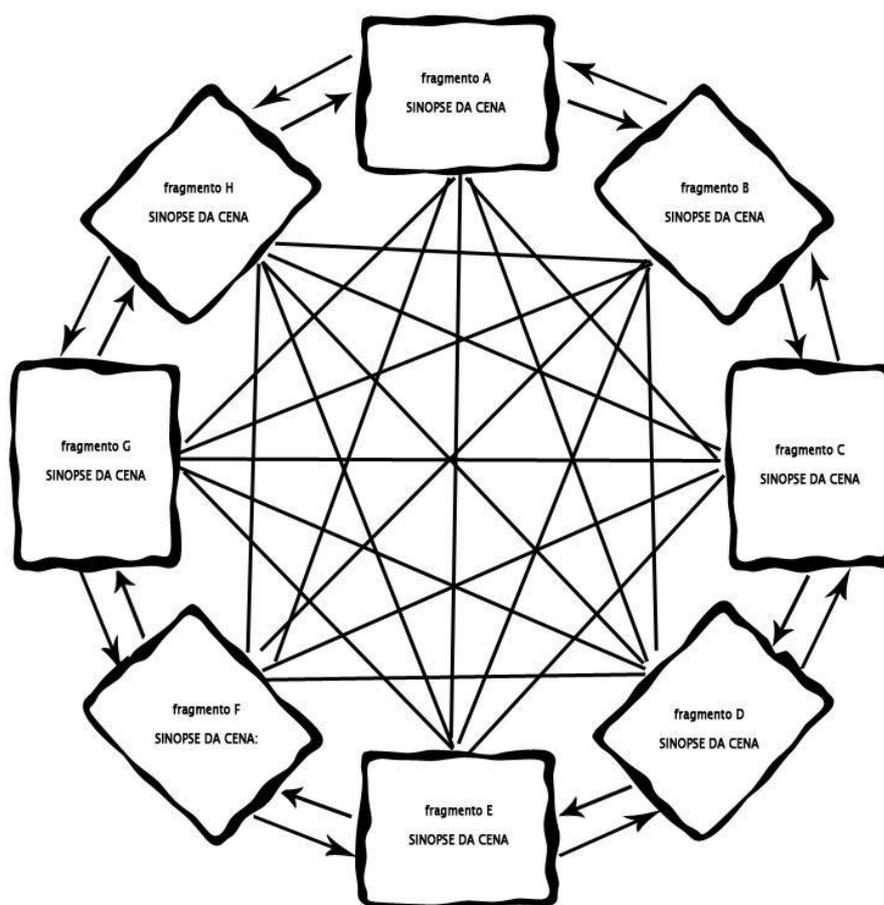
Nessa fase de elaboração, pré-produção, é possível perceber quando há algum

problema de ordenação entre os fragmentos, ou entre as falas que integram o conteúdo de cada um. Para essa avaliação, o modelo sugere um questionário de perguntas, com base na visualização/análise do algoritmo fluxograma na qual é possível verificar se está sendo estruturada de forma interativa ou não:

1. Existe uma interligação regular e compreensível entre todos os fragmentos?
2. Essa interligação altera, em algum momento, a mensagem desejada pelo autor da obra em sua concepção?
3. Os fragmentos, ao serem interligados, sofrem algum impedimento de se ordenar com outros, ou com algum especificamente?
4. Existe uma interligação regular e compreensível entre todos os fragmentos?
5. Essa interligação altera, em algum momento, a mensagem desejada pelo autor da obra em sua concepção?
6. Os fragmentos, ao serem interligados, sofrem algum impedimento de se ordenar com outros, ou com algum especificamente?

A estrutura algorítmica utilizada nesta linguagem audiovisual interativa que propomos é fundamental para o resultado desta obra. Para tanto, desenvolvi um modelo de algoritmo fluxograma circular, apresentado abaixo, que possibilita essa comparação, essa análise rizomática do conteúdo de obras interativas. O ambiente de exibição dessas obras, apesar de multi-usuário, é individualista (RENÓ, 2011, p. 86).

FIGURA 6 – Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático.



Fonte: Renó, 2011.

Esse modelo sugere que os espaços relacionados a cada fragmento devam ter uma rápida sinopse para facilitar a leitura de conteúdo e que seja analisada a inter-relação entre eles. Seguindo essas recomendações é possível perceber cada ligação entre as micro-histórias e a partir daí produzir o roteiro de produção de uma obra audiovisual interativa que atenda às expectativas do espectador/usuário.

5.3 - CARACTERÍSTICAS DO ROTEIRO

Embora se utilize da escrita para dar forma às ideias, o roteiro não pode ser considerado uma obra literária. “O roteiro é uma história contada em imagens, diálogos e descrições, localizada no contexto da estrutura dramática” (FIELD, 2001, p. 2). Essa história é contada com um começo, um meio e um fim; mesmo que não precise ser

realizada necessariamente nessa ordem. Para Doc Comparato, o roteirista estaria mais próximo do diretor, da imagem, do que do escritor. O roteiro só se concretiza quando a obra é realizada. “O roteiro é o princípio de um processo visual, e não o final de um processo literário” (COMPARATO, 2000, p 20).

A proposta de roteiro apresentada por Renó (2011) é para obras audiovisuais interativas com características específicas. Definir as micro-histórias e suas inter-relações é o conceito fundamental para o desenvolvimento do roteiro interativo proposto. É uma estrutura de conteúdos interligados de forma não-linear, em que um grupo de fragmentos se inte-relacionam, independente de uma ordenação cronológica ou física, as relações são “construídas” pelo espectador/usuário.

O modelo de roteiro real apresentado abaixo se refere à obra documental interativa “Bogotá Atômica” (<https://www.youtube.com/watch?v=kuB5Nzpkah4>), fruto da pesquisa que resultou na Tese de Doutorado de Renó e posteriormente deu origem ao livro *Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas: como produzir* (2011). A proposta é que o trabalho de roteirização se torne mais simples e eficaz. Trata-se de um desenvolvimento narrativo a partir do algoritmo fluxograma. Abaixo o roteiro proposto por Renó (2011) (Figura 7).

FIGURA 7 – Reprodução do Roteiro de Renó.

Roteiro de produção

Bogotá atômica

Secundagem: 7'22'

Micro-história 01 - Aeroporto

Cena 1: Depoimento da Ester;

Imagem: Ester Fer em entrevista no aeroporto de Lima, com GC “Aeroporto de Lima”;

Áudio: Comentário sobre as expectativas com relação a Bogotá;



Micro-história 02 – Bogotá atômica

Cena 1: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com entrada da logomarca Ojos en el mundo em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 2: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o nome do documentário “Bogotá atômica” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 3: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o texto “um curta-metragem documental interativo” em fusão;

Cena 4: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o crédito “roteiro e montagem – Denis Renó” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;

Cena 5: Vinheta;

Imagem: Fundo vermelho e amarelo com o crédito “imagens – Denis Reno e Ester Fer” em fusão;

Áudio: Trilha Caribe atômico, da banda colombiana *Aterciopelados*;



Micro-história 03 – Impressões

Cena 1: Depoimento do Denis

Imagem: Denis Renó dando depoimento já em Bogotá;
Áudio: Primeiras sensações sobre a cidade de Bogotá, logo em sua chegada.

Cena 2: Bogotá na chegada

Imagem: Imagens captadas como carro em movimento e GC “Primeiras impressões”;
Áudio: Música “Colômbia conexión”, da banda *Aterciopelados*;

Cena 3: Entrevista com motorista

Imagem: Imagem de conversa entre Denis Renó e Jorge Galvez dentro do carro;
Áudio: Entrevista de Denis Renó com Jorge Galvez sobre a cidade de Bogotá;



Micro-história 04 – Calle de las aguas

Cena 1: Centro de Bogotá;

Imagem: Imagem do centro da cidade com GC *Calle de las aguas – centro de Bogotá*;
Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento do Vicente;

Imagem: Entrevista com Vicente Gosciola sobre Bogotá;
Áudio: Considerações do entrevistado sobre a cidade;



Micro-história 05 – Cinema independente

Cena 1: Cultura em Bogotá;

Imagem: Imagem de um grupo de alunos produzindo um filme no centro de Bogotá, com GC “Cinema independente”;
Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento do Rodolfo;

Imagem: Entrevista com Rodolfo Araújo e as impressões sobre Bogotá, inclusive da noite colombiana;
Áudio: Considerações do entrevistado sobre a cidade, a cultura local e os perigos da noite do centro;

Cena 3: Depoimento da Ester;

Imagem: Entrevista com Ester Fer e sua opinião sobre Bogotá;
Áudio: Considerações da entrevistada sobre a cidade e o colombiano em geral;



Micro-história 06 – Desconhecimentos

Cena 1: Noite de Bogotá;

Imagem: Imagem do trânsito de um bairro nobre da cidade, com GC “Desconhecimentos”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento da Tais;

Imagem: Entrevista com a brasileira Tais Souza sobre o que ela achou da cidade, depois de sua chegada;

Áudio: Considerações da entrevistada dizendo que foi surpreendente e que as primeiras impressões foram excelentes;

Cena 3: Depoimento da Cristina;

Imagem: Entrevista com a brasileira Cristina Mascarenhas e seus medos em Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre as boas imagens que ela teve da cidade, apesar do medo ao chegar;

Cena 4: Depoimento do Cristian;

Imagem: Entrevista com o colombiano Cristian Camilo sobre as relações entre Bogotá e Rio de Janeiro e a capoeira;

Áudio: Considerações do entrevistado sobre sua admiração pela cultura brasileira e sua impressão de que Bogotá é tão violenta quanto o Rio de Janeiro. Por isso, ele não se arrisca a conhecer a capital carioca;

Cena 5: Depoimento da Cristina;

Imagem: Continuação da entrevista com a brasileira Cristina Mascarenhas sobre Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre os medos sentidos por seus amigos, e sobre o fato de ela nem ter percebido perigo na cidade;



Micro-história 07 – Segurança amedronta

Cena 1: Centro histórico de Bogotá;

Imagem: Soldados armados no centro da cidade, em patrulha, com o GC “Segurança amedronta”;

Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento de Claudia Patricia;

Imagem: Entrevista com a colombiana Claudia Patricia sobre os perigos e os boatos de Bogotá;

Áudio: Considerações da entrevistada sobre os perigos da cidade. Segundo ela, apenas a violência urbana é um problema, porque o resto é muito bom;

Cena 3: Depoimento de Esperanza;

Imagem: Entrevista com a colombiana Esperanza Forero sobre a violência da cidade e as impressões dos estrangeiros;
Áudio: Considerações sobre o temor dos estrangeiros com relação a Bogotá. Segundo ela, esse medo está acabando;

Cena 4: Depoimento de Mar;

Imagem: Entrevista com a espanhola Mar Bernardes sobre o medo que ela sentiu ao chegar na cidade;
Áudio: Considerações sobre a segurança da cidade e sobre o fato de que agora ela nem sente medo mais;



Micro-história 08 – Violência na mídia

Cena 1: Violência midiática;

Imagem: Imagem do centro histórico da cidade com soldados armados em patrulha e GC “Violência na mídia;
Áudio: *Background*;

Cena 2: Depoimento de Alfredo;

Imagem: Entrevista com o argentino Alfredo Caminos sobre Bogotá e suas repercussões comunicacionais;
Áudio: Considerações do entrevistado sobre o tema.
Segundo ele, o perigo é construído pela mídia, que não mostra outros valores da cidade, embora os europeus querem ver isso. O mundo quer ver isso;

Cena 3: Depoimento de Esperanza;

Imagem: Entrevista com a colombiana Esperanza Forero sobre a violência da cidade e as impressões dos estrangeiros;
Áudio: Considerações sobre os perigos de Bogotá, e segundo a entrevistada os perigos de Bogotá são iguais aos de muitas outras cidades, que acabam nem sendo discutidos pela mídia.



Fonte: Renó, p 89 a 94 2011.

5.4 - ROTEIRO PARA DOCUMENTÁRIO INTERATIVO PROPOSTO

Depois dessa jornada de pesquisa revisando os conceitos e os exemplos empíricos dos documentários lineares e interativos, finalmente chegamos ao resultado dessa proposta da pesquisa aplicada de um produto criativo, no caso um roteiro para documentário interativo baseado no Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático. Esse modelo servirá de base e iremos avançar nas possibilidades e opções

de interação dentro do fluxograma, que será melhor explicada mais adiante no item Processo de Produção do Roteiro.

5.5 - ESCOLHA DO TEMA DO DOCUMENTÁRIO

“Pesquisa, manutenção, releitura e interação” são as premissas de trabalho do regente e diretor musical da Orquestra Popular da Bomba do Hemetério, Francisco Amâncio da Silva, conhecido como Maestro Forró. Essas premissas serão o tema que norteará o documentário interativo e que fará ligação entre os fragmentos às micro-histórias.

5.6 - O PERSONAGEM

Clubes de frevo como Abanadores do Arruda, Maracatu Nação Elefante, Boi de Nelson, Escola Gigante do Samba, Caboclinho Tribo Canindé, Reisado Imperial, entre outras manifestações, formam a diversa paisagem cultural da Bomba do Hemetério, comunidade da zona norte do Recife. Entre vários moradores responsáveis pela formação cultural da localidade, Zé Amâncio do Coco é um dos artistas populares de destaque, que além de trazer consigo várias manifestações culturais da região rural de Pernambuco, “[...] sem querer, também gerou mais um produtor artístico para a comunidade: Francisco Amâncio da Silva, conhecido como Maestro Forró, como que se destacaria em meio a esse ambiente culturalmente prolífero” (NASCIMENTO, 2010).

Na adolescência estudou música na Escola Dom Vital e no Centro de Criatividade Musical do Recife. Na década de 1990 o Maestro Forró fez especialização em trompete pela Universidade Federal de Pernambuco, com o primeiro professor doutor no instrumento, Nailson Simões. Como músico contratado, participou de diversos grupos, a exemplo do Maracatu Nação Pernambuco, Banda Chicote, Mundo Livre S/A e DJ Dolores & Orchestra Santa Massa. Com esses grupos fez apresentações pelo Brasil e por outros países:

Em meados da década de 1990, Forró passou a dar aulas de música e também a viajar pela Europa, como integrante de grupos musicais. A experiência de sair do país voltou novamente a acontecer, entre os

anos de 2003 a 2006, quando acompanhou o DJ Dolores em suas turnês internacionais. (NASCIMENTO, 2010, p. 19)

O processo criativo do Maestro Forró parte de todas essas influências, unindo o empírico ao acadêmico, o popular ao erudito. Essas experiências serviram de elementos para processar a criação de novas composições musicais e novos arranjos para obras já existentes. No início dos anos 2000 fundou a Orquestra Popular da Bomba Hemetério (OPBH), fruto da reunião com vários músicos que no início tinham apenas o intuito de estudar, porém resultou no produto final de um grupo musical reconhecido nacionalmente. Essa iniciativa beneficia pelo menos dois aspectos: social e artístico. Ao mesmo tempo que cria possibilidade de trabalho para músicos e técnicos de som e de iluminação, com moradores da própria comunidade, ao resgatar músicas de compositores de outras épocas, atrai a atenção do público para essas obras, sob a perspectiva de novos olhares e novas audições.

No disco de estreia (em 2007) da OPBH a capacidade criativa se deu desde o título. “Jorrando Cultura”, que é uma referência à origem do nome comunidade. Na década de 1950 residia um morador chamado de Sr. Hemetério. Em uma época na qual o fornecimento de água encanada não chegava à maioria dos bairros da periferia do Recife, o Sr. Hemetério ficou conhecido por ser o único morador da comunidade a possuir um poço, no qual a água era retirada com uma bomba manual e doada para os moradores. Desta forma, o local ficou conhecido pela bomba de seu Hemetério e depois Bomba do Hemetério.

Por conta da capacidade criativa e diversificada dos grupos culturais da comunidade, o disco da OPBH é uma homenagem às referências dos artistas populares residentes e, nessa alusão ao bairro, a bomba ao invés de jorrar água, jorra cultura. Daí o título do álbum de estúdio “Jorrando Cultura” (2007). O espetáculo homônimo teve registro audiovisual, posteriormente lançado com o título “Jorrando Cultura ao Vivo” (2009).

5.7 - PROCESSO DE PRODUÇÃO DO ROTEIRO

Ao longo da sua carreira artística, o Maestro Forró lançou produtos fonográficos, videofonográficos, série de TV e entrevistas que reafirma as premissas do seu trabalho: pesquisa, manutenção, releitura e interação.

A proposta é de, a partir desse material que originalmente foi consumido através de mídia e meios tradicionais, como suportes de CD, DVD; exibidos de forma linear no rádio de televisão, construir uma nova narrativa, através de um roteiro para documentário interativo. Esse roteiro indicará as opções de seleção que o usuário poderá escolher.

A começar das premissas do personagem, o roteiro segue o conceito unificador dos fragmentos do Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático, de Denis Renó. A partir dessas diretrizes, cada uma das micro-histórias contará o que representa o trabalho do artista. No caso, em cada um dos fragmentos, micro-histórias, será contado o processo criativo de produção de uma música. O modelo de algoritmo escolhido sugere que seja construído um mínimo de oito fragmentos, que serão representados em micro-histórias de oito músicas.

A seguir, o que representa cada uma das premissas do trabalho do Maestro e da Orquestra:

- Pesquisa – representa a escolha do repertório musical, fruto da investigação dos aspectos históricos, valor artístico e afetivo; de composições musicais de diversos autores e épocas diferentes.
- Manutenção – relaciona-se a manter trechos da estrutura original da música.
- Releitura – é o novo tratamento dado à música. Algumas vezes são preservadas as características originais de um trecho de uma expressão musical, adicionando um novo arranjo a outro trecho da obra. Muitas vezes fundem-se mais de gênero musical numa mesma parte da música.
- Interação – está relacionado à performance que o Maestro Forró e a Orquestra Popular da Bomba do Hemetério têm na execução da música ao vivo, em que há interação entre os membros da Orquestra e o Maestro; como também quando há músicos convidados e ainda com a participação do público da plateia.

Modelo de fluxograma Algorítmico Circular Rizomático desenvolvido por Denis Renó, como já dissemos, é nosso ponto de partida para as possibilidades de interação do

usuário. Ao modelo de Renó, onde o usuário pode selecionar a sequência da ordem dos oito fragmentos (micro-histórias) disponíveis, acrescentamos novos elementos de interação.

Como citamos em (Narrativas Interativas), a forma de interação *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) servirá de referência para os elementos de interação da nossa proposta. Embora a produção da Netflix seja uma obra ficcional, a estrutura de link pode servir para obras não ficcionais. As opções para o usuário escolher o percurso narrativo do filme, a exemplo da cena em que o protagonista Stafen tem uma oferta para trabalhar na empresa de desenvolvimento de *games*. No mesmo momento em que aparece as opções aceitar e recusar, também surge um cursor temporizador regressivo de dez segundos. O usuário terá esse tempo para fazer a escolha, se não fizer o filme segue com a escolha programada. No caso, o protagonista aceita a oferta de trabalho.

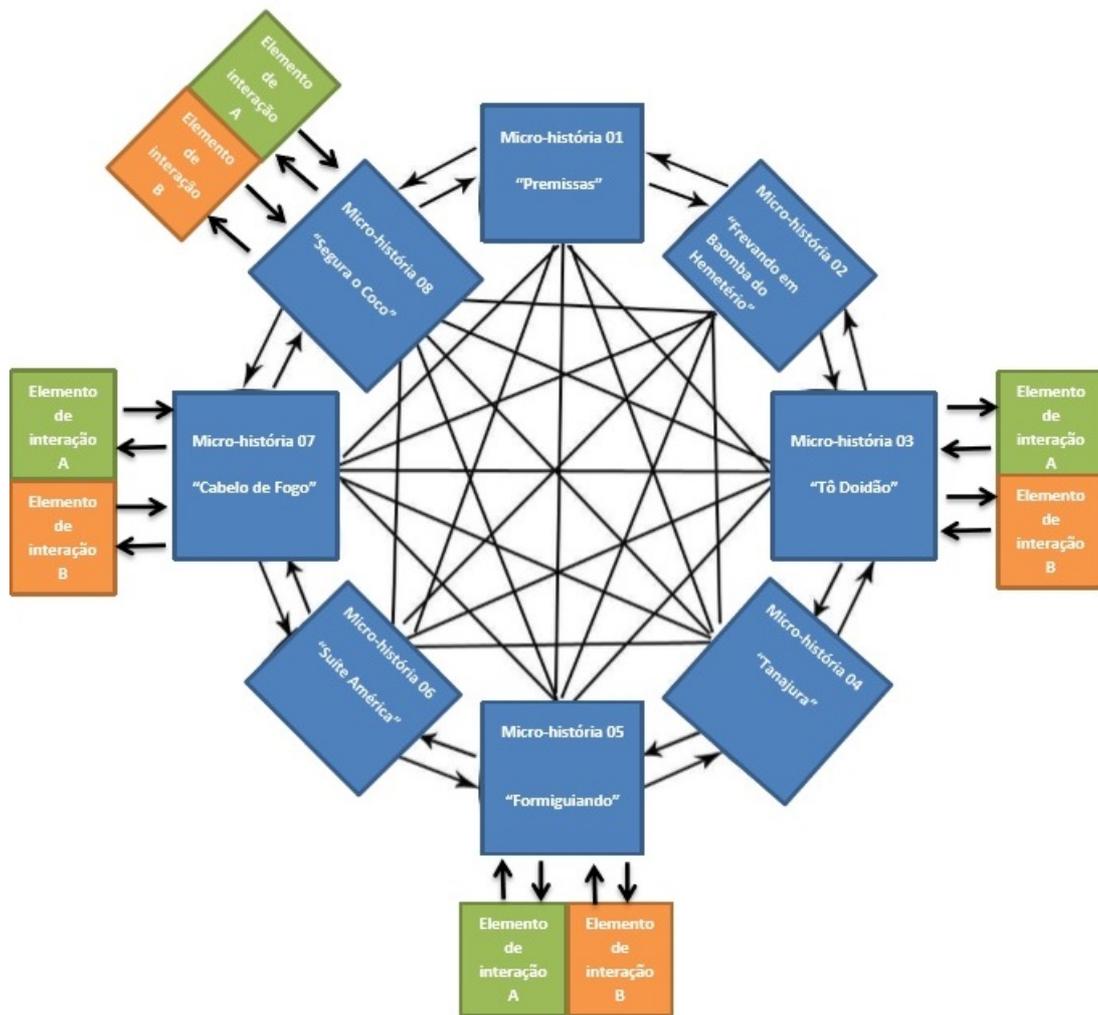
O roteiro para documentário interativo proposto neste trabalho (Figura 8) procura fazer a junção do Modelo de Fluxograma, de Renó, com os elementos de interação de *Black Mirror: Bandersnatch*. Quatro dos oito fragmentos (micro-histórias) terá novos elementos de interação, com opções A e B para o usuário selecionar.

Em duas micro-histórias, após o depoimento do personagem protagonista Maestro Forró sobre a referida música, seguirá para a performance musical, que aos 30 segundos dessa execução aparecerá um cursor temporizador recessivo de 10 segundos com dois ícones (imagens), representando as duas possibilidades de reprodução da música, em diferentes performances. Dessa forma, o usuário terá a possibilidade de escolhas por diferentes experiências. Caso não haja seleção, segue a performance da música que está já estava sendo executada.

Já nas outras duas micro-histórias, também com duas opções de escolha, seguirá os mesmos parâmetros das duas anteriores, mas ao invés de começar pelo depoimento do Maestro Forró e seguindo por opções de música, essas começarão com a execução da respectiva música e depois aparecerão duas opções de interação com opções de escolha do depoimento do protagonista, como também de outro personagem que comentará sobre a música.

Quanto ao estilo, a escrita terá um pouco de diferença do modelo de Renó, principalmente no que se refere às indicações de mudança de cena, optando por a “Corta para”, “Fade In”, “Transição”, “Fade In” e “Fade Out”. Como também nas indicações das ambientações “Ext. Dia” e “Int. Noite”.

FIGURA 8 – Modelo de Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático, com novos elementos de interação.



Fonte: autor do trabalho 2021.

5.8 - O ROTEIRO

ROTEIRO DE PRODUÇÃO: MAESTRO FORRÓ - PESQUISA, MANUTENÇÃO, RELEITURA E INTERAÇÃO.

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 01

EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE -DIA.

MAESTRO FORRÓ

IMAGEM: Depoimento Maestro Forró.

ÁUDIO: Fala sobre as diretrizes/premissas do seu trabalho: Pesquisa, manutenção, releitura e interação.



CORTA PARA

VINHETA: FUNDO LARANJA COM O NOME DO DOCUMENTÁRIO "PESQUISA, MANUTENÇÃO, RELEITURA E INTERAÇÃO".

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM PARIS* - ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMETÉRIO.

TRANSIÇÃO PARA

VINHETA: FUNDO LARANJA COM O CRÉDITO "ROTEIRO E DIREÇÃO: ALESSANDRO GUEDES".

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM PARIS* - ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMETÉRIO.

TRANSIÇÃO PARA

VINHETA: FUNDO LARANJA COM O CRÉDITO "PRODUÇÃO: RECIFE PRODUÇÕES".

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM PARIS* - ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMETÉRIO.

TRANSIÇÃO PARA

VINHETA: FUNDO LARANJA COM O CRÉDITO FICHA TÉCNICA COM AS DEMAIS FUNÇÕES.

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM PARIS* - ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMETÉRIO.



FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 02

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *FREVANDO EM BOMBA DO HEMETÉRIO*.

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM BOMBA DO HEMETÉRIO* - ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMETÉRIO (OPBH).



EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

IMAGEM: Depoimento Maestro Forró.

ÁUDIO: Fala sobre sua relação com o bairro onde mora, com suas manifestações culturais.



CORTA PARA

EXT. RUAS DA BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

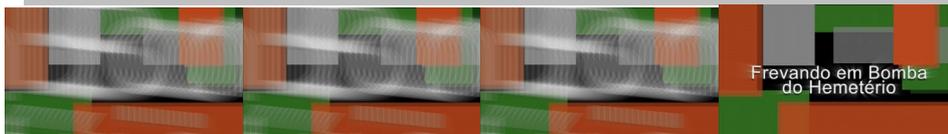
ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM BOMBA DO HEMETÉRIO* - OPBH.



CORTA PARA

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *FREVANDO EM BOMBA DO HEMETÉRIO*.

ÁUDIO: TRILHA DE *FREVANDO EM BOMBA DO HEMETÉRIO* - OPBH.



EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

IMAGEM: Depoimento Maestro Forró.

ÁUDIO: Fala sobre "Frevando em Bomba do Hemetério".



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMTÉRIO

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco.

ÁUDIO: Música "Frevando em Bomba do Hemetério".



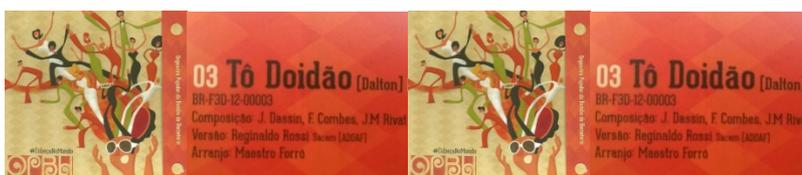
FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 03

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *TÔ DOIDÃO*.

ÁUDIO: TRILHA DE *TÔ DOIDÃO* - OPBH.



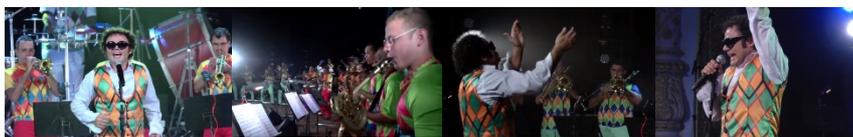
CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

ORQUESTRA POPULAR DA BOMBA DO HEMTÉRIO

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco.

ÁUDIO: Música "Tô Doidão".



ELEMENTO DE INTERAÇÃO.

A partir dos 30 segundos da execução da música, surge um temporizador regressivo de 10 segundos. Se dentro tempo regressivo não houver seleção de uma das opções, o vídeo seguirá com a execução da cena iniciada até o final.

ELEMENTO DE INTERAÇÃO - A

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Cartaz do programa Frevo Bastidores da Música

Áudio: Maestro Forró fala sobre "Tô Doidão" (conteúdo extraído do programa de rádio Frevo Bastidores da Música)



ELEMENTO DE INTERAÇÃO - B

ALESSNADRO GUEDES

Imagem: Cartaz do programa Frevo Bastidores da Música

Áudio: Alessandro Guedes fala sobre o histórico das regravações de "Tô Doidão"



FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 04

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: TANAJURA.

ÁUDIO: TRILHA DE TANAJURA - OPBH.



CORTA PARA

EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Depoimento do Maestro Forró

Áudio: Fala sobre a história dessa música, composta por Bráulio de Castro.



CORTA PARA

INT. CABRA QUENTE FILMES - TAMARINEIRA, RECIFE - DIA.

LEO LIMA

Imagem: Depoimento Leo Lima

Áudio: Fala de com foi tocar sanfona, nesse novo arranjo do Maestro Forró.



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

OPBH - PARTICIPAÇÃO DE LEO LIMA

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco, com Leo Lima.

ÁUDIO: Música "Tanajura".



FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 05

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *FORMIGUIANDO*.

ÁUDIO: TRILHA "FORMIGUIANDO" - OPBH.



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

OPBH - PARTICIPAÇÃO DE MARCO CESAR

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco, com Marco Cesar.

ÁUDIO: Música "Formiguiando".



ELEMENTO DE INTERAÇÃO.

A partir dos 30 segundos da execução da música, surge um temporizador regressivo de 10 segundos. Se dentro tempo regressivo não houver seleção de uma das opções, o vídeo seguirá com a execução da cena iniciada até o final.

ELEMENTO DE INTERAÇÃO - A

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Cartaz do programa Frevo Bastidores da Música

Áudio: Maestro Forró fala sobre ter feito "Formiguiando" em homenagem ao maestro Admir Araújo (conteúdo extraído do programa de rádio Frevo Bastidores da Música)



ELEMENTO DE INTERAÇÃO - B

MAESTRO ADEMIR ARAÚJO (FORMIGA)

Imagem: Cartaz do programa Frevo Bastidores da Música

Áudio: Maestro Ademir Araújo fala sobre ter recebido a homenagem através de "Formiguiando" (conteúdo extraído do programa de rádio Frevo Bastidores da Música).



FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 06

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *SUÍTE AMÉRICA*.

ÁUDIO: TRILHA DE *SUÍTE AMÉRICA* - OPBH.



CORTA PARA

EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Depoimento do Maestro Forró.

Áudio: Fala sobre o arranjo que fez para música "Vassourinhas" que se transformou em "Suíte América".



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

OPBH

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco.

ÁUDIO: Música "Suíte América".



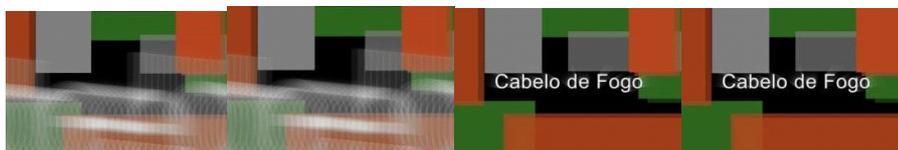
FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 07

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: *CABELO DE FOGO*.

ÁUDIO: TRILHA DE *CABELO DE FOGO* - OPBH.



CORTA PARA

EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Depoimento do Maestro Forró

Áudio: Fala sobre ter feito o arranjo de "Cabelo de Fogo",
música do maestro Nunes.



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

OPBH

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco.

ÁUDIO: Música "Cabelo de Fogo".



ELEMENTO DE INTERAÇÃO.

A partir dos 30 segundos da execução da música, surge um temporizador regressivo de 10 segundos. Se dentro tempo regressivo não houver seleção de uma das opções, o vídeo seguirá com a execução da cena iniciada até o final.

ELEMENTO DE INTERAÇÃO - A

OPBH

Imagem: Cartaz com informações do álbum e do fonograma.

Áudio: "Cabelo do Fogo" versão de estúdio.



ELEMENTO DE INTERAÇÃO - B

EXT. PRAÇA, SANTIAGO DE CUBA - DIA.

MAESTRO FORRÓ E STELL BAND

Imagem: Apresentação do Maestro Forró e Stell Band (trecho da série Andante, em Cuba).

Áudio: "Cabelo do Fogo".



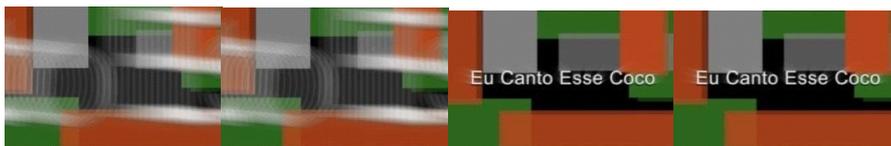
FADE OUT

FADE IN

MICRO-HISTÓRIA 08

VINHETA: FUNDO COLORIDO COM O CRÉDITO: EU CANTO ESSE COCO.

ÁUDIO: TRILHA DE EU CANTO ESSE COCO - OPBH



CORTA PARA

INT. TEATRO DE SANTA ISABEL, RECIFE.

OPBH - COM PARTICIPAÇÃO DE ZÉ AMÂNCIO DO COCO.

IMAGEM: Espetáculo da OPBH no palco.

ÁUDIO: Música "Eu Canto Esse Coco".



ELEMENTO DE INTERAÇÃO.

A partir dos 30 segundos da execução da música, surge um temporizador regressivo de 10 segundos. Se dentro tempo regressivo não houver seleção de uma das opções, o vídeo seguirá com a execução da cena iniciada até o final.

ELEMENTO DE INTERAÇÃO - A

EXT. NA LAJE DA CASA - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

MAESTRO FORRÓ

Imagem: Depoimento do Maestro Forró.

Áudio: Fala da influência de Zé Amâncio do Coco (seu pai).



ELEMENTO DE INTERAÇÃO - B

INT. VENDA (MERCEARIA) - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE - DIA.

Coco para a Orquestra Popular da Bomba do Hemetério - Interpretação de Zé Amâncio do Coco.



CORTA PARA

INT. VENDA (MERCEARIA) - BOMBA DO HEMETÉRIO, RECIFE -
DIA.

ZÉ AMÊNCIO DO COCO

Imagem: Depoimento de Zé Amêncio do Coco.

Áudio: Fala da relação com o Maestro Forró (seu filho).



FADE OUT

FADE IN

5.9 - O PILOTO DO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Como dissemos ao longo deste trabalho, nossa proposta de pesquisa aplicada é a elaboração do roteiro para documentário interativo. Mesmo não sendo objetivo principal, fizemos um experimento audiovisual do documentário interativo, seguindo o roteiro proposto. O desenvolvimento dessa versão piloto foi realizado pelo estudante do curso de Jogos Digitais da UNICAP, Eudes Tenório, com a supervisão do coordenador da Agência Combogó Unicap, professor Rennan Raffale. Para a produção do piloto foi usado o *software Unity*, versão 2020.2.7, programa utilizado na produção *de games* e interfaces interativas.

6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS E DESDOBRAMENTOS

Ao longo das últimas décadas a produção audiovisual realizada no estado de Pernambuco vem tendo reconhecimento nacional e internacional, com a participação e premiação em festivais, seja com filmes de ficção e documentários. Todo esse reconhecimento está voltado para as narrativas tradicionalmente lineares. Com a realização dessa pesquisa acreditamos na contribuição para os estudos das narrativas interativas, sobretudo a do documentário interativo.

Como vimos, o trabalho percorreu a trajetória da evolução do cinema e em particular do documentário, recuperando aspectos teóricos/conceituais e os aspectos empíricos — a interatividade no audiovisual, até chegarmos ao produto criativo, o roteiro de documentário interativo.

O roteiro para documentário interativo seguiu o modelo Fluxograma Algorítmico Circular Rizomático. Assim como o roteiro aplicado apresentado, “Bogotá Atômica” (2014), de Denis Renó (2011), o roteiro proposto nesta pesquisa segue a estrutura fragmentada de micro-histórias (*plots*), acrescida de novos elementos interativos para ser realizado entro do fragmento (micro-história). Seguindo os métodos e estrutura de produção, de verificação se há algum problema de ordenação dos fragmentos, constatou-se que a estrutura do roteiro foi realizada fazendo os fragmentos fluírem de forma interativa.

A escolha do personagem do Maestro Forró, com sua Orquestra Popular da Bomba do Hemetério, deu-se pela relevância artística e social; e esses dois aspectos estão intrinsecamente imbricados. No momento em que o Maestro estabelece como diretrizes do seu trabalho a pesquisa, manutenção, releitura e interação, ao mesmo tempo em que a realização dessa proposta cria uma nova estética que tem a ver com o artístico, os resultados que se estabelecem dessas pontes também têm implicações sociais. Essas implicações sociais se configuram na valorização de elementos culturais, que revigoram obras e artistas as quais estavam esquecidas em antigos repertórios.

A proposta deste roteiro, e posterior realização desse documentário pode destacar e contribuir com uma visibilidade ainda maior do Maestro Forró e sua orquestra, como também para outros documentário sobre música. Contribuindo assim, para novas formas de contar história, saindo da repetição dos formatos repetitivos tratados por Silva (2012). Espera-se que o trabalho ajude outros pesquisadores sobre roteiro para documentários interativos, como também para o mercado profissional local

e nacional. Dessa vez com um produto inovador onde a história pode ser contada numa narrativa interativa, fazendo com que o usuário/espectador se relacione de forma mais próxima da obra musical do artista.

Sendo o resultado dessa pesquisa um roteiro de documentário interativo e este produto sendo validado, é o primeiro passo da produção audiovisual. Dentro da política pública para o setor, essa etapa é institucionalizada tanto no registro de obras na Biblioteca Nacional, como nos editais de fomento, como o FUNCULTURA. Neste edital promovido pelo estado de Pernambuco há a subcategoria Desenvolvimento de Projetos. Esta prevê o desenvolvimento de projetos através da elaboração/estruturação de projeto técnico, incluindo a elaboração de roteiro.

Uma vez que esse roteiro esteja elaborado e validado, a proposta de documentário poderá ser inscrita já na fase seguinte nos editais de fomento, o de Produção e Finalização. Dessa forma, essa pesquisa contribui para uma etapa importante dentro do complexo processo de produção audiovisual.

Como desdobramentos futuros, pretende-se submeter esse roteiro de documentário interativo, produto realizado com o rigor científico do Programa de Mestrado Profissional em Indústrias Criativas da UNICAP, para avaliação de seleção em futuros editais, como o FUNCULTURA.

7 - A TRAJETÓRIA DAS DISCIPLINAS

DISCIPLINAS CURSADAS NO MESTRADO: Contribuições úteis ao processo de construção do projeto.

Ao ingressar no programa do Mestrado Profissional em Indústrias Criativas na UNICAP fui selecionado com um projeto de *branding* de um personagem artístico. Com o objetivo de analisar o processo de construção da marca do Maestro Forró, na escolha do repertório musical, discurso, figurino e demais produtos culturais relacionados ao seu nome. Durante a trajetória do curso com acesso às bibliografias direcionadas pelas disciplinas, a pesquisa foi para outro direcionamento do projeto inicial e alterado para um roteiro de documentário interativo.

O contato com diversos autores fez despertar no pesquisador mestrando o interesse em retomar sua trajetória empírica de já ter realizado diversos documentários. Diferente da sua prática de realização audiovisual, o desafio agora é o mergulho em um universo novo, que é o da narrativa interativa.

A disciplina “criatividade e processos criativos”, lecionada pelo Prof. Dr. Alexandre Figueirôa trouxe o conceito de criatividade a partir de diferentes referenciais teóricos. Sobre o diálogo entre criatividade e inovação, a disciplina trouxe autores e os exemplos que ampliaram a percepção sobre os temas. No caso da criatividade, a ampliação de entendimento se deu muito pelas diversas áreas do conhecimento que estudam o tema, como na Educação e Psicologia. No caso da inovação como resultado da criatividade, o curso instiga o pensamento crítico sobre as possibilidades de concepção de produtos criativos e inovadores.

Por conta da sua trajetória acadêmica ligada à cinematografia, o Professor da disciplina aborda com bastante propriedade o aporte teórico ligado à temática, como também em outras linguagens como a música. Durante este curso tivemos ainda a oportunidade de colocar em prática alguns conceitos durante a participação na oficina “Sprint”, no Centro de Inovação do SEBRAE-Pernambuco. O evento nos ajudou a pensar, organizar e planejar ações criativas de modo mais rápido e com mais foco no objeto. Em termos metodológicos, esta oficina nos proporcionou uma excelente ajuda.

A disciplina “design da informação” trouxe uma ampla compreensão de como equacionar os aspectos inerentes às informações e apresentá-las visualmente de modo a favorecer a apreensão do conteúdo de uma mensagem. Ao serem lecionadas ao mesmo

tempo duas pessoas, as aulas expositivas tiveram formato, ao mesmo tempo, inovador e desafiador. A incumbência de ministra-la ficou com os Professores Doutores, Breno Carvalho e João Guilherme Peixoto. Com formações e experiências diferentes, os dois trouxeram contribuições complementares à disciplina, o que enriqueceu o curso.

O arcabouço teórico da disciplina foi mesclado com artigos e com palestrantes convidados com trabalhos em diversas áreas. Uma das palestras que merece destaque foi o tema “Tendências de Marcas Mutantes”, com Elizete Kreutz, Presidente do Observatório de Marcas e Professora-Pesquisadora da Universidade Univates. Outra palestra a ser destacada foi a de “Dados Abertos e Iniciativas para Cidades Inteligentes”, ministrada por Breno Alencar, supervisor da EMPREL, empresa municipal responsável pelos dados gerados pelas secretarias da Prefeitura do Recife.

“Gestão estratégica de produtos criativos”, disciplina lecionada pela Profa. Dra. Chistianne Vasconcelos trouxe elementos conceituais fundamentais para elaborar um protótipo de produto audiovisual. Com elementos da narrativa de documentário e do videoclipe, o Mini Doc Musical surgiu como uma alternativa de divulgação da música para as redes sociais. Produzido em parceria com Fábio Guerra, aluno da disciplina, o produto tem uma estrutura de pré-produção, produção e pós-produção realizada por um único profissional, criando uma solução de baixo orçamento. Esse protótipo foi realizado com o artista Maciel Salú e mostra o processo criativo da música “Liberdade”, título do seu novo disco, durante a sessão de gravação no estúdio.

Muito bem conduzida pelo Prof. Dr. Dario Brito “Narrativas Transmídiaáticas” foi a disciplina que melhor contribuiu para a concepção da ideia desse trabalho final do Mestrado. Toda a ementa está em sintonia com a discussão: Conceitos de narrativa, de conteúdo transmídia e de multiplataforma. Os campos da produção, edição, circulação e consumo das narrativas transmídiaáticas contemporâneas e suas características. Estratégias de construção das narrativas transmídiaáticas. Narrativas em TV, ficção televisiva, conteúdo *on demand*, séries e webséries. Apropriação de elementos da narrativa clássica. Cadeias de exibição e disponibilização dos projetos elaborados enquanto produtos transmídiaáticos. Desenvolvimento de protótipos que dialoguem com as principais características relacionadas às narrativas transmídiaáticas. Estudos de caso e prototipação. Entre os vários autores importantes para esse primeiro contato sobre convergência de mídia, destaca-se Henry Jenkins:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos

mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. (JENKINS, 2009, p. 29)

Ministrada pela Profa. Dra. Aline Greco, “Metodologia de Pesquisa Aplicada” foi a disciplina que estrutura o trabalho dentro do necessário rigor científico. As ideias que ainda estavam fragmentadas ganham corpo para um trabalho acadêmico de Mestrado. Para contribuir com a leitura de referências, a Professora trouxe vários artigos e Dissertações nas quais foi possível visualizar a sistematização do trabalho, inclusive a identificação do problema de pesquisa. Também foi importante a visita à biblioteca da UNICAP, assistida por um bibliotecário, para melhor aproveitar os recursos durante a trajetória de pesquisador.

“Arte, cultura e tecnologia”; essa disciplina ampliou o espectro sobre esses três conceitos. Ministrada pelo Prof. Dr. Luiz Carlos Pinto, a ementa veio com o aporte teórico que trata das temáticas de uma forma crítica à abordagem histórica eurocêntrica. Um dos temas a se destacar é o Afrofuturismo, que segundo Edson Rangel (2016), é um movimento estético que surge do encontro da tecnologia e da ficção científica com as questões da diáspora, da escravidão e dos determinismos raciais vividos pelo negro em meio à modernidade. Sobre esse tema tivemos a oportunidade de apresentar um seminário no qual traçamos um paralelo do aporte teórico com as obras audiovisuais brasileiras, como o documentário “Solano Trindade – 100 Anos” (2008), codirigido pelo autor deste trabalho de Mestrado e por Helder Vieira.

“Tópicos avançados em indústrias criativas” foi uma importante disciplina para o conhecimento técnico-científico aplicado para a criação ou aprimoramento de produtos, processos e sistemas no setor das indústrias criativas. Neste sentido, a Profa. Dra. Alice Greco, que ministrou a disciplina, realizou uma série de seminários com casos de sucesso de produtos. Cada caso foi estudado em duas aulas, sendo na primeira investigado conceitualmente o produto e na segunda aula a apresentação dos realizadores. Destaque para os produtos case: *Podcast 45* – podcast sobre futebol e *Gemini* — HQ digital celebra Brasil e França, na qual Rogi Silva e Clémence Bourdaud celebram a relação de Brasil e França em obra toda pensada para o ambiente digital.

8 - REFERÊNCIAS

ALVES, Marta. **Cinema 2.0**: modalidades de produção cinematográfica do tempo do digital. Covilhã: Editora LabCom.IFP, 2017.

BEZERRA, Cláudio. CINEMA, SONHO E MELANCOLIA NA OBRA DO CINEASTA BRASILEIRO FERNANDO SPENCER. In: RIBAS, Daniel; PENAFRIA, Manuela; BRANCO, Sérgio Dias (ed.). **Atas do VIII Encontro Anual da AIM**. Recife: Aim – Associação de Investigadores da Imagem em Movimento, 2019. p. 01-318. Disponível em: https://estudogeral.uc.pt/bitstream/10316/91124/1/2019_Atas.VIII.Encontro.Anual.AIM.pdf#page=28. Acesso em: 12 jun. 2021.

CHATTOO, Caty; FELDMAN, Lauren. Storytelling for Social Change: Leveraging Documentary and Comedy for Public Engagement in Global Poverty. **Journal of Communication**, v. 67, n.5, out. 2017, <https://doi.org/10.1111/jcom.12318>.

CIRINO, Nathan Nascimento. **CINEMA INTERATIVO**: problematizações de linguagem e roteirização. 2012. 143 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

CUNHA FILHO, Paulo C.; SOARES, Jota (org.). **Relembrando o Cinema Pernambucano**: dos arquivos de Jota Soares. Recife: Editora Massangana, 2006.

ECO, Umberto. **Semiotics and the Philosophy of Language**. Indiana: First Midland Book Edition, 1986.

EISENSTEIN, Serguei. **Reflexão de um cineasta**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1969. 257 p.

EVOCAÇÕES... Nelson Ferreira. Direção de Flávio Rodrigues. Produção de Flávio Rodrigues e Fernando Spencer. Roteiro: Flávio Rodrigues e Fernando Spencer. Música: Nelson Ferreira. Recife: Center Produções Cinematográficas, 1987. (16 min.), 35mm, son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3BQen-9PEYU>. Acesso em: 12 jun. 2021.

FALLON, Kris. Archives analog and digital: Errol Morris and documentary film in the digital age. **Screen**, v. 54, n. 1, mar. 2013, p. 20–43, <https://doi.org/10.1093/screen/hjs067>.

FECHINE, Yvana. Roteiro em novas mídias: uma abordagem a partir da teoria da linguagem: uma abordagem a partir da teoria da linguagem. **Revista Galáxia**, São Paulo, n. 22, dez. 2011, p. 222-236.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**: Os Fundamentos do Texto Cinematográfico. 1. ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

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

GOMES, Leonardo. **Narrativas Interativas no Audiovisual**: a Lógica do Banco de Dados no Documentário. 2009. Dissertação (Mestrado) — Universidade Federal de Pernambuco, CAC, PPPGCOM, Recife, 2009.

GOMES, Paulo Emílio Salles. **Crítica de cinema no suplemento literário**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

GREEN, Melanie; JENKINS, Keenan. Interactive Narratives: Processes and Outcomes in User-Directed Stories. **Journal of Communication**, v. 64, n. 3, jun. 2014, p. 479–500, <https://doi.org/10.1111/jcom.12093>.

JORRANO Cultura ao Vivo. Direção de Alessandro Guedes. Produção executiva de Antônio Gutierrez, Maestro Forró e Alessandro Guedes. Intérpretes: Orquestra Popular da Bomba do Hemetério. Roteiro: Maestro Forró. Música: Orquestra Popular da Bomba do Hemetério. Recife: Recife Produções, 2009. 1000 (70 min.), DVD/BD, son., color.

LEVIN, Tatiana. O webdocumentário como um documentário feito de uma narrativa interativa, hipertextual e participativa. **Doc Online** - Revista Digital de Cinema Documentário, [s.l.], n. 18, p. 5-32, 1 set. 2015. Universidade da Beira Interior. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.20287/doc.d18.dt06>. Acesso em: 09 abr. 2020.

LEVIN, Tatiana. **O Webdocumentário como um Documentário Feito de uma Narrativa Interativa, Hipertextual e Participativa**. 2015 DOI: 10.20287/doc.d18.dt06

LYRA, Bernandette. A emergência de gêneros no cinema brasileiro:: do primeiro cinema as chanchadas e pornochanchadas. **Conexão - Comunicação e Cultura (Ucs)**, Caxias do Sul, v. 6, n. 11, p. 141-159, jan. 2007. Semestral. Disponível em: <http://ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/viewFile/197/188>. Acesso em: 06 jun. 2021.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: First MIT Press paperback edition, 2002.

NASCIMENTO, Débora. Maestro Forró da Bomba para o Mundo. **Continente**. Recife, Cepe, n. 110, fev. 2010.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 3. ed. Campinas: Papyrus Editora, 2008. 270 p.

ODIN, Roger. **Filme documentário, leitura documentarizante**. 1984. Paris III Sorbonne Nouvelle. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2012.71238>

PUCCINI, Sérgio. **Roteiro de documentário**: da pré-produção à pós-produção. 3. ed. São Paulo: Papyrus Editora, 2013. 141 p.

RENÓ, Denis. **Cinema documental interativo e linguagens audiovisuais participativas**: como produzir. Madri: Editora: Concha Mateos (URJC), 2011.

RENÓ, Denis Porto. A montagem audiovisual como base narrativa para o cinema documentário interativo: novos estudos. **Revista Latina de Comunicación Social**, Canarias, v. 11, n. 63, p. 83-90, 08 fev. 2008. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81912006008>. Acesso em: 09 abr. 2020.

RENÓ, Denis Porto. El montaje audiovisual como base narrativa para el cine documental interativo: nuevos estudios. **Revista Latina de Comunicación Social**, [s.l.], p. 83-90, 2008. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.4185/rlcs-63-2008-755-083-090>. Acesso em: 09 abr. 2020.

RENÓ, Denis Porto; RENÓ, Lorenzi; TARLÁ. Bogotá Atômica: o Documentário Interativo com Estrutura Algorítmica. **Razón y Palabra**, Quito, n. 76, p. 1-19, maio/jul. 2011. Trimestral. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199519981046>. Acesso em: 11 abr. 2020.

RODRIGUES, Flávia Lima. Uma breve história sobre o cinema documentário brasileiro. **Ces Revista**, Juiz de Fora, v. 24, n. 01, p. 60-74, jan. 2010. Semestral. Disponível em: <https://seer.cesjf.br/index.php/cesRevista/article/view/664>. Acesso em: 16 jun. 2021.

RODRIGUES, Pedro Fernando Veludo Amorim. **Processos narrativos e autoria em documentário interativo**. 2013. Dissertação (Mestrado) — Curso de Comunicação Multimédia, Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, 2013. Disponível em: <https://ria.ua.pt/bitstream/10773/11322/1/disserta%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em: 09 abr. 2020.

ROTH, Christian; KOENITZ, Hartmut. Bandersnatch, Yea or Nay?: reception and user experience of an interactive digital narrative video. **Proceedings Of The 2019 Acm International Conference On Interactive Experiences For Tv And Online Video**, Manchester, v. 1, n. 6, p. 247-254, 4 jun. 2019. ACM. <http://dx.doi.org/10.1145/3317697.3325124>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3317697.3325124>. Acesso em: 04 jul. 2021.

RUIZ, Milton; GRECO, Oswaldo; BRAILE, Domingo. Fator de impacto: importância e influência no meio editorial, acadêmico e científico. **Rev. Bras. Hematol. Hemoter.** [online]. 2009, v.31, n.5. Epub, out. 16, 2009. ISSN 1806-0870. <http://dx.doi.org/10.1590/S1516-84842009005000080>.

SHAW, Deborah. Serving the master text: rethinking digital paratexts in the social issue film *Who is ayani Cristal?* **Screen**, v. 59, n. 2, jun. 2018, p. 258–265, <https://doi.org/10.1093/screen/hjy028>.

SILVA, Mariana Duccini Junqueira da. UM IMAGINÁRIO DA REDENÇÃO: SUJEITO E HISTÓRIA NO DOCUMENTÁRIO MUSICAL. **Revista Digital de Cinema Documentário**, Campinas, n. 12, p. 5-21, 12 ago. 2012. Semestral. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5382258>. Acesso em: 17 jun. 2021.

TAVARES, Camila. A Dialogia e o Filme Documentário. *Inovcom - Revista Brasileira de Inovação Científica em Comunicação*, Vol. 1, No 1, p. 61-72 - Maio 2006, <http://revcom.portcom.intercom.org.br/index.php/inovcom/article/view/712/505>

WINSTON, Brian; VANSTONE, Gail; CHI, Wang. **The Act of Documenting: documentary film in the 21st century**. Londres: Bloomsbury Publishing, 2017. 288 p.