

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade¹

Ana Catarina Monteiro

Universidade do Porto, Faculdade de Engenharia - catarina02d@gmail.com

Sumário

O presente trabalho foca-se no documentário interativo e no papel que ele ganha à luz dos ambientes digitais. A integração do documentário no meio digital mudou a perspectiva de representação da realidade trazendo novos significados e novas formas de apresentação. Especialmente referenciados pela sua capacidade de inovação e experimentação, os documentários interativos têm muito para oferecer no que diz respeito às várias formas de exploração dos diferentes media, das várias plataformas que utilizam e da prática avançada que

fazem de características imersivas, colaborativas e participativas. Através da análise da composição formal do documentário interativo e da relação que advém entre este e a audiência procurou-se uma definição e taxonomia do género atentando na sua complexidade e poder transformacional. Deste modo, propôs-se assim um conjunto de modos de imersividade que constituem uma forma de diferenciar os vários documentários interativos, tendo em conta as três variáveis definidas: autor, media e utilizador.

Palavras-chave: Documentário, interação, imersividade, ambientes digitais, audiência.

Interactive Documentary in Digital Environments: a Gender Taxonomy Based on Immersive Modes

Abstract

This paper focuses on the interactive documentary and the role it plays in the space of digital environments. The integration of the documentary in the digital environment changed the perspective of representing reality bringing new meanings and new forms of presentation. The possibilities and platforms on which content can be viewed, as well as the relationships arising from the new interaction between authors and users, have changed dra-

matically. Especially noted for their ability to innovate and experiment, interactive documentaries have a lot to offer with regard to the various forms of exploration of different media, the various platforms they use and advanced practice they do from immersive, collaborative and participatory characteristics. Through the analysis of the formal composition of the interactive documentary and the relationship that comes between it and the au-

¹ Este texto constitui um extracto adaptado da dissertação de mestrado em Multimédia da Universidade do Porto intitulada “Desafios estéticos da imersividade no documentário interativo”.

dience, a definition and taxonomy of the genre was sought, paying attention to its complexity and transformational power. Thus, it was proposed a set of immersive modes that constitute

a way of differentiating the various interactive documentaries, taking into account the three defined variables: author, media and user.

Keywords: Documentary, interaction, immersion, digital environments, audience.

1. DO DOCUMENTÁRIO LINEAR PARA O DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Foi em 1922, com a exibição de *Nanook of the North*, de Robert Flaherty, que o género documentário se tornou um dos instrumentos mais dominantes e eficientes no modo de contar histórias da vida real. Fornecendo ao público reflexões e discussões aprofundadas de diversos assuntos que caracterizam a nossa sociedade, são várias as razões que tem ajudado este género a tornar-se uma componente fundamental da indústria cinematográfica.

O género documentário transporta consigo uma espécie de dualidade com o cinema. Por um lado, vimos surgir o documentário com o nascimento do cinema em 1895. Por outro, é também o cinema que desponta com o documentário, basta para isso visualizar os primeiros filmes dos irmãos Lumière (*A Saída dos Operários da Fábrica Lumière*, 1895), que representavam simples cenas do dia-a-dia da sociedade e dos indivíduos. Segundo o cineasta John Grierson, o documentário é uma forma criativa de tratar a actualidade (cit. em Gaudenzi, 2013), que visa expor de uma forma cinematográfica os factos da realidade, não constituindo a realidade, mas sim a representação da realidade, e não sendo ficção, porque existe um ponto de vista autoral bem definido.

Por conseguinte, a representação da realidade tornou-se, com a afirmação do género, a característica mais comum. Com o passar do tempo, os cineastas começaram a conceptualizar o documentário como uma negociação da realidade, sendo este por menor, a mistura da realidade em si com a experiência e a visão do cinematográfico, “por um lado, uma negociação entre a realidade, mas por outro uma negociação entre imagem e interpretação” (Bruzzi, 2000, cit. em Gifreu, 2011a).

Todavia, conciliar numa só equação todos os elementos que constituem um documentário e formular a sua definição não tem sido uma tarefa fácil para quem se tem dedicado ao assunto.

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Gênero Baseada em Modos de Imersividade

Sandra Gaudenzi (2013) relata a dificuldade em estabelecer um significado para documentário linear. A autora revê a definição dada por Bill Nichols (1991) que circunscreve o sentido de documentário sob três diferentes pontos de vista – o do realizador, do texto e do espectador – afirmando que só os três em conjunto constituem um bom ponto de partida no entendimento geral daquilo que deve ser um documentário (1991). A importância do realizador cinematográfico passa pela posição de poder que este tem na forma como cria o produto e como pode influenciar quem o vê; o texto como um texto audiovisual que caracteriza o gênero; e por fim, o espectador que tem que acreditar na realidade que vê, naquilo que lhe mostram, acreditar que o que foi filmado ali aconteceria da mesma maneira se não tivesse sido gravado. Para Gaudenzi (2013), este ponto de vista tem a vantagem de mostrar as características contrastantes entre o cineasta e o espectador, colocando os dois no mesmo nível de importância.

Em *Representing Reality*, Nichols (1991), estabelece um novo entendimento sobre a aceção geral do gênero documentário. Em vez de se concentrar nos actores que têm influência sobre um documentário e que o permitem construir, foca-se nos modos de representação como “formas básicas de organização de textos em relação a certas características e convenções recorrentes” (1991, p. 32).² Cada modo concentra-se numa nova e diferente perspectiva da realidade onde os valores que têm mais ênfase são o modo como o documentário em si é feito, o modo como se organiza e o que significa a sua estrutura, e na posição que os diferentes actores – realizador cinematográfico, texto e espectador – podem ter na forma como medeiam a realidade retratada (Gaudenzi, 2013).

No fundo, “a prática do documentário é um meio para a mudança e para a contestação” (Nichols, 1991, p. 12), em que para o autor a mudança só é possível devido à interação que existe entre realizador cinematográfico, texto e espectador e que tudo envolve um processo de documentação que permite a contestação e a renovação.

Depois de 100 anos, de imensuráveis realidades contadas e representadas, da fluidez no avanço das tecnologias, do aparecimento do mundo digital e da Web 2.0, novas mudanças no gênero documentário começaram a despoletar. Surgiu assim o termo documentário interativo.

Se a definição de documentário é já complexa e encontra-se em constante actualização, o conceito de documentário interativo situa-se ainda numa fase anterior.

² Tradução do autor (TA)

Mas afinal, que relação advém do documentário linear para o interativo? Apresentam entre si continuidade de elementos e características ou existe uma ruptura total? Que diferenças existem no modo de perspetivar a realidade? São estas as questões que nos propomos a discutir nas páginas que se seguem.

Segundo Handler Miller (2004) o documentário interativo é um tipo de narrativa não-ficcional onde é dado ao utilizador a oportunidade de escolher o material que quer ver e em que ordem (Miller, 2004 cit. em Grifeu, 2011a). Para Gaudenzi (2013, p. 26), no documentário interativo o utilizador necessita de ter agência, ou seja, necessita de estar capaz de actuar fisicamente, fazer “qualquer coisa” com, ou para o documentário. Murray (2012a), teve um impacto muito importante na definição do termo agência ao defini-lo como resultado das expectativas do utilizador despertadas pelo ambiente altamente interativo, levando-os a agir de uma forma que resulta num conjunto de respostas apropriadas ao sistema computacional em que estão inseridos. De um modo geral, o ambiente digital ao ser procedimental e participativo cria a experiência de agência, colocando os utilizadores a tomarem acções num mundo dinamicamente responsivo (2012).

Este poder do utilizador em actuar com o documentário interfere com a apresentação da narrativa, havendo uma ruptura com a linearidade e com a tradicional voz do narrador, sendo esta a principal característica que críticos e alguns autores apontam para questionar se um documentário interativo deva ou não inserir-se no género (Gaudenzi, 2013).

Contudo, se há autores preocupados com a integração do documentário interativo no género, há quem demande que este deva ter a sua própria categorização. Para Mitchell Whitelaw, “o novo documentário não precisa de repetir as convenções do tradicional e a narrativa linear; ele oferece as suas próprias formas de brincar com a realidade” (2002, p. 3).³ Galloway, McAlpine e Harris no estudo *From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a Working Model of Interactive Documentary*, reforçam a ideia de que um documentário interativo “não deve ser visto como um substituto para o documentário, mas como uma forma válida e criativa, que permite que as pessoas possam explorar e contribuir para a compreensão do mundo” (2007).⁴

Por conseguinte, o documentário interativo pode ser considerado um documentário na medida em que fornece informações e conhecimentos sobre temáticas da vida real, mas ao invés do documentário linear, oferece uma experiência única e par-

3 TA

4 TA

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

ticipativa. A interatividade trouxe novas dinâmicas e prismas na forma de olhar para o assunto documentado.

Actualmente, o desenvolvimento de novas tecnologias e ferramentas permitem que o documentário interativo esteja já bem delineado e presente no conhecimento de todos nós. Desta forma, existe também uma diferença no modo de observar a realidade. Já que a relação e o papel do realizador, texto e espectador mudam drasticamente, também a maneira como se negocia a realidade se torna diferente. No documentário interativo, o espectador torna-se o principal elemento deste triângulo sendo aquele que tem mais poder.

Gifreu (2011b) usa a tripla definição utilizada por Nichols (1991), mas substitui realizador por autor, texto por narrativa pelo facto de não ser linear e o conceito de espectador por utilizador interativo.⁵ Desta forma, o autor explica que o documentário interativo:

...é potencialmente útil para ajudar o interator a descobrir, seleccionar, reflectir, participar e até mesmo criar. Os espectadores deste novo meio, que já não são espectadores passivos, mas sim utilizadores interativos activos, ganham em termos de presença e identificação, e ficam envolvidos numa experiência audiovisual, que passa a poder ser partilhada com outras pessoas. Eles (utilizadores interativos) tornam-se utilizadores já que fazem parte de um sistema pré-estabelecido e usam essas características para os seus próprios fins; um utilizador interativo, porque eles interagem com os vários modos e com a interface para se poderem mover no acto representado; um participante, porque participam na história e escolhem o melhor caminho, aquele que lhes parece mais apropriado; e um colaborador, porque contribuem com conhecimento para o conteúdo representado. (2011b)⁶

Sumariamente, se no documentário linear cada história e conseqüentemente realidade pode ser interpretada de maneira diferente, sendo o elemento diferenciador aquele que está a contar a história, no documentário interativo, com o novo papel dado ao utilizador – que lhe proporciona uma experiência única – e que o torna o controlador daquilo que se passa, Aston e Gaudenzi (2012) defendem a ideia que podem ser criadas múltiplas visões da realidade dando a todos a oportunidade e o poder de também eles se verem sob uma perspetiva de documentaristas.

5 TA

6 TA

2. A REPRESENTAÇÃO DE NOVAS LÓGICAS DA REALIDADE NO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Desde a invenção do cinema, que os documentários se tornaram uma poderosa forma de envolver o público com os assuntos relacionados com o mundo. Nas palavras de Tom Perlmutter “o documentário manteve o seu domínio sobre o encontro imaginativo com as realidades do nosso mundo... eles [documentários] permaneceram teimosamente insistentes na procura da verdade através de um modo de ver e da criação artística que nenhuma outra forma de arte fornece” (2014).⁷ Até mais importante do que isso, o documentário trouxe à ribalta realidades nunca antes mencionadas, questões cruciais com temas relacionados com o ambiente, a saúde, a acção e injustiça social chamando a atenção pública para temas tabu na sociedade.

Ao longo de todo este tempo, o documentário foi também acompanhando as novas mudanças tecnológicas, permitindo novos modos de criação e períodos de transformação dentro do próprio género, mas nada como a mudança que ocorreu com o advento da Web e da revolução digital, que fez nascer, totalmente, uma nova forma de arte (Perlmutter, 2014).

Esta nova forma de arte, denominada por webdocumentário, documentário interativo, transmedia, ou cross-media reformula a apresentação da realidade ao público. Antes de mais, definiremos realidade de acordo com a definição de Nichols (1991), que é entendida como qualquer material mediado necessário para estabelecer uma relação significativa com o que nos rodeia, sendo que esta mediação pode acontecer através dos nossos sentidos, da nossa mente ou media. Embora a expectativa do público seja sempre esperar que o que acontece em frente à câmara, é o que aconteceria se eles tivessem testemunhado, a representação do real não pode deixar de lado, o olhar através do qual é representada, isto é, há sempre uma subjectividade inerente a qualquer reprodução da realidade por ela ser mostrada através de um certo ponto de vista, o que influencia o modo como foi criada (1991). No entanto, este género narrativo nunca deixará de ser uma representação ou interpretação dos acontecimentos do mundo.

Por conseguinte, Nichols propõe um conjunto de modos que através do documentário representam a realidade resumindo as diferentes posições que o autor, o assunto retratado e o espectador podem tomar dentro do universo narrativo do género documental. Os modos poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo, e performativo caracterizam-se da seguinte forma:

7 TA

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

- Modo poético – junta fragmentos do mundo, transformando material histórico em material abstracto. Este modo evidencia a subjectividade e apresenta uma preocupação acrescida com a estética. À medida que vai construindo o texto, pode mesmo utilizar formas líricas de obras literárias;
- Modo expositivo – tem uma preocupação enorme pela objectividade e pela defesa dos argumentos em detrimento da estética e da subjectividade. Mostra uma relação constante entre aquilo que é dito e mostrado e por isso, utiliza muitas vezes a narração com uma só voz;
- Modo observacional – tornou o documentário menos expositivo e mais observacional, na medida em que procura captar a realidade tal e qual como ela aconteceu, isto é, capaz de documentar a realidade de uma forma menos intrusiva. Este facto deve-se ao avanço das tecnologias na câmara que permitem pouca movimentação. Também não existe narração, uma vez que as cenas devem falar por si mesmas.
- Modo participativo – há um encontro entre o realizador e o assunto retratado, onde o autor se envolve massivamente com a situação encontrada. Nesta medida, torna-se um sujeito activo no processo de gravação, pois aparece muitas vezes em conversas com a sua equipa ou com os próprios entrevistados;
- Modo reflexivo – envolve-se activamente com as questões de realismo e representação, reconhecendo e demonstrando consciência quanto à presença do espectador;
- Modo Performativo – reconhece os aspectos emocionais e subjectivos do documentário, apresentando as ideias como parte de um contexto, havendo um conjunto de significados diferentes de pessoa para pessoa. (Gaudenzi, 2013)

No documentário interativo, a representação da realidade não se pode reger apenas por estas variantes. Há novos significados que são inseridos, novas variáveis e novas dimensões que alteram drasticamente esta forma de ver um acto não-ficcional.

Começamos pela dimensão. No documentário linear a dimensão é o tempo, o objecto é fixo e tem um início e fim, uma trajectória de movimento que não muda; no documentário interativo a dimensão torna-se o espaço virtual e o tempo torna-se maleável, pode terminar em 5 minutos ou durar por tempo indeterminado sob formas de participação activa.

O documentário interativo passa também a ser global, bem como a partilhar dados e uma quantidade massiva de informação em tempo real. Pode abrir-se em qualquer lugar, ser visto a qualquer hora e ser percorrido de várias maneiras diferentes,

através de diversos dispositivos. Por consequência, o modo como se organiza a informação e o modo como se navega por ela também muda drasticamente.

A tecnologia é outro dos pontos de viragem nesta percepção da realidade, pois afecta significativamente as possibilidades criativas do documentário interativo fazendo com que os utilizadores possam interagir de formas mais naturais e humanas usando todos os seus sentidos — tocar, sentir, ver, ouvir, cheirar, saborear — aumentando a capacidade humana de usar impulsos nervosos para se envolver com a história. A história em si envolve também outro tipo de contornos, isto é, passa quase sempre pela transformação social da audiência, por levá-la a envolver-se e a interagir com os assuntos que estão a ser retratados. Outro dos aspectos com o qual a realidade do documentário linear não consegue competir é que o documentário interativo ampliou as suas possibilidades experienciais e imersivas. A imersividade coloca o espectador/utilizador no centro do projecto mudando por completo o seu mapa mental. O mundo experiencial levado a cabo pela entrada do documentário interativo no mundo dos videojogos garante ao utilizador níveis elevados de participação ativa (Perlmutter, 2014).

São estas variáveis adicionadas ao mundo do documentário quando produzido em meio digital, que mudam significativamente a lógica de realidade. Aqui ela torna-se mediada não apenas pelo autor, pela narrativa e pelo utilizador, mas por todos os intervenientes que passam a fazer parte desta nova dimensão e que alteram a forma como a informação pode ser vista e explorada.

3. DEFINIÇÃO DE AMBIENTES DIGITAIS. CONTEXTUALIZAÇÃO DO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO EM AMBIENTES DIGITAIS

Depois de nos concentrarmos sobre as principais diferenças que interferem na transição do documentário linear para o documentário interativo e das novas perspetivas e lógicas na apresentação da realidade, chegou o momento de definirmos também as principais mudanças que ocorreram no próprio ambiente em que se inserem os documentários interativos e quais são as principais características que os explicam.

O ambiente digital pode ser definido como algo que é gerado por um conjunto de acções levados a cabo por um computador, ou seja, um medium que é criado através da exploração da capacidade de representação do computador, sendo que neste tipo de ambientes, os indivíduos podem assumir identidades virtuais e transcender limitações do ambiente humano. Concentrando-se na computação que permite ver

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

um conjunto de artefactos díspares, como pertencentes a um único meio em evolução, sendo desconstruídos em partes e reconfigurados de acordo com o conceito de interatividade, o ambiente digital permite a representação da informação em bits electrónicos e a sua transmissão pelo espaço e pelo tempo através de códigos binários (Murray, 2012a). “Ao inventar e refinar as convenções de formato e de género do meio digital emergente, estamos a ampliar o círculo de atenção compartilhada, e a participar de um projecto antigo de expansão da cognição e da cultura humana” (p. 16).⁸ Em certa medida, torna-se a junção de vários factos e realidades numa experiência tangível que modifica a percepção da existência física. Todos os artefactos digitais são feitos de uma substância comum: são bits programáveis utilizados para manipulação de símbolos. “Sendo assim, pode-se pensar em qualquer artefacto digital como parte de um único novo medium, que pode ser melhor entendido como o meio digital, que é criado através da exploração e da capacidade de representação do computador” (p. 8).⁹

Murray retrata também a narrativa no ciberespaço como elemento diferenciador do ambiente digital. A autora afirma que ao ser tão importante para a ordenação cognitiva da experiência humana, a narrativa, aplica o formato participativo do ambiente natural promovendo um envolvimento distinto quando comparado à experiência de se ouvir ou assistir uma história sem interatividade. Ao definir o formato de narrativa interativa, Murray prefere o termo multissequencial ou multiforme para classificar histórias que se afastam de um formato linear, justificando que o termo não-linear é associado à falta de causalidade narrativa. Nas suas palavras, “histórias multissequenciais proporcionam ao utilizador interativo a habilidade de navegar por um arranjo fixo de eventos de diferentes maneiras, todas elas bem definidas e significativas” (Murray, 1997, p. 18)¹⁰.

No seu livro *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Murray propõe algumas características dos ambientes digitais, que se podem também aplicar à Web, e que os tornam diferentes dos media que a precederam. Partindo da sua definição de computador como um novo meio de representação único e da definição de narrativa como um elemento diferenciador do ambiente digital, a autora caracteriza os meios digitais de acordo com quatro modos representacionais. Desta forma, os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos.

8 TA

9 TA

10 TA

- Procedimentais – o computador torna-se o principal veículo de informação, já que demonstra capacidade para representar e executar vários tipos de padrões. Esses mesmos padrões devem ser reconhecíveis como uma interpretação do mundo. “O modo procedimental é caracterizado pelo poder de processamento do computador que permite especificar, representar e executar vários padrões. Este modo criou uma estratégia representacional definida pela simulação de mundos reais e hipotéticos, como sistemas complexos de objectos e comportamentos parametrizados.” (Murray, 2012a, p. 52)
- Participativo – A relação entre o utilizador interativo e qualquer artefacto digital é recíproca e activa. O computador é um meio participativo, na medida em que os seus utilizadores têm a expectativa de que são capazes de manipular os artefactos digitais e fazerem coisas acontecerem em resposta às suas acções. Deste modo, os utilizadores irão sentir-se frustrados e impacientes quando eles não estão autorizados a agir já que os artefactos digitais promovem o desejo de acção. No fundo, a característica de participação do ambiente digital torna-se também uma característica de participação social, que não deve ser confundida com a primeira. Por conseguinte, os ambientes digitais ao serem participativos tornam-se facilmente rastreáveis ao nível de comportamento que eles induzem. Como já referido anteriormente a participação combinada com o modo procedimental cria a interatividade. “Quando a participação é bem desenhada torna-se transparente e sendo combinada com o modo procedimental visível cria uma experiência de agência¹¹ no utilizador.” (Murray, 2012b)¹²
- Enciclopédicos – “O maior medium já alguma vez inventado, o computador, pode conter e transmitir mais informação acessível ao olho humano, do que todos os media anteriores, juntos” (Murray, 2012a, p. 66). A capacidade de arma-

11 Como já explicado anteriormente, para Murray, o conceito de agência define-se como resultado das expectativas do utilizador despertadas por um ambiente altamente interativo, levando-os a agir de uma forma que resulta num conjunto de respostas apropriadas ao sistema computacional em que estão inseridos (2012, p. 9). Agência é também para a autora o poder satisfatório para tomar medidas significativas e ver os resultados das nossas decisões e escolhas. Desta forma, é resultado da junção do modo procedimental com o modo participativo.

12 Glossário do blog “Inventing the medium”, de Murray, disponível em: <https://inventingthemedium.com/glossary/>

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

zenamento de informação dos computadores introduz uma grande expectativa enciclopédica. Uma vez que todas as formas de representação estão a migrar para os formatos digitais e todos os computadores são potencialmente acessíveis entre si, há facilmente a percepção de uma biblioteca única, que possa ser acedida através de qualquer parte do mundo. A autora usa a palavra “enciclopédico” para se referir “tanto a um fenómeno técnico, como cultural, já que ao mesmo tempo demonstra o potencial de armazenamento do novo meio e a promessa de uma biblioteca inigualável e tão grande quanto o mundo” (2012, p. 66). No fundo, o ambiente digital é enciclopédico de três diferentes maneiras: “a sua capacidade – o grande número de bits de informações que podem conter; a sua extensa gama de formatos e géneros de media; e a sua capacidade para representar qualquer processo através da representação simbólica lógica, incluindo simulações de sistemas altamente complexos. Quando os ambientes digitais são bem organizados a nível de organização e detalhes enciclopédicos eles criam a experiência de imersão.” (Murray, 2012b)

- Espaciais – Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, como os livros ou os filmes, retratam espaços pela descrição verbal e pela imagem, mas só os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual nos podemos mover. “Desde que o espaço e o tempo são duas coordenadas fundamentais da cognição humana, que experimentamos tudo espacialmente e temos muitos géneros para representá-los, tais como as pinturas, esculturas e o cinema. Mas o computador constrói espaço de um modo diferente, isto é, a partir de outros meios ele cria espaços virtuais que também são navegáveis pelo utilizador interativo já que respondem aos gestos de navegação de uma forma consistente” (Murray, 2012a, p. 70). “O espaço navegável é criado por distinguir claramente um lugar de outro, e criando padrões consistentes de interação que apoiam o movimento entre espaços, contribuindo largamente para o sentimento de imersão¹³ no utilizador.” (Murray, 2012b)

A imersão, embora não seja considerada uma propriedade representacional é uma das principais características que diferenciam os ambientes digitais. Quanto mais

13 O termo imersão é descrito pela autora como a “experiência de ser transportado para um espaço elaboradamente simulado, independentemente do conteúdo fantasioso da acção. Esta experiência é significado de imersão como um termo metafórico derivado da experiência física de ser submerso em água” (Murray 1997).

persuasiva for a representação de sensações, maior a sensação dada ao utilizador de se sentir presente neste tipo de mundos alternativos e maior a quantidade de acções que o utilizador irá procurar realizar. Daqui emerge o conceito de agência, como a capacidade gratificante de realizar acções significativas e visualizar o resultado das nossas decisões e acções. Este é um dos maiores prazeres que o ambiente digital consegue dar, isto é, quando as acções que se praticam, trazem resultados tangíveis e podem até alterar o modo como tudo se processa. “Criamos imersão, aumentando a abrangência, detalhe, consistência e ao estabelecer limites claros e meios de navegação. Criamos agência pelo facto do interator e do computador produzirem expectativas e comportamentos significantes” (Murray, 2012a, p. 24).

É facilmente perceptível o modo como os ambientes digitais se organizam, sendo que os documentários interativos são abrangidos por esta definição por também eles serem transmitidos através de um artefacto digital e por também se caracterizarem através do modo procedimental, participativo, enciclopédico e espacial. Os documentários interativos são espaciais ao também eles alterarem a forma de navegação pelo próprio documentário criando espaços virtuais que podem ser facilmente encaminháveis. São enciclopédicos porque conseguem armazenar e transmitir uma grande quantidade de informação de uma só vez e através de um só dispositivo. A participação é uma das características principais do documentário interativo já que é através das acções tomadas pelo utilizador que a história prossegue e é experienciada de maneiras diferentes. Por fim, o documentário interativo não poderia deixar de ser procedimental já que ao ser integrado em ambientes digitais adopta uma estratégia representacional e executa vários padrões que resultam em comportamentos padronizados.

4. A IMERSIVIDADE NO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO

A terminologia “documentário interativo” foi originalmente usada por Mitchell Whitelaw (2002) para descrever aqueles documentários que alteram o uso e a forma da estrutura narrativa. A narrativa torna-se não-linear e Manovich reconhece-lhe a característica de “montagem espacial”, uma alternativa à montagem cinematográfica tradicional que substitui o modo temporal pelo espacial (2001). Ao desenvolverem uma montagem espacial os documentários interativos passam a dar à sua audiência aquilo a que Eco chamou de obras abertas (1989), uma peculiar forma que destacou uma mudança radical na relação entre autor e público, exigindo do último um maior grau de

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

colaboração e envolvimento. Esta mudança de relação com a audiência autoriza o público a modificar, interagir, escolher e contribuir para a criação de diferentes narrativas.

O conceito de interatividade integra uma multiplicidade de definições e até mesmo outras noções, tais como, a partilha, a participação e a imersão. Com a evolução dos media digitais o conceito de interatividade passou a estar em voga e a fazer parte do vocabulário corrente, tornando-se quase um mito, como explica Manovich (2001, p. 55).¹⁴ Foram vários os autores que se dedicaram à sua definição.

Dixon (2007) define interatividade de acordo com os modos de navegação, participação, conversação e colaboração. Cada um destes encontra-se relacionado com quatro níveis que são caracterizados da seguinte forma:

- O primeiro nível diz respeito ao que o autor intitula de interação “reactiva”, ou seja, o ambiente reage à presença do participante sem a realização de qualquer movimento em particular;
- O segundo nível consiste numa selecção aleatória de vários elementos, como por exemplo, a característica da hipertextualidade;
- O terceiro nível remete o utilizador para a interação “selectiva”, através do qual o participante esforça-se para atender a um objectivo;
- O quarto nível envolve o participante de uma forma bastante activa produzindo alguma coisa que tenha um efeito duradouro sobre o “mundo textual”, seja deixando algum objecto para trás, seja pela escrita da sua própria história.

Já Ryan (2005) apresenta um modelo que também é composto por cinco níveis de interatividade, dependentes do grau de influência que o utilizador tem sobre a forma como a história é narrada. O modelo é progressivo, sendo que a variabilidade provocada pela entrada dos utilizadores aumenta gradualmente, aproximando o quarto nível ao Holodeck de Murray (1997).¹⁵ Os grupos são:

14 Manovich (2001) considera o conceito de interatividade “muito amplo para ser verdadeiramente útil”, já que afirmar que um computador é ‘interativo’, é constatar o seu facto mais básico de todos. Para tal, o autor prefere usar um conjunto de conceitos para descrever diferentes tipos de estruturas interativas, já que “toda a arte pode ser interativa nas mais diversas formas” (p. 55).

15 O “Holodeck” é considerado na obra de Murray como a “mais poderosa tecnologia de ilusão sensorial que se pode imaginar” (1997, p. 39). Consiste num cubo negro e vazio, coberto por linhas brancas, sobre o qual o computador pode projectar elaboradas simulações, ao combinar holografia com campos de força magnéticos e a conversão de energia em matéria. Na obra de Murray, a capitã Janeway, vive no Holodeck um romance com um lorde da época vitoriana, que é gerado ao vivo através da interação entre o participante humano e os

- No nível um de interatividade – interatividade periférica – a história é adornada por uma interface interativa, mas o contacto com esta não afecta a narrativa ou a sua ordem de apresentação. O papel do utilizador resume-se ao controlo do ecrã e apesar deste controlo sobre o processamento do texto, este é sempre o mesmo e o utilizador não pode avançar na sua reprodução, nem alterar a sua ordem interna. Paralelamente à história principal, o utilizador poderá levar a cabo tarefas secundárias.
- No nível dois de interatividade ela afecta o discurso narrativo e a apresentação da história, e envolve o utilizador na medida em que ele está a ser integrado no acto representado. No entanto, as suas acções não alteram o fluxo narrativo, já que os elementos da história são pré-determinados e vão sempre apresentados ao utilizador de forma variável. Ryan relaciona este nível dois de interatividade com aquela proporcionada pelo hipertexto, sendo que o leitor pode explorar a história e configurá-la. No entanto, esta é constituída por hiperligações entre blocos de texto pré-determinados e mais uma vez, o leitor não pode mudar a história.
- No nível três de interatividade, cria variações numa história parcialmente pré-definida, e aqui Ryan prevê que o utilizador seja um interveniente no mundo ficcional, pela que a participação do utilizador se torna interna e pode ser exploratória ou ontológica.¹⁶ É exploratória se o utilizador apenas tem de mover-se ou ver objectos e é ontológica quando as suas opções têm o poder de mudar o mundo ou afectar o destino do personagem. A autora relaciona este nível de interatividade com jogos de aventura ou enigmas e afirma que o computador continua a controlar o rumo da narrativa.

personagens virtuais criados pelo computador. Ryan (2002) afirma que a viabilidade do conceito de Holodeck é questionável devido a razões tecnológicas, algorítmicas e mesmo psicológicas. Do ponto de vista tecnológico, há a necessidade de se criar ambientes artificiais mais envolventes do que aqueles que a tecnologia de realidade virtual é capaz de conceber; algoritmicamente necessitar-se-ia de um algoritmo capaz de conceber inúmeras e variáveis acções imprevisíveis em tempo real; do ponto de vista de psicológico, Ryan questiona o tipo de gratificação atribuída ao espectador quando este se torna um personagem da narrativa.

16 Ao sugerir e definir diferentes tipos de interatividade, Ryan (2005) relaciona-os como as camadas de uma cebola. Por conseguinte, enquanto que nas camadas externas a interatividade tende a ser exploratória, nas camadas internas da cebola a interatividade tende a ser ontológica. “On the outer layers, interactivity concerns the presentation of the story, and the story pre-exists to the running of the software; on the middle layers, interactivity concerns the user’s personal involvement in the story, but the plot of a story is still pre-determined; on the inner layers, the story is created dynamically through the interaction between the user and the system”.

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

- No nível quatro de interatividade as histórias não são pré-determinadas, mas sim, geradas em tempo real a partir de dados que veem por um lado do sistema e por outro, do utilizador. Assim, as acções e os dados provenientes do utilizador podem alterar o fluxo narrativo e ele não é só um mero espectador, mas está completamente envolvido como participante activo.
- No nível cinco de interatividade, de meta-interatividade, o interator prepara novas objectos e novas funções para serem utilizados por outros utilizadores, associando objectos existentes a novos comportamentos e ampliando as possibilidades de acção oferecidas pela narrativa. No entanto, a função do utilizador não se funde com o papel do autor, ambos continuam a ser independentes entre si, já que o utilizador não pode imergir na história ao mesmo tempo que constrói.

A imersividade emerge destas definições de interatividade e é tida como a sensação de mergulhar através de todos os sentidos perceptuais, aproximando dois mundos aparentemente distintos, que se fundem com a transparência do meio. Grau (2007) refere que “uma característica constante do princípio de imersão é ocultar a aparência do meio ilusório verdadeiro, mantendo-o abaixo do limiar perceptivo do observador, para maximizar a intensidade das mensagens que estão a ser transmitidas. O meio torna-se invisível.” (p. 394) e, ainda, “a imersão surge quando a obra de arte e o aparato, a mensagem e o meio de tecnologia avançada, são percebidos numa fusão inseparável” (p. 394).

Elena Gorfinjel (cit. em Bouko, 2014) aborda a característica de imersão como um efeito que o documentário ou acto representado produz no participante. A imersividade no documentário interativo coloca o participante no coração do acto representado. Aqui o meio parece transparente e o mundo criado parece ser oferecido sem qualquer intermediário. Obviamente há momentos em que o utilizador se torna consciente da natureza artificial do acto em que está mergulhado e adopta uma posição externa. Contudo, é precisamente esta transição entre o real e o artificial que constrói e desconstrói a imersão física e mental e que constitui a especificidade da imersividade no documentário interativo.

Pierre Lévy (2000) defende que na imersão a representação dá lugar à visualização interativa de um modelo, e enquanto o desenho, a fotografia, ou o filme acolhem o explorador activo, a interação e a imersão ilustram um princípio de imanência da mensagem no seu receptor fazendo com que a obra já não esteja mais à distância, mas

sim ao alcance da mão. O autor afirma ainda que o utilizador passa a participar nela, a transformá-la e a ser em parte autor.

Segundo Ryan (2002), o primeiro nível do modelo de Dixon (2007), o modo de navegação, é a forma mais comum de interatividade em produções imersivas já que dá ao corpo o papel central e dominante da acção criando a sensação de estar presente. A forma absoluta de imersividade é protagonizada pelo facto do imersante experienciar confusão entre o universo real e o universo imaginário.

O acto de incorporar o participante no acto representado implica obviamente uma história ou uma narrativa que seja mais porosa e mais benevolente de ser interceptada. De forma a criar alguma interatividade, recorre-se à “narrativa policrónica”¹⁷, (Stern, 2011, cit. em Bouko, 2014, p. 264) que pode ser conectada ao modelo de navegação de Dixon (2007), já que o utilizador pode mover-se efectivamente através de uma série de eventos pré-escritos, podendo avançar ao seu próprio ritmo ou até mesmo andar para trás, se assim o desejar. Esta liberdade de navegação só é possível devido à narrativa policrónica, que se caracteriza por uma espécie de narrativa que se multiplica e pluraliza a si própria para formar eventos que ao encadearem-se com outros produzem diferentes tipos de narrativas (Herman, 1998). Estes momentos policrónicos estão separados por momentos primitivos¹⁸, actos pré-existentes, de forma a que o autor tenha controlo da experiência e consiga fazer a história avançar.

A interatividade e a imersividade caminham juntas na percepção que se pode ter do documentário interativo. A segunda advém como característica da primeira, mas traz novos significados, noções recentes que devem ser minuciosamente estudadas e que permitem a construção de novos significados sociais e de diferentes tipos de artefactos digitais. Podemos afirmar que esta relação de conceitos é também a relação que existe entre os dois espaços, o espaço físico real e o espaço virtual simulado, que antes confinado a uma pintura ou a um ecrã, abrange agora o espaço real, estabelecendo um novo tipo de relacionamento entre o corpo de um observador e o meio que transmite a mensagem (Manovich, 2001). É no seguimento desta ideia que evoluímos para a explicação e definição dos modos de imersividade a que nos propomos, na tentativa de compreender aquilo que muda na composição formal do documentário interativo e no poder de transformação que a imersividade produz sobre a audiência.

17 TA

18 TA

5. MODOS DE IMERSIVIDADE: DEFINIÇÃO E TAXONOMIA

A imersividade no documentário interativo é portadora de uma natureza dupla, ou seja, torna o documentário uma estrutura dotada de significado e experiência, que permite acções significativas, tanto ao nível do eixo paradigmático e sintagmático. Desta forma, o estudo da imersividade no documentário interativo torna-se uma exploração tanto da sua composição formal, como do estudo e da relação que é possível ter com a audiência.

Na ordem de analisar a imersividade no documentário interativo, propomos uma estrutura baseada na análise multimodal que deriva da abordagem semiótica social de Halliday (1978) e dos princípios da gramática visual de Kress e van Leeuwen (1996) que se focam no significado social e de construção-significado que está implícito em todo o processo. A semiótica social apresenta uma série de possibilidades para analisar o conteúdo de uma narrativa: a composição formal e principalmente a relação entre a interpretação da audiência com o texto. Em certa medida, a semiótica social relaciona a concepção do filme e a interpretação da audiência como intimamente ligados, o que faz com que esta abordagem encaixe perfeitamente na análise dos documentários interativos já que estes dispõem de uma narrativa personalizada (Nogueira, 2015a).

Considerando a complexidade representada pela composição formal e o poder transformacional e impacto cívico que a imersividade no documentário interativo pode ter na formação da compreensão e do papel da audiência sobre o mundo e adequando-os ao modo semiótico visual de Kress e van Leeuwen (1996) pode-se analisar a imersividade no documentário interativo fundamentado na noção teórica de metafunções ideacional, interpessoal e textual de Halliday (1978), que passam a ser denominadas por significados “representacionais” (ideia ou actividade realizada pelos participantes representados na imagem), “interativos” (realiza o tipo de interação estabelecida entre os participantes, os espectadores e os produtores de imagem) e “composicionais” (realizam a coerência e a coesão entre os elementos informacionais da imagem), respectivamente.

Na perspetiva da semiótica social, Jewitt (2006 cit. em Nogueira, 2015a) indica quatro bases teóricas nas quais a abordagem multimodal é construída. A primeira é que os significados são construídos, produzidos, distribuídos e recebidos através de uma série de modos de comunicação e representação – gesto, postura, olhar, imagem –, e não somente através da linguagem escrita e falada. A segunda base é que todos os

modos semióticos, como o discurso e a escrita, são moldados pelo uso social, histórico e cultural que apresentam, de forma a produzir diferentes formas de comunicação. O terceiro pressuposto diz respeito ao facto de as pessoas gerirem os significados de acordo com os diferentes modos com os quais interagem, sendo que a interação destes recursos é extremamente significativa para a produção de novos significados. Por fim, o quarto pressuposto apresenta a ideia que os significados dos signos são constituídos pelas normas e regras que estão em prevalência aquando da produção desses mesmos signos, tornando-se sociais. Para além disso, os significados são influenciados pelos interesses e motivações dos produtores do signo, que selecciona, adapta e reformula significados através de um processo contínuo de leitura e, conseqüente interpretação dos signos.

Analisando a imersividade no documentário interativo, devemos considerar a metafunção ideacional que envolve as acções e os eventos do documentário e a metafunção interpessoal que representa as relações sociais entre indivíduos na interação. A metafunção textual diz respeito à coesão e coerência da forma de um texto, tanto em relação à organização interna dos elementos, como em relação ao ambiente no qual o texto é criado. Se considerarmos as metafunções de Halliday na análise da interface existente, perceber-se-á que o significado ideacional compreende um significante e um significado decorrentes da interface. No nível interpessoal, examinar-se-á a localização do hiperlink dentro do ecrã e na metafunção textual consideraremos que signos o utilizador usa directa ou indirectamente, e que tipo de expectativas são desenvolvidas.

Sendo a imersividade um termo tão complexo que se desdobra em múltiplas funções houve a necessidade de criar modos de imersividade, de modo a ilustrar como é que esta característica do documentário interativo tem sido entendida e usada, assim como para ter uma caracterização mais consistente das relações protagonizadas entre autor, medium e utilizador. Por consequência, baseado naquilo que Nichols (1991) intitulou modos de representação e que permitiu representar as diferentes lógicas de relação com a realidade adoptadas pelos cineastas no documentário linear, e no que Gaudenzi (2013) definiu por modos de interação – que permitem avaliar o nível de interação que está presente em cada um dos modos – criaram-se cinco modos de imersividade que, para além de se centrarem nas três variáveis já anteriormente definidas, irão explicar-se pela forma como o utilizador é levado a tomar acção, ou seja, o poder de agência que lhe é atribuído. Estes modos não têm qualquer lógica cronológica ou hierárquica.

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Gênero Baseada em Modos de Imersividade

A definição de “modo” é ditada por Nichols (1991) aquando da sua clarificação referente aos modos de representação e ditam um conjunto de normas e convenções ao qual um determinado texto adere (p. 32). A mudança entre um modo e o outro não é de nenhuma maneira linear ou simplesmente progressiva. Modos podem coexistir e são mutualmente influenciados uns pelos outros tornando-se indicadores de tendências e uma forma de encapsular mudanças culturais (Gaudenzi, 2013, p. 37).

Seguidamente, através dos modos definidos por navegação, conversacional, visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo propõe-se desenhar um paralelo entre a forma como a imersividade pode ser entendida e usada no documentário interativo e as relações que podem existir entre autor, medium e utilizador. Sendo assim, irá abrir-se espaço para em cada um dos modos definidos abordar o papel do autor, a função do utilizador e a lógica de imersividade. A lógica de imersividade serve para validar cada um dos modos ao definir as principais normas pelas quais o modo se rege. A imersividade apresenta ela própria as suas características gerais que se definem principalmente pela liberdade de escolha e poder de decisão, pelo tipo de tecnologia que usam, pelos estímulos sensoriais que produzem e pela sensação de presença que podem integrar. Estas características influenciam os tipos de documentários que são produzidos daí que a lógica de imersividade que eles endossam seja distinta de modo para modo.

	Exemplos de documentários	Lógica de imersividade	Função do utilizador	Papel do autor	Técnicas / Tecnologias
Modo de navegação	<i>Project Syria</i> (2014)	Segundo os cinco princípios de Andy Lippman:	Explorativo	Criar um mundo transparente que faça o utilizador sentir-se como se estivesse fisicamente no acto representado	Ambientes virtuais
	<i>Herders</i> (2014)	- Interruptibilidade	Configurativo		Head Mounted- Display
	Metáfora: <i>Zero points</i> (2014)	- Transição suave	Protagonista		Realidade virtual
	<i>Circa</i> (2014)	- Resposta em tempo real	Poética		
Presença física	<i>The Enemy</i> (2015)	- Imprevisibilidade	Poder de agência alto	Dar agência ao utilizador	Realidade aumentada
		- Acções e possibilidades infinitas		Simulador	Tecnologia 360°
					Vídeo omnidireccional
Modo conversacional	<i>Gone Gitmo</i> (2007)	Inspirado por:	Explorativo	Criar um mundo que faça o utilizador poder enveredar por vários caminhos, sendo que qualquer um deles apresenta consequências no acto representado	Interatividade
	<i>Fort McMoney</i> (2014)	- Interruptibilidade	<i>Role-playing</i>		Jogo Simulação
	Metáfora: <i>Defector: Escape from North Korean</i> (2014)	- Resposta em tempo real	Configurativo		Espaço multidimensional
		- Computação algorítmica de Turing	Consequência dos actos de decisão		Persuasivo
Conversar/ Jogar		- Limite de armazenamento	Poder de agência médio		
		- Comportamento fixo do utilizador dentro de um número de possibilidades também elas fixas		Facilitador	Multiplayer
				Narrador	

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

	Exemplos de documentários	Lógica de imersividade	Função do utilizador	Papel do autor	Técnicas / Tecnologias
Modo de visualização de dados	<i>Web of Terror</i> (2014) <i>In Limbo</i> (2015) <i>Clouds</i> (2015) <i>Do Not Track</i> (2015)	Inspirado por: - Personalização - Visualização de dados interativa	Explorativo Configurativo Desejo de partilha de dados com a plataforma Poder de agência médio	Criar caminhos possíveis dentro de um banco de base de dados fechado Accionar a partilha de dados por parte do utilizador	Personalização Visualização e recolha de dados <i>Data Storytelling</i>
Metáfora: Partilha				Funcionar como um método persuasivo na forma como a mensagem atinge o seu objectivo	
Metáfora experiencial ou de localização	<i>Rider Spoke</i> (2007) <i>The Mapping Journey project</i> (2011) <i>Austin Music Map</i> (2012)	Inspirado por computação interativa através de: - Interação com o mundo exterior - Desejo pela oferta de orientação, informação e localização	Viajar por um espaço físico específico que está a ser representado através de computador Interagir com o espaço e criar uma relação com ele Poder de agência baixo	Mostrar um local que não seja de acesso a todos Mostrar o desconhecido Projectar experiências num ambiente dinâmico	Mapas interativos Mosaicos
Metáfora: Viajar					
Modo participativo	<i>Highrise: One Million Tower</i> (2011) <i>Sound Ecology</i> (2011) <i>Primal</i> (2014)	Inspirado por: - Interruptabilidade - Documentário evolutivo - Extensibilidade	Exploratório pela navegação Configurativo por adicionar/partilhar conteúdo Poder de agência muito baixo	Criar uma relação de simbiose com o utilizador Facilitador Cria e estabelece regras	Hipertextualidade User-generated content (UCG) Criação de ambientes informativos
Metáfora: Construir					

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O documentário interativo tem vindo a ganhar relevância na forma como faz uso do ambiente digital na representação da realidade. Exibe-se através de diversas plataformas e múltiplas possibilidades partindo da definição de autor que constrói o documentário e abrangendo o sentido de utilizador que ajuda a esclarecer e a conceptualizar o conteúdo e a forma de visualização do mesmo. O documentário interativo proporciona diferentes tipos de envolvimento e parece conseguir imergir o utilizador conduzindo-o para um mundo imaginário, mas que se caracteriza pelo facto de ser tão sensível e natural como o real.

Através das taxonomias de modos de representação de Nichols (1991) e de modos de interação de Gaudenzi (2013) foi realizado um estudo sobre os vários modos de imersividade que caracterizam o documentário interativo e que expõem as diferenças que existem na relação entre autor, media, e utilizador, bem como as variações ao nível de interação, grau de participação, controlo narrativo por parte do autor, e nível de agência atribuído ao utilizador.

Com isto, pretendia-se compreender as potencialidades desta tipologia integrada no documentário interativo que mostra como este género consegue tirar partido do meio em que se constrói e desenvolve, orientando o utilizador num processo íntimo de interação e navegação entre perguntas e respostas.

Sendo a imersividade um termo tão complexo houve necessidade de criar modos de imersividade, de modo a ilustrar como é que esta característica do documentário interativo tem sido entendida e usada, assim como para ter uma caracterização mais consistente das relações protagonizadas entre autor, medium e utilizador. Os modos de imersividade propostos baseiam-se nos modos de representação de Nichols (1991) e nos modos de interação de Gaudenzi (2013). Através dos modos definidos por navegação, conversacional, visualização de dados, experiencial ou de localização, e participativo irá abrir-se espaço para em cada um destes se abordar o papel do autor, a função do utilizador e a lógica de imersividade. A lógica de imersividade serve para validar cada um dos modos ao definir as principais normas pelas quais cada se rege.

O modo de navegação é baseado na interação entre humanos e computadores no conceito de interatividade descrito por Lippman em cinco princípios. Oferece ao utilizador uma participação subjectiva e pode apresentar funções explorativas, configurativas, de role-playing e poéticas. O modo de navegação ao atribuir o nível

O Documentário Interativo em Ambientes Digitais: uma Taxonomia do Género Baseada em Modos de Imersividade

mais alto de agência ao utilizador é também aquele que se aproxima melhor do significado do termo imersão. Já o autor tem como função criar o mundo em que o utilizador vai ser inserido e criar as regras pelas quais o utilizador poderá usufruir desse mundo.

O modo conversacional oferece ao utilizador a impressão de navegar livremente em ambientes simulados transmitindo-lhe uma sensação de base de dados infinita e uma conversa contínua sem limites com o computador em tempo real. Os jogos-documentário são um bom exemplo deste modo de imersividade que oferece um alto nível de agência ao utilizador ao levá-lo a tomar acção no acto representado.

O modo de visualização de dados é caracterizado pelas novas estratégias na visualização de dados que ajudam a estudar o comportamento das acções dos utilizadores e são uma forma mais atractiva de apresentar informação visual e captar audiência. O utilizador pode apresentar funções explorativas e configurativas, pois tem liberdade na forma como visualiza os dados e, muitas vezes ao ser convidado a partilhar os seus dados pessoais está também a criar parte da narrativa. Ao autor cabe o papel de criar caminhos possíveis dentro de uma base de dados fechada, accionar a partilha de dados por parte do utilizador e atingi-lo de maneira persuasiva para que a mensagem consiga atingir o seu objectivo.

O modo experiencial ou de localização oferece uma interação computadorizada que acontece agora num espaço físico que é imprevisível e que está inserido num contexto dinâmico, sendo que o utilizador e o meio ambiente necessitam de se adaptar um ao outro alterando a realidade do participante sobre determinado local. A principal interação é a sua movimentação pelo próprio espaço e a localização do espaço físico é aquilo que abre as possibilidades da história ao utilizador, sendo que o autor tem a função de projectar experiências.

Por fim, no modo participativo a base de dados infinita é substituída por uma base de dados em evolução para a qual contribui autor e utilizador. Os dois apresentam uma relação de simbiose entre eles já que necessitam um do outro para que o conteúdo seja criado e partilhado. Este modo foi protagonizado pela evolução da Internet sendo que a metáfora usada é a de construção, pois tanto autores como utilizadores adicionam blocos numa construção em constante evolução e que nunca acaba, enquanto houver interessados em participar no processo.

Concluindo, o principal objectivo deste artigo centrou-se, em analisar a composição formal do documentário interativo, isto é, as características do meio em que ele

se desenvolve, aquilo que o faz tornar-se imersivo e a influência do meio no entendimento geral do utilizador sobre o assunto retratado. Esta abordagem ao tema tenta ser esclarecedora dos significados sociais e do processo de construção-significado que está implícito em todo o decurso da análise, tentando compreender até que medida a imersividade estimula a compreensão do utilizador sobre o acto representado, analisando os efeitos dessas alterações e os novos modos de experienciar o documentário interativo que nascem daqui.

REFERÊNCIAS

- Aston, J. & Sandra G. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film* 6(2), 125-139.
- Bouko, C. (2014). Interactivity and immersion in a media-based performance. *Studies* 11(1), 254-269.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA:MIT Press.
- Eco, U. (1989). *The open work*. Harvard University Press.
- Galloway, D., Kenneth B. M., & Paul H. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice* 8(3), 325-339.
- Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* [Doctoral Thesis]. <https://doi.org/10.25602/GOLD.00007997>
- Gifreu, A. (2011a). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. *Hypertext.net* (9).

**O Documentário Interativo em Ambientes Digitais:
uma Taxonomia do Gênero Baseada em Modos de Imersividade**

- Gifreu, A. (2011b). "Basic characteristics of the interactive documentary. Featuring the interactive documentary (II)". *i.docs*. Disponível em <http://i-docs.org/2011/12/25/basic-characteristics-of-the-interactive-documentary-featuring-the-interactive-documentary-ii/>
- Grau, O. (2007). *Arte virtual: da ilusão a imersão*. São Paulo: Ed. UNESP; Ed. Senac.
- Halliday, M. (1978). *Language as social semiotic*. London: Arnold.
- Herman, D. (1998). Limits of Order: Toward a Theory of Polychronic Narration. *Narrative* 6(1), 72-95.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Taylor & Francis.
- Lévy, P. (2013). *L'intelligence collective: pour une anthropologie du cyberspace*. Paris: La découverte.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT press.
- Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace*. New York: Simon and Schuster.
- Murray, J. (2012a). *Inventing the Medium: Principles of Design for Digital Environments*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Murray, J. (2012b). *Inventing the medium* [Glossário]. Disponível em <http://inventingthemedium.com/glossary/>
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: Issues and concepts in documentary*. Bloomington, IN: Indiana Univ. Press.
- Nogueira, P. (2015). Documentário e tecnologia: duas realidades em desenvolvimento paralelo. *Doc On-Line: Revista Digital de Cinema Documentário* (19).
- Ryan, M.-L. (2002). Beyond myth and metaphor: Narrative in digital media. *Poetics Today* 23(4), 581-609.

- Ryan, M.-L. (2005, Maio). "Peeling the onion: Layers of interactivity in digital narrative texts". Comunicação apresentada em Interactivity of Digital Texts Conference, Münster, Alemanha.
- Perlmutter, T. (2014). The Interactive Documentary: A transformative art form. Disponível em <http://policyoptions.irpp.org/issues/policyflix/perlmutter/>
- Whitelaw, M. (2002). Playing games with reality: Only fish shall visit and interactive documentary. Disponível em <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/playinggames.pdf>