

Ética e estética da representação no Web-documentário

Pedro AMORIM¹
Vania BALDI²

Resumo

A tecnologia interativa e hipermédia traz consigo uma série de questões ligadas à linguagem e à estética das representações da realidade no género do documentário. Quer na forma de produção e no papel que o autor passa a assumir, quer na forma de consumo e apropriação dos conteúdos apresentados, como também na forma da narrativa resultante. São então apuradas as áreas do documentário com camadas de interatividade na Web. Sendo a Web um meio hipermédia por excelência, as narrativas a ela associada ultrapassam a forma tradicional de “*storytelling*” linear, dando determinado grau de liberdade ao usuário (via hipertextualidade) de reconstruir a história através da junção de elementos que o autor facultava-lhe para acesso, delegando parte da responsabilidade na construção de sentido sobre ele. Neste sentido, a estética do *remix* desencadeia éticas e poéticas representativas que devem ser analisadas.

Palavras-Chave: Documentário. Interatividade. Hipermédia.

Abstract

Hypermedia and interactive technology walk together with a number of issues related to language and aesthetic representations of reality in the documentary genre. Whether in the production and the role that the author has to assume, whether in the form of consumption and appropriation of the content, as well as the resulting narrative. In this article is determined a new documentary genre with added layers of interactivity, distributed on the Web. Since the Web is par excellence a hypermedia environment, the narratives associated with it go further traditional linear storytelling, offering some degree of freedom to the user (via hypertextuality). He is enabled to reconstruct the story, to combine and access elements that the author previously provided. The author now delegates to the user part of the responsibility in the construction of meaning. Therefore, the aesthetics of remix triggers ethical and poetic associations which must be analyzed.

Keywords: Documentary. Interactivity. Hypermedia.

¹Mestre em Comunicação Multimédia pela Universidade de Aveiro (PT). E-mail: pedroamorim@ua.pt

²Doutor em Ética e Antropologia, História e Fundação pela Universidade do Salento-Itália, professor convidado no Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro (PT) e investigador no Centro de Investigação CETAC, na Universidade de Aveiro-Portugal. E-mail: vbaldi@ua.pt



Introdução

O Documentário Interativo é um gênero que carece ainda de definições esclarecidas e satisfatórias, dada a sua origem recente, o seu rápido desenvolvimento (paralelo às contínuas mudanças tecnológicas) e a sua constitutiva interdisciplinaridade, que atravessa áreas do conhecimento e da criatividade desde o cinema e os audiovisuais até a programação, a interatividade e o design de interfaces.

A emergência do gênero é motivada pela oportunidade proporcionada pelos avanços nas tecnologias de informação e comunicação, particularmente por conexões de banda larga mais rápidas e com capacidades de processamento melhores, transversais aos terminais de acesso a conteúdos, como computadores de mesa, dispositivos móveis e terminais de televisão interativa. A possibilidade de interação proporciona aos utilizadores a capacidade de se tornarem exploradores ativos de um espaço narrativo com diferentes percursos e camadas narrativas, em vez de receptores de uma tradicional narrativa audiovisual linear. A Web 2.0 pode apresentar-se como um meio ideal para suportar este novo gênero caracterizado por uma linguagem “multimodal”. De fato, dada as suas capacidades hipermediáticas propicia-se aos documentaristas uma forma de produzir representações não-lineares que combinam diferentes tipos de linguagens mediáticas com a particularidade, sobretudo, de poderem ser interativas.

O usuário, com a possibilidade acrescida de poder interagir e participar ativamente na história digitalmente representada, ganha novos parâmetros de liberdade, o que nos leva a refletir sobre que papel e destino estas narrativas abertas à interação, e em geral o processo de storytelling, adquirem num contexto de produção audiovisual de não-ficção, em particular no documentário.

Os avanços tecnológicos impulsionam novas formas de comunicação e constantes adaptações de velhos media para novos media. Vive-se uma época de remediation e “convergência” tecnológica onde, cada vez mais, as tecnologias se fundem e evoluem, assim como se redefinem frequentemente os processos de interação homem-máquina devido à construção de interfaces definidos sempre mais “intuitivos”, ou seja, menos intermediados (touchscreens em vez de rato e teclado), e à aculturação e apropriação acelerada dos usuários na aprendizagem e utilização destas novas linguagens.



Ademais, o consumo de conteúdos audiovisuais na Web está em clara expansão, um consumo performativo, proporcionado pela cada vez maior potencialidade dos terminais de acesso, fixos ou mobiles, que desta forma apresentam uma oportunidade para novas experimentações na maneira de desenhar e fruir estes próprios conteúdos. Esta experimentação, por vezes desmesurada, torna problemático o estatuto do documentário na sua versão digital, o qual resulta em produtos hipermédia atípicos e indefinidos, sendo difícil classificá-los (arte? documentário interativo? performance hipermediática?), bem como perceber que critérios se deverão usar na sua categorização. O Web-doc até que ponto é ainda um documentário? Ou dito de outra forma, o que fica do documentário clássico no Web-doc?

O Estatuto do Documentário

O documentário, enquanto conceito ou prática, não tem um território demarcado. Segundo um dos seus máximos estudiosos contemporâneos, o historiador e teórico americano Bill Nichols, dentro do cânone do documentário não existe um inventário finito de técnicas, não é abordado um número previamente estabelecido de temas e não adotam-se técnicas rigidamente definidas sob a forma, estilo ou modalidade (1991: 89). Um dos principais aspetos do documentário é o facto dos realizadores deste género não possuírem um controle sobre o tema, ao contrário dos seus homólogos em ficção. Desde que o realizador escolhe o tema a abordar, filma e posteriormente edita/monta, está em constante processo de escrita do argumento, podendo-se dizer que o argumento de um documentário só fica pronto no final da sua montagem. Os planos captados, processos de montagem e toda a panóplia de técnicas de linguagem cinematográfica não servem só para dar uma forma consistente à estética narrativa do filme, mas também implicam o envolvimento do espetador na interpretação da narração. Assim sendo, um documentário, como qualquer representação audiovisual, surge sempre como algo subjetivo, é sempre um ponto de vista (do realizador/autor), estando sempre, por sua vez, sujeito à interpretação subjetiva.

O facto da captura das imagens in loco parece também ser um fator constantemente presente em documentarismo. Os personagens retratados são sujeitos reais, do mundo real, e são chamados de atores sociais. Normalmente os discursos e as



imagens destes atores têm como cenário o meio ambiente que os rodeia. No documentário, o ponto de vista é expressado por diferentes formas, desde os ângulos e enquadramentos usados até uma edição sequencial de diferentes media - vídeos, imagens, sons, música, comentários e grafismos. O género documentário surgiu mesmo com o intuito de representar a realidade. No entanto, os documentários apenas e só representam essa realidade através do ponto de vista do autor.

Bill Nichols, explica que os documentários têm uma ligação com a “História mundial” (1991, p.90) e são providos de uma lógica informativa que suporta a visão que o autor tem do mundo. Tradicionalmente, o documentário pode ter diferentes intenções, desde uma simples descrição de eventos, até à propaganda política, mas continua a ser identificado, na sua essência, com o propósito de representar a realidade de uma forma “direta” e “verídica”, o que o faz diferir fundamentalmente da ficção. O documentário não é organizado em torno de um personagem principal, mas em torno de um argumento ou lógica cujas raízes remontam a uma realidade histórica. De qualquer forma Nichols defende ainda que qualquer filme, mesmo de cariz assumidamente ficcional, tem sempre um carácter documental embebido nele, uma vez que dá conta da realidade que se vive nele, direta ou indiretamente, na medida em que o associamos ao contexto histórico e social que o documento cinematográfico retrata.

Os documentaristas, como qualquer realizador, imaginam e contam uma história através de uma construção técnica e subjetiva do real, mesmo que o tentem fazer por forma a minimizar a distorção da realidade perceptível. A tentativa de definir o documentário pode divergir em alguns pontos, mas nunca em relação ao facto de que este género de narrativa é uma representação ou interpretação dos acontecimentos do mundo. Nesse sentido, Bill Nichols propõe uma série de modalidades representativas da realidade através do documentário. No seu livro *Representing Reality: Issues and Concepts in Documentary* (1991), e mais tarde, na obra *Introduction to Documentary* (2001), acrescenta mais 2 modos, perfazendo um total de 6 modos. Segundo o autor, o género documentário divide-se nos seguintes modos de representação: poético, expositivo, participativo, observacional, reflexivo e performativo. Estes modos são relevantes para este estudo, porque a autora Sandra Gaudenzi, uma das principais investigadoras da área do documentário interativo, estabelecerá uma metodologia comparativa similar para propor os possíveis tipos de documentários interativos.



Porém, em primeiro lugar, é preciso lembrar e destacar como, através da tecnologia hipermédial, o estatuto ético e estético do documentário sofreu uma retradução significativa. Uma retradução poética e narrativa, com implicações epistemológicas, que foi trazida pela linguagem não-linear, uma rutura dupla com o tradicional ato de construção-receção narrativa, isto é: uma rutura com as convenções de realização e produção do documentário “tradicional” e, ao mesmo tempo, uma rutura com a forma anterior de receção linear e sequencial. Esta dupla descontinuidade do ato de construção-receção levanta uma série de questões quer para o autor do documentário interativo, quer para o recetor/utilizador/interator.

Os desafios cognitivos e narrativos do documentário interativo

A nível do documentário interativo existe um debate acentuado entre os teóricos que estudam os novos media. Desde a definição até o próprio termo usado para se referir a este tipo de objeto digital, bem como as características que este deve conter para ser considerado como tal. Gaudenzi (2011, Chapter 1) aponta que houve autores que tentaram definir o gênero, e, de certa forma, apresentaram as suas propostas de definição. Tais autores trataram o documentário interativo digital como uma “evolução” do tradicional documentário audiovisual linear para um ambiente digital. Eles assumiram que um documentário interativo é principalmente baseado em vídeo e que a interatividade é apenas uma maneira de navegar pelo seu conteúdo visual. Para Gaudenzi, uma abordagem mais útil para compreender este gênero documental é o de partir do pressuposto de que quer o documentário linear, quer o documentário interativo são movidos pelo desejo de documentar a realidade, mas as próprias propriedades intrínsecas aos meios de comunicação que estes utilizam, dão origem a um produto completamente diferente. O documentário linear exige uma participação cognitiva dos seus telespectadores, o documentário interativo acrescenta a necessidade de alguma participação física, como o clicar do rato, o toque no ecrã, a movimentação num espaço físico³.

³ Movimentação em espaços físicos motivados através de camadas de interatividade associadas a realidade aumentada em documentários com propriedades locativas; ver secção posterior sobre os modos de interação propostos por Gaudenzi.

Gaudenzi distingue também os media associados aos diferentes tipos de documentário. O documentário interativo difere dos documentários lineares tradicionais através da integração de recursos multimédia e pelo utilizador poder interagir e navegar por uma narrativa multimodal, sendo esta vista como um meio pela qual o utilizador é obrigado a ter um papel ativo na fruição da realidade representada. Por sua vez, um estudioso como Gifreu (2011) aponta que o documentário tradicional é linear e remete o espetador a partir de um ponto de partida para um ponto de chegada (de A para B) e segue uma rota preestabelecida pelo autor. No caso de um documentário interativo, o utilizador começa num ponto proposto pelo autor, ou disponível para escolha, e a partir daí depara-se com bifurcações e caminhos alternativos. A escolha final não é deixada com o autor, como no primeiro caso, mas para o utilizador, dando origem a diferentes histórias possíveis, ou pelo menos a interpretações, apropriações e gratificações mais diversificadas da narrativa consoante a ordem da escolha.

Desta forma, em comparação com uma narrativa linear, onde o destino da história é pré-determinado pelo cineasta, um documentário interativo fornece ao utilizador a experiência de mover-se pela história através de grupos de informações fragmentados. A integração dos vários blocos de informação, design gráfico, imagens, títulos e subtítulos, desempenham o papel de fornecer pistas visuais ao utilizador quanto à forma através da qual ele se deverá mover através do documentário interativo. Existe então a possibilidade do utilizador explorar as componentes da história que lhe interessa mais. Assim sendo, a navegação ideal pelo conteúdo de um documentário interativo deve permitir uma receção não-linear e interativa. Contudo, convém ter em atenção que a não-linearidade não tem obrigatoriamente de significar um excesso de aleatoriedade nas possibilidades de escolha, nem uma organização de ligações demasiado complexa ou em teia. Para que o ato de interatividade em si não se sobreponha à narrativa, ou à mensagem a transmitir, é importante que esta potencialidade tecnológica e estilística se conjugue em harmonia com a narração da história reforçando-se mutuamente.

Ademais, para alguns autores, dever-se-ia optar pela simplicidade na navegação, dando realce à continuidade e só depois à interatividade (ALMEIDA & ALVELOS, 2010, p. 125). A visão destes autores centra-se na imagem audiovisual, mas a convergência de diferentes áreas na criação de um documentário interativo faz com que exista uma interdisciplinaridade adjacente a ele, podendo haver uma rutura com as

formas tradicionais narrativas e de filmmaking. Muitas das obras que se poderiam classificar como documentários interativos não são chamadas como tal pelos seus criadores. Para Aston e Gaudenzi (2012) isso pode acontecer em parte porque o termo ainda não está estabelecido o suficiente, mas também está ligado ao facto de que os criadores destas obras vêm muitas vezes de outros mundos para além do documentário (como artistas, designers de jogos, novos produtores de media e outros). Para esses novos autores o uso do vídeo e de uma estrutura narrativa tradicional, pode não ser essencial para mediar a realidade.

Modos de Interação

Gaudenzi, como referido, através de uma metodologia comparada com os modos de representação da realidade de Nichols (1991), e com o cruzamento de mais quatro posições dominantes na área da interatividade nos media digitais, propõe uma categorização para os diferentes tipos de documentários interativos, através do nível de interação proporcionado pelo gênero. A proposta taxonômica de Gaudenzi para classificação dos diferentes tipos de documentário interativo é baseada na lógica da interatividade:

Os modos de interação que se seguem são a minha primeira tentativa de ver as principais tendências neste domínio. De momento estes modos serão utilizados principalmente para definir questões sobre as relações entre documentário interativo, autor, utilizador, processos de produção e meios de comunicação. (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 9)

Esta tentativa se baseia em quatro posições dominantes:

[...] interatividade como uma conversa com o computador (Lippman, Brand, 1988:46); interatividade enquanto ligações textuais (hipertexto) (Aarseth 1994:60); interatividade enquanto computação num espaço físico (Eberbach et al 2004:173); interatividade como participação numa base de dados evolutiva (Davenport and Murtaugh 1995:6). (ASTON & GAUDENZI, 2012).

Os quatro modos de interação que Gaudenzi propõe são: *conversational mode* (modo de conversação), *hypertext mode* (modo hipertextual), *participative mode* (modo

participativo), *experiential mode* (modo experiencial)⁴, e são sucintamente explicados no artigo conjunto com Judith Aston - *Interactive Documentary: Setting the field* (2012). Apresentaremos nas seguintes linhas os aspectos mais sugestivos para a nossa panorâmica sobre este emergente gênero.

Modo de Conversação (Conversational Mode)

O projeto Aspen Movie Map⁵ (Lippman, 1978) é considerado como a primeira tentativa de documentar digitalmente uma experiência. O seu criador Andrew Lippman é inspirado por uma visão sobre a interatividade entendida como uma “atividade mútua e simultânea, por parte de ambos os participantes, normalmente trabalhando no sentido de um objetivo comum, mas não necessariamente”⁶ (BRAND, 1988, p. 46, em GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 10). Através de três ecrãs o utilizador era capaz de conduzir por uma reconstrução em vídeo da cidade de Aspen, EUA. O uso de tecnologias digitais em que o utilizador tem a impressão de navegar livremente em ambientes simulados (atualmente muito usado em jogos de computador 3D) foi também adotado por artistas dos novos media e jornalistas para a criação de jogos "factuais", ou "docu-games"⁷.

Este tipo de documentário interativo que usa mundos virtuais em 3D cria uma impressão de interação contínua com o utilizador, e recai sobre um modo de conversação porque posiciona o utilizador numa conversa contínua com o computador. O modo de conversação tem por objetivo um sistema que realmente se torna “vivo”. A visão de Lippmann - uma conversa sem limites com o computador - é ainda tecnicamente impossível, mas simulações que apontam nesta direção estão a tornar-se cada vez mais convincentes, à medida que as capacidades dos computadores evoluem. Segundo Gaudenzi, o pressuposto aqui é que comunicar com um mundo e uma realidade interativa é como entrar e manter uma conversa contínua. A autora refere que esse mundo interativo é aberto a infinitas possibilidades por incutir uma sensação de

⁴ Tradução nossa.

⁵ Vídeo de demonstração em http://www.naimark.net/projects/aspen/aspen_v1.html.

⁶ Tradução nossa.

⁷ Gaudenzi refere como exemplos *America's Army* (2002) - <http://www.americasarmy.com> - e *JFK Reloaded* (2004) - <http://web.archive.org/web/20050328025508/http://www.jfkreloaded.com/>



base de dados infinita ao utilizador, onde seja o utilizador, seja o ambiente reagem em tempo real um com o outro. Sendo assim, Gaudenzi questiona como é que este modo de interação posiciona os utilizadores, enquanto agentes que experimentam um documentário digital interativo. Para tal recorre aos conceitos de Espen Aarseth⁸, mencionando que quando um utilizador depara-se com uma narrativa não-linear, ele pode manter atividade pelo exercício de quatro diferentes funções (AARSETH, 1994, em GAUDENZI, 2011, Chapter 1, p. 13):

1. O utilizador decide qual o caminho a seguir dentro das opções pré-configuradas – função exploratória;
2. O utilizador assume a responsabilidade estratégica para um personagem dentro do mundo descrito pelo texto - função de role-playing;
3. O utilizador pode criar parte da narrativa – função configurativa
4. As ações dos utilizadores, do diálogo ou do design são motivadas por razões estéticas – função poética.
5. O autor, por outro lado, 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.

Gaudenzi conclui que:

O modo de conversação é, portanto, a inserção de um role-player (o utilizador) numa realidade digitalmente simulada, ou numa realidade física, onde são constantemente criados cenários que parecem ser ilimitados para o utilizador. Ninguém, nem o utilizador, nem o autor, tem controlo do que vai acontecer, dado que as possibilidades de computação são demasiadas para serem previsíveis. (Gaudenzi, 2011, Chapter 1, p. 14)

Modo Hipertextual (Hiptertext / Hitchhiking Mode)

Moss Landing (Apple Multimedia Lab) foi um dos primeiros projetos a ser chamado de documentário interativo. Durante um dia várias câmaras gravaram a vida dos habitantes de *Moss Landing* (EUA), vídeos esses que foram depois organizados

⁸ Espen J. Aarseth é uma figura de destaque nas áreas dos estudos de videojogos e literatura electrónica. Atualmente é pesquisador principal do Centro de Pesquisa de Jogos de Computado da Universidade de Copenhaga. As obras de Aarseth incluem, entre outros, o inovador livro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), e o artigo *Nonlinearity and Literary Theory*, publicado no livro *Hyper/Text/Theory* (1994) organizado por George P. Landow.



numa base de dados fechada onde o utilizador podia aceder através de uma interface com hiperligações para os vários vídeos. Para Gaudenzi a lógica de interação deste projeto é a computação algorítmica, no sentido que cada ligação disponibilizada ao utilizador vai para um destino específico estabelecido por um algoritmo. O autor torna-se também um programador.

A computação também está por trás do modo de conversação discutido anteriormente, mas nesse caso o computador tinha de simular infinitas possibilidades (quando na realidade eles são um número finito), enquanto que no modo hipertextual a natureza da computação ponto a ponto é transparente: cada clique do utilizador fá-lo dar um salto para um local predeterminado. (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 14)

Numa análise mais detalhada a *Moss Landing*, Gaudenzi constata que nos encontramos perante uma base de dados de vídeo que está fechada e predefinida pelo autor. Os links são algoritmos definidos para saltar de um vídeo para outro e o ponto de partida é sempre o mesmo, é fixo. Nesta lógica de interação não há espaço para o inesperado, e nenhuma abertura ao que é externo ao sistema. Gaudenzi refere ainda que esta lógica de interação tem sido aplicada repetidamente não só ao conteúdo informativo, mas também às narrativas. Este modo de interação é provavelmente o mais desenvolvido em documentários interativos porque segue a lógica utilizada nos hipertextos literários que apareceram no final dos anos 80. (GAUDENZI, 2011, Chapter 5, p. 1).

Estabelecer hiperligações entre material audiovisual parecia uma progressão natural para os artistas e documentaristas. Este tipo de lógica de interatividade, foi adotada em CD-ROMs interativos (*Immemory*⁹, MARKER, Chris, 1997), e mais tarde em DVDs, tornando-se bastante popular na web, havendo uma grande produção de "web-docs" que seguem esta lógica, como o *Out My Window* (2010) ou o *Journey to the End of The Coal* (2009). Estes tipos de documentários interativos adotam uma forma hipertextual porque estabelecem ligações dentro de uma base de dados de vídeos pré-programados, dando ao utilizador um papel de exploração, dentro dos limites dessa mesma base de dados.

⁹ O projeto foi inserido online e pode ser acessado em <http://www.gorgomancy.net/HTML/Immemory/>.



Para melhor compreensão, tome-se como exemplo *Immemory*, de Chris Marker. Primeiro por razões históricas, pois foi um dos primeiros cineastas a aventurar-se no mundo da interatividade, e segundo porque Gaudenzi também relata a experiência que o utilizador vive ao navegar neste projeto.

Originalmente, *Immemory* era uma instalação multimédia interativa que foi exibida em 1997 no Centro George Pompidou de Paris. Um ano depois foi comercializado em suporte CD-Rom. A ideia base da aplicação hipermédia é cartografar uma geografia da sua memória, através de fotos, poemas, fragmentos de filmes e sons. A lógica não-linear e fragmentada permite ao utilizador explorar, por uma navegação livre o que Marker chama de zonas da sua memória, na expectativa de que esta exploração sirva como um trampolim que direciona o utilizador para as suas memórias pessoais. O mapa que Chris Marker desenvolveu, está dividido em seis zonas: Memória, Museu, Viagem, Cinema, Foto, Guerra e Poesia. Cada zona contém uma mistura de dados (fotos, textos, arquivos de áudio e alguns vídeos) e o utilizador pode navegar por qualquer caminho possível. *Immemory* tem um claro ponto de partida, mas não tem um final claro.

Usman Haque argumenta que o processo de clicar num link fixo (por exemplo, numa página da web) não é a interatividade, mas sim reatividade¹⁰. Uma reação implica o input e o output (função de transferência) dentro de um contexto prefixado, mas na interação a função de transferência é dinâmica. Assim sendo, Gaudenzi considera que a maioria dos documentários que seguem uma lógica de interação hipertextual têm uma forma reativa e é importante fazer uma distinção entre uma estrutura reativa e uma estrutura interativa porque somente as estruturas interativas são passíveis de mudar, isto é, são abertas. Isto significa que as relações entre filme e fruidor transforma-se em uma relação entre interagentes que forjam assemblages¹¹, influenciando assim a forma narrativa e a sua lógica interna.

No modo hipertextual, do ponto de vista do autor, este cria os cenários, as ligações possíveis na base de dados e o utilizador escolhe as rotas. A realidade não é

¹⁰ Ver Gaudenzi (2011, Chapter 5, p. 2).

¹¹ Assemblages no original, termo que Gaudenzi utiliza baseando-se nas noções dos filósofos franceses Gilles Deleuze e Félix Guattari. Assemblages significa que quando um homem utiliza uma máquina (um computador neste caso) essa relação transforma quer o homem quer a máquina numa nova entidade nova e em constante mutação.



mais uma cocriação, que acontece através de uma conversa mútua entre o utilizador e o autor, mas um conjunto de possibilidades onde o utilizador deixa de ser um participante, como no modo conversação, e passa a ser um convidado. Assim, a investigadora refere:

Para começar, quando se explora uma narrativa de hipertexto uma grande parte da motivação é a curiosidade de ver "do que se trata". [...] Mas será isso realmente suficiente? Esta resposta parece se adequar mais aos autores do que aos próprios utilizadores. Eu pessoalmente acredito que narrativas se ramificam e são muito eficazes num ambiente de aprendizagem (quando o utilizador tem uma forte motivação para navegar pelo conteúdo), mas menos eficaz num ambiente narrativo (onde o utilizador ainda espera uma liderança narrativa do autor e não a encontra numa lógica de opções). (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 16).

Projetos de documentários interativos referidos anteriormente, como o *Immemory*, *Out My Window* e *Journey to the end of the coal*, aspiram e tentam retratar uma realidade através de um arquivo pesquisável, isto é, uma base de dados. Nestes casos a base de dados é fechada, não pode ser expandida nem pelo autor nem pelo utilizador. É através do hipertexto que a base de dados pode ser explorada, redirecionando o utilizador para outro fragmento (de vídeo, áudio, texto ou uma combinação destes) que lhe permita continuar a construir a realidade que está a explorar. O utilizador apenas pode explorar, e não pode acrescentar algo de novo à narrativa. Neste caso o autor assume um papel de um narrador que joga com níveis de escolhas dentro de uma estrutura narrativa controlada. O modo de hipertexto centra-se na premissa de que a viagem é a parte mais importante da experiência, e que o utilizador gosta de construir o seu itinerário, e em última instância a sua (multi) interpretação da realidade.

Modo Participativo (Participative Mode)

Para contextualizar este modo de interação, Gaudenzi refere um projeto de 1995, do MIT Interactive Cinema Group, liderado por Glorianna Davenport, que pretendia explorar as possibilidades de um documentário digital evolutivo (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 17). Para tal, Davenport quis levar mais longe a lógica da base de dados nestes contextos, tornando-a aberta a mudanças e permitindo novas entradas.



Dois principais projetos de documentários saem do grupo de Davenport: Boston Renewed Vistas (1995-2004), e Jerome B. Wiesner 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century (1994-1996, web and CD-Rom). Ambos os documentários interativos permitem uma certa escalabilidade na base de dados, mas a função do utilizador é considerada principalmente extradiegética; as ações dos espectadores influenciam o processo da narrativa, mais do que alterar eventos no mundo da história. Estamos de volta para a lógica da exploração do hipertexto, mas com uma peculiaridade: a base de dados de vídeo pode evoluir. Eu chamaria a isto uma expansão do mundo da história em vez de uma participação nele. Mas foi plantada a semente... (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 18)

A sensação de uma base de dados infinita é substituída por uma base de dados evolutiva, onde os conteúdos podem ser adicionados por ambos os utilizadores e autores. O autor torna-se no criador/gestor da base de dados e estabelece as regras para preenchê-la com conteúdos, para de seguida decidir o que fazer com ela.

Desta forma instaura-se uma colaboração na construção da base de dados constituída por diferentes facetas. Por exemplo, entre outras possibilidades de participação colaborativa: os utilizadores fazem edição de vídeo online; contribuem com clips de vídeo subordinados à temática; traduzem para outras línguas. Estes tipos de documentários interativos recaem sobre um modo participativo porque contam com o utilizador para a evolução contínua de uma base de dados aberta. Gaudenzi identifica sete níveis e tipos de participação possíveis por parte do usuário de documentários interativos, onde a web, sobretudo, deixa de ser apenas uma plataforma de distribuição e passa a ser um meio de criação e colaboração:

1. Vários tipos de canais de vídeo surgem na rede (Youtube, Vimeo).
2. A web não só é utilizada para visualizar ou enviar vídeos, mas para escrever comentários diretamente no fluxo de vídeo (camadas de texto diretamente sobre o vídeo - Gaudenzi dá o exemplo de *Nico Nico Douga*).
3. A rede é utilizada como um canal de distribuição:
 - 3.1. A distribuição de documentários independentes que não têm mercado nas plataformas de televisão mainstream (*documentarychannel.com*).
 - 3.2. A distribuição de documentários que pertencem ao arquivo de grandes cadeias televisivas, podendo ser baixados gratuitamente ou numa lógica de pay-per-view (*Channel4, BBC*).



4. A web permite aos documentaristas estabelecer relações com as comunidades interessadas em torno das questões levantadas nos seus documentários lineares. Eles usam a internet para obter feedback dos telespectadores, mas também para abrir o debate a um público maior. (*Over The Hills* (Beperk Thoudbaar, 2007)).
5. A web permite às comunidades locais criar documentários numa lógica colaborativa. (*depford.tv*)
6. A web é usada para outros fins que não visualizar ou compartilhar vídeos, mas para taggar e avaliá-los, de modo a contribuir para uma prática de edição colaborativa (*Echo Chamber Project*).
7. A web é utilizada como uma plataforma para recolher imagens de vídeo enviadas pelos utilizadores sobre um tópico em específico. Este filme é então editado como parte de uma performance artística. (*Overheated Symphony, Life in a Day*).

O que acontece ao nível da colaboração e participação em alguns pontos referidos (4, 5, 6 e 7) é que processo colaborativo, mas a experiência do produto final para o utilizador não o é. O documentário interativo é, de forma parcial, da autoria dos seus colaboradores. É o resultado de várias camadas de interação pelas entradas individuais de cada utilizador, resultando num processo criativo (o conceito da base de dados como centro do processo criativo tal como argumentado por Lev Manovich (2000). A interatividade com o sistema, não uma forma do utilizador envolver-se através do conteúdo, como no modo hipertextual, mas uma forma de interagir no processo arquitetónico do documentário.

Gaudenzi questiona então qual destes exemplos poderão ser considerados documentários interativos. Considera então que para tal tem de haver um certo grau de interação com o conteúdo (antes, durante ou depois da produção). De uma forma geral exclui canais como o *Youtube*, dado o seu vasto e interminável conteúdo (a não ser que se queira considerar o *Youtube* como um meta-documentário da sociedade) e websites que apenas alojam um documentário na sua forma final sem possibilidade de interação com os utilizadores em nenhuma das fases do seu processo de produção.



A metáfora usada por Gaudenzi para o modo participativo é a de uma construção em grupo. Cada um adiciona blocos de tijolo numa construção em constante evolução mas que nunca acaba, enquanto houverem interessados em participar no processo.

Modo Experiencial (Experiencial Mode)

Na década de 2000 os computadores tornam-se portáteis e os dispositivos móveis de comunicação começam a ter poder de processamento suficiente para serem utilizados para além de chamadas telefônicas, mensagens e simples jogos. Para além disso mantêm a possibilidade de estarem sempre ligados à rede Internet por sistemas sem fio e a possibilidade de criar, também, conteúdos audiovisuais através das suas câmaras. A incorporação do Sistema de Posicionamento Global (GPS) nos sistemas mobile trouxeram para o espaço físico conteúdos digitais. As mídias locativas surgem então como uma forma de comunicação que utiliza os dispositivos digitais, normalmente portáteis, no espaço físico, e vice-versa, o espaço material dos lugares nos códigos imateriais dos dispositivos tecnológicos.

Sob uma perspetiva de interação Homem-Computador, a interação (em mídia locativas) acontece agora num espaço físico que é imprevisível e é sempre situada num contexto dinâmico. (GAUDENZI, 2011, Cap 1, p. 22). O sistema precisa de se adaptar a um ambiente que é dinâmico e, portanto, precisa de ser auto-adaptativo e evolutivo. Isto envolve um tipo de computação interativa, já que a interação com o mundo exterior é calculado e processada pelo sistema durante o próprio processo de interação, em vez de antes e depois, como na computação algorítmica.

Por volta do ano 2000, os jogos pervasivos, ambientes de aprendizagem, arte locativa e computação non-task oriented começaram a ser explorados, o utilizador move-se para longe do ecrã, da interface gráfica e do rato para se situar em espaços físicos reais. (GAUDENZI, 2011, Cap. 1, p. 22)

Gaudenzi (2012) refere como exemplo deste modo o projeto *34 North West* (Hight, Knowlton and Spellman, 2001 em ASTON & GAUDENZI, 2012). Os utilizadores eram “equipados” com um GPS, um tablet e uns headphones. Ao caminharem pelas ruas de Los Angeles iam-lhes sendo narradas e ilustradas no ecrã do tablet histórias da era industrial da cidade. A posição georreferenciada que os



utilizadores se encontrassem desencadeava as histórias relacionadas com aquela localização. Enquanto um utilizador se movimenta num espaço que é físico (na rua, por exemplo), são desafiados os seus sentidos pela adição de camadas de informação. Um outro exemplo de documentário interativo locativo amplamente estudado por Gaudenzi na sua tese de doutoramento é *Rider Spoke*. Sucintamente, em *Rider Spoke*, os utilizadores munidos de uma bicicleta equipada com um smartphone com GPS e auriculares são convidados a ir para Barbican, um centro cultural em Londres. O participante sai para as ruas de Londres, onde à medida que se desloca vai ouvindo as direções dadas pelo dispositivo. O dispositivo pede ao participante para encontrar um local na cidade, parar lá, e responder a uma pergunta específica, ficando a resposta gravada no dispositivo. As perguntas podem ser qualquer coisa como "Descreva-se. Como é que você é? Como é que se sente?", ou "Encontre um lugar calmo e diga quem ou o que torna tudo bem para si." A resposta é depois armazenada com o posicionamento de GPS de modo que ele possa ser recuperado por qualquer outro participante que pare numa localização próxima.

Retomando as funções de Aarseth referidas na secção do modo de interação hipertextual, Gaudenzi considera que finalmente as quatro funções pelas quais o utilizador pode manter atividade são atingidas:

Pela primeira vez, todas as funções de feedback de Aarseth estão atingidas: o utilizador explora um espaço (função exploratória), interpreta um personagem, muitas vezes ele ou ela própria (função de role-playing), participa e adiciona conteúdo para o sistema (função configurativa) e pode ter uma jornada esteticamente motivada (função poética). O autor, por outro lado, tem o papel de "projetar as experiências para um ambiente dinâmico", projetar para a interação com o mundo. (GAUDENZI, 2011, Chapter 1, p. 25)

Nas narrativas interativas baseadas em ecrãs, o utilizador clica num texto, numa imagem ou num vídeo, para saltar para o próximo ecrã. Nas narrativas experienciais e locativas o posicionamento físico no espaço é o que abre as possibilidades da história ao utilizador, pois é posicionamento do corpo, que permite o acesso ao conteúdo digital. Gaudenzi refere que esta movimentação pela história, através da deslocação do corpo pelo espaço físico é um hipertexto, mas sem os vínculos entre os nós: os nós em obras narrativas com propriedades locativas estão imbuídos no conteúdo, e estão



referenciados por forma a que possam ser encontrados pela movimentação corporal do utilizador no espaço. As narrativas experienciais locativas procuram a espontaneidade para experimentar a relação dinâmica entre o ambiente e o utilizador. Isso também significa que o que é efetivamente uma interação reativa pode não parecer como tal, uma vez que output predeterminado (por exemplo em *Rider Spoke* a voz das perguntas) pode surgir a partir do contexto em que o utilizador se insere, e não a partir de uma escolha direta feita por ele. (Gaudenzi, 2011, Chapter 6, p. 6)

O princípio pelos quais Gaudenzi categoriza documentários interativos podem ser do ponto de vista do autor, do ponto de vista do utilizador ou do ponto de vista do assunto. Gaudenzi apresenta portanto uma perspetiva do utilizador, de uma forma geral reflete a maneira como um utilizador pode interagir com o documentário.

Narrativa Linear na interatividade: a importância da autoria

No caso das narrativas assumidamente não-lineares a ausência de uma sequência de progressão fixa faz com que por vezes seja difícil revelar e fruir partes fundamentais da informação, dificultando a compreensão da mensagem que está a ser transmitida pela história “principal” do documentário. Construir qualquer tipo de clímax dramático é um desafio quando não se tem uma sequência fixa. Esta problemática nos remete para os recursos linguísticos e retóricos inerentes aos cânones da narrativa clássica: a linearidade, a construção de arcos dramáticos, a tensão-resolução, a causa-efeito. A efetividade destes elementos proporciona um prazer imenso aos leitores, e transpondo da realidade da literatura para a realidade dos documentários interativos, pode-se mesmo afirmar que os maiores casos de sucesso de documentários interativos baseiam-se na premissa de centralidade da narrativa e da história com traços contínuos, em detrimento de alguma liberdade de navegação, sem nunca por isso perder o estatuto de interatividade.

No caso dos documentários interativos têm vindo a ser utilizadas uma série de estratégias de integração da narrativa linear com processos de interação mediados por computador. O caso de *Prison Valley* e *Bear 71* refletem bem essa ideia. Em *Prison Valley*, por exemplo, existe mesmo uma versão adaptada para televisão que consiste num documentário tradicional, o que reflete a centralidade da narrativa linear. Uma das



maneiras de manter a coerência narrativa em equilíbrio com a liberdade de exploração neste documentário é a forma de como vão sendo facultadas pequenas quantidades de informações à medida que a história se desenrola. Neste documentário sobre o sistema prisional dos EUA, as entrevistas, as fotografias e as pesquisas estatísticas aparecem à medida que a história prossegue. Esta navegação em pequenas doses permite que o público digira um conteúdo que é mais extenso, no momento certo, reforçando mesmo a sensação de que o utilizador está a fazer a própria investigação. No final das várias cenas a quantidade de material disponível é enorme mas vem a pouco e pouco e em pedaços pequenos, ficando reunidas na zona de agregação de pistas, que se encontra no quarto de hotel, que funciona como quartel-general das operações. Dada a extensão do documentário e da informação por ele facultada ao utilizador, um processo de registo prévio do utilizador serve o propósito de abandonar o website, para quando voltar continuar a explorar o ambiente e a história do ponto onde ficou.

Outro exemplo é o *Bear 71*. *Bear 71* é um documentário interativo da NFB que relata a história real, fabulizada e na primeira pessoa, de um urso marcado com o número 71 num parque nacional do Canadá durante os seus 8 anos de residência nesse mesmo parque. A história alerta e sensibiliza para os perigos da mão humana cravada na natureza, como as estradas, as linhas de comboio, e as vedações de arame farpado, e como isso pode afetar e prejudicar o animal no seu habitat. No início da experiência somos logo alertados para a duração do mesmo pelo narrador - “This is a 20 minute interactive documentary”.

Em *Bear 71* a narração da história de forma ininterrupta não condiciona o elevado grau de liberdade de exploração do ambiente tridimensional interativo criado, e o utilizador pode ainda ativar a webcam e ser uma pessoa na floresta, representado por pequenos quadrados na floresta tridimensional, junto dos outros utilizadores que ao mesmo tempo estejam a usufruir deste documentário. É, portanto, uma narrativa linear com uma interface não-linear interativo, uma junção que neste caso funciona em harmonia e valoriza a imersividade do projeto. Durante esses vinte minutos a narração, com um tom melancólico e hipnotizante, faz-nos acompanhar a vida do urso, seguindo ou não o quadrado que o representa, e ao mesmo tempo nos leva a explorar e a “cliquear” em diversos pontos onde temos acesso a diferentes vídeos e fotografias de outros animais na floresta. Os vídeos são todos de câmaras de videovigilância. Os momentos



chave da história são de passagem obrigatória, isto é, entram automaticamente os vídeos, desabilitando qualquer tipo de interação. Este processo de limitação temporária da interatividade, deixa espaço para o desenvolvimento da narrativa central.

Apesar do que foi dito anteriormente relativamente à importância da sensação de liberdade do utilizador em objetos hipermédia, o certo é que este documentário interativo de 20 minutos consegue prender a atenção do utilizador, bem como consegue de forma muito eficaz criar um momento de tensão e clímax antes da resolução, desfecho e conclusão da história, muito ao estilo da narrativa clássica. Uma interação com a história não reside apenas na escolha do percurso, mas também no que se pode explorar em cada ecrã. O percurso da narrativa pode ser sequencial e linear, mas, ao mesmo tempo, pode dar a opção de explorar zonas de interatividade do que está em exposição.

Welcome to Pine Point é um exemplo de um documentário interativo com uma narrativa que apresenta linearidade com zonas de interação. Este documentário conta a história de uma cidade que foi totalmente destruída nos últimos dez anos. Embora o documentário seja fundamentalmente linear, revela uma excelente qualidade narrativa, através da combinação de grafismos e vídeo. *Welcome to Pine Point* segue uma lógica de navegação sequencial entre cenas, mas com atalhos dentro de cada uma delas para a exploração de um mundo pessoal e colectânea de memórias.

Alma, A Tale of Violence (2012), é mais um documentário interativo sobre as gangues e a cultura de violência na Guatemala, produzido pela *Upian*, a mesma produtora de *Prison Valley*. Trata-se de um relato intenso e emotivo na primeira pessoa de uma mulher, de nome Alma, que fez parte de uma gangue. O documentário consiste num filme linear de 40 minutos e com 4 módulos de contextualização de visualização opcional¹² para melhor compreender a temática abordada. O filme principal consiste unicamente em planos da entrevistada, sem interrupções de elementos interativos, excepto uma sequência de fotografias, vídeos e gráficos que decorre paralelamente, sem nunca se perder o áudio do discurso. Portanto tem-se o filme principal com a sua narração linear, e a qualquer momento pode-se, com o deslizar do rato para cima ou

¹² Estes módulos são pequenas apresentações de diapositivos que contextualizam a realidade do país e abordam os seguintes temas: 1- Guatemala: História e Geografia; 2- Maras (nome que se dá aos gangues); 3- Violência; 4 – Prevenção.



para baixo, ver a sequência de imagens ou a entrevistada. Neste documentário interativo temos então uma estratégia de narrativa linear que em paralelo apresenta uma outra forma da mesma narrativa, complementando uma a outra, sem que a experiência se torne disruptiva, dando liberdade ao interator de escolher a qualquer momento qual das duas perspectivas quer visionar, podendo saltar entre uma e outra de forma fluída sem interrupção do discurso.

Hollow (2013), enfim, centra-se na temática sobre a desertificação do interior dos EUA. O projeto lançado em 2013 destaca-se pela inteligente forma que associa a interatividade e o seu design com os relatos apresentados. A autora, Ellaine McMillion, considera que o processo de storytelling é não-linear, e assume numa entrevista dada ao site i-docs.org que quis criar uma experiência não-linear mas que não fosse fragmentada. Tem-se então uma estratégia de interação que consiste num contínuo scroll do rato como se fosse uma manivela por nós controlada que vai puxando e desvendando história. Esse scroll permite controlar o tempo em que vamos visualizando as animações e gráficos do documentário, mas consegue-se digerir, neste caso através da velocidade de apresentação, a quantidade grande de informação que nos está a ser facultada. Durante esse scroll contínuo, que acaba por ser o motor da forma (não do conteúdo) do documentário interativo, temos possibilidade de acesso a vídeos e relatos dos habitantes de McDowell County. Por analogia andamos para trás e para frente na narrativa dentro de uma linha reta, com poucos desvios ao percurso. Os vídeos apresentados são micro-histórias pessoais, já montadas, já fechadas, no fundo um tradicional vídeo linear.

Considerações finais

Contudo, e como verificado, o poder associado às narrativas tradicionais conferem um grande efeito sobre quem as usufrui, pela possibilidade de criar arcos narrativos bem estruturados, com os pontos de tensão-resolução a entrarem na altura certa, causando no recetor um efeito de catarse. Dessa forma, uma das melhores estratégias adotadas na criação de documentários interativos para a web é aquela de centrar e sobrepor a história/narrativa linear, ou com poucas bifurcações, aos elementos de interatividade, em vez de usar a interatividade como forma de performance



tecnológica fulcral, ou como um hype da era em que vivemos. O autor, assim, tem um grau de responsabilidade maior, a entrega da história para o utilizador não é tão grande e desprendida, mas está-se a oferecer-lhe uma nova possibilidade de (re)construir uma versão parcialmente alternativa da representação.

Nesse sentido, Umberto Eco (2003) refere e enaltece o papel do autor enquanto figura assertiva, neste caso na literatura, mas podemos transpor tais considerações para as narrações hipermédia.

Há livros que não podemos reescrever porque sua função é nos instruir acerca da necessidade e, só quando respeitados tal como são, podem eles nos fornecer tal sabedoria. Sua lição repressiva é indispensável para alcançarmos uma condição mais elevada de liberdade intelectual e moral.¹³

O documentário, como vimos, assenta na premissa de que o filme tem de dizer respeito ao que existe fora dele, baseado na construção de um ponto de vista de um autor sobre uma temática da realidade que, ao mesmo tempo, pretende-se representar de uma forma o mais possível objetiva. Desde sempre a evolução tecnológica catalisou a evolução da prática do filme documental, e nas últimas duas décadas o aparecimento da tecnologia digital, com todas as vantagens que ela acarreta, cada vez mais barata e cada vez mais pequena, democratizou o uso do equipamento audiovisual. Contemporaneamente a esta revolução tecnológica, surgem os computadores interligados através do metamedium (Internet) que incorpora todos as mídias precursores.

Apesar de sempre terem existidos textos e obras com propriedades hipertextuais (por exemplo enciclopédias), o seu acesso implicava um processo físico mais ou menos demorado (folhear e procurar nos índices). Com as tecnologias digitais interativas, através de mediações por interfaces, a informação passa a estar disponível quase de forma instantânea. No campo literário e artístico os cânones narrativos clássicos continuam válidos, aceites e eficazes, mas baseados num suporte técnico que proporciona o acesso linear, não sendo necessariamente eficazes quando aplicados num ambiente virtual interativo.

¹³ Umberto Eco, *Muito Além da Internet*. Folha de São Paulo, pp. 4–10. São Paulo, 14 de Dezembro, 2003.

Sendo um gênero recente podemos pelo menos salientar que uma história narrada num dispositivo tecnológico digital, com linguagem interativa, despoleta sem dúvidas um novo panorama criativo e imagético, mas, ao mesmo tempo, este cenário deve ter cuidado em não propiciar e transformar a narração em brinquedo interativo, em não tornar-se refém dos gadgets e das suas potencialidades esquecendo-se dos fins hermenêuticos e dialógicos implicados nas narrações. Os paratextos interativos favorecidos pelas novas tecnologias não devem ser pretextos para desprezar a espessura semântica dos textos. Este o desafio ético e estético dos (co) autores dos web-docs do futuro.

Referências

- ALMEIDA, A., & ALVELOS, H. An Interactive Documentary Manifesto. **Interactive Storytelling - Third Joint Conference on Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2010**, Edinburgh, UK, Novembro 1-3, 2010. Proceedings, 6432, 123–128, 2010.
- ASTON, J., & GAUDENZI, Sandra. **Interactive documentary: setting the field. Studies in Documentary Film**, 6(2), 125–139. doi:10.1386/sdf.6.2.125_1, 2012.
- ECO, U. **Muito Além da Internet**. Folha de São Paulo, pp. 4–10. São Paulo, 14 de dezembro de 2003.
- GAUDENZI, S. **Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple**, University of the Arts London, Londres, 2011. Retirado de <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>, 2011.
- GIFREU, A. **The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre**, 2011. Visto em 27 de junho de 2011, de <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>
- MANOVICH, L. **Database as a genre of new media**. *AI Soc.*, 14(2), 176–183, 2000. doi:10.1007/BF01205448
- NICHOLS, B. **Representing reality: issues and concepts in documentary**. Indiana University Press, 1991.
- NICHOLS, B. **Introduction to Documentary**. Indiana University Press, 2001.

Webgrafia

- ADAMS, M. (2007). **Rider Spoke. Blast Theory**. Visto em 24 de Agosto, 2012, http://blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html. Americas's Army. Visto em 3 de Setembro, 2012, de <http://www.americasarmy.com>
- BOLLENDORFF, S., & SÉGRÉTIN, A., 2004. **Journey to the End of the Coal**. Visto em 7 de Setembro, 2012, <http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/JBWJava.html>
- BRACHET, A., & SZALAT, A. (2008). Gaza Sderot. **ARTE-TV**. Visto em 15 de Novembro, 2012, <http://gaza-sderot.arte.tv>
- BYE, K. (2004). **Echo Chamber Project**. Visto em 12 de Setembro, 2012, <http://films.nfb.ca/capturing-reality/>
- CIZEK, K. (2012). **Out My Window**. Visto em 14 de Dezembro, 2012, <http://highrise.nfb.ca>
- DEWEVER-PLANA, M., & FOUGÈRE, I. (2012). **Alma – A tale of violence**. Visto em 18 de Janeiro, 2013, <http://alma.arte.tv/en/>
- DUFRESNE, D., & BRAULT, P. (2009). **Prison Valley**. Visto em 7 de Março, 2012, <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>
- HIGH, J. (2002). **34 north 118 west**. Visto em 13 de Junho, 2012, <http://34n118w.net>
- JFK Reloaded. (2004). Visto em 6 de Outubro, 2012, <http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/JBWJava.html>
- LIPPMAN, A. (1978). **Aspen Movie Map**. Video Demonstrativo. Visto em 7 de Abril, 2012, http://www.youtube.com/watch?v=w18MyqszIYc&feature=youtube_gdata_player
- MARKER, C. (1997). **Immemory**. Visto em 21 de Janeiro, 2012, <http://www.gorgomancy.net/HTML/Immemory/>
- MCMILLION, E. (2013). **Hollow**. Visto em 4 de Junho, 2013, <http://hollowdocumentary.com>
- MENDES, J., & ALLISON, L. (2012). **Bear 71**. Visto em 27 de Julho, 2012, <http://bear71.nfb.ca/ - /bear71>
- SCOTT, R., & MCDONALD, K. (2010). **Life in a Day**. *YouTube*. Visto em Junho 24, 2012, <http://www.youtube.com/user/lifeinaday>
- SHOEBRIDGE, P., & SIMONS, M. (2009). **Welcome to Pinepoint**. Visto em 4 de Março, 2012, <http://pinepoint.nfb.ca/ - /pinepoint>
- TURNER, S. (2008). **Overheated Symphony**. Visto em 6 de Julho, 2012, <http://overheatedsymphony.blogspot.pt>