

Politécnico do Porto
Escola Superior de Media Artes e Design

Ana Rita Coelho Oliveira

O Uso do *Home-Movie* no Documentário *Web* Interativo: a
representação e preservação da memória na era digital

Dissertação de Mestrado

Mestrado em Comunicação Audiovisual – Especialização em Fotografia e Cinema
Documental

Orientação: Prof.^a Doutora Adriana Baptista

Coorientação: Prof. Doutor Filipe Martins

Vila do Conde, outubro de 2020

Ana Rita Coelho Oliveira

**O Uso do *Home-Movie* no Documentário *Web* Interativo: a
representação e preservação da memória na era digital**

Dissertação de Mestrado
Mestrado em Comunicação Audiovisual

Membros do Júri

Presidente

Prof. Doutor João Pedro Ferreira Dias Leal

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Patrícia Nogueira da Silva

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.^a Doutora Maria Adriana da Costa Baptista

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Vila do Conde, outubro de 2020

AGRADECIMENTOS

Ao corpo docente do Mestrado em Comunicação Audiovisual da Escola Superior de Media, Artes e Design do Instituto Politécnico do Porto por todo o apoio, em especial à Professora Adriana Baptista, pela ajuda na construção de um texto coeso e no desenvolvimento de novos caminhos para este projeto, bem como pela exigência e motivação.

Ao Professor Filipe Martins, por ter acreditado no projeto e por todo o apoio teórico e estrutural.

À Professora Patrícia Nogueira, a quem devo a ideia inicial desta dissertação, pelo incansável apoio e motivação durante todo o meu percurso académico.

Aos meus amigos, que mesmo em situação de isolamento estiveram sempre à distância de uma chamada ou mensagem e nunca deixaram de me ajudar e motivar.

À minha família, em especial aos meus pais, por estarem sempre presentes e nunca deixarem de acreditar em mim e no meu futuro.

RESUMO ANALÍTICO

O género documental destaca-se por um interesse na representação do mundo real e histórico, a partir de histórias pessoais, de cariz íntimo e próximo. As imagens de arquivo e os *home-movies* definem-se pelas mesmas características, como registos genuínos das interações de famílias e/ou amigos, sendo ocasionalmente usados em filmes documentais, como a manifestação do passado e da memória.

Com a introdução da *Web* surgem novas plataformas de produção mediática, como é o caso do documentário interativo, capaz de estabelecer uma nova e revolucionária relação com a audiência, passando os espectadores a ter um papel mais ativo e imersivo na narrativa.

A presente dissertação pretende explorar as possibilidades do uso de *home-movies*, como artefactos históricos e sociais da memória individual e coletiva, em documentários interativos. O objetivo seria dinamizar, propagar e preservar estes objetos audiovisuais. Pretende-se também refletir acerca da deslocação dos *home-movies* da esfera privada para a esfera pública, assim como as implicações éticas, morais e sociais associadas.

Palavras-chave: Home-Movies, Arquivo, Documentário, Documentário Interativo, Documentário Web.

ABSTRACT

The documentary genre is known for its interest in the representation of the real and historical world, using personal stories that are intimate and close. The images of the archive and the home-movies are defined by those same characteristics, as genuine records of the interaction of families and/or friends, being occasionally used in documentary films, as a manifestation of the past and memory.

With the introduction of the Web, new platforms of media production arise, such as the interactive documentary, capable of establishing a new and revolutionary relation with its audience, giving spectators a more active and immersive role in the narrative.

This dissertation aims to explore the possibilities of using home-movies, as historical and social artefacts of individual and collective memory, in interactive documentaries. The purpose would be to stimulate, propagate and preserve these audiovisual objects. The aim is also to reflect about the shift of home-movies from a private sphere to a public sphere, as well as the ethic, moral and social implications associated.

Keywords: Home-Movies, Archive, Documentary, Interactive Documentary, Web Documentary

ÍNDICE

Lista de Figuras.....	13
Introdução.....	14
PARTE I.....	16
1. Dos primórdios do cinema documental ao cinema <i>Web</i>	16
1.1. Evolução diacrónica: do cinema analógico ao digital.....	16
1.2. Os primeiros passos do cinema documental.....	18
1.3. Categorias de documentários propostas por Bill Nichols.....	20
2. Cinema <i>Web</i> e Novos Media.....	25
2.1. Introdução aos novos media.....	25
PARTE II.....	29
1. Definições de arquivo e lexemas do mesmo campo semântico.....	29
1.2. Do arquivo físico ao digital.....	32
2. Uso do arquivo em Cinema Documental.....	35
2.1. Conceitos de <i>archival footage</i> e <i>found footage</i>	36
2.2. Experiência da audiência com imagens de arquivo.....	40
3. <i>Home-Movies</i> : arquivos pessoais e a sua integração no cinema documental.....	44
4. Os <i>Home-Movies</i> como memórias pessoais e éticas associadas.....	47
4.1. Esfera pública e privada.....	47
4.2. Introdução aos direitos da imagem.....	48
5. Ética na apropriação de imagens.....	52
5.1. Conceitos de <i>Direct Quotation</i> e <i>Fair Use</i>	53
6. Importância das memórias e da sua preservação.....	55
6.1. O conceito de perda na memória.....	58
7. Audiência no contexto digital.....	60
7.1. O espectador passivo e o espectador ativo.....	60
7.2. O papel da interatividade na mudança social.....	65
PARTE III.....	68
1. Introdução às narrativas digitais interativas.....	68
2. O que é um documentário interativo.....	71
2.1. Origens.....	73
2.2. Diferentes categorias de documentário interativo.....	75
3. Questões associadas ao género.....	78
3.1. Narrativa Não Linear.....	78
3.2. Autoria.....	79
4. Estudo de características pertinentes em documentários interativos.....	82
4.1. <i>Farewell Comrades!</i> (2012).....	83
4.2. <i>Our My Window</i> (2010).....	90
Considerações Finais.....	94
Referências Bibliográficas.....	96
Fimografia.....	101

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Página inicial do documentário interativo "Farewell Comrades!" (2011), com ilustrações temáticas ilustrativas e o comando para iniciar "Let's Go", remanescente de um vídeojogo e convidativo à interação	84
Figura 2 - Barra cronológica lateral e exemplos de postais, que se modificam quando o utilizador desloca a página para baixo.....	85
Figura 3 - Exemplo de postal, com pontos vermelhos interativos. Quando o utilizador faz <i>click</i> em qualquer ponto, surge informação escrita acerca do postal.....	85
Figura 4 - Verso de um postal, com informações relativas a distribuição, produção e ilustração. O verso está em branco porque este postal específico nunca chegou a ser enviado.....	86
Figura 5 - Exemplo do vídeo de um testemunho, que por vezes utiliza fotografias ou vídeos de arquivo, bem como tópicos relacionados com o vídeo na barra inferior	86
Figura 6 - Uso de vídeo de arquivo, incorporado no testemunho de um dos participantes do documentário.....	88
Figura 7 - Página inicial do documentário "Out My Window" (2010), com a possibilidade de selecionar um vídeo específico por mapa ou por pessoa representada, a qual aparece na barra inferior. A forma como cada um dos elementos visuais se distribui é relevante na construção da faceta de hipóteses múltiplas e disponíveis.	90
Figura 8 - Página inicial com a visão geral das janelas do apartamento e depois com a imagem a cores, representando as luzes ligadas de um apartamento, convidando o utilizador a descobrir mais.....	91
Figura 9 - Vídeo do testemunho em tela inteira, ainda que com destaques sobrepostos	92

INTRODUÇÃO

Os *home-movies* representam um arquivo de memórias para uma família. São vídeos que documentam os seus momentos próximos mais relevantes, com o objetivo de preservar e recordar memórias essenciais, que ajudam a definir um passado partilhado entre os membros. Quem é incluído nestes vídeos e que momentos são escolhidos para documentar constituem uma prova dos laços emocionais existentes. Estes filmes amadores, realizados frequentemente por elementos da família, surgiram com a posse mais comum de câmaras de vídeo portáteis ou outras tecnologias de registo.

Estes vídeos, pelo seu carácter amador e banal, são por vezes esquecidos juntamente com as restantes recordações da família, que ficam arquivadas numa caixa, raramente consultada. É também comum que este tipo de objetos se acabe por perder ou deteriorar, quando a pessoa que os guarda morre e não deixa nada definido para o futuro daquelas recordações.

O género documental apropria-se usualmente de *home-movies* para explorar o lado mais íntimo de uma história, mostrando, de uma forma próxima, a vida de um indivíduo ou de uma família, a partir do olhar dos próprios protagonistas. A partir de um *home-movie* de uma família específica é possível caracterizar uma comunidade e os seus estatutos, regalias ou problemas sociais, bem como revelar acontecimentos históricos e sociais, de uma perspetiva particular, que não foi mediada por outros.

A *Internet* originou uma revolução no panorama dos documentários. Com a introdução dos documentários *Web* interativos, a audiência adquire um papel mais ativo, ganhando um certo poder de controlo, decisão e autonomia para explorar o conteúdo. Ainda que sempre limitada pelas opções que a produção do documentário dispõe, os documentários *Web* interativos abrem as portas à audiência para uma descoberta do conteúdo, de uma forma mais livre e estimulam um diálogo bidirecional entre a produção e o espectador.

A presente dissertação pretende focar-se nas possibilidades do uso de *home-movies* em documentários interativos, a partir da análise e exploração de três eixos principais, estruturantes para uma reflexão sobre o papel da interatividade sobre a memória: a evolução do género documental; o *home-movie* e o filme de arquivo; e o documentário interativo.

Na Parte I, apresenta-se uma breve contextualização histórica da evolução diacrónica do cinema documental, apontando os principais pontos de interesse desde os primórdios do género documental até à introdução da *Internet* e ao nascimento do Cinema *Web* e Novos Media.

O arquivo e o *home-movie* constituem a Parte II, começando por se explorar as diversas funções de um arquivo e de que como este evoluiu, nomeadamente, o que acontece a um arquivo quando o armazenamento passa a ser digital. Explora-se igualmente as implicações do uso de vídeos de arquivo e *home-movies* no cinema documental, com a abordagem e exploração dos conceitos de *archival footage* e *found footage* e as diferentes formas como um realizador pode apropriar-se de imagens alheias e usá-las no seu filme. Especificamente nos *home-movies*, analisam-se as suas eventuais e diversificadas funções e possibilidades no cinema documental, explicitando também a forma como o uso de *home-movies* pode afetar a audiência.

Ainda na Parte II são abordadas reflexões sobre questões relacionadas com a transferência dos *home-movies* da esfera privada para a esfera pública e que implicações legais, éticas, morais e sociais se abatem imediatamente sobre o realizador. Reflete-se também acerca do novo papel do espectador nos documentários interativos, nomeadamente a sua passagem de um espectador passivo a um utilizador ativo.

A Parte III deste trabalho ocupa-se da identificação dos principais contributos para a criação das narrativas digitais interativas, passando depois por uma análise dos principais tipos de documentários interativos. São abordados conceitos essenciais a qualquer projeto interativo como o próprio conceito de interatividade e a narrativa não linear. São ainda analisadas as principais características aplicáveis a um projeto de documentário interativo com *home-movies*, com recurso à análise crítica de dois documentários interativos.

Parte 1 – Dos primórdios do cinema documental ao cinema *web*

O cinema é uma área criativa e tecnológica sujeita a constantes evoluções. Para abordar o tema dos documentários interativos, na sua dimensão contemporânea, é importante recuar e traçar um breve percurso do cinema pelas suas diversas fases e tendências, de modo a ser possível contextualizar, compreender e analisar a sua passagem para o meio *online*.

1.1. Evolução diacrónica – do cinema analógico ao digital

Este primeiro capítulo pretende apresentar uma visão diacrónica do cinema, espelhando não uma detalhada e completa evolução da área, mas um resumo de alguns momentos onde se registaram as mudanças mais significativas para a análise do paradigma cinematográfico atual.

Por volta de 1890, William Kennedy Dickson e Thomas Edison criaram o formato de filme analógico 35mm. Este formato foi patenteado por Edison e posteriormente popularizado pelos irmãos Lumière, tornando-se no formato mais comum a nível internacional, por mais de 60 anos. Os projetores eventualmente acabaram também por projetar exclusivamente filmes de 35mm, com o formato 4:3, também criado por Dickson e Edison (Belton, 1990).

Perto do fim do século XX, o formato analógico começou progressivamente a ser substituído pelo digital. Todavia, durante algum tempo, os dois formatos coexistiram. Com a introdução do som *Dolby Digital*, as salas de cinema passaram a combinar vídeo de formato analógico com som digital. Em 1999, são pela primeira vez exibidos filmes filmados de forma analógica, com uma projeção digital. Segundo Belton, a revolução digital teve como o seu último grande marco a projeção digital de filmes. Mais tarde, já nos anos 2000, o digital consegue atrair novos mercados. As produções cinematográficas começaram a ser pensadas para uma comercialização em VHS (mais tarde em DVD), após a sua estreia nas salas de cinema (Belton, 2002).

O processo de digitalização da indústria cinematográfica foi um processo progressivo, nem sempre linear. Coloca-se a questão de que elementos são necessários para um filme ser considerado digital? Com a existência simultânea de elementos

analógicos e digitais, os elementos necessários para algo ser considerado um produto digital nem sempre foram os mesmos. Atualmente, é possível caracterizar o cinema digital como “o processo de digitalizar um filme, distribuir o ficheiro digital pelas salas de cinema (...) e estrear o filme (...) usando um projetor digital” (Culkin & Randle, 2003, p. 4). Ou seja, todas as etapas do processo de criação e distribuição de um filme são agora realizadas a partir de meios digitais, sendo o próprio filme um aglomerado de informação digital. A nível técnico, constata-se também uma evolução, deixando agora de ser possível distinguir uma imagem filmada digitalmente numa realidade física e uma imagem criada totalmente em computador, sendo as duas imagens constituídas por pixéis.

Lev Manovich realça a introdução de um novo fator com a introdução do cinema digital: a facilidade da manipulação das imagens. As imagens podem agora ser facilmente trocadas, descontextualizadas ou animadas. O cinema afasta-se um pouco da imagem real, característica principal das artes da imagem (fotografia, cinema...) e passa a obter uma plasticidade, que era anteriormente exclusiva às artes da pintura e animação (Manovich, 2001).

A ideia de o cinema digital partilhar características de plasticidade com a pintura foi também apoiada por William J. Mitchell, no seu livro *The Reconfigured Eye* (1994). Neste livro Mitchell explora a manipulação inerente à imagem digital, com recurso a ferramentas como programas de computador. O autor compara o uso destas ferramentas, por parte de um realizador ou editor cinematográfico, com o uso das ferramentas como pincéis e tintas, por parte de um pintor: “as ferramentas computacionais para transformar, combinar, alterar e analisar imagens são tão essenciais para o artista digital como os pincéis e pigmentos são para um pintor” (Mitchell, 1994, p. 7). Quando a imagem se torna digital, a sua base pode ser alterada por completo. Passam assim a ser possível manipular a “matéria prima”, tal como acontece com as tintas, no caso de uma pintura.

Por fim, a evolução da imagem analógica para a imagem digital foi acompanhada pelo crescimento e difusão da *Internet*, quando esta se torna um meio cada vez mais comum e acessível. O espaço de armazenamento é agora virtual e praticamente ilimitado, a distribuição tem um custo reduzido, não é limitada a salas de cinema e a partilha de críticas ou comentários entre espectadores é facilitada. Passam a existir

páginas *web* dedicadas à visualização de filmes em computadores, alargando significativamente o acesso ao conteúdo e a informações técnicas, tanto de especialistas como de utilizadores amadores. Criou-se um espaço de partilha e análise entre utilizadores.

1.2. Os primeiros passos do Cinema Documental

Na sequência de terem sido abordadas as principais transformações tecnológicas do cinema, incluindo a passagem para a era digital, torna-se importante explorar as transformações específicas ao género documental, as suas origens e os diversos subgéneros.

Os filmes de ficção usualmente transmitem a sensação de olharmos para o mundo privado ou invulgar a partir de fora, a partir do nosso ponto vantajoso no mundo histórico, enquanto que os filmes documentais transmitem a sensação de olhar para fora a partir do nosso canto do mundo para [ver] outra parte do mesmo mundo (Nichols, 2001, p. 83).

A comparação entre o cinema documental e o cinema ficcional proposta por Bill Nichols não se revela como uma definição suficiente para descrever o documentário, mas constitui uma indicação relevante acerca das suas origens. Os primeiros vídeos dos irmãos Lumière, que documentam situações como trabalhadores a sair da fábrica ou um bebé a ser alimentado são, apesar da sua curta duração, uns dos primeiros exemplos do interesse do cinema por filmar o mundo próximo e familiar.

Em 1922, Robert Flaherty exhibe o seu famoso filme *Nanook of the North*, que acompanha uma família de inuítes no Ártico Canadiano. Apesar de atualmente ser de conhecimento geral que certas cenas foram encenadas, o seu teor etnográfico foi revolucionário para a altura. O realizador revela um interesse particular por capturar o mundo real, especificamente o mundo daquela família e das suas vivências particulares.

Numa vertente mais teórica, o cineasta escocês John Grierson, em 1926, usa pela primeira vez o termo *documentary value* para descrever o filme *Moana* (1926), de Robert Flaherty. Esta designação foi usada, num artigo, como forma de elogio pelo rigoroso processo de documentação que Flaherty apresenta, na documentação dos eventos da vida quotidiana de um grupo de jovens da Polinésia e das respetivas famílias.

Poucos anos mais tarde, em 1933, John Grierson critica o facto de todos os filmes que retratam a realidade serem categorizados como documentários, ignorando os seus diferentes formatos, como a distinção entre um filme educativo e uma reportagem televisiva. Apesar de estes conteúdos audiovisuais retratarem também a realidade, Grierson não acredita que possam ser categorizados como documentários, por não possuírem qualquer tipo de dramatização, usando uma estratégia narrativa meramente descritiva e bastante limitada pela forma. A famosa distinção elaborada pelo autor para separar os documentários das restantes obras baseadas em eventos reais baseia-se no documentário como um arranjo e manipulação criativos da realidade.

A ideia do documentário como um arranjo criativo da realidade foi-se reforçando ao longo do tempo, com o surgimento de novos modos de fazer documentário, confundindo-se cada vez mais com a ficção. Esta barreira que costumava separar o cinema documental do ficcional está cada vez mais esbatida, colocando um problema na definição destes dois géneros. O teórico de documentário Bill Nichols, afirma que a definição de documentário é tão difícil como a definição de “amor” ou “cultura”, porque o seu significado não consegue ser contido numa definição de dicionário. O autor reforça o carácter confuso da definição de documentário ao afirmar que “nem todos os filmes que se categorizam como documentários têm semelhanças entre eles, tal como diferentes tipos de transporte são categorizados como ‘veículos’ (Nichols, 2001, pp. 20–21). Neste aspeto, o autor confirma o que foi dito anteriormente por John Grierson, de que o cinema documental não é limitado pela sua forma, ao contrário de outros géneros cinematográficos e mediáticos. Novos modos de fazer documentário estão a surgir constantemente, fazendo uso de diferentes modos de representação e desafiando constantemente os limites do que é o cinema documental.

“No coração do documentário está menos presente uma história e o seu mundo imaginário, mas um argumento sobre o mundo histórico” (Nichols, 1991, p. 111). O filme documental não é meramente uma reprodução ou cópia da realidade e dos factos, mas constitui-se sempre como uma representação do mundo conhecido para o espectador, adquirindo o seu próprio contexto. Retrata sempre a visão particular do realizador acerca de uma pequena parte do mundo real, tendo, por isso, de existir um constante compromisso com o espectador acerca da realidade retratada, uma realidade que é sempre mediada.

O autor tenta definir documentário a partir de quatro ângulos: instituições, realizadores, textos e audiência. Partindo do ângulo da **instituição**, um documentário é considerado como tal quando a instituição que o produziu tem a autoridade de o caracterizar como tal. Esta definição é simplista e funciona mais como um indício, sendo depois comprovada pelo contexto. No ângulo dos **realizadores**, apesar de apresentarem modos de representação distintos, o que os une é o interesse pela representação de um mundo real e histórico, em vez de um ficcionado. Os **textos**, ou seja, os objetos fílmicos, partilham algumas características, normas ou convenções que ajudam na sua caracterização como filmes documentais, apesar de não estarem vinculados a regras específicas para pertencerem a um modo. Para esta categoria, o autor criou uma lista de modos de representação. Por fim, o último ângulo é a perspectiva da **audiência**, que antes de ver um documentário já possui uma série de expectativas e suposições acerca do género. A audiência, por exemplo, tem consciência que as imagens e sons usados no filme têm origem no mundo real, que elas próprias partilham com as “personagens”.

Estas quatro vertentes de análise ajudam na definição de um género com narrativas, contextos e limitações constantemente maleáveis e evolutivos. A conclusão principal de Nichols prende-se na ideia de que, apesar de não apresentar normas definidas e restritas, o género documental evidencia características comuns que são relevantes para todos os intermediários, desde a produção até à audiência (Nichols, 1991).

1.3. Categorias de documentários propostas por Bill Nichols

Para Bill Nichols, apesar de todos os documentários serem diferentes entre si, os diversos géneros ou modos de representação ajudam a agrupar determinadas características semelhantes entre filmes ou realizadores. Estes modos de representação são também responsáveis por estabelecer convenções e expectativas para o espectador.

As características específicas a cada modo não têm obrigatoriamente de estar presentes na totalidade em cada filme para este ser considerado dessa categoria. O seu propósito é a indicação de uma estrutura de convenções que possui características dominantes.

Estes modos são igualmente capazes de descrever uma trajetória de evolução no cinema documental visto que cada modo surge, de certa maneira, devido a uma insatisfação dos cineastas com o modo anterior e de uma necessidade constante de

mudança e experimentação. Revelam-se assim essenciais para conseguir abordar as transformações do documentário ao longo das décadas. Os novos modos surgem, também, por uma ambição de representar o mundo de diversas formas, umas vezes cobrindo as “falhas” do modo anterior, outras vezes porque apresentam uma perspectiva única sobre um momento nunca antes retratado.

Bill Nichols identifica seis modos de representação, que são uma espécie de subgêneros do gênero documentário:

Poético (1920)

O modo poético coloca menos importância numa montagem de continuidade, valorizando mais o ritmo temporal e as justaposições espaciais das suas imagens. Este modo, com semelhanças para com a corrente modernista, preocupa-se com as sensações, o estado de ânimo, o tom e o afeto. Utiliza o mundo como a sua matéria prima e depois explora-o de formas abstratas. Além da abstração, outras características que o modo poético enfatiza são a fragmentação e a ambiguidade. Nichols aborda também a semelhança entre o documentário poético e o filme experimental.

Expositivo (1920)

Este modo preocupa-se mais com a sua argumentação e retórica, do que com a estética. Adota a chamada “voz de Deus”, uma voz que guia a retórica do documentário, podendo estar representada por alguém no ecrã ou não. Em ambos os casos, a voz dirige-se ao expectador diretamente, de forma a expor um argumento ou uma perspectiva. Neste modo, a informação transmitida tem uma importância maior do que a imagem, que adquire um papel mais secundário, tendo a função de ilustrar, esclarecer ou contrapor o que é dito oralmente. A montagem serve para manter a continuidade do argumento, a denominada montagem de evidência, atribuindo menos importância à continuidade espacial ou temporal. Assim, o documentário expositivo serve principalmente para transmitir informação ou mobilizar a audiência para a sua causa.

Observativo (1960)

Como o próprio nome indica, este modo baseia a sua abordagem na observação de acontecimentos, sem a intervenção explícita do realizador. Surge aproximadamente em 1960, devido ao aparecimento de câmaras e gravadores de som mais pequenos e portáteis, facilmente manuseados apenas por uma pessoa. O modo observativo caracteriza-se pelo retrato de acontecimentos de forma “espontânea”, o que exclui, à partida, qualquer tipo de voz a comentar ou a guiar a narrativa, música ou sons adicionais e entrevistas. Assemelha-se mais a uma ficção pois os atores sociais interagem uns com os outros, sem intervenção direta da equipa de filmagem.

O modo observativo levanta algumas questões éticas, que são também relevantes para a utilização de *home-movies* em cinema, tópico a ser abordado posteriormente. Considerando que este modo pretende observar os eventos, tal como estes acontecem na vida real, colocando o espectador numa posição voyeurística, existem uma série de questões relacionadas com a ética e com a privacidade a explorar, principalmente considerando a posição de poder do realizador em relação aos seus atores sociais. Por exemplo, se considerarmos documentários sobre tribos indígenas, mesmo que estes tenham consentido a utilização das suas imagens, será que têm uma noção clara da exposição global a que vão estar sujeitos? E, no caso de *home-movies* ou momentos íntimos familiares, será que é ético divulgar esses momentos, que são de carácter tão pessoal? Estas são questões muito complexas, que só foram realmente consideradas quando o documentário se tornou “espontâneo”, ou seja, dando a ilusão de que era assim que os acontecimentos se desenrolariam, quer a câmara estivesse presente ou não.

Participativo (1960)

O modo participativo requer que o realizador faça, de certa forma, o trabalho de um antropólogo. Neste modo, é esperado que o realizador se entranhe na comunidade que pretende documentar, sendo um participante ativo, juntamente com os seus atores sociais. Enquanto que no documentário observativo, se pretende ver as ações de uma pessoa ou um grupo sem qualquer interferência externa, aqui a ideia é ver como alguém de fora (o documentarista) reage à comunidade que pretende documentar, dando a ideia ao espectador do que seria para o próprio estar lá. Documenta também a forma como a

situação se pode alterar devido ao facto de alguém estar naquele local, naquele momento, a filmar e a interagir. O realizador torna-se um ator social, nivelando a sua posição de poder com a dos restantes atores sociais representados, embora continue a possuir um nível de controlo superior ao dos seus representados. Ao invés do realizador participar na cena, há alguns casos em que a interação é mais discreta, sendo realizada com recurso a entrevistas. A entrevista tem o papel de juntar vários relatos relevantes para o tema do documentário.

O modo participativo é relevante para o chamado cinema *vérité*, que se pode incluir no modo observacional, com pequenas diferenças. Enquanto no cinema observacional se pretende que a câmara e o realizador passem despercebidos, no cinema *vérité* é dada importância aos acontecimentos que resultam da interação entre o realizador e os seus atores sociais. Consideram que esta verdade (*vérité*) do documentário surge a partir destes encontros.

Reflexivo (1980)

Neste modo, o foco principal está na negociação entre o cineasta e o espectador. Ao invés do foco estar no conteúdo documentado, é prestada especial atenção à maneira como este é representado. O realizador é capaz de levar o espectador a ver o documentário pelo que ele é: uma representação ou construção da realidade. É o modo mais consciente da sua categoria como documentário.

Performático (1980)

Segundo este modo, o conhecimento é mais facilmente adquirido se for materializado em algo físico e concreto. A experiência humana individual é o melhor meio de representar e de compreender as situações que se pretende documentar em sociedade. É um modo que apela ao lado mais subjetivo e emocional da audiência. A partir deste envolvimento emocional com a audiência, torna-se mais fácil envolver o espectador com temas mais abrangentes como estruturas institucionais e práticas sociais, isto é, temas da sociedade que são normalmente objeto de interesse para um documentarista. A partir de uma situação particular é possível ilustrar e cativar para uma

situação coletiva. O modo performático, como modos anteriores, continua a combinar elementos do mundo histórico (espaços, pessoas...) com um discurso verbal, mas a ênfase está sempre colocada no lado subjetivo e emocional.

Os modos de documentário sugeridos por Bill Nichols não são modos estagnados, estando pelo contrário, em constantes evoluções. Assim, ainda que não haja a intenção de equiparar aos modos aqui propostos, é relevante mencionar um modo suplementar. Bárbara Almeida (2020) propõe o modo mobilização, que se caracteriza por ser um modo de caráter de influência social. Nesta nova categoria, que não pretende colmatar falhas, mas expandir as possibilidades do documentário, enquadrar-se-iam “os filmes que têm como propósito consciencializar o público e almejam uma mudança social (...)” (Almeida, 2020, p. 41). A autora realça o papel do *storytelling* neste modo, pela sua capacidade de persuasão e eventual mudança real nos espectadores. Este modo torna-se relevante para esta dissertação pois os documentários interativos, pelas suas capacidades de interação próxima, podem ser capazes de apresentar possibilidades de mudança social.

2 - Cinema *Web* e Novos Media

2.1. Introdução aos Novos Media

Com o crescimento do cinema digital e de conteúdos audiovisuais na *Internet*, o paradigma de produção, distribuição e receção de conteúdos é também alvo de transformações. A mudança de paradigma origina novas formas de interação entre os produtores de cinema e o seu público.

Lev Manovich, no livro *The Language of New Media* (2001), introduz o conceito dos novos medias (*new media*), um conceito que é capaz de englobar as diversas formas de conteúdo que surgem com recurso aos novos meios digitais. O novo conceito teve como objetivo identificar e analisar estas novas formas de produção. É, atualmente, um conceito amplamente citado em publicações relacionadas não só com o cinema digital, mas com novas formas de conteúdo, como é o caso dos videojogos e de filmes transmedia¹.

Antes da análise dos novos media, torna-se importante definir o conceito de plataforma, dado que são novos espaços digitais usados pelo cinema para chegar à sua audiência. A plataforma digital é uma interface que permite a interação. Segundo Gregersen e Grodal (2009) as interfaces “são os meios tecnológicos que permitem a interação com o ambiente virtual através do mapeamento das ações do utilizador sobre o sistema.” (citados em António, 2017, p. 50). Os novos medias colocam a interação mais direta com o espectador como prioridade, espelhando a relação dos utilizadores com a *Internet*, isto é, uma relação autónoma e essencial.

Como forma de classificar os novos media, Manovich (2001) define os cinco princípios deste novo meio, como forma de explicitar o que para si são as principais diferenças em relação às práticas mediáticas anteriores. Deixa claro que estes princípios não são regras absolutas, mas que funcionam mais como tendências ou indicações de uma cultura sob a influências dos computadores. Os princípios são os seguintes:

Representação Numérica: Independentemente de terem começado como objetos digitais ou analógicos, todos os produtos dos novos media são compostos por código informático, ou seja, representações numéricas. Esta característica faz com que seja

¹ Transmedia é uma narrativa que se desdobra por múltiplas plataformas. (Jenkins, 2006, p.96)

possível descrevê-los matematicamente. Todos os objetos dos novos media são programáveis e manipuláveis.

Modularidade: Refere-se à estrutura constante dos novos media. Cada objeto é formado por vários elementos, independentes entre si, mas que quando são agrupados formam um objeto digital. Por exemplo, uma imagem é composta por milhares de pixels independentes, que reagrupados são capazes de formar uma outra imagem diferente. Este princípio é também aplicável à *Internet*, que é formada por uma série de *websites* independentes que, por sua vez, são formados por elementos distintos e independentes, como imagens, hiperligações e texto.

Automação: Com a evolução dos sistemas informáticos é agora possível criar e modificar objetos digitais usando modelos ou algoritmos, o que retira, em parte, a intenção humana presente no processo criativo. Ainda é o utilizador que determina o nível de mudança, como acontece no caso da utilização de filtros pré-definidos pelo computador para alterar uma fotografia, onde podemos escolher o nível de modificação pretendida. No entanto, estes algoritmos pré-existentes são cada vez mais um processo de colaboração dos humanos com a máquina.

Variabilidade: Os conteúdos dos novos media não estão ligados a uma estrutura fixa, podendo existir em diferentes plataformas e de diferentes formas. Um exemplo desta característica são os conteúdos interativos, que levam o utilizador a consumir o conteúdo através de imagens, texto e vídeo que eles próprios vão ter a possibilidade de escolher, a partir das opções disponibilizadas pelo criador. O conteúdo, no seu todo, constituir-se-á como uma experiência variável, dependendo das escolhas de cada utilizador.

Transcodificação: Este princípio refere-se às várias maneiras em que a cultura e os media estão a mudar para se adaptarem à cultura dos novos media. Tecnicamente, aborda a forma como um formato é capaz de se adaptar a outro, ou como um conteúdo se adapta para ser visualizado em diferentes dispositivos. Como exemplo, é a maneira como um filme analógico é restaurado e convertido num formato digital, e depois como este pode ser exibido tanto em salas de cinema, como em dispositivos móveis.

Estes cinco princípios são relevantes, por um lado, para a identificação do que funciona ativamente para distinguir os novos media dos media tradicionais, mas

também para pensar a forma como os princípios podem funcionar de forma interligada, manipulando o efeito sobre o produto final.

Manovich resume o conceito dos novos media como uma convergência das tecnologias dos media (câmaras fotográficas, câmaras de vídeo...), com a computação digital. Primeiramente, as tecnologias são convertidas do analógico para um código digital. De seguida, após o objeto já ser digital é possível usar ferramentas da computação para modificar livremente esse objeto. O autor acredita que o termo media digital, popularizado nos anos 1990, já não é suficiente para descrever esta nova era tecnológica, pois não é capaz de abranger a vertente da modificação digital, tão característica dos novos media (Manovich, 2001).

A facilidade de criação de conteúdo em múltiplas plataformas, bem como a revolucionária interação com a audiência e a maleabilidade dos objetos digitais levou ao que Henry Jenkins (2006) chama de cultura de convergência.

O autor explora o conceito de filmes transmedia, uma forma de criação de conteúdo audiovisual que derivou da difusão das novas tecnologias, e que necessita de diversas plataformas, ou espaços de exposição para apresentar a sua narrativa na totalidade. Henry Jenkins define o conceito da seguinte forma: “Uma história transmedia desenrola-se através de múltiplas plataformas de media, em que cada novo texto tem uma contribuição distintiva e valiosa para o conteúdo total” (Jenkins, 2006, p. 96). Uma história audiovisual pode então dividir-se entre diversos formatos como uma série de televisão, um filme, um vídeo online, um jogo ou um livro. De forma a usufruir da narrativa por inteiro, o espectador é incentivado a explorar as diferentes narrativas em cada plataforma. Jenkins realça a importância de cada meio utilizar as suas características próprias e únicas para realçar a história. Como exemplo, uma história pode mostrar os seus elementos mais visuais no filme, mas explorar a sua vertente de ação num videojogo, de forma a ter mais interação com o seu público. Esta estratégia, no entanto, depende da utilização por parte dos utilizadores de múltiplas plataformas e da sua interação com o conteúdo. O conteúdo original é o ponto de partida de um universo que é depois explorado e expandido em diversos meios. (Jenkins, 2006).

Jenkins define a cultura de convergência como uma mudança de paradigma: não depende de nenhum meio em específico, mas são vários conteúdos que se expandem entre diversas plataformas, sendo dependentes entre si. São cada vez mais as maneiras

de aceder a conteúdo e a relação entre os produtores e a audiência é cada vez mais próxima.

O processo de evolução dos novos media não se limita à transição do conteúdo audiovisual de correntes mais tradicionais para um universo digital, mas implica uma reformulação de todo o processo, desde a produção à distribuição. Surgem cada vez mais narrativas fora do género documental tradicional, aproveitando as novas tecnologias para proporcionar mais autonomia ao espectador (agora, utilizador) e proporcionar narrativas cada vez mais expansivas, interativas e experimentais. Constitui-se como uma verdadeira alteração dos hábitos e da cultura de consumo dos media, que acompanha as evoluções dos hábitos de consumo da *Internet*.

Parte II – Arquivo e *Home-Movies*

1. Definições de arquivo e lexemas do mesmo campo semântico

A preocupação da humanidade com a preservação de informação, de forma a torná-la acessível a gerações futuras, é já conhecida desde a Idade Média. Os monges copistas, espalhados pelos mosteiros europeus, copiavam meticulosamente as obras literárias para propagar a leitura, mas acabaram por garantir também a preservação destes artefactos até aos dias de hoje. Atualmente, estes artefactos constituem a preservação física de uma memória, dos costumes e da cultura de antepassados, apresentando um valor histórico e cultural imensurável.

Com a invenção da prensa de caracteres móveis, por Johannes Gutenberg, a cópia de livros passou a ser realizada em massa, amplificando drasticamente a distribuição. Face a esta nova quantidade de exemplares, as bibliotecas passam a ter um papel essencial na recolha, organização, acesso e preservação dos livros, continuando a desempenhar esta função atualmente. Um arquivo contém, na generalidade, as mesmas funções e características.

A introdução dos arquivos oficiais, a partir da Idade Moderna, segue um propósito jurídico-administrativo, funcionando como um depósito de documentos legais, tanto de pessoas individuais, como de organizações coletivas, com o objetivo de determinar ou comprovar direitos jurídicos. Mais tarde, desenvolve-se o que Fernanda Ribeiro (1998) denomina de “postura iluminista”, passando os arquivos a ter interesse pelo valor histórico dos documentos, não apenas pela sua qualidade legal. Esta reorganização dos arquivos tem também repercussões em Portugal, passando a Torre do Tombo a arquivar uma série de documentos históricos relevantes para o país. Estes documentos funcionam como um testemunho, relatando as memórias e progressos de um passado coletivo, histórico e social (Ribeiro, 1998).

Assim, os conceitos de arquivo, documento e testemunho começam a organizar a denominação num rizoma semântico, mas também factual. Torna-se possível resumir o objetivo e a importância dos arquivos em três particularidades: identificação, acesso e preservação.

Identificação

As tarefas que englobam o processo de identificação, recolha, análise, organização e registo, estão presentes no termo “descrição arquivística”. Este processo, descrito pela norma internacional da Rede Portuguesa de Arquivos – ISAD(G), tem como objetivo “identificar e explicar o contexto e o conteúdo dos documentos de arquivo com o fim de fazê-los acessíveis” (Santos, 2018, p. 15).

A acessibilidade é para o mundo arquivista uma dimensão difícil de definir, mas, sem dúvida, essencial. As estratégias utilizadas nas operações de organização e catalogação são essenciais à acessibilidade dos documentos. Pretende-se que a documentação seja acessível, tanto para consulta da população em geral, como para intercâmbio de informação entre instituições, de forma a que o arquivo não se torne simplesmente um depósito de artefactos, sem possibilidade de uso futuro.

Acesso

O acesso à informação nem sempre se realizou do mesmo modo. Assim, como referido anteriormente, o processo de identificação é fundamental para que a informação seja facilmente acessível. Mas é também essencial que os documentos estejam nas suas melhores condições de preservação. Atualmente, os arquivos disponibilizam, cada vez mais, os seus documentos na Internet, por intermédio de digitalizações e *websites* de navegação. Assim, o conceito de acesso divide o ato de contacto entre visual e táctil. No entanto, não é possível esquecer que nenhum deles pode existir sem legislação, mas torna-se difícil a definição de fronteiras e limitações para cada um deles.

E está ainda por definir, no que diz respeito à legislação, quando o acesso pressupõe intervenção e manipulação, e não apenas consulta. Quem acede ao documento público, institucionalmente arquivado, está inequivocamente sujeito ao dever de respeito e proteção do mesmo para ver, ler, observar. Todavia, quem tem acesso ao documento pessoal individual ou familiarmente arquivado tem frequentemente uma posse com fronteiras que não distinguem acesso de divulgação, manutenção e manipulação.

E não deixa de ser interessante referir o quanto esta abordagem ao conceito de acesso se interliga intensamente com o próximo conceito de preservação.

Preservação

“Os documentos dos arquivos públicos e os restantes arquivos e documentos classificados ou em vias de classificação constituem o património arquivístico protegido” (Decreto-Lei nº16/93 de 23 de janeiro). Como património protegido, aos arquivos é assegurada a sua “valorização, inventariação e preservação”, pelo Estado Português. Para a preservação de documentos é necessário ter em conta vários fatores, como a regulação do ambiente, a sua temperatura e humidade, um conhecimento acerca das condições de deterioração desses objetos e que cuidados devem existir no seu manuseamento.

A maior parte destas características começou por ser aplicável a documentos textuais, conseguindo agora abranger documentos de carácter audiovisual, que constituem o foco de interesse nesta dissertação. Com a introdução de documentos audiovisuais surgem, como referido, questões na fronteira entre o público e o privado, já conhecidas em arquivos, mas amplificadas quando se aborda a imagem. Além disso, quando preservação e divulgação se conflituam e a divulgação é capaz lesar ou beneficiar o autor e os sujeitos implicados visualmente, estas são características específicas que requerem uma análise rigorosa a nível ético, político e social.

“Imagens em movimento são uma expressão de identidade cultural coletiva, e pelo seu valor educacional, cultural, artístico, científico e histórico, formam uma parte integral da herança cultural de uma nação” (Unesco, General Conference, 1980). A presente declaração integrou a conferência da UNESCO, de 1980, onde se redigiram recomendações para a preservação de filmes, intituladas *Recommendation for the Safeguarding and Preservation of the Moving Images*. A importância oficial da preservação de filmes de arquivo, que vê o seu início nesta conferência de 1980, reforça-se com a inclusão de documentos audiovisuais no programa *Memory of the World*, da UNESCO, em 1995. Este programa tem como objetivo identificar e preservar documentos e arquivos com valor histórico, a nível internacional. Foi um importante passo no sentido de reforçar o papel do audiovisual e de imagens de arquivo para a preservação da memória coletiva internacional.

Um exemplo mais recente de preservação audiovisual é o projeto da União Europeia, *PrestoSpace*, que apresenta como principal objetivo salvar a herança cultural

audiovisual da Europa. Num estudo de 2004, que incluiu uma amostra de grande escala de arquivos europeus, estimou-se que em 2045, 40% do material de arquivo audiovisual europeu, em condições mais frágeis, se terá perdido, a não ser que haja medidas de proteção mais eficazes, a nível europeu (Hauttekeete et al., 2011).

O risco de desaparecimento permanente destes registos é uma preocupação coletiva e é notável a crescente preocupação em preservar arquivos audiovisuais digitalmente para que não haja o risco de os arquivos em formato analógico se degradarem, para combater a falta de espaço de armazenamento físico e aumentar o acesso da população a estes materiais. Neste esforço para a preservação existem vários entraves, a maioria relacionados com a questão do acesso. Os desafios estão ligados a questões legais de divulgação e a um acesso reservado do material audiovisual, muitas vezes apenas acessíveis a profissionais, investigadores ou para usos comerciais.

1.1. Do arquivo físico ao digital

A tendência geral, pelas questões referidas anteriormente, é a evolução do arquivo tradicional, situado num espaço físico, para um arquivo cada vez mais digital, onde os documentos já são produzidos e guardados em formato digital ou, em alternativa, são posteriormente digitalizados de forma a serem acessíveis pela *Internet*.

Os arquivos tradicionais apresentam condicionantes que conseguem ser ultrapassadas na transição para um espaço digital. Ao requererem um espaço físico, os documentos necessitam de ser submetidos a processos rigorosos e dispendiosos de preservação. Os arquivos digitais possuem a vantagem de um espaço quase ilimitado, mantendo a qualidade original dos documentos de qualquer tipo, não se deteriorando, como pode acontecer com documentos físicos. O arquivo digital apresenta também a vantagem de ter custos muito reduzidos de manutenção.

A questão do acesso é muito relevante nos arquivos tradicionais, pois nem sempre os documentos se encontram acessíveis ao público geral. Com os arquivos digitais, esta questão continua a ser algo relevante, embora apresente outros entraves. A *Internet* é conhecida por ter conseguido democratizar o acesso à informação². Com uma simples

² Ainda que o acesso à informação, via Internet, tenha os seus entraves como a sobrecarga de informação, a limitação a certos públicos e, sobretudo, a difícil distinção e consequentes implicações, entre informação verdadeira e falsa.

pesquisa num motor de busca, é possível ter acesso a informação em segundos, não havendo custos adicionais associados. A lógica do acesso ao conhecimento, popularizado pela *Internet*, significa um acesso mais democrático, coletivo e universal. Segundo a investigadora Alexandra Eveleigh (2012), a disponibilidade digital do conteúdo do arquivo é capaz de trazer uma subversão de poder, deixando o conhecimento de estar reservado a uma elite e passando a ser um processo livre, aberto, por vezes até colaborativo. Eveleigh reforça a importância deste acesso por permitir que, coletivamente, se decida o que fica lembrado para a história, havendo um esforço por representar uma sociedade de forma mais eclética (Eveleigh, 2012).

Todavia, apesar de todas as vantagens a nível do acesso, o arquivo digital apresenta alguns obstáculos. Tal como um arquivo tradicional, o digital só é funcional se for consultado regularmente, esperando-se que essa consulta seja facilitada pela organização do arquivo. Com a utilização dos arquivos *online*, surge o risco do arquivo cair no “vácuo da memória digital”, isto é, estes documentos ficarem “perdidos” no espaço digital, como se estivessem armazenados numa caixa virtual que nunca é aberta, acabando por ser esquecidos (Correia, 2015, p. 25).

De forma a tirar o maior proveito das novas tecnologias e garantir o interesse dos utilizadores pela sua consulta, o acesso aos arquivos digitais deve ser realizado de forma dinâmica e intuitiva. Por exemplo, a organização do documento audiovisual digital deve recorrer a mais informação do que apenas à sua descrição textual ou etiqueta identificativa. O acesso do arquivo pelo utilizador deve promover “novas formas de pesquisa, navegação e interação com os dados, aproveitando o desenvolvimento da tecnologia dos novos meios de comunicação” (Correia, 2015, p. 28).

Nesta transição para um ambiente digital, a dificuldade deixou de ser o armazenamento de documentos, mas a maneira como se organiza e cataloga uma grande quantidade de informação. Nos arquivos digitais é importante pensar não só na questão da acessibilidade dos documentos, mas também na forma como o público vai aceder e interagir com esse material (Kilchenmann, Laurens, & Rosenthaler, 2019). O processo moroso de identificação e catalogação pode ser simplificado a partir de sistemas automáticos de inteligência artificial. Estes sistemas teriam que ser sempre combinados com mão de obra humana, mas simplificariam bastante o processo (Hauttekeete et al., 2011).

Uma tendência recente dos arquivos digitais são os projetos colaborativos. Na revista *The American Archivist*, em 2009, foi publicado um artigo com a introdução do conceito de *Archival Commons*. Este conceito baseia-se na descentralização do arquivo, isto é, na transformação de um arquivo tradicional, nem sempre acessível, num arquivo colaborativo, com abrangência global. Neste novo conceito é pedida a colaboração de voluntários globalmente para ajudarem na identificação, curadoria e catalogação de documentos de arquivo. Para o sucesso da iniciativa, está implícito um interesse por parte do público, bem como uma partilha das funções dos arquivistas tradicionais. As vantagens de um arquivo colaborativo incidem maioritariamente na distribuição do processo de catalogação, facilitando o acesso a documentos específicos. São arquivos que se caracterizam pela sua orientação para o utilizador e para uma fácil interação com o mesmo (Huvila, 2008). A ideia dos *Archival Commons* começou a captar a atenção de arquivistas, na primeira década de 2000 (Hanbury, 2014).

Já uma das primeiras experiências em arquivos digitais colaborativos foi o projeto intitulado *Polar Bear Expedition Digital Collections* da *Bentley Historical Library*, arquivo do campus da Universidade de Michigan, nos Estados Unidos da América. O *website* do projeto apresentava várias opções de interação: colocar imagens e/ou vídeos de arquivo na barra de favoritos; adicionar comentários; ter “caminhos” a partir de hiperligações para outro conteúdo recomendado (dentro do *website*); fazer pesquisa por grupos de temas; pesquisar um vídeo ou imagem específica e pesquisar por tema específico. A ideia do projeto era analisar se estas funções ajudavam a um acesso facilitado de imagens de arquivo, e quais destas funções eram mais relevantes na ótica do utilizador. A conclusão retirada desta experiência revelou um interesse particular dos utilizadores pelos comentários, onde tiveram a oportunidade de partilhar informação acerca do conteúdo do arquivo e apontar erros que iam surgindo. Os “caminhos” a partir das hiperligações foram menos utilizados do que o previsto, mas a pesquisa por tópicos foi uma funcionalidade apreciada. No geral, o maior problema encontrado pelos investigadores centrou-se no desinteresse pelas funcionalidades mais interativas. Apenas 114, dos milhares de visitantes da página, criaram uma conta e um perfil, que lhes permitia depois interagir com o conteúdo de arquivo. Uma das razões apontadas foi o facto de a faixa etária predominante ter mais de 50 anos, representando 67% dos utilizadores. Como conclusões da experiência, os investigadores perceberam que é possível utilizar a *Web*

para dinamizar os arquivos, mas que os utilizadores devem estar habituados a usar as tecnologias (Hanbury, 2014).

A investigadora Stephanie Schlitz, em 2014, propõe a melhoria da *interface* dos arquivos digitais colaborativos de forma a encorajar os utilizadores a utilizar de forma mais produtiva esta tecnologia. Acredita que as funções de pesquisa são importantes, mas que dado o maior conhecimento tecnológico atual dos utilizadores, a plataforma não está a ser usada de acordo com seu potencial máximo, sem a introdução de novas ferramentas interativas (Hanbury, 2014).

2. Uso de arquivo em Cinema Documental

Em cinema documental é comum assistir-se à apropriação de imagens, isto é, imagens que não foram filmadas para o contexto do filme, tendo sido recolhidas de arquivos, de coleções familiares ou de outros locais alheios à produção do documentário, podendo ter a função de prova de um acontecimento histórico.

Esta prática teve início nos finais dos anos 1930, com o realizador Joseph Cornell. O cineasta remontou o filme *East of Borneo* (1931), como uma homenagem à atriz Rose Hobert. Utilizando imagens do filme, remontou-o, de forma a conter apenas cenas da personagem de Rose. Cornell escolhe as cenas que são do seu interesse e descarta as restantes. A narrativa deste novo filme torna-se completamente descontextualizada do filme original, apresentando agora uma narrativa muito mais abstrata e experimental, produzindo um filme novo, que não utiliza qualquer material adicional ao filme.

Após esta pequena experiência, revolucionária na altura, apenas a partir do final dos anos 1980 é que os filmes elaborados com imagens pré-existentes ou de arquivo ganharam popularidade, passando a ser devidamente categorizados. No início dos anos 1990, esta técnica cinematográfica estabelece-se definitivamente, com o surgimento de ciclos de cinema dedicados ao subgénero, em vários festivais de cinema e instituições, tanto europeus, como norte americanos (Alcoz, 2011).

Os termos utilizados para descrever o uso das imagens de arquivo foram-se alterando ao longo dos tempos, apresentando ainda várias designações, tanto a nível da matéria prima (das imagens em si), como a nível da forma como o filme, a partir das imagens, é pensado e montado pelo realizador.

2.1 Conceitos de *archival footage* e *found footage*

Se o foco for na origem das imagens, a produção audiovisual de arquivo apresenta várias designações, dependendo da definição apresentada por cada autor. Michael Zryd (2003) explora os termos *found footage* e *archival footage*. O primeiro termo (*found*), neste contexto, é difícil de traduzir para português, sendo que o mais aproximado seria “encontrado”. Já *footage* é definido pelo autor como a medida de tamanho de um filme (*measure film length*). Só na nomenclatura já é perceptível a complexidade do termo. Algo que é “encontrado”, pode ser encontrado em diversos contextos e lugares, não tendo propriamente de fazer parte de um arquivo. Assim, surgem, desencadeadas pelos valores semânticos do próprio termo, uma série de questões éticas acerca do uso de imagens que foram “encontradas”.

Zryd (2003) tenta assim, fazer uma distinção entre *found footage* e *archival footage*. Começa por definir *archival footage* como imagens provenientes de instituições oficiais, enquanto que as imagens consideradas *found footage* têm origem em coleções privadas, independentemente de terem sido encontradas em casa, num banco de imagens ou num caixote do lixo (Zryd, 2003).

Jaimie Baron (2012) contesta esta separação tão transparente entre os dois termos, afirmando que o arquivo, como conceito e objeto, tem sido alvo de transformações. Os denominados arquivos oficiais de fotografias, filmes e televisão, são ainda promovidos como a fonte mais fidedigna, o que no cinema documental se traduz como a base mais autêntica para documentar um acontecimento histórico. No entanto, os arquivos audiovisuais, nomeadamente as bases de dados *online* e as coleções privadas, têm vindo a ganhar o seu lugar de destaque, como registos históricos e documentais essenciais a uma compreensão abrangente do passado. Com a propagação das câmaras fotográficas e de vídeo, que se tornaram cada vez mais leves e portáteis, os vídeos caseiros tornaram-se arquivos pessoais para cada família. E estes arquivos pessoais tornaram-se tão importantes quanto os arquivos oficiais, oferecendo até uma perspetiva mais íntima, enquadrados num contexto histórico, político e social mais amplo. A linha de separação entre o que é designado de arquivo e o que é considerado *found footage* é cada vez mais ténue, porque a definição do que é considerado um arquivo está a mudar, bem como o sítio físico onde este é armazenado (Baron, 2012).

De forma a contornar esta situação, a autora sugere que o termo *archival footage* seja utilizado, de forma a incluir documentos considerados *found footage*, unindo os dois termos pela sua característica em comum: a reutilização de imagens num contexto diferente, ao invés de serem imagens originais, criadas por um realizador, para um fim específico. “Sugiro que utilizemos o termo “encontrado” [*foundness*] como um elemento constituinte de todos os documentos de arquivo, quer eles tenham sido encontrados num arquivo ou na rua” (Baron, 2012, p. 103). Baron atribui assim menos importância ao local de origem das imagens de arquivo, colocando o foco no que estas imagens podem trazer de novo ao documentário, pelo facto de serem imagens de arquivo.

A partir das imagens de arquivo como matéria prima, os realizadores possuem liberdade para manipular, organizar e justapor imagens, de forma a criar o seu próprio argumento. A maneira como estas imagens são usadas ditam a categoria de filme de arquivo.

O teórico William C. Wees, no seu livro *Recycled Images* (1993), define as diferentes formas de montar imagens de arquivo, associando a cada uma paradigmas artísticos e de teoria cultural específicos:

Compilação

Nos filmes de compilação são selecionados vídeos de arquivo que não têm de apresentar, necessariamente, qualquer relação. Existe normalmente um conceito central que motiva a seleção desses vídeos e a sua ordem, normalmente interligados através de um *voice over* ou texto escrito. Geralmente os filmes de compilação apresentam as imagens de uma forma simplista, não tendo por intenção desafiar o que é apresentado.

Apropriação

Associado à teoria pós-moderna, para Wees, esta vertente representa apenas uma espécie de pastiche dos filmes de compilação. Considera que os filmes de apropriação são *mashups* ou *videoclips*, apropriando-se apenas das imagens por uma questão estética, sem promover qualquer reflexão crítica.

Colagem

Ao contrário da apropriação, o método de colagem incentiva um olhar crítico e analítico por parte dos espectadores. As diferentes variações de ordem em que as imagens são expostas e a sucessão de justaposições podem ter diversos propósitos como a provocação, o destaque ou o contraste. O método de colagem obriga a audiência a considerar as motivações do realizador para a escolha das imagens, bem como a escolha de que imagens específicas se justapõem na montagem. Esta forma de montar o filme expõe o seu argumento através de exemplos visuais concretos, ao invés de se apoiar em argumentos verbais.

Outro teórico relevante na área das imagens de arquivo é Jay Leyda (1964), que se destacou por ter sido o primeiro a realizar um discurso textual acerca dos filmes de compilação. Bill Nichols apresenta uma análise do livro de Leyda (1964), colocando-o no contexto em que este foi originalmente publicado. Nichols afirma que os filmes de compilação não conquistaram a atenção imediata dos cineastas norte americanos, pois apresentavam a característica distintiva de mostrar algo familiar de uma forma descontextualizada, a partir das técnicas de justaposição de imagens e de (re)apresentação. No auge do documentário, a característica mais atrativa do género documental estava ligada à sensação de uma narrativa focada na realidade, transparente, com imagens claras e diretas. Os filmes de compilação ou filmes à base de imagens de arquivo, pela sua singularidade e oposição ao que é considerado a norma, acabam por se tornar numa corrente paralela ao cinema tradicional (Nichols, 2014).

Seja qual for a forma escolhida pelos realizadores para reutilizar imagens de arquivo, o interesse e fascínio destas imagens provém não só da sua factualidade, isto é, de serem prova de um acontecimento histórico, mas também da sua maleabilidade. Esta maleabilidade resulta no seu poder de fácil manipulação. O significado e a importância de imagens de arquivo não estão apenas contidos no seu conteúdo, mas vivem também da sua origem e contexto histórico. Na montagem de um filme de *found footage*, o realizador tem o poder de recontextualizar essas imagens, criando o seu próprio discurso acerca do contexto e da origem desse material. No caso do género experimental, esse

contexto pode mesmo ser significativamente alterado ou ignorado. Segundo William C. Wees, a colagem das imagens promove uma atitude crítica e reflexiva, na ótica do espectador. O público é obrigado a ver para além das imagens, refletindo acerca do seu contexto, a partir das pistas fornecidas pelo documentário em questão (Wees, 1992). Para Wees, o nível de importância e complexidade que as imagens de arquivo adquirem num documentário estão dependentes de dois fatores: que tipo de imagens de arquivo são usadas e de que maneiras é que essas imagens são justapostas. Mais uma vez, a montagem é essencial na atribuição de novas implicações e críticas ao material original.

Ainda acerca da montagem, Paul Arthur, na sua publicação *On the Virtues and Limitations of Collage* (1997), distingue a montagem de imagens de arquivo em documentários tradicionais e em documentários de teor mais experimental. Com base no seu texto, pode dizer-se que numa vertente mais tradicional, os documentários apresentam uma tendência mais informativa, sendo costume estar por trás de cada filme um argumento que se pretende transmitir. Neste caso, as imagens de arquivo suportam o argumento e costumam ser usadas numa abordagem mais realista, funcionando de forma ilustrativa. No caso dos documentários experimentais, as imagens são usadas com um propósito figurativo, sendo simultaneamente ilustrativas e metafóricas. As imagens ilustram um qualquer objeto real, mas não de forma literal, incentivando a busca por significados metafóricos. O autor apresenta o exemplo do documentário *The River* (1937, Pare Lorentz), que usa imagens de árvores a serem cortadas para ilustrar a crescente industrialização do século XIX. As imagens não são literalmente o objeto descrito na narração, mas representam figurativamente as ideias implícitas (Arthur, 1997).

Apesar de os realizadores terem a liberdade de se apropriar de imagens, para uso nos seus filmes, esta liberdade é condicionada tanto por questões legais, como pela ética do realizador. É importante abordar o papel ético do realizador no uso de imagens de arquivo, visto que, mesmo com as melhores intenções, os cineastas acabam sempre por tirar proveito de imagens que lhes são alheias para concretizar as suas próprias intenções. A historiadora britânica Carolyn Steedman, citada por Jaimie Baron, afirma: “(...) como o leitor de uma carta dirigida a outra pessoa, o historiador que descobre qualquer objeto no arquivo, vai sempre, em alguma parte, roubá-lo ou usá-lo incorretamente” (Steedman, citada em Baron, 2012, p. 113). A pessoa que criou originalmente as imagens ou que se vê retratada nestas, em princípio, em princípio

nunca teve intenções cinematográficas, além do arquivo pessoal. Possivelmente, seria apenas para ser visto pela família ou círculo próximo de pessoas e nunca por um realizador, e conseqüentemente por um público alheio.

Jay Leyda (1964) acredita que a manipulação da realidade por parte do realizador, como foi referido, é um aspeto inevitável do cinema. Leyda descreve esta realidade como uma realidade especialmente arranjada para servir os propósitos do cineasta (Leyda, 1964, citado em Wees, 1993, p.36).

O uso de imagens de arquivo em cinema documental ainda é uma área indefinida, em que os limites de utilização ética não são claros, nem para os realizadores, nem para os proprietários das imagens, e mesmo a própria nomenclatura das imagens de arquivo não é unânime. Todavia, apesar da incerteza da área, é clara a importância da reutilização destas imagens, não só por questões de preservação histórica, mas pela oportunidade para realizadores usarem essas imagens em outros contextos. E estes novos contextos não só expõem as imagens a novos públicos, como podem incentivar novos significados e reflexões, baseados no seu contexto histórico original visto a partir de uma lente moderna.

2.2. Experiência da audiência com imagens arquivo

O fascínio dos realizadores por imagens de arquivo relaciona-se também com o poder de conseguir provocar uma reação distinta na audiência. Pode ser pelo sentimento de autenticidade ou pela intimidade de um vídeo amador, mas a verdade é que estas imagens provocam sensações distintas a quem as vê. Torna-se assim relevante analisar que particularidades destas imagens são um fator atrativo e qual a sua influência na sequência narrativa, no impacto da informação, na gestão do tempo gasto no decurso narrativo e nas estratégias usadas para o seu suporte sonoro e verbal, num filme documental.

Jaimie Baron, no livro *The Archive Effect: Found Footage and the Audiovisual Experience of History* (2013), explora várias questões relacionadas com o filme de arquivo e com o *found footage*. Um dos tópicos explorados no livro é a forma como a audiência reage de forma diferente a um filme que contém imagens de arquivo, comparando com a experiência da audiência com um filme tradicional. Para Baron, o

valor deste tipo de conteúdo para o cinema documental está exatamente na experiência de autenticidade, ou pelo menos na aura de autenticidade sugerida, quando são utilizadas imagens “reais” que já existiam, independentes do filme. Como foi referido na secção anterior, a autora pretende afastar-se da ideia de um arquivo ser definido pelo lugar onde está armazenado. Paralelamente, pretende realçar a importância da experiência de autenticidade a partir do uso de documentos provenientes de contextos diferentes.

Esta ideia da integração do arquivo no filme documental como uma experiência de Baron, é baseada numa ideia de Vivian Sobchack (2004), que afirma que o documentário não é apenas um objeto fílmico, mas constitui-se como um modo de receção para o espectador, uma experiência.

Baron, a partir desta ligação entre o realizador e o espectador sugerida para os filmes que se apropriam de filmagens pré-existentes, afirma que a definição de um filme de apropriação está no reconhecimento pela audiência. Se a audiência reconhecer que determinado filme está a usar imagens de arquivo, de certa forma constituem a validação da sua existência. É interessante ligar esta definição aos ângulos pelos quais Bill Nichols (1991) define o que é um documentário, onde o reconhecimento pela audiência se define um dos ângulos de reconhecimento do género. Tal como no reconhecimento do género documental, Baron propõe uma recontextualização dos filmes de apropriação como sendo filmes identificáveis não só pelo seu conteúdo, mas pelo modo como são percebidos pelo público.

Wees (1993) concorda com a importância da experiência da audiência com imagens de arquivo, afirmando que o efeito que as imagens *found footage* têm, sejam elas usadas no seu formato original ou montadas de novas formas, é o reconhecimento pela audiência quando se apercebem que estão a ver imagens antigas, ou imagens recicladas, como o autor as propõe.

A audiência, ainda segundo Baron, vê a *archival footage* como uma disparidade temporal. Ou seja, dentro do mesmo objeto fílmico, a audiência consegue distinguir um tempo passado de um tempo presente, a partir das características das filmagens. Estas características têm ainda mais impacto quando contrastadas com imagens recentes do mesmo objeto. Não é possível ver a mudança gradual causada pelo tempo, mas é possível ver o contraste e descobrir as diferenças, por exemplo, no envelhecimento de uma face

humana ou na alteração de uma paisagem em 30 anos. Estes são os contrastes ao nível fílmico, no entanto, a audiência consegue distinguir também as diferenças a nível da qualidade técnica das filmagens. As imagens de arquivo são normalmente filmadas em câmaras analógicas, sendo a cor e a própria qualidade muito características deste tempo. Normalmente, as diferenças estão presentes nos dois níveis, em simultâneo.

A experiência do público com imagens de arquivo é também uma experiência emocional. A revelação da disparidade temporal, referida anteriormente, acaba por ter um efeito de nostalgia, porque é uma representação do passado “real”, que já aconteceu e não vai voltar a ser igual. O público sente uma sensação de perda por esse passado distante, mas tem, simultaneamente, desejo de voltar a esse passado.

É necessário criar a distinção entre o presente em que o filme foi produzido e o presente em que o espectador o vê – “(...) com a passagem do tempo o nosso conhecimento extratextual de e sobre as mudanças do mundo alteram a nossa experiência e a relação com o filme de apropriação” (Baron, 2012, p.109). Baron distingue assim três tempos: o tempo passado do arquivo, o tempo de produção e o tempo em que este é visto pelo espectador. A audiência constrói um *puzzle* a partir das pistas dadas pelas imagens de arquivo e os seus contrastes com a filmagem atual. Consegue montar este *puzzle* também com o eventual conhecimento extratextual que possui acerca do assunto ou do contexto apresentado no objeto fílmico, bem como as intenções originais do documento de arquivo. Baron tem consciência que nem sempre é fácil saber as intenções originais do autor de um objeto de arquivo, mas considera que contextos sociais, culturais e históricos, bem como algum conhecimento adicional do espectador, podem trazer uma base de conhecimento. Todavia, as imagens pertencendo a um código, são dicionarizadas e, por isso mesmo, podem ser escolhidas para veicular um significado que todos entendem, mas a audiência tem a possibilidade de fazer outras leituras que dependem dos contextos onde foram produzidas ou onde são usadas.

Para Jay Leyda (1964), o poder das imagens de arquivo está na familiaridade que as pessoas já possam ter com aquelas imagens, de forma a conseguir vê-las com outra perspetiva. Se a audiência não tivesse conhecimento que eram imagens de arquivo, parte do impacto e da significação do filme perder-se-ia. O impacto está também no facto de ser possível reconhecer que o significado que aquelas imagens possam ter atualmente,

não é o significado das imagens quando foram registadas, esse significado foi inevitavelmente transformado devido ao seu novo uso.

3. *Home-Movies*: Arquivos pessoais e integração no Cinema Documental

Os *home-movies* têm tido uma trajetória paralela à do cinema tradicional, começando por volta de 1895. Apresentam, no entanto, uma maior afluência a partir de meados dos anos 1920, devido à proliferação de equipamento audiovisual nas famílias. São objetos que se foram tornando cada vez mais portáteis, acessíveis e de fácil utilização.

Patricia Zimmermann e Karen Ishizuka (2007), editoras de uma antologia teórica de *home-movies*, definem os *home-movies* como uma subcategoria dos filmes amadores, localizados na esfera de práticas audiovisuais individuais e/ou familiares, onde são filmados eventos ou rituais íntimos, para uso e exibição privada. Já filmes amadores são bastante mais abrangentes, definindo-se como filmes que não foram feitos para um mercado ou para fins comerciais. Podem assumir várias formas como filmes etnográficos, educativos, científicos, industriais, entre outros. Nem sempre é fácil distinguir um *home-movie* de um filme amador, pois os *home-movies* podem assumir formas distintas. Como exemplo, se um *home-movie* ilustrar uma viagem em família, este pode ser considerado como um filme amador de viagens. Segundo Zimmermann e Ishizuka, estas fronteiras modificar-se-ão dependendo de diferentes contextos históricos e culturais para a sua classificação.

Os filmes amadores familiares acrescentam uma perspetiva muito íntima aos arquivos, principalmente comparando com os arquivos oficiais, que apenas representam eventos públicos. São perspetivas da vida privada, que, quando colocadas ao lado de outras similares acabam por se revelar como um importante indicador da vida de uma determinada comunidade, num período temporal específico. Revelam também as suas diferenças, relacionadas com fatores como raça, classe social ou faixa etária. As autoras afirmam que o valor destes filmes amadores está no acesso a diferentes memórias, de diferentes grupos e culturas, que foram marginalizados do cinema comercial. Descrevem os *home-movies* como uma negociação entre memórias privadas e histórias sociais, entre memória e história, texto e contexto.

Segundo o académico Efrén Cuevas (2013), o interesse particular do documentário por imagens de arquivo inclui-se numa tendência mais abrangente do uso do arquivo em práticas culturais. Especialistas nesta área afirmam, no entanto, que o arquivo não pode

ser considerado como uma fonte fidedigna, comprovativa de um facto histórico e que o seu contexto deve ser tido em consideração, bem como a forma como poderá ser recebido no mundo atual contemporâneo. “O arquivo é agora cada vez mais visto como um sítio onde a memória social tem sido (e continua a ser) construída (...). O registo torna-se um significante cultural, uma construção mediada e constantemente alterada, não apenas um sítio onde factos são despejados” (Terry Cook, citado em Cuevas, 2013, pp. 1-2). Este pensamento é especialmente relevante quando aplicado aos *home-movies*. Não são retratos dos factos, mas uma visão particular de um momento na história. Ajudam a construir uma memória familiar para um grupo restrito de pessoas, enquanto constroem uma memória social, incluindo memórias de grupos marginalizados, que podem não estar presentes nos arquivos oficiais, isto é, na memória coletiva oficial.

Como foi referido, o uso de memórias presentes em imagens de arquivo é frequente no cinema documental, e é capaz de provocar uma reação distinta na audiência, nomeadamente uma reação mais emotiva. É interessante explorar se a reação do público se altera face a *home-movies*. É certo que fazem parte do universo das imagens de arquivo, mas possuem a particularidade de serem de carácter amador e próximo.

Jean-Pierre Meunier (2019), analisa a identificação fílmica particular do espectador com os *home-movies*, a partir do que designa por “atitude *home-movie*”.

A atitude *home-movie* caracteriza-se pela perceção, por parte do espectador, de um vídeo como uma representação de uma pessoa real e conhecida, que se encontra ausente. O espectador tem a perceção das imagens como uma generalização, visto que *home-movies* de famílias com características semelhantes, seja o local, a raça ou classe, vão ser similares entre si, conseguindo representar um aglomerado ou uma comunidade.

Meunier apresenta o exemplo de um familiar que exhibe um *home-movie* aos restantes familiares. No vídeo, há um *close-up* de alguém a sorrir e alguém na audiência reproduz este movimento e sorri também. Segundo o autor, a pessoa não reagiu em resposta a um sorriso específico, mas a uma atitude mais generalizada de sorrir. Em *home-movies* as pessoas não se identificam com ações individuais, mas com a representação de ações que já foram experienciadas por si, em alguma altura. Da mesma forma, o ato reproduzido de sorrir não é reproduzido por ser uma pessoa específica na audiência, mas constitui-se também como um ato generalizado do público. Esta ação que

se formou devido a uma identificação surgiu da identificação com os inúmeros sorrisos que foram presenciados em situações reais.

Ao contrário dos filmes de ficção, Meunier acredita que os *home-movies* não apresentam uma atitude de identificação participativa, querendo isto dizer que as atitudes que são representadas nas imagens não são uma surpresa, nem há uma narrativa que leve ao entendimento da personagem por parte do espectador. O espectador já tem um conhecimento intuitivo acerca do conteúdo das imagens, devido ao seu conhecimento geral de atitudes quotidianas. Por exemplo, as imagens de um bebé ao colo de uma mãe vão ser semelhantes a atitudes de outros bebés, que o espectador já viu.

Todavia, apesar de Meunier considerar que a identificação não vem da pessoa específica no ecrã, mas da ação generalizada pela personagem, acredita que é uma forma de tornar a pessoa conhecida no ecrã, que está ausente, presente naquele momento. No exemplo do amigo a sorrir no ecrã, esta ação evoca a sua presença para a sala. A ação de identificação com a pessoa ausente é materializada através das imagens que estão a passar na tela ou no ecrã. O autor acredita que esta identificação se traduz numa relação intersubjetiva entre o espectador e o sujeito ausente representado.

Fundamentalmente, os espectadores apresentam uma reação ligeiramente distinta quando veem *home-movies*, do que quando são expostos a outros filmes de arquivo, porque a perceção de um comportamento específico no ecrã é generalizada. Simboliza uma procura constante pela presença da pessoa representada que acaba por nunca ser uma presença suficientemente real, mesmo quando a pessoa é desconhecida para o espectador.

A reação da audiência quando confrontada com filmes *home-movie* é, sem dúvida, uma experiência emocional, equiparada à experiência da visualização de filmes de arquivo. No entanto, pode-se afirmar que a experiência com *home-movies* é mais pessoal, pois além do carácter amador dos filmes de arquivo, estes filmes adicionam uma camada de proximidade e de familiaridade, com que o público se vai conseguir identificar, mesmo que não conheça pessoalmente as pessoas representadas no ecrã. Como consequência, estes filmes podem ter um impacto mais forte, alertando para questões sociais a partir de uma perspectiva não só pessoal, mas principalmente uma perspectiva emotiva e empática.

4. Os *Home-Movies* como memórias pessoais e éticas associadas

4.1. Esfera pública e privada

A exposição de momentos da esfera privada é uma preocupação comum na produção de todos os filmes de teor documental. Estes momentos da esfera privada convocam questões, que se agravam ainda mais quando se fala de *home-movies*, como foi abordado no capítulo anterior, devido ao uso de imagens não produzidas pelo realizador e pelo facto de estas imagens serem eventualmente a representação de momentos de carácter íntimo e pessoal. Os *home-movies* ao serem usados em cinema documental, transferem algo da esfera privada para a esfera pública, tendo implicações éticas, jurídicas e morais associadas. Talvez haja ainda a acrescer a este facto, o fator artístico e sociologicamente relevante da eventual (re)contextualização dos *home-movies*, num contexto narrativo ao qual podem ser alheios.

Na distinção entre o público e o privado de um ângulo jurídico, verifica-se que “a divisão entre direito privado e direito público é um dos traços dominantes da ciência jurídica portuguesa”, no entanto, verifica-se a “inexistência de um critério [de distinção] absolutamente satisfatório” (Marques, 2007, p. 299). A distinção entre direito público e direito privado é uma distinção repleta de linhas cruzadas. De uma perspetiva mais geral, é possível afirmar que as normas de direito público regem as relações entre o Estado e os privados e que, por sua vez, as normas de direito privado encarregam-se de reger as relações entre os privados. Esta distinção é tudo menos esclarecedora e restrita, pois há uma constante permeação entre estes núcleos do direito.

Os conceitos jurídicos do património público e do património privado apresentam as suas raízes no direito romano, com o uso dos termos *ius publicum* e *ius privatum*, presentes num fragmento do *Corpus Iuris Civilis* (Suma Completa do Direito dos Romanos). Embora estes conceitos tenham evoluído, são questões centrais que historicamente sempre estiveram presentes (Marques, 2007). A partir do século XVIII a distinção entre o campo da esfera privada e pública torna-se mais relevante com a formação da classe burguesa. Anteriormente, a esfera pública era reservada à nobreza e servia à sua respetiva demonstração de poder, a partir de discursos da realeza. Com o crescimento da classe burguesa e o início da propriedade privada, esta classe passa a

possuir uma certa autoridade e necessita de se envolver em conversações com o estado. A esfera pública passa assim a envolver e a mediar as discussões entre estes indivíduos e a classe política no poder, discussões essas de carácter público. É também neste século que se define a esfera privada de modo a significar autonomia e intimidade, por exemplo, definindo-se os termos da privacidade familiar e da vida privada (Livingstone, 2017).

4.2. Introdução aos direitos da Imagem

Em meados do século XIX, surgem em França as primeiras questões relacionadas com os direitos da imagem, envolvendo retratos e fotografias. Em junho de 1858, foi presenciada a primeira decisão judicial relativa aos direitos de proteção de imagem. O tribunal de Seine julgou o caso de uma reprodução, em desenho, de uma fotografia de uma atriz e comediantes francesa, Elisa Felix, quando esta se encontrava no seu leito de morte. O retrato da atriz foi divulgado pelos fotógrafos, que permitiram que uma pintora reproduzisse a fotografia em desenho e o comercializasse. A família da atriz, após o seu falecimento, alegou que os fotógrafos não cumpriram os seus compromissos de resguardo. O tribunal acabou por dar razão à família, determinando que os negativos e as respetivas cópias deveriam ser apreendidos e destruídos na sua totalidade, declarando que a imagem de uma pessoa no seu leito de morte não poderia ser reproduzida ou publicada sem autorização prévia da família, ainda que a pessoa fosse considerada uma celebridade (Ribeiro, 2013). É interessante notar que, já nesta altura, apesar da pessoa ser considerada uma celebridade, isto é, alguém pertencente à esfera pública, viu o seu direito à não divulgação da sua imagem, nomeadamente de um momento muito íntimo, cumprido.

Iara Ribeiro (2013), na sua tese acerca dos direitos da imagem, refere a particularidade da invenção da fotografia para a origem destes primeiros casos de proteção da imagem. Quando o ato de fotografar não existia e os retratos eram apenas feitos por pintores, na maior parte das vezes a pintura era feita com o retratado presente, e assim, estava implícita a devida autorização. No decorrer do século XX, com a invenção e propagação do cinema, a captação da imagem em movimento foi também sujeita às mesmas questões judiciais de direito da imagem. Talvez ainda mais porque era possível captar um indivíduo em movimento e não obter apenas um fragmento de uma ação.

Os direitos de imagem e os direitos de autor são hoje abrangidos por um sistema jurídico, que pretende zelar pela proteção da imagem pessoal e pela atribuição e proteção da autoria. A legislação relacionada com estas áreas é vasta e complexa, pelo que se pretende expor apenas alguns decretos lei como exemplo e pretexto para uma reflexão e discussão mais contextualizada, acerca de questões éticas no uso de vídeos de arquivo e *home-movies*, por realizadores nas suas produções cinematográficas.

Consultando o Código do Direito de Autor e Direitos Conexos (Decreto Lei no 63/85 de 17 de setembro do Ministério da Cultura, 1985), destaca-se os direitos relativos aos limites de utilização e usufruto da obra:

Artigo 15.^o (Limites à utilização)

1 - Nos casos dos artigos 13.^o e 14.^o,³, quando o direito de autor pertença ao criador intelectual, a obra apenas pode ser utilizada para os fins previstos na respectiva convenção.

2 - A faculdade de introduzir modificações na obra depende do acordo expresso do seu criador e só pode exercer-se nos termos convencionados.

3 - O criador intelectual não pode fazer utilização da obra que prejudique a obtenção dos fins para que foi produzida

Artigo 45.^o (Usufruto)

1 - O direito de autor pode ser objecto de usufruto, tanto legal como voluntário.

2 - Salvo declaração em contrário, só com autorização do titular do direito de autor pode o usufrutuário utilizar a obra objecto do usufruto por qualquer forma que envolva transformação ou modificação desta.

Basta uma breve análise dos artigos mencionados para perceber a complexidade legal inerente ao uso de *home-movies* e *found footage* por outrem. Em ambos os casos, é possível que o criador intelectual da obra não esteja presente para autorizar a divulgação das imagens, a sua modificação ou uso para outros fins, que não os previstos. No entanto, é comum realizadores terem acesso a documentos audiovisuais anónimos, até mesmo a imagens analógicas que nunca chegaram a ser reveladas pelo criador intelectual, e usaram as mesmas no seu filme, compondo uma nova obra artística. Pode também dar-se o caso de uma descoberta de vídeos de valor histórico significativo para um país ou para uma cultura, que continuam abrangidos por leis autorais. É clara a

³ Os artigos 13.^o e 14.^o mencionados referem-se a obras subsidiadas por outrem, afirmando que o financiador da obra “não adquire por esse facto sobre esta, salvo convenção escrita em contrário, qualquer dos poderes incluídos no direito de autor” (Decreto Lei no 63/85 de 17 de setembro do Ministério da Cultura, 1985).

insuficiência da lei, tanto pelo facto de os realizadores continuarem a apropriar-se de obras sem qualquer consentimento do criador ou dos seus descendentes, como por não existir uma cláusula para exceções. Estas exceções teriam de ser concedidas em caso de objetos audiovisuais com um forte valor histórico ou para fins artísticos, com um compromisso de uma correta utilização por parte do realizador.

É certo que não é fácil definir os limites do que é considerado algo de valor histórico capaz de ultrapassar a lei, nem o que é uma correta utilização de material que foi apropriado, sem autorização. No entanto, permitir que estes vídeos não se estagnem no tempo, por falta de autorização, é uma tarefa essencial. Quer seja pela preservação, ou pela reutilização artística, estes usos devem encontrar um balanço entre o sistema jurídico e a ética pessoal do realizador, de forma a permitir que a autoria recaia na nova obra e não nas obras originais utilizadas. Ou seja, a nova obra (documentário com apropriação de imagens) deve ser considerada uma obra artística integral, não tendo o realizador de ser proprietário das imagens que utiliza, mas apenas possuindo autoria da nova obra.

A acrescentar a esta problemática do uso de vídeos de arquivo estão os *home-movies*. Este tipo de registos possuem uma barreira adicional, por lidarem frequentemente com um registo fílmico de alguém próximo (familiar, amigo ou apenas conterrâneo e, eventualmente, desconhecido que coabita o espaço interior, exterior e geográfico de quem faz a captação da imagem e que tem ou não tem consciência de que foi registado). Por essa razão, torna-se necessária também a consulta da legislação relativa ao direito à imagem. O direito à imagem (Decreto Lei no 47344 de 25 de novembro do Ministério da Justiça, 1966) e a legislação relativa aos direitos autorais são questões intrinsecamente ligadas quando se abordam *home-movies*.

Artigo 79.º (Direito à imagem)

1. O retrato de uma pessoa não pode ser exposto, reproduzido ou lançado no comércio sem o consentimento dela; depois da morte da pessoa retratada, a autorização compete às pessoas designadas no n.º 2 do artigo 71.º, segundo a ordem nele indicada.
2. Não é necessário o consentimento da pessoa retratada quando assim o justificarem a sua notoriedade, o cargo que desempenhe, exigências de polícia ou de justiça, finalidades científicas, didáticas ou culturais, ou quando a reprodução da imagem vier enquadrada na de lugares públicos, ou na de factos de interesse público ou que hajam decorrido publicamente.
3. O retrato não pode, porém, ser reproduzido, exposto ou lançado no comércio, se do facto resultar prejuízo para a honra, reputação ou simples decoro da pessoa retratada.

Na legislação do direito à imagem é reforçada a noção que a imagem de alguém necessita da devida autorização para exposição, reprodução ou comércio, com algumas exceções justificadas. No entanto, é reconhecido o direito de autorização por parte de herdeiros, caso a pessoa tenha falecido. As pessoas designadas no artigo 71.^o são as seguintes:

Artigo 71.^o (Ofensa a pessoas já falecidas)

5. Tem legitimidade, neste caso, para requerer as providências previstas no n.^o 2 do artigo anterior o cônjuge sobrevivente ou qualquer descendente, ascendente, irmão, sobrinho ou herdeiro do falecido.

É possível apontar várias questões relativas ao direito da imagem no contexto do uso de *home-movies*. Apesar de ser claro que a responsabilidade de autorizar a divulgação das imagens de um indivíduo pode recair nos seus descendentes, surgem ainda dúvidas relativas a quem tem a autoridade caso um membro da família não autorize o uso e o resto da família estiver a favor. E, no caso de se referir a *home-movies* mais antigos ou que se enquadrem numa situação de guerra, pode já não haver descendentes conhecidos, ficando as imagens esquecidas no tempo. Pode ainda surgir a situação de um criador não desejar ver as suas imagens privadas a circular publicamente, mas este direito lhe ser ultrapassado após a sua morte.

É relevante ainda referir que não se enquadrando esta dissertação na área disciplinar de Direito, nem todos os detalhes da legislação em vigor são abordados ou discutidos. Todavia, com fim de promover uma discussão acerca do panorama legal dos *home-movies* e de *found footage*, é importante destacar a indefinição geral da legislação relativa a assuntos de direitos de autor e direitos da imagem.

Torna-se difícil encontrar um balanço entre a privacidade e a preservação. E além da preservação, o assunto torna-se ainda mais complexo quando se aborda a manipulação que pode ser feita por realizadores com um objetivo cinematográfico. A ferramenta mais eficaz, atualmente, para refletir sobre a temática e ser capaz de usar material de arquivo é a ética e deontologia pessoal, tanto do lado do realizador, como do lado do espectador.

5. Ética na apropriação de imagens

Dado que a legislação não é suficiente para reger a utilização, como devem os realizadores determinar a ética de apropriação de imagens?

Torna-se relevante documentar este trabalho com algumas reflexões pontuais publicadas.

Jaimie Baron (2012) considera que qualquer apropriação de documentos é, até certo ponto, um uso incorreto (*misuse*). Justifica a afirmação, afirmando que a qualquer documento apropriado é dado um novo propósito, diferente da sua intenção original, algo que não foi planeado ou antecipado pelo criador original e, por essa razão, resulta sempre um uso incorreto.

Todavia, isto não significa que não seja possível que a apropriação de um documento seja realizada de forma ética. Todas as novas criações resultam em algo novo, que pode ser profundamente ético ou não, dependendo da forma como o realizador aborda as imagens.

Baron coloca a ética na visão do espectador, sendo este o responsável por julgar o tratamento ético do documentarista, a partir das imagens utilizadas. Citando Bill Nichols, “existe uma ligação indexical entre a imagem e as éticas que a produziram. A imagem contém evidência, não apenas de um argumento, mas também (...) das políticas e éticas do seu criador” (Nichols, 1991, p.77). Baron argumenta que este mesmo princípio pode ser aplicado às imagens e sons que são apropriados por um documentarista.

Segundo a autora, a apropriação de material pré-existente à realização do documentário cria uma estrutura de percepção ética de duas dimensões distintas. Primeiramente, encontra-se a posição do criador original em relação ao seu material, e de seguida, encontra-se a posição do realizador que se apropriou do material, que tem a liberdade de o editar e recontextualizar, dando-lhe um fim diferente do seu propósito original. “É a relação entre estas posições de percepção que determina se nós [o espectador] vemos a reutilização como ética ou não” (Baron, 2015, p. 157). A questão da ética deve ser assim um balanço entre estas duas posições, não havendo regras explícitas e universais para o que é considerado ético. O conceito da ética é muito complexo, pelo que o que é ético para um realizador, pode não corresponder ao que é ético para o espectador, ou a ética do realizador pode não corresponder à do criador original do

material audiovisual. Essencialmente, é o espectador que tem de avaliar, a partir da análise e do balanço entre estas várias posições de perceção, se as estratégias usadas pelo realizador justificam a utilização das imagens alheias.

5.1. Conceitos de *Direct Quotation* e *Fair Use*

Como foi referido, Jaimie Baron (2012) acredita na importância de realizadores e teóricos de cinema terem a oportunidade de reutilizar imagens e vídeos pré-existent, se utilizados de forma ética. No entanto, muitas destas imagens são abrangidas por leis de *copyright*, restringindo o acesso a estas imagens e/ou requerendo licenças de utilização.

Baron propõe que qualquer imagem que seja reproduzida em outro trabalho seja considerada uma *direct quotation*, ao invés de uma reprodução ou ilustração, e assim, seja considerada como *fair use*. A autora descreve a expressão *direct quotation* como “envolvendo uma tensão que é mantida entre identidade e transformação” (Baron, 2012, p.2). Para explicar o argumento, compara a repetição de uma imagem, com a repetição de texto escrito. Quando um texto é repetido, o que é exato na repetição são as palavras usadas e a mesma ordem que consta na fonte original. Pormenores como o tipo de fonte usado, o tamanho da letra ou o espaço entre as frases são elementos ignorados. Neste caso, uma repetição apenas precisa de replicar a identidade e a ordem das palavras. No caso das imagens, o equivalente para haver *direct quotation*, a reprodução exata, está na preservação da mesma relação espacial dos elementos visuais entre eles.

O problema que surge com o audiovisual é que a imagem pode ser reproduzida fielmente e ser considerada a mesma imagem, mas há inevitavelmente transformações, só do facto da escala da imagem ou vídeo ser alterada. O problema inerente à repetição de material audiovisual é que o material quando é recontextualizado, inevitavelmente altera alguns elementos, pois é usado para produzir uma nova obra, mesmo que utilize exclusivamente as mesmas imagens da obra original. A autora argumenta:

“Não importa o quão precisa é a citação e não importa os motivos puros da pessoa que cita, tirar um pedaço de discurso do seu *habitat* original e descontextualizá-lo (...) não consegue deixar de interferir com o seu efeito...Citar é mediar e mediar é interferir” (Baron, 2002, p.17).

O ato de descontextualizar, em si, implica uma mediação ou interferência do efeito do material apropriado, mesmo que o conteúdo em si não tenha sofrido qualquer alteração. Assim, a solução sugerida para realizadores serem capazes de utilizar imagens alheias é fazendo uma correta citação da fonte. Para isso, Baron desenvolve, é necessário criar ferramentas para que possa ser feita uma correta citação dos objetos audiovisuais, de forma a que a identidade da produção original seja mantida, ao mesmo tempo que o objeto possa ser transformado em um outro contexto, dando origem a uma nova obra artística. Neste caso, não seria o roubo de uma imagem, mas uma interferência produtiva.

Acredita que para produção de novos produtos artísticos, bem como investigação académica, é necessário haver a possibilidade de interferir. Segundo Baron, numa sociedade cada vez mais audiovisual, é benéfico pensar nestas citações como uma ferramenta de produção multimédia.

Em relação aos documentaristas e ao uso de material alheio, em 2005 foi criado o *Statement of Best Practices in Fair Use*, um documento assinado por cinco organizações norte-americanas que representam documentaristas. Neste documento está contida uma introdução dos documentaristas ao *fair use* e à lei do *copyright* norte-americana. Tem como objetivo alertar os realizadores para as situações que estão abrangidas por estes direitos, situações em que é aceitável que as ignorem e também para o sistema judicial ter uma perceção mais clara dos usos de material alheio para documentário.

As quatro situações mais comuns cobertas pelo documento são: a referência direta a um material coberto por direitos de autor; o uso de material com direitos de autor para ilustrar um argumento; material capturado incidentalmente no decorrer da rodagem e material com direitos de autor necessário para apresentar um argumento histórico.

Este documento constituiu-se como uma forma de divulgar a ideia do uso legítimo de material (*fair use*) e permitir que mais realizadores pudessem ter acesso a material audiovisual protegido por direitos de autor, sendo mais protegidos legalmente por este novo uso. O documento começou como uma recomendação, tendo sido progressivamente aceite na indústria, até ser atualmente a norma para os realizadores e sistema judicial norte-americano.

6. A importância das memórias e da sua preservação

A presente dissertação tem abordado a importância da preservação de *home-movies*, e por isso, torna-se relevante explorar as razões pelas quais as memórias materializadas em documentos audiovisuais são importantes e qual é a sua significação para os membros da família e, mais tarde, para uma comunidade.

As memórias individuais, que estão sempre entrelaçadas com uma memória coletiva, são uma maneira de resistir ao esquecimento coletivo do passado. Para isso, muitas destas memórias são materializadas, seja em fotografias, filmes, cartas ou objetos aos quais são atribuídos valores sentimentais. O ato de lembrar passa a ser um ato cultural e social, um momento específico que o tem o intuito de materializar uma memória. É o caso de uma fotografia tirada num momento especial ou de um funeral, momento em que a vida da pessoa falecida é recordada e é uma maneira de preservar e honrar a sua memória. Esta materialização da memória torna as memórias pessoais ligadas a uma memória comunitária, formando uma série de memórias interligadas.

A materialização da memória é tão essencial a uma nação que são construídos edifícios especificamente para preservar e partilhar essa memória coletiva, como é o caso dos museus e dos arquivos. A memória necessita do auxílio de uma narrativa para ser compreendida na sua totalidade, seja pela partilha privada de histórias associadas ao objeto da memória (por exemplo, uma fotografia) entre membros da família, ou a descrição do contexto de uma imagem presente em um museu (Kuhn, 2010).

“A partir das fotografias cada família constrói uma crónica pessoal – um conjunto de imagens portáteis que funciona como prova da sua conexão. (...) As fotografias dão às pessoas uma posse imaginária de um passado que não é real, e ajudam também à posse de um espaço onde se encontram inseguras” (Sontag, 2001, pp. 8–9).

Susan Sontag, no seu livro de ensaios *On Photography* (1977) aborda o tema da ligação entre a memória e a fotografia, focando-se no papel da fotografia na criação e reforço do conceito de família. As fotografias representam a materialização de um passado em comum, com memória de experiências e de pessoas próximas. Constituem também uma forma de lidar com a nostalgia, isto é, com o medo de um passado que não se vai repetir.

O sociólogo Pierre Bourdieu (1965) aborda também os álbuns de família e a importância da fotografia para a construção sociológica do termo família. O sociólogo estudou as práticas fotográficas de famílias francesas para demonstrar como o hábito social de tirar fotografias estava ligado a uma procura por relembrar vivências conjuntas. Afirma que a fotografia representa a procura por um tempo perdido, uma perspectiva muito introspectiva, que acaba por se transformar em um ritual, quando materializado no álbum de família.

As imagens no álbum de família, exemplo que pode ser refletido nos *home-movies*, são arranjadas de forma cronológica, evocando eventos passados que são importantes para este grupo específico de pessoas (a família). São momentos que a família decidiu serem suficientemente relevantes para preservar. As fotografias de família são simultaneamente representativas de um repositório de memórias e uma ocasião para realizar uma atividade conjunta.

Este aglomerado de memórias de famílias ajuda a criar uma memória coletiva. A chamada memória cultural, tem sido um tópico estudado por vários académicos dentro da área dos estudos culturais. Nesta área, entende-se a memória como um fenómeno cultural, bem como algo simultaneamente individual e social.

É importante considerar ainda que a nossa memória da história e do passado foi, desde sempre, uma memória mediatizada. Os meios mediáticos, como a imprensa, a televisão, o cinema, a fotografia, a rádio e a *Internet*, são os meios pelos quais são divulgadas (ou mesmo recuperadas) histórias privadas e públicas. O autor e historiador David Cannadine afirma que “parece realmente que a História e os media estão mais interligados e diversificados agora do que nunca” (Cannadine, 2004, p. 2). O autor fortalece assim a relação simbiótica que existe entre os meios de comunicação e a transmissão de informação, essenciais para uma compreensão do passado.

Pode ser quase um desafio abordar todas as razões pelas quais as memórias pessoais, neste caso materializadas em fotografias pessoais ou *home-movies*, são tão procuradas e apresentam uma importância tão significativa. A investigadora em medias visuais, Nancy Van Housen, criou quatro categorias distintas para falar acerca da importância destes objetos para a memória pessoal, após realizar entrevistas onde questionava pessoas acerca do porquê de fotografarem ou filmarem eventos pessoais, quais os objetivos e as razões pelas quais estas imagens eram importantes (Van House, 2011).

Alguns elementos já foram referidos anteriormente, mas Van House, na sua experiência, consegue sintetizar claramente os pontos principais acerca da importância das fotografias para a família.

Memória Pessoal e de Grupo

A ideia popular ainda é que a fotografia ou *home-movie* captura o momento. É como se fosse possível “descarregar” memórias para um objeto material, uma fotografia ou um vídeo. As imagens são memórias que são capazes de permanecer no tempo, ultrapassando as limitações da memória humana. Van Housen, na sua investigação, refere que várias pessoas evocaram sentimentos de surpresa e alegria ao verem uma imagem de um evento ou uma pessoa que se tinham esquecido. A importância da fotografia era atribuída ao elemento representado, acima da sua qualidade técnica, visto que muitas das fotografias estavam até desfocadas. Várias pessoas definiram também o valor da imagem como uma espécie de autobiografia, uma crónica visual da sua vida.

É interessante refletir acerca do contraste entre a qualidade efémera da vida humana e a perpetuidade de uma imagem ou vídeo. Mesmo que os traços biológicos de uma pessoa eventualmente se desvançam, a sua vida e os seus momentos mais marcantes permanecerão eternamente em imagens, como uma biografia visual. E essa biografia continuará a transmitir informação e sensações tanto a descendentes, como a desconhecidos.

Criar e manter relações interpessoais

As imagens têm também um forte papel nas relações interpessoais, que são influenciadas por quem está representado nas imagens e, sobretudo, pela elisão de outras, ou seja, por quem não está representado nas imagens. Tudo faz parte da complexa teia de relações humanas, incluindo aspetos como com quem é que as imagens são partilhadas e a forma como as histórias à volta das mesmas são contadas.

As imagens servem também como uma recordação de entes queridos que estão ausentes, por falecimento ou por distância, sendo o objeto audiovisual como uma prova

da relação existente. Mesmo a forma como as fotografias, como objetos, são expostas em casa, ou num álbum de família, são uma comprovação visual dessa conexão interpessoal.

A autora aborda ainda as funções das imagens como reforço de relações já existentes. Na época atual, em que as pessoas usam as redes sociais para partilhar imagens pessoais, muitos dos participantes na investigação de Van Housen afirmam que esta é uma forma de se manterem em contacto com amigos e família. Identificam-se como uma forma de comunicação indireta, que coloca a preferência na imagem, ao invés do texto. Neste caso, as imagens exibem um valor proeminente como se fosse expectável que o seu registo ocorresse e como se a recuperação dos factos sobrevivesse na perceção visual e não na recuperação factual do acontecimento.

Autorrepresentação e Expressão

Esta última secção encontra-se mais direcionada para o uso das imagens *online*. As imagens, contendo memórias pessoais, constituem-se como veículos de expressão, posicionando-se como uma forma de autorrepresentação e contribuindo com normas sociais, tanto a nível individual, como coletivo. Partilhar uma fotografia pessoal significa controlar o que é mostrado da vida privada para uma esfera pública, de acordo com uma série de normas sociais associadas, que ditam que tipo de fotografias devem ser colocadas no espaço público da *Internet*.

Transportando novamente a ideia da fotografia de família para os *home-movies*, é possível considerar que estes não são apenas importantes para preservar relações dentro do próprio círculo familiar, como são uma memória coletiva, que faz parte de uma comunidade. São retratos pessoais, na forma de autorrepresentações, que funcionam como veículos para ilustrar o passado e são, assim, essenciais para a compreensão histórica e social do presente.

6.1.O conceito de perda na memória

Muitas vezes associadas à memória e aos arquivos estão as noções de nostalgia, de perda e de tempo, no cinema. André Habib (2006) explora o fenómeno da nostalgia pelo cinema que se perdeu, que é usualmente o caso dos arquivos. “Qualquer arquivo

cinematográfico pode ser definido pelo que falta, pelas suas perdas, e pelo percurso que a coleção teve de fazer [para chegar ao arquivo]” (Habib, 2006, p. 121). O autor atribui um peso pessoal e sentimental à perda destes objetos audiovisuais, explicando que a natureza do formato, isto é, o que uma câmara é capaz de gravar e preservar, resulta em reações muito passionais e intensas, “como se fossem vidas que estivessem em perigo” (Habib, 2006, p. 122).

As reações intensas à perda devem-se ao papel do cinema ser capaz de inventar e representar um tempo. Há uma ligação muito forte entre a vida, o cinema e a memória, funcionando os arquivos audiovisuais e o cinema como uma lembrança histórica.

Para exemplificar, Habib aborda os filmes do realizador holandês Peter Delpeut, que também é arquivista e historiador de cinema, estando o seu interesse alinhado com a temática da perda. Costuma recorrer a vídeos de arquivo para explorar a perda tanto de pessoas que deixaram de ser reconhecidas, como de filmes que foram esquecidos e também de locais que deixaram de ter turistas e se perderam no tempo. Segundo Habib, o que se vê nos filmes de Delpeut é a perda da memória de um tempo, o “sentimento de um tempo”, que agora transparece nas paisagens apresentadas no ecrã (Habib, 2006, p. 122). Não são apenas memórias de um tempo, mas representam também um tempo no seu todo, que não vai voltar a acontecer. Habib intitula-os de “monumentos do tempo”.

Estes “monumentos do tempo” são para Habib o reconhecimento do poder do cinema para a preservação da memória, tendo sido “institucionalizado no intervalo (*gap*) entre o passado e o presente” (Habib, 2006, p. 125). Assim, torna-se possível comprovar o papel do cinema na preservação das memórias, isto é, a importância de preservar num objeto visual as memórias que caracterizam um passado, e que continuam a ser relevantes para a compreensão do presente.

7. A audiência no contexto digital

7.1. O espectador passivo e o espectador ativo

A audiência constitui-se como um fator relevante para a definição dos géneros narrativos no documentário, pois são as expectativas do público acerca da narrativa (como um documentário ser baseado no mundo real, de forma expositiva ou mais abstrata) que facilitam a sua classificação.

Com os documentários interativos, no universo *online*, o estatuto e o papel do espectador são transformados. Os espectadores já “não estão confinados a assistir e interpretar, os espectadores podem modificar, interagir, escolher [conteúdo] e contribuir para a criação de uma narrativa diferente, uma narrativa que é construída novamente cada vez que é acedida” (Nogueira, 2020, p. 50).

Comparando com os documentários interativos, onde o espectador é convidado a interagir de diversas maneiras na narrativa, os documentários de narrativa sequencial podem parecer mais passivos. Todavia, para Pierre Lévy não há espectadores passivos, porque “um recetor de informação, a menos que esteja morto, nunca é passivo” (2010, p. 80). O autor defende esta teoria devido à constante descodificação e interpretação, única e exclusiva a cada individuo, que é realizada de cada vez que um espectador assiste a um filme.

No cinema, o papel da audiência na visualização e construção de significados constitui-se como um tópico de interesse desde os anos 1970. Teóricos do cinema como Jean-Louis Baudry, Laura Mulvey e Christian Metz desenvolveram teorias relacionadas com os efeitos ideológicos do cinema no espectador, e assim, argumentando a existência de um espectador ativo, que não assiste a um filme passivamente, mas utiliza ativamente, mesmo que subconscientemente, os seus valores e ideias individuais, sociais e culturais para interpretar cada filme.

Baudry e Mulvey auxiliam-se da psicanálise para entender o espectador ativo. Na teoria de Baudry (1970), os dispositivos do cinema (câmaras, projeção, sala escura) levam a que o espectador entre em um estado de sonho ou alucinação, confundindo a representação com a realidade. O espectador entra numa espécie de transcendência metafórica, porque se sente parte do mundo que está a ser representado no ecrã.

Já Mulvey (1989) analisa os efeitos ideológicos do cinema na audiência a partir de uma análise da representação das mulheres no Hollywood clássico e da forma como a sua representação incentiva determinados olhares sobre as mulheres por parte da audiência. Argumenta que esta situação não acontece apenas pela forma como o filme é filmado, para agradar a uma audiência masculina, mas pelas características pré-existentes que os espectadores já trazem para o filme, resultado de uma série de influências da sociedade e individuais.

Assim, a audiência sempre foi ativa na interpretação do conteúdo que assiste. No entanto, no campo dos documentários interativos, esta atividade tem características muito particulares, que vão para além da interpretação.

Nos documentários interativos, a característica sequencial da narrativa é substituída por novas sequências, com uma lógica temporal e espacial, onde o utilizador é livre para explorar o sistema disponível, nos seus próprios termos e de acordo com as suas opções estéticas, de interesse particular e narrativas. A audiência conquista mais poder, tendo à sua disposição possibilidades distintas de interação, resultando numa narrativa personalizada. Cada espectador (no caso dos documentários interativos, utilizador e por vezes produtor) vai ter uma experiência diferente e uma perceção distinta do conteúdo. Esta interatividade não afeta apenas o rumo da narrativa, mas também influencia no processo de interpretação e de criação de significado que cada utilizador irá formar acerca do documentário (Nash, 2014).

A colaboração na construção da narrativa revela-se como um papel inovador em documentário. Até agora, o realizador era a pessoa responsável por transmitir uma visão pessoal acerca dos indivíduos ou das situações sociais representadas no seu filme. Os documentários interativos apresentam a oportunidade de alargar este processo de representação a outros, para além do realizador, encorajando os utilizadores a explorarem o conteúdo que desejam ou mesmo contribuindo significativamente para a produção do documentário, ajudando a construir as suas próprias narrativas. Alguns documentários interativos apresentam a opção de partilhar comentários com outros utilizadores e com a produção, abrindo também uma vertente de diálogo recíproco entre contribuidores. A narrativa passa a ser uma narrativa multidirecional, contando com contribuições de todos os intervenientes, como um diálogo entre espectadores e a produção.

Ligação emocional com a audiência

Ao pensar nos media tradicionais, o cinema é reconhecido como “a arte das emoções” (Zagalo, 2009, p. 19). É reconhecido pelo seu poder de identificação e conexão profunda da audiência com as personagens e com a história, provocando facilmente uma reação emocional nos espectadores. Néilson Zagalo, citando Vorderer (2000), coloca a hipótese:

“A hipótese lógica seria: se o entretenimento virtual, como media, permite o mesmo acesso audiovisual [do cinema tradicional] e que, para além desse, possui ainda a possibilidade de interação com todo o ecossistema apreendido, então só poderíamos esperar que a intensidade emocional aumentasse. (...) No entanto, como vimos, isso parece não estar a acontecer” (Zagalo, 2009, p. 19).

O documentário interativo vive da sua interação forte com a audiência. Esperar-se-ia que por ter uma maior interação, resultasse numa maior ligação emocional. No entanto, um dos principais desafios das narrativas interativas é exatamente ser capaz de manter o interesse do utilizador durante toda a duração do conteúdo. É importante que o público esteja motivado para continuar a fazer *clicks*, no caso de documentários com hiperligações, até acabar de visualizar o conteúdo. O sucesso é mais provável quanto mais emocionalmente o público estiver ligado com o documentário.

Segundo Sean Flynn (2015), a ligação emocional ao conteúdo pode tornar-se um problema em documentários interativos pela prioridade dada à *interface* ou plataforma. Principalmente em documentários na lógica de hiperligações, estas experiências estão mais preocupadas com a interação, do que com o conteúdo emocional da narrativa. (Flynn, 2015). Flynn argumenta ainda que uma das razões para a apatia emocional em documentários interativos se deve muitas vezes à *interface* ser estática, preocupando-se apenas com a parte mais técnica da interação, mas não indo mais longe com as imensas possibilidades de interatividade *online*. Assim, o fluxo do conteúdo é coerente, mas o ambiente em que ele é visto não é dinâmico ou cativante, o que não motiva o seu público a terminar a visualização do documentário. Muitas vezes, a interação é apenas um bónus e não tem nenhuma relação com o tema ou o propósito do documentário. Por outro lado, Flynn argumenta também que, para utilizadores menos familiarizados com estes novos meios, documentários imersivos ou participativos podem constituir-se como desafios e barreiras à sua visualização. Isto porque ainda não é certo se estas experiências fazem o

utilizador ligar-se mais ao conteúdo ou se são obstáculos e distrações para o utilizador mais habituado a relaxar e assistir a conteúdo de forma mais passiva (Flynn, 2015, p. 56).

Outro problema associado aos documentários interativos é a falha no encontro e relação com a audiência. Segundo Patricia Aufderheide (2014) estudos comprovam que o tempo que o público gasta na plataforma é por vezes curto e a percentagem de pessoas que voltam a consumir o conteúdo é baixa.

Segundo Zagalo, “o aumento de envolvimento ou interesse nos ambientes virtuais interativos proporcionará facilidades na comunicação de um leque maior (...) de formatos de entretenimento” (Zagalo, 2009, p. 23). Assim, quanto melhor for a comunicação com o espectador, mais envolvido e interessado ele estará, aumentando a possibilidade de uma ligação emocional e significativa com o conteúdo audiovisual interativo.

Imersão

O envolvimento e interação do público com um documentário interativo estão relacionados com a sensação de imersão e envolvimento, proporcionados pela experiência interativa.

A imersão, neste contexto, caracteriza-se pelo “nível em que o espectador se sente absorvido ou envolvido numa determinada experiência” (António, 2017, p. 42). A sensação de imersão pretende que o espectador esteja tão absorvido, que é como se “entrasse” na narrativa e no espaço do documentário. Marie-Laure Ryan (2009), autora de diversos livros acerca das narrativas interativas, distingue duas categorias de imersão: a imersão lúdica e a imersão narrativa. A imersão lúdica refere-se ao ato de profunda concentração na execução de uma atividade, que pode ser aplicável a conteúdos narrativos. Já a imersão narrativa relaciona-se com a atividade mental de imaginar, construir e contemplar uma realidade imaginada, que pode surgir da narrativa.

Usando este conceito de imersão narrativa, Taylor (2002) aprofundou e distinguiu dois tipos de imersão narrativa: a imersão diegética e a imersão intra-diegética ou situada. A primeira refere-se tanto a narrativas interativas, como a narrativas de teor tradicional, caracterizando-se pela entrega e emoção do espectador que resulta da narrativa e dos diversos elementos constituintes (música, montagem, imagem...). A

imersão intra-diegética refere-se a conteúdos interativos, pois caracteriza-se por ser uma imersão espacial, onde o espectador é um participante ativo no mundo da narrativa.

Apesar de a imersão poder ser encontrada tanto em narrativas lineares, como interativas, há uma imersão particular, que deriva da interação e participação do espectador, que só pode ser conseguida em projetos interativos.

Sensação de controlo da audiência

Para além do sentimento de imersão, os documentários interativos possibilitam que o espectador tenha mais autonomia sobre o percurso da narrativa, adquirindo uma sensação de controlo.

Patrícia Nogueira (2020), no seu artigo acerca das diferentes maneiras em que os documentários interativos afetam a experiência do espectador, propõe várias categorias para as sensações (*ways of feeling*) vividas pela audiência. Para a presente dissertação, interessa destacar a sensação de controlo da audiência.

A sensação de controlo deriva da lógica de *feedback* dos documentários interativos, isto é, o computador reage aos comandos selecionados pelo utilizador, apresentando resultados diferentes de acordo com as opções selecionadas. Esta resposta automática aos comandos e a sensação de construção da narrativa, contribuem para que o utilizador sinta um maior controlo sobre a narrativa e, em casos de documentários mais na lógica de jogo, um controlo do destino da personagem em causa.

No entanto, é relevante mencionar que “a sensação de controlo varia de acordo com a arquitetura do sistema interativo” (Nogueira, 2020, p.53). Os documentários que se alicerçam em bases de dados, apesar de possibilitarem um controlo maior do que documentários não-interativos, estão limitados pelas regras estabelecidas pela produção do documentário, que ajudam a guiar o utilizador em alguma direção pré-estabelecida. Já no caso dos documentários participativos, quando o utilizador é convidado a enviar material próprio, o nível de controlo sobre a narrativa é significativamente superior, assim como o seu impacto.

Quanto mais aberto e expansivo for o sistema de interação, mais controlo é oferecido ao utilizador, enquanto que em sistemas mais fechados, com uma narrativa mais semelhante à linear, acontece o oposto. Estas características são sempre uma troca

por troca, pois a oferta de maior controlo em sistemas expansivos implica também uma sensação de um projeto “interminável” e “incompleto”, outras sensações descritas pela autora no artigo.

No caso de um documentário interativo para *home-movies*, seria importante balançar estas decisões. Por um lado, pretende-se um projeto imersivo, com controlo para o utilizador. Por outro, é necessário refletir acerca desta sensação de projeto inacabado, que poderia confundir-se mais com um arquivo. A sensação de projeto fechado é mais semelhante a uma narrativa linear, possibilitando ainda a interação com os utilizadores. No caso de se pretender contribuição dos utilizadores com os seus próprios *home-movies*, um sistema expansivo, com maior controlo dos utilizadores, seria o mais apropriado.

7.2. O papel da interatividade na possível mudança social

“O desejo de usar narrativas como instrumento de transformação social foi, desde há muito tempo, um dos impulsos primários na tradição documental” (Flynn, 2015, p. 20). Apesar de não ser possível afirmar que todos os documentários têm um objetivo de transformação social, a sua capacidade de representar diversas realidades e perspetivas sociais, incluindo vozes minoritárias, bem como problemas sociais associados, é capaz de ter um forte impacto na sociedade.

A investigadora Kate Nash (2014), apoiando-se nas teorias de Corner (2002) e Renov (1993), interroga-se acerca da função de mudança social no contexto dos documentários interativos, explorando se estes documentários em ambiente digital, pela sua maior e revolucionária interação com o espectador, bem como uma maior imersão e controlo, adquirem uma função de possível mudança social mais promissora.

Renov (1993) considera que a função de mudança social é inerente ao documentário. Assim, segundo o autor, esta característica de mudança de mentalidades constitui-se como o elemento unificador entre todos os subgéneros de documentário. Corner (2002) realça que o documentário é essencial para promover visões de cidadania, incentivando ao questionamento de realidades e apresentando perspetivas distintas. Nash (2014) acredita que este incentivo a um conhecimento mais abrangente da sociedade, que poderá promover mais empatia por grupos desfavorecidos, é o elemento que consegue

dar continuidade e unir o documentário interativo ao documentário tradicional. Estas novas formas interativas que emergem, para a autora, são considerados documentários porque dão continuidade à tradição documental, com objetivos de mudança social.

Para abordar os temas da participação social, Nash refere o conceito teórico da voz em documentário. Este conceito consegue interligar o cinema documental e o cinema interativo, no sentido em que ambos representam vozes que podem ser minoritárias. No entanto, com o cinema interativo e participativo, existe um maior envolvimento com a audiência e a possibilidade de participação, incentivando a que a voz de mais pessoas seja partilhada.

No entanto, apesar de o documentário interativo proporcionar mais autonomia e poder à audiência, Nash argumenta que o controlo está ainda nos produtores do documentário e as ações da audiência apenas reforçam o argumento proposto pelos criadores. A autora distingue dois tipos de voz, em documentários interativos: a voz como autoria (*voice as authorship*) e a voz como participação social (*voice as social participation*). A voz como autoria necessita que os utilizadores sejam participantes ativos nas decisões de representação do documentário, por exemplo, ajudando a criar o argumento, como acontece com os documentários colaborativos. Envolve uma participação no próprio documentário. Já a voz como participação social considera as ações dos utilizadores e os discursos sociais posteriores à interação com o documentário interativo. É uma participação que surge a partir do documentário, motivando uma ação social exterior. Nash acredita que a análise do impacto social de um documentário *web* interativo deve ter em conta esta duas “vozes”.

Refletindo acerca do impacto social específico dos documentários, a autora realça uma continuidade das funções sociais dos documentários tradicionais, que divide em três eixos: recolha e preservação, fomentação de envolvimento cívico e persuasão. Em suma, um documentário recolhe e preserva informação (tal como um arquivo) e perspetivas individuais relevantes, a nível histórico e social; fomenta um olhar cívico, pois integra a audiência em questões da sociedade; e apresenta, inevitavelmente, um argumento ou retórica que tem o poder de persuasão. Há uma sensação de continuidade, no sentido em que estas forças motivam os realizadores de documentários tradicionais a expor o seu conteúdo, apresentando uma realidade que é relevante a nível social, e é esta também a motivação de produtores de documentários interativos.

O impacto social que o documentário pode ter é amplamente definido como as “alterações de indivíduos, grupos, organizações, sistemas e condições sociais e físicas” (Flynn, 2015, p. 21). No entanto, apesar de o documentário ser conhecido por este impacto, ainda está a ser investigado o nível de influência que este realmente tem na audiência. Pretende apurar-se concretamente de que forma é que pode influenciar e como é possível medir precisamente estes parâmetros. A verdade é que este impacto social tem chamado a atenção de realizadores, organizações mediáticas de interesse público e, em particular, a atenção das organizações responsáveis pelo financiamento destes projetos.

Nos documentários interativos, principalmente os colaborativos, em vez de haver apenas uma pessoa que introduz e controla o problema social representado, é aberto um processo participativo, convidando pessoas e comunidades a construir as suas próprias narrativas e as suas próprias representações.

Em suma, a interatividade, a imersão e o controlo que os espectadores experienciam com os documentários interativos são fatores distintivos que podem trazer mudanças, a nível pessoal e social. No entanto, é necessário que os documentários interativos adquiram estratégias para um maior envolvimento com a sua audiência, seja abrindo o processo à colaboração ou criando projetos onde a interação seja dinâmica e apelativa.

Parte III - Documentários Interativos

1. Introdução às narrativas digitais interativas

O ambiente digital e a *Internet* surgiram como espaços ideais para a descoberta de novas formas de interação com o utilizador. Os documentários interativos resultam de uma constante experimentação com narrativas digitais interativas, que aproveitaram as potencialidades tecnológicas do meio digital e *online*.

Janet Murray (2003), investigadora em média digitais, apresenta o que para si são as quatro propriedades essenciais do ambiente digital, que consequentemente o posicionam como o espaço ideal para a interatividade. Começa por descrever o ambiente digital como sendo procedimental e participativo, dois termos que clarificam, de forma precisa, qual o significado de interatividade no contexto digital.

Murray começa por usar para computador a designação alegórica de motor, como forma de explicar que é este instrumento que incentiva os comportamentos por parte do utilizador. O computador não foi feito para apresentar informação estática, mas de forma a permitir ao utilizador escolher “caminhos” digitais, realizando uma série de ações complexas e aleatórias. Não se constitui apenas como a série de possibilidades, nem apenas como o condutor da ação. É o aglomerador de todas estas características que levam à ação. Os ambientes digitais são, por isso, procedimentais.

Associado à característica procedimental junta-se uma vertente participativa. Além do computador possibilitar uma série de ações por parte do utilizador, é ainda capaz de reagir a essas mesmas ações. A autora compara a resposta dada pelo computador à representação criada por um *click* de uma máquina fotográfica, quando captura uma imagem. A representação, criada no computador, é a “reconstituição codificada de respostas comportamentais” (Murray, 2003, p. 80). Em suma, as características procedimentais e participativas do ambiente digital, isto é, a capacidade de possibilitar ações e reagir às mesmas, são a origem do que se descreve como sendo interatividade digital.

As duas categorias restantes propõem uma reflexão acerca do teor extenso, imersivo e disperso do ambiente digital, muito propício à exploração. A primeira destas categorias apresenta o espaço digital como espacial, isto é, um espaço que é “navegável”.

Contrariamente às narrativas que são exibidas em espaços tradicionais, o espaço digital oferece a possibilidade da existência de narrativas numa lógica não cronológica. O utilizador é convidado a explorar este ciberespaço, nos seus próprios termos.

O ambiente digital é também enciclopédico, já que tem uma capacidade de armazenamento de recursos praticamente infinita. É possível armazenar uma quantidade de informação muito extensa, em vários formatos de texto, vídeo e imagem. Funciona como uma enciclopédia que armazena o conhecimento do mundo, tendo a vantagem adicional, em relação a uma enciclopédia física, de ser capaz de armazenar informação numa variedade de formatos distintos.

Todavia, o carácter enciclopédico, juntamente com as possibilidades interativas dos ambientes digitais, reúne as condições ideais para a utilização e diversificação dos arquivos *online*. Constitui-se como uma oportunidade de armazenamento de informação relevante, aliada a uma maior interação com os utilizadores.

“A capacidade de representar enormes quantidades de informação em formato digital traduz-se no potencial artístico de oferecer uma riqueza de detalhes, de representar o mundo de modo tanto abrangente, quanto particular” (Murray, 2003, p. 88).

Após descrever as características do ambiente digital, Murray define as principais ações que provêm desta interatividade entre o conteúdo digital e os utilizadores. Em primeiro lugar acontece uma imersão, que leva à agência por parte do utilizador, resultando numa transformação.

A imersão, como referido no capítulo anterior, provém da característica de expansividade do ambiente digital, um mundo virtual, pelo qual o utilizador é livre de “navegar” e de definir os seus próprios “caminhos”. O nível de imersão é essencial para o passo seguinte, visto que “quanto mais bem sucedido se encontrar o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele” (Murray, 2003, p. 127).

A predisposição do utilizador para a agência, que provém da imersão, é descrita como a capacidade de decidir as ações a tomar e, de seguida, conseguir ver os resultados dessas mesmas escolhas. Um exemplo, no mundo dos documentários interativos com hiperligações, acontece no momento em que o computador requer que o utilizador escolha que vídeo pretende ver a seguir, convidando-o a escolher de forma a prosseguir a narrativa. Murray distingue esta agência do utilizador do que pode ser considerado uma

mera atividade, dando o exemplo de um jogo de sorte, onde o jogador é convidado a agir, mas o resultado da escolha não depende de si. A ação, neste contexto, implica uma escolha ponderada pelo utilizador.

Por fim, a transformação produzida pelo espectador acontece devido ao computador “oferecer incontáveis maneiras para mudanças de formas” (Murray, 2003, p. 153). Ou seja, é o próprio ambiente oferecido pelo computador que incentiva à transformação.

Estas ações mencionadas por Murray relacionam-se facilmente com a definição de interatividade proposta por Sandra Gaudenzi. Para Gaudenzi (2012) é necessário haver uma ação física entre o utilizador e o artefacto digital, de forma a que o utilizador esteja posicionado dentro do documentário e as suas ações sejam capazes de alterar a “realidade” do conteúdo. O seu papel, como espectador e utilizador, e a sua interação com o sistema vão para além da interpretação, pretendendo-se que receba resultados dependentes das suas escolhas e ações. É possível ver neste exemplo a concretização das ações propostas por Murray: existe uma imersão, uma agência e por fim, uma transformação (Aston & Gaudenzi, 2012).

2. O que é um documentário interativo

Peter Wintonick (2013), documentarista canadiano, é apologista do uso do termo *docmedia*, em substituição da palavra documentário. O autor acredita que, neste novo paradigma digital, os realizadores de documentário adaptar-se-ão a uma nova realidade. Sugere que as novas possibilidades criadas pelos meios digitais vão alterar a forma como o documentário se expressa, e que a própria definição de documentário se está a transformar em algo mais desafiante e expansivo. Estas transformações estão a mudar os modelos de criação e distribuição de documentário. Entre as novas formas de fazer documentário, Wintonick destaca o uso de gráficos 3D em documentários, documentários de animação, híbridos, com a lógica de jogos de vídeo, *mobile docs*, *web docs* e documentários *transmedia* (2013).

Como os exemplos de Wintonick indicam, os documentários interativos abrangem uma grande variedade de formas e diversos tipos de interatividade. Por isso, tal como a definição de documentário é ambígua, também a de documentário interativo é uma definição que não é unânime. Alguns autores apresentam uma definição mais limitadora em relação ao tipo de interatividade presente entre o documentário, a plataforma e o utilizador, enquanto outros acreditam em definições mais abrangentes.

A definição proposta pelas investigadoras Aston e Gaudenzi (2012), pioneiras no estudo de documentários interativos, é de teor mais livre. Para as autoras, qualquer projeto que tenha como intenção documentar o real e que use tecnologia digital interativa para este propósito, pode ser considerado um documentário interativo. Propõem um modelo abrangente, que não é limitado por plataformas específicas, sendo capaz de incluir documentários interativos futuros, tanto nas plataformas hoje existentes, como nas que posteriormente surgirão.

A definição proposta por Aston e Gaudenzi é semelhante à de Galloway et al. (2007), visto que é também uma definição abrangente. A definição de Galloway et al. (2007) defende que qualquer documentário que utilize interatividade como o seu principal instrumento de transmissão pode ser considerado um documentário interativo. A diferença entre as definições, apontada por Aston e Gaudenzi, refere-se à exclusão do processo de interatividade na produção do documentário, pois a definição da autora apenas se refere ao processo de transmissão (Aston & Gaudenzi, 2012).

Aston e Gaudenzi apontam também que outros investigadores, como Gifreu (2011), Crou (2010) e Hudson (2008), limitam a definição de documentários interativos a documentários no espaço *web*. Estes são os documentários que utilizam uma plataforma *online* para produção e distribuição do seu conteúdo.

Interatividade

Como foi referido, a definição que cada autor apresenta para documentário interativo pode depender do que cada um considera ser a interatividade e que papel tem a interatividade na narrativa.

Para Aston e Gaudenzi (2012), a interatividade é uma relação muito distinta que acontece entre o utilizador/participante e o objeto digital. O utilizador é colocado “dentro” do documentário, tendo um “papel ativo na negociação da realidade que está a ser representada pelo *idoc*” [*interactive documentary* – documentário interativo] (2012, p. 126). Aston e Gaudenzi entendem que esta relação de interatividade acontece a partir de um ato físico entre o utilizador e o artefacto digital. As autoras desenvolvem uma taxonomia de modos de documentário interativo, a partir desta noção de interatividade como um ato físico do utilizador. Um conceito importante explorado é a distinção entre o ato físico de interpretação mental, que é inerente a toda a visualização fílmica, incluindo nos documentários tradicionais, e o ato físico de interação com o objeto digital, capaz de o influenciar e/ou modificar.

Os modos de documentário interativo criados por Aston e Gaudenzi, são distinguidos a partir de dois ângulos: as características de interatividade proporcionadas pela tecnologia envolvida e de que maneira o utilizador é capaz de influenciar o conteúdo do documentário interativo.

Ainda no tópico da interatividade, é importante distinguir entre uma verdadeira interatividade com o objeto digital e reações que possam ser pedidas ao utilizador. Segundo Xavier Berenguer (2004), em documentários tradicionais é possível encontrar elementos que convidam a uma reação física do espectador, como por exemplo, o ato físico de selecionar o menu de um DVD, de forma a selecionar as partes do filme pretendidas ou até ver conteúdo extra. Nos documentários interativos as ações do utilizador são essenciais à progressão da narrativa, estipulando-se como decisões

cruciais. A interatividade é um elemento que está sempre presente, quer o documentário seja sequencial ou não, tendo por isso de se definir um certo nível de interatividade, para que o documentário interativo se possa distinguir de um de teor mais tradicional.

Além da interpretação da narrativa, que é uma ação presente em documentários não-interativos e interativos, e de ações físicas mínimas que possam existir (como carregar no *play* para iniciar o documentário), a verdadeira diferença dos documentários interativos está no seu teor essencial à progressão da narrativa e em ações físicas que se materializam em decisões, quando é necessário optar por um “caminho”.

2.1. Origens do documentário interativo

Para explorar o tema dos documentários interativos é importante abordar, brevemente, as suas origens, com o início das narrativas digitais interativas. É possível distinguir três formas de narrativas interativas, que foram surgindo: os baseados numa base textual, cinematográfica/performativa ou lúdica/experimental. Estas categorias não são mutuamente exclusivas, pois os géneros acabam por se misturar.

A primeira forma de interatividade existente estava relacionada com a forma textual. Foi em 1966 que Joseph Weizenbaum criou um programa de computador intitulado *Eliza*, que era essencialmente uma experiência de inteligência artificial. O programa tinha como objetivo comunicar com os utilizadores, de forma textual, utilizando técnicas de análise de padrões. Era possível ter um diálogo, com algumas limitações, com o programa de computador. Este sistema previu esta interação humano-computador, que é hoje característica das narrativas digitais interativas.

Um dos exemplos primórdios da narrativa interativa, aplicada à literatura, é o projeto de Michael Joyce, *Afternoon, A Story*, que estreou em 1987, sendo apenas publicada oficialmente em 1991. É considerada a primeira hiperficção, já que os autores escreviam pequenos pedaços da história em segmentos, e o leitor/utilizador navegava por esses segmentos da história a partir de hiperligações, criando o seu caminho até chegar ao fim da narrativa. Percebemos que nesta experiência com a ficção foram abertos caminhos para as narrativas em formato vídeo e os documentários interativos, visto que seguem a mesma lógica de hiperligações.

No campo audiovisual, a primeira experiência de cinema interativo, com interação humano-computador, sem intervenção humana, surgiu com o aparecimento do LD ou *Laserdisc*, no final dos anos 1970, que consistia num disco ótico de armazenamento de áudio e vídeo. Com este disco, o utilizador tinha pela primeira vez acesso direto a qualquer momento de um vídeo, com o auxílio de um computador.

Por fim, surgem as narrativas de videojogos, cujos procedimentos de “gamificação” de uma narrativa também foram importantes para os documentários interativos. Um dos primeiros exemplos foram os jogos de aventura *King’s Quest*, de 1984. Este jogo digital, com um formato muito comum atualmente, foi das primeiras experiências de uma narrativa que funciona exclusivamente devido à interatividade do seu utilizador/jogador.

É interessante mencionar o primeiro exemplo de narrativa não ficcional que aproveitou este formato. *The Aspen Movie Map* (1979-1981), foi uma criação de um grupo de arquitetura do MIT, que consistia em filmagens de percursos de carro nas estradas de Aspen, apresentadas num formato navegável, que incluía a particularidade de mostrar informação adicional aquando da aproximação de um edifício. É possível comparar com o sistema do *Google Earth*, muito usado atualmente. Este projeto apresenta já a narrativa de uma forma não linear, bem como a possibilidade de escolha para o espectador.

Torna-se importante mencionar também o projeto *Immemory* de Chris Marker. O projeto consiste no uso das capacidades interativas dos CD-ROMs para partilhar uma espécie de arquivo de memórias do autor. Contendo material de arquivo diverso, entre fotografias, pinturas e filmes, o utilizador é livre de explorar este arquivo pessoal a partir de “caminhos” bifurcais. Os resultados e as experiências serão distintos conforme os caminhos escolhidos, contendo até informação adicional textual quando o utilizador move o cursor por cima de alguma imagem. É, assim, dos primeiros projetos que consegue adicionar interatividade a um arquivo, explorando as conexões existentes entre imagem, memória e arquivo.

Todos estes projetos experimentais foram essencialmente tentativas de expandir narrativas, usando as qualidades e as vantagens das tecnologias que estavam a emergir, tendo sido passos essenciais para traçar o caminho para os documentários interativos de hoje.

2.2. Diferentes categorias de documentários interativos

O fator distintivo da interatividade pode manifestar-se de diferentes maneiras, conforme a tecnologia e a forma como a interação com o utilizador é programada, podendo ter um nível maior ou menor de interatividade.

Segundo Aston e Gaudenzi (2002), os primeiros teóricos a tentar formular uma definição para documentário interativo consideraram que este novo objeto digital era apenas a passagem de um documentário tradicional para um ambiente digital, assumindo na mesma o seu formato em vídeo e assumindo que a interatividade seria apenas uma forma diferente de navegar pela história. Em 2002, o teórico de novos media Michael Whitelaw considerou que “os documentários de novos media não necessitam de repetir as convenções do *storytelling* tradicional e linear do documentário; ele oferece as suas próprias estratégias para brincar com a realidade” (2002, p.3).

Enquanto várias definições foram surgindo, também diferentes autores tentaram desenvolver taxonomias próprias para categorizar os vários géneros e lógicas de interatividade. É possível categorizar as diferentes taxonomias entre uma lógica centrada no utilizador ou numa lógica centrada na tecnologia ou plataforma.

Gaudenzi (2013), no primeiro capítulo da sua tese de doutoramento, propõe quatro modos de documentário interativo:

Conversational: O utilizador está “em conversa” com o computador. Consiste em ambientes digitais que permitem colocar o utilizador em fácil interação com o documentário.

Hypertext: O conteúdo do documentário interativo está ligado a partir de hiperligações, dentro de um sistema de vídeos fechado. Ao utilizador é dado um papel explorador, possibilitando-lhe a escolha de “caminhos”, dentro das opções existentes.

Experiential: Este modo combina um local físico com a interação proporcionada pela tecnologia digital. É o caso de documentários interativos com auxílio de sistemas de GPS.

Participative: O utilizador é convidado a participar no processo de produção, numa lógica de base de dados que se expande progressivamente.

A taxonomia criada por Galloway et al. (2007) é muito centrada no utilizador, dividindo-se nas seguintes categorias:

Passive Adaptive: O documentário exibe conteúdo diferente baseado na forma como o utilizador interage com o material;

Active Adaptive: O utilizador controla a progressão do documentário;

Immersive Model: O documentário é visualizado a partir de realidade aumentada ou de uma plataforma virtual imersiva;

Expansive Model: É um documentário evolutivo, onde os utilizadores são convidados a contribuir.

Já a tipologia proposta por Kate Nash (2014) apresenta modelos condicionados por uma plataforma específica: os documentários *web*. Dentro deste estilo de documentários, a autora propõe as seguintes categorias:

Narrative Webdoc: Supõe que existe uma narrativa dominante, mesmo que o utilizador seja depois livre para navegar na sua ordem de preferência;

Categorical Webdoc: Estes documentários não possuem uma estrutura narrativa cronológica, apresentando o seu conteúdo em coleções de micro-narrativas semelhantes;

Collaborative Webdoc: O utilizador cria conteúdo e interage numa lógica de rede social (por exemplo partilhando comentários).

Hiperligações

Os estilos de interatividade são diversos e extensos, no entanto, o modo de hiperligações é um dos mais usados, principalmente para documentários presentes na *Internet*. O foco desta dissertação concentra-se neste modo, não só pela sua forte presença, mas também pela consideração que seria um formato conveniente na incorporação de vídeos de arquivo e *home-movies*, em um ambiente digital *online*. A razão para isto prende-se na facilidade de incorporar tanto *home-movies* que já estejam em arquivos *online*, como facilmente adicionar *home-movies*, sem comprometer a estrutura da plataforma. Além disso, é um meio acessível a um vasto número de pessoas.

O modo de documentário interativo com hiperligações define-se por ser uma plataforma *online*, com vários segmentos curtos de vídeo, que foram pré-determinados pelo realizador e armazenados nessa mesma plataforma. O utilizador é convidado a explorar os segmentos seguindo uma lógica de “caminho”. Consegue passar de um

segmento para o outro, a partir de hiperligações que interligam os vídeos, na ordem desejada (Gaudenzi, 2013).

3. Questões associadas ao género

3.1. Narrativa Não Linear

A característica da narrativa não linear em documentários interativos é um fator distintivo e por vezes controverso. Gaudenzi (2013) considera que mais do que a passagem de uma tecnologia analógica para uma digital, a não linearidade narrativa é a diferença fundamental entre um documentário tradicional e um interativo.

É importante começar por questionar qual a importância de uma narrativa linear para o sucesso de um documentário. Segundo Dovey e Rose (2012), a linearidade do documentário tem dois objetivos: “a presença de um ponto de vista (...) e a possibilidade de apresentar um contexto objetivo para que o argumento faça sentido”. Este é um propósito conhecido de vários documentários tradicionais, mas Gaudenzi argumenta que este objetivo de persuasão pode não estar presente em documentários interativos, quando são documentários que acumulam dados e os apresentam numa plataforma. É o caso do projeto *Are You Happy?* (Rose, 2012), em que a realizadora tem apenas o propósito de perguntar a pessoas aleatórias se estão felizes e porquê. É verdade que a intenção de um realizador está sempre presente, mas pode não ter o objetivo de persuadir ou dar um contexto mais aprofundado ao seu tema e aos intervenientes representados. Neste caso, o realizador tem mais um papel de mediador do que de transmissor da mensagem.

O investigador Arnau Gifreu (2001) acredita que, apesar de os objetivos do documentário interativo poderem não se alinhar completamente com os da tradição documental tradicional, estes apresentam sempre uma motivação de diálogo/mediação entre diferentes partes da sociedade, em tópicos factuais específicos. Gifreu argumenta que “é óbvio que todos os documentários interativos têm como motivação documentar e representar a realidade de uma forma particular, e há, por isso, um propósito documental” (Gifreu, 2001, p.2). Nos documentários interativos o valor autoral fica um pouco na sombra, arranjando espaço para um debate com os espectadores, permitindo novas construções e interpretações conjuntas da realidade.

Gaudenzi (2013) argumenta também quanto aos efeitos divergentes de um documentário interativo. Devido à interatividade, estes objetos digitais posicionam-se

como uma interação direta entre a pessoa e o conteúdo, permitindo uma interação muito direta com a realidade que representam. Numa narrativa linear esta interação não é tão direta, a realidade é apresentada, mas não há uma interação concreta, para além do processamento da informação e da interpretação pessoal.

Tom Permutter, um antigo comissário *do National Film Board of Canada*, escreveu que “os documentários interativos não deviam ser considerados meramente uma extensão de documentários tradicionais, mas uma representação do nascimento de uma nova forma de arte (...)” (Perimutter, citado em Flynn, 2015, p. 148).

Enquanto nos documentários sequenciais todos os diferentes elementos estão unidos na mesma estrutura, nos documentários interativos eles mantêm a sua independência e os elementos estão separados da estrutura (Manovich, 2001). A sua forma é assim muito mais fluida, adaptável e evolutiva. No documentário tradicional o corte entre as cenas estabelece o ritmo e a ordem dos eventos narrativos, enquanto nos interativos os *clicks* entre hiperligações assumem este papel. A sequência das cenas vai ser estabelecida pelo utilizador, substituindo a intenção do realizador por um diálogo mais aberto entre o utilizador e a plataforma. A interação que surge dos documentários interativos online faz com que a distinção entre autor e espectador/utilizador seja mais difícil de fazer. É uma construção da realidade em constante mudança, acabando por resultar numa experiência diferente para cada utilizador, dependendo não só da sua compreensão de cada vídeo individual, mas da sua escolha do progresso da narrativa.

Gaudenzi compara a experiência da interação com um documentário interativo à experiência humana, já que este mecanismo de ação/reação mimica a interação do ser humano com o mundo. Simultaneamente afeta e é afetado pela sua interação com o objeto digital.

3.2. Autoria

Uma das grandes questões colocadas em relação aos documentários interativos é onde está a intenção e a mensagem do realizador, especialmente nos casos em que o realizador apenas cria a estrutura digital e os responsáveis pelo conteúdo são os utilizadores. Michael Whitelaw, em 2002, foi dos primeiros teóricos a colocar esta questão, relacionando a não linearidade dos documentários interativos, com a falta de

uma voz de autor. “Os novos media colocam um desafio fundamental ao princípio da narrativa coerente, que está no centro da tradição documental” (2002, p.1). O medo era que dando autoridade ao utilizador, a voz narrativa do autor presente nas narrativas lineares, perder-se-ia. Há realizadores e críticos que chegam a questionar se uma narrativa interativa factual pode ser considerada um documentário, pela falta desta voz narrativa.

Como referido no capítulo anterior, nos documentários interativos o espectador adquire um papel de autor, pois tem o poder de participar e consequentemente modificar o resultado do documentário. Segundo Rui António, “o autor será sempre o arquiteto e criador da obra, mesmo que não tenha a palavra final na sequência do enredo” (António, 2017, p. 54). Como refere Gaudenzi (2013), o realizador adquire o papel de mediador e de produtor, sendo que as duas categorias não se auto excluem mutuamente. Tem o papel de criador da obra, mas dá um passo atrás para deixar espaço para o espectador modificar.

Esta nova dinâmica de documentário altera o estatuto de autoria e propriedade. A narrativa já não é propriedade exclusiva do realizador ou dos produtores, mas passa a ser uma propriedade partilhada entre realizador, audiência (utilizadores) e sistema/plataforma digital onde o documentário se encontra. O utilizador tem mais poder de ação, mas os resultados das suas ações (a ordem que veem os *clips*, por exemplo) são, de certa forma, pré-determinados pelas escolhas de conteúdo e de caminhos que os produtores dos documentários interativos definiram à partida (Gaudenzi, 2013). E nesta escolha de conteúdo, liberdade de escolhas propostas ao utilizador e qualidade da experiência de imersão encontra-se o mérito do autor, sendo exclusivamente o seu trabalho. Aston e Gaudenzi (2012) argumentam que a autoria deveria ser vista a partir de vários níveis, como a autoria tradicional dos filmes tradicionais, mas igualmente como autores que têm um papel de curadores ou uma autoria distribuída, no caso de conteúdo modificável pela interação.

Gaudenzi (2013) acredita que os documentários interativos são mais propícios ao debate pela voz do autor ser diminuída. O meio digital onde os documentários interativos se inserem abre mais possibilidades aos seus utilizadores.

Rui António (2017) argumenta que se deveria considerar o espectador um coautor da obra, visto que “constrói e reconstrói a obra no momento da sua usufruição através das

escolhas dos vários caminhos e na consecução de novas experiências” (António, 2017, p. 55). Mais do que um participante, o autor acredita que na interação do utilizador com o objeto digital existe um diálogo do participante consigo mesmo, internamente. Não participa apenas, mas na sequência de estímulos e interações contribui para o seu desenvolvimento.

4. Estudo de características pertinentes em documentários interativos selecionados

Após a exploração das principais categorias de documentário interativo e da forma como cada modo utiliza a interatividade para se relacionar com o utilizador, resta perceber objetivamente que características específicas se aplicariam a um projeto interativo com recurso a *home-movies*.

Pretende-se analisar dois documentários *web* interativos: *Farewell Comrades!* (2012) e *Out My Window* (2010). A escolha dos dois documentários baseou-se no facto de serem documentários *web*, envolverem vídeos amadores (de arquivo e recentes), testemunhos verbais e visuais, e permitirem, pela interatividade, um conhecimento acerca de indivíduos ou famílias específicas, enquadrados em amplos contextos sociais e históricos.

Farewell Comrades! (2012) consiste no testemunho de 15 ex-camaradas da URSS, a partir de uma série de postais que apresentam ao utilizador. Os postais servem como ponto de partida para cada indivíduo relatar as suas experiências e deslocações na União Soviética. A escolha deste documentário assenta no seu uso de objetos de arquivo (postais, fotografias e vídeos) para ilustrar testemunhos verbais. Além do utilizador ter acesso a conteúdo audiovisual de arquivo, adquire também um contexto histórico a um nível muito pessoal, com os testemunhos dos indivíduos. O utilizador adquire uma espécie de base de dados, que é capaz de explorar ao seu próprio ritmo, quer assista a um ou a todos os testemunhos do documentário interativo.

Out My Window (2010) é um condecorado documentário interativo, criado pelo *National Film Board of Canada*, instituição pioneira em documentários interativos. Este projeto reúne 49 testemunhos de famílias, de 13 cidades diferentes, distribuídas globalmente. A ligação entre estas famílias resume-se ao facto de viverem em arranha-céus, em ambientes muito urbanizados. O utilizador é convidado a conhecer cada família individualmente, a partir de testemunhos verbais e visuais, como forma de conhecer a comunidade em que estas famílias estão inseridas, o seu contexto socioeconómico e as diferentes formas de adaptação necessárias para viver nestes apartamentos. Além das características de testemunho, presentes no documentário anterior, este documentário explora vivências consideradas banais, sem qualquer contexto histórico de extrema

relevância, mostrando a importância de conhecer vivências “normais” e da empatia com comunidades tão diversas. A partir do testemunho de uma história individual, o utilizador tem acesso a um contexto geopolítico mais amplo, como a realizadora afirma, pretendeu-se “fundir o doméstico com o [contexto] geopolítico (...)” (Ritchie, 2010).

4.1. *Farewell Comrades!* (2012)

Website: <http://www.farewellcomrades.com/en/>

Farewell Comrades! (Beetz & Thiele, 2012) é um documentário interativo que baseia o seu *storytelling* em documentos de arquivo audiovisuais, tanto oficiais, como pessoais. É um projeto que acompanha a minissérie de televisão com o mesmo nome, retratando o declínio da URSS a partir de dentro, desde 1975 a 1991. Além de testemunhos, apresenta extratos de filmes soviéticos, músicas e outros arquivos pessoais como forma de explorar o bloco Este, nos 20 anos prévios à queda.

O documentário interativo é composto por 30 postais enviados e recebidos entre 1975 e 1991. O *website* permite um acesso aos postais e aos testemunhos em vídeo. Também é possível aceder aos vídeos por tópicos, mapa ou temas, com comentários de historiadores ou ainda a partir de uma barra cronológica, que contém os principais eventos em cada década.

A fusão entre dados históricos e testemunhos pessoais levam o espectador a adquirir um conhecimento abrangente acerca dos destinos destas pessoas soviéticas, bem como um claro argumento por parte do realizador. Os postais, encontrados por pessoas anónimas que os tinham guardado e nunca tinham divulgado, ilustram as vidas dos ex-camaradas da URSS, dando a conhecer um pouco da sua vida. A equipa do documentário contactou as cerca de 30 pessoas que escreveram ou guardaram os postais. Estes postais evocam as memórias pessoais, revelando detalhes acerca da vida cultural e social da vida sob o regime soviético.

Os postais tinham um papel central, na altura, pois eram o principal meio de comunicação dentro e fora da cortina de ferro. Têm um grande poder, tanto sentimental como histórico, tratando-se de documentos pessoais que conseguem retratar um período histórico, como uma passagem para uma macro narrativa, do que estava contido numa micronarrativa.

Ao lado de cada postal são apresentados documentos ou informações, por exemplo, a tradução do conteúdo escrito do postal ou contexto com temas associados. Os detalhes, nestes documentários interativos, proporcionam um contexto capaz de tornar o acontecimento mais claro para o espectador, contribuindo para a sua compreensão e imersão nos diferentes conteúdos associados de forma implícita ou explícita ao acontecimento.

Este projeto interativo é um exemplo da ligação da história, com documentos audiovisuais (históricos e pessoais) e com testemunhos verbais. Consegue ligar três componentes distintas: a narrativa pessoal, a coletiva e a histórica.



Figura 1 - Página inicial do documentário interativo "Farewell Comrades!" (2012), com ilustrações temáticas ilustrativas e o comando para iniciar "Let's Go", remanescente de um vídeo jogo e convidativo à interação

Na componente gráfica é importante destacar a barra cronológica lateral e a funcionalidade de deslocar para baixo a página *web*, com recurso ao cursor. Com a deslocação do cursor ao longo da página *web*, vão surgindo diferentes ilustrações de postais (Figura 2), proporcionando uma visão geral dos postais disponíveis para consulta, ao mesmo tempo que incentivam a que o utilizador faça *click* para descobrir a narrativa visual, anexada a cada imagem.



Figura 2 - Barra cronológica lateral e exemplos de postais, que se modificam quando o utilizador desloca a página para baixo

Ao fazer *click*, o utilizador é direcionado para uma página onde ficam disponíveis três componentes: o postal, o testemunho em vídeo e uma página com tópicos relacionados.

A nível da interatividade é também importante destacar que ao passar o cursor na barra cronológica lateral, é destacado um evento relevante de cada ano específico. Esta função é importante para contextualizar o utilizador.

No interior do postal, existe ainda a opção de descobrir mais detalhes, a partir de ligações interativas (Figuras 3 e 4).



Figura 3 - Exemplo de postal, com pontos vermelhos interativos. Quando o utilizador faz *click* em qualquer ponto, surge informação escrita acerca do postal

Os detalhes escritos nos postais são normalmente curiosidades relacionadas com a produção, distribuição e o texto original escrito no verso, caso tenha sido um postal enviado.

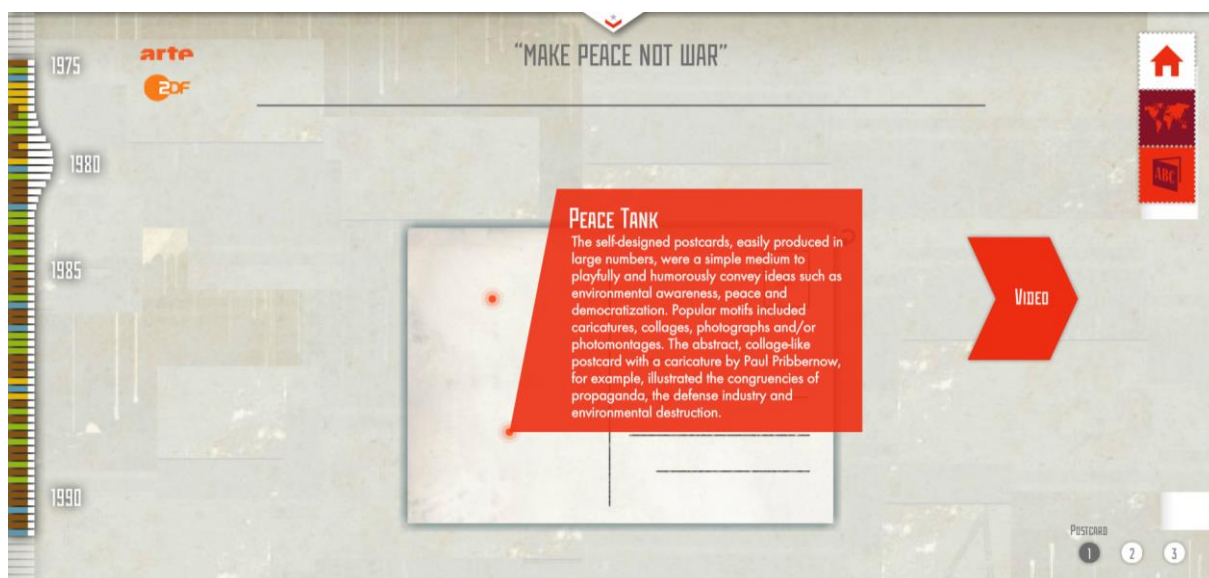


Figura 4 - Verso de um postal, com informações relativas a distribuição, produção e ilustração. O verso está em branco porque este postal específico nunca chegou a ser enviado

Na secção seguinte, usando a seta direita, o utilizador é redirecionado para o vídeo, um testemunho relacionado com o postal. O utilizador tem a oportunidade de assistir a uma contextualização histórica do objeto, com histórias na primeira pessoa.

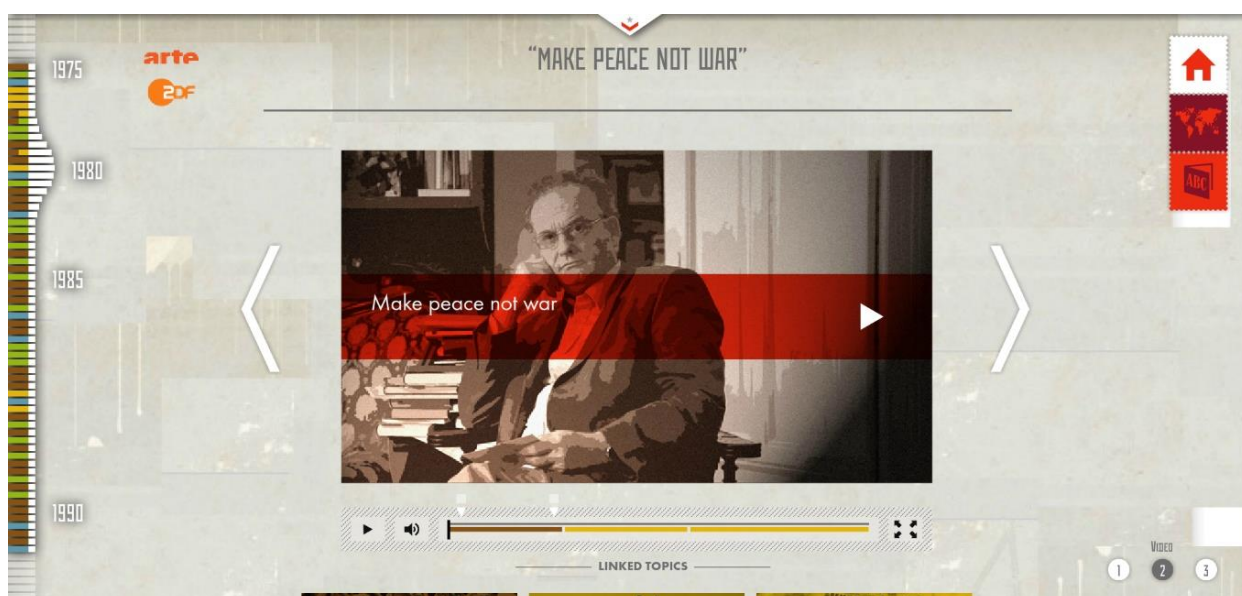


Figura 5 - Exemplo do vídeo de um testemunho, que por vezes utiliza fotografias ou vídeos de arquivo, bem como tópicos relacionados com o vídeo na barra inferior

As características do projeto que se pretende explorar são as seguintes:

Barra cronológica vertical

Representada no lado esquerdo do ecrã, a barra cronológica vertical apresenta-se como uma ajuda ao espectador, para que possua uma noção mais precisa das décadas em que o documentário se situa. Além disso, são destacados os principais eventos desse período de tempo, o que também facilita a “navegação” e as possibilidades de aumentar o contexto do utilizador.

Assim, o utilizador é convidado a explorar os arquivos audiovisuais numa lógica cronológica ou pode decidir qual a sua época temporal preferida e explorar apenas testemunhos dessas datas.

Este tipo de *interface* presta um enorme auxílio, em termos de contextualização temporal, além de promover uma maior autonomia e interatividade com o utilizador, que sente liberdade de explorar a época temporal em que está mais interessado. Para além destes detalhes, destaca-se que o utilizador pode explorar o documentário todo ou apenas uma parte. De qualquer forma, tirará algum proveito da experiência.

Uma barra cronológica é um elemento fácil de ser aplicado em vários contextos, e seria conveniente num projeto com *home-movies* que, por exemplo, se estendesse por várias décadas, possibilitando ao utilizador uma visão cronológica dos vídeos ou a possibilidade de escolha por década. Para além disso, a barra cronológica pode agregar-se a uma organização da árvore genealógica da família em questão, interligando tempo e estrutura geracional.

Incorporação de material de arquivo

Nos testemunhos em vídeo, é comum surgirem vídeos de arquivo, com o intuito de ilustrar o tema abordado verbalmente. De certa forma, funcionam também como testemunhos visuais, uma prova da veracidade do relato.

Não só são expostos vídeos de arquivo, como também fotografias da altura, na mão das pessoas que testemunham. Mais uma vez, funcionam como uma prova visual dos acontecimentos, despertando até a memória e as histórias vividas pelos participantes.

Tanto os vídeos, como as fotografias de arquivo, são aqui apresentados de uma forma contextualizada e apelativa, com a oportunidade de serem divulgados mundialmente. É uma forma de dinamizar imagens de arquivo que, caso contrário, poderiam acabar fechadas em espaços privados ou em espaços de arquivo, mas que raramente são consultadas.

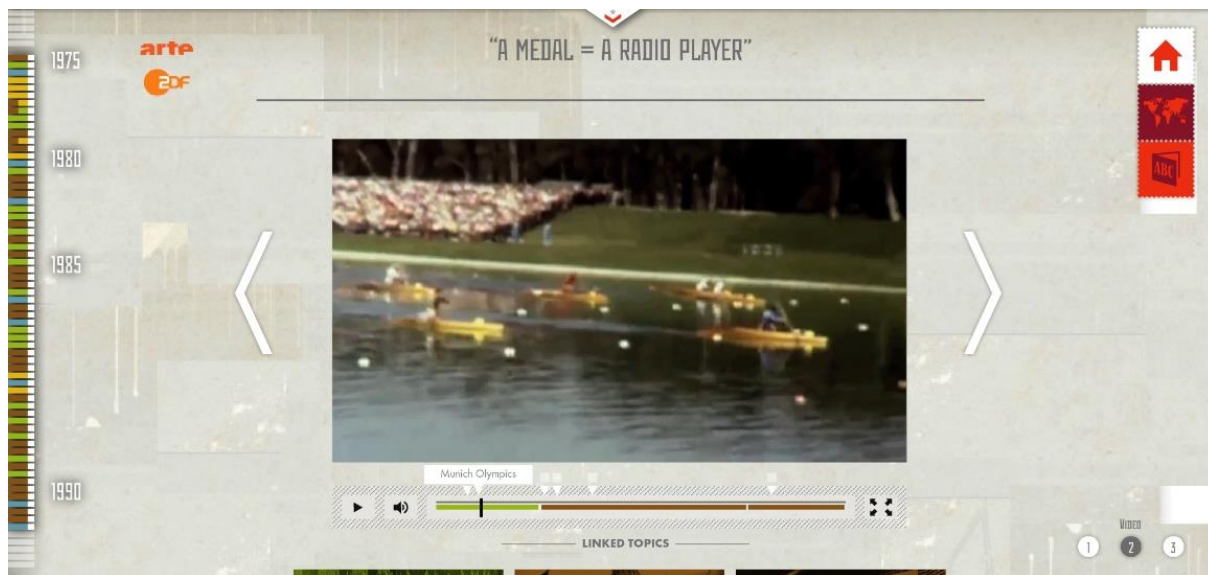


Figura 6 - Uso de vídeo de arquivo, incorporado no testemunho de um dos participantes do documentário

No caso particular deste documentário interativo, o mesmo pretende elucidar os seus espectadores de um ponto de vista histórico, mas igualmente de um ponto de vista muito pessoal, socorrendo-se dos postais e das imagens em arquivo para expor aspetos mais íntimos. Estas características acabam por ser fundamentais no âmbito de qualquer projeto com *home-movies*, mesmo não apresentando necessariamente um contexto histórico.

Analisando este documentário, torna-se necessário concluir que apresenta um balanço positivo entre a interatividade e a autonomia do utilizador, apelando à curiosidade com a disponibilização de imagens apelativas e potencialização de um uso diversificado das mesmas, que não só se apresentam na página inicial, como também são incorporadas nos testemunhos verbais, adicionando assim uma camada visual à história verbal. Longe da camada visual ser apenas uma ilustração, neste documentário todas são complementares e a sua anexação de forma diversificada autoriza leituras distintas. A interatividade poderia ter sido ainda mais aproveitada, caso existissem ligações entre os

diversos vídeos, sem ser necessário voltar à página inicial para seleccionar um novo vídeo. Por outro lado, com esta estratégia o utilizador não sente que a duração do documentário é demasiado longa, pois tem a hipótese de escolher o que pretende ver no momento e voltar a ver mais conteúdo em outra altura, o que também dá ao documentário um carácter de consulta de arquivo, com um teor mais dinâmico e interativo.

Neste trabalho torna-se importante que a reflexão sobre cada caso particular possa evidenciar o quanto a potencialidade de opções por parte do espectador, no caso particular dos *home-movies*, se transforma em algo mais do que o desenvolvimento de uma postura criativa. Proporciona também a hipótese de anexar possibilidades ao que já existe, permitindo que por trás do aumento de potencialidades, também esteja a fundamentação contextual, onde o vídeo consiga lidar com a noção de arquivo e acesso públicos.

4.2. *Out My Window* (2010)

Website: <http://outmywindow.nfb.ca/>

Out My Window (2010) de Katerina Cizec é um documentário interativo que integra um projeto maior e multipremiado intitulado *Highrise*, uma produção do *National Film Board of Canada*.

Esta produção reconhecida internacionalmente foi dos primeiros projetos a usar uma tecnologia interativa de 360º para imergir visualmente o espectador no espaço, neste caso de um apartamento.

O documentário consiste numa exploração de diferentes histórias de famílias espalhadas pelo mundo. O que as une é o facto de viverem em arranha céus e em espaços urbanizados. Estão representadas neste projeto mais de 13 cidades, como Toronto, Havana ou Istanbul, com mais de 90 minutos de material a explorar, com 49 histórias e 13 línguas distintas.

Na página inicial são muito facilmente identificáveis três “rotas de navegação”, ou seja, três pontos de partida para assistir ao documentário: a partir do mapa mundial, na barra superior; a partir das janelas dos apartamentos na zona central do ecrã; ou a partir da barra inferior, que destaca as caras dos protagonistas.

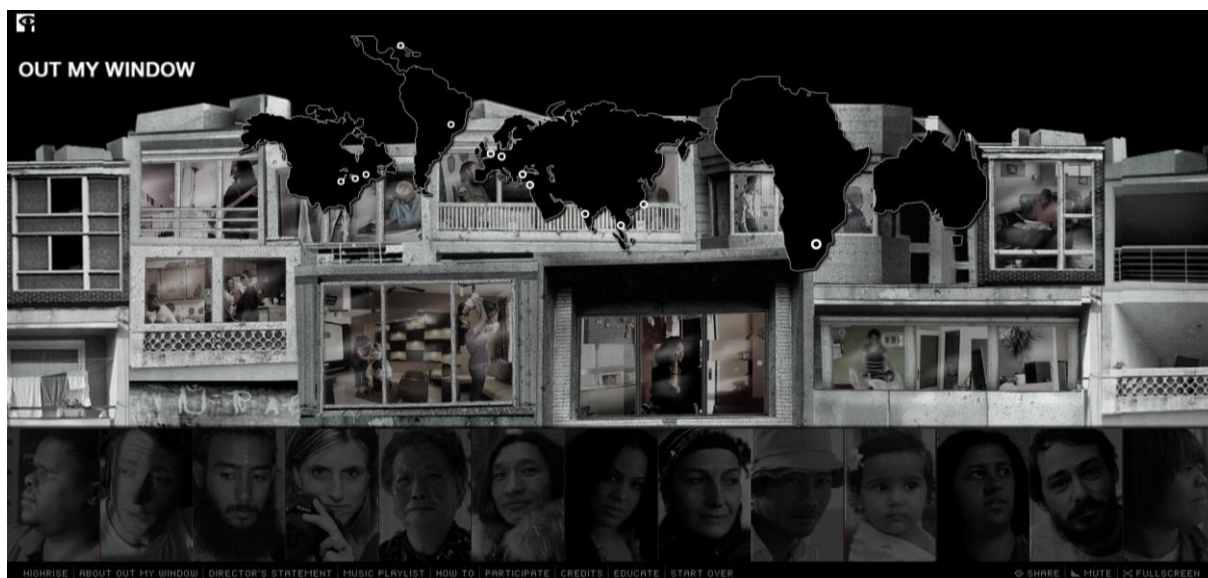


Figura 7 - Página inicial do documentário "Out My Window" (2010), com a possibilidade de seleccionar um vídeo específico por mapa ou por pessoa representada, a qual aparece na barra inferior. A forma como cada um dos elementos visuais se distribui é relevante na construção da faceta de hipóteses múltiplas e disponíveis.

A liberdade de escolha é muito importante, pois é capaz de captar os distintos interesses do utilizador (mais interessado em localizações específicas ou em pessoas específicas), mas também o utilizador que pretende explorar de forma mais aleatória.



Figura 8 - Página inicial com a visão geral das janelas do apartamento e depois com a imagem a cores, representando as luzes ligadas de um apartamento, convidando o utilizador a descobrir mais

O projeto apresenta, a nível artístico, um design bastante elaborado e apelativo. A página inicial foi pensada de forma a remeter o espectador para um apartamento residencial, onde é possível ver um pouco para dentro de cada janela. Metaforicamente, é uma permissão ao utilizador para espreitar um pouco da vida íntima de cada uma destas famílias. A distinção entre interior/exterior, longe de se transformar numa antítese, ganha, neste documentário a noção de multiplicidade e diversidade.

Quando o utilizador move o cursor sobre uma das janelas, a imagem passa de preto e branco a uma imagem a cores, incentivando o utilizador a ver mais. Quando o utilizador faz um *click* na janela, é redirecionado para um panorama de um apartamento, e aí conhece a história e os testemunhos da respetiva família. A transformação da imagem para cores remete também para alguém que ligou as luzes de casa, um acontecimento que certamente toda a gente já presenciou quando direciona o olhar para um apartamento a partir da rua. O fascinante deste projeto são os pequenos detalhes que despertam a curiosidade do utilizador a descobrir que mais surpresas surgirão ao longo do documentário.

Após selecionar uma das janelas, o utilizador é redirecionado para um apartamento, com imagens a 360º, onde tem a possibilidade de interagir com a imagem, fazendo *clicks* em diferentes partes do apartamento, que conseqüentemente, o levarão a diferentes testemunhos verbais e visuais da respetiva família.

O documentário pretende não só apresentar as vidas de cada família como, a partir delas, explorar temas de importância social, especialmente a interferência

governamental e a pobreza. Introduzindo a história individual de cada família, é possível retratar os problemas sociais de uma comunidade,

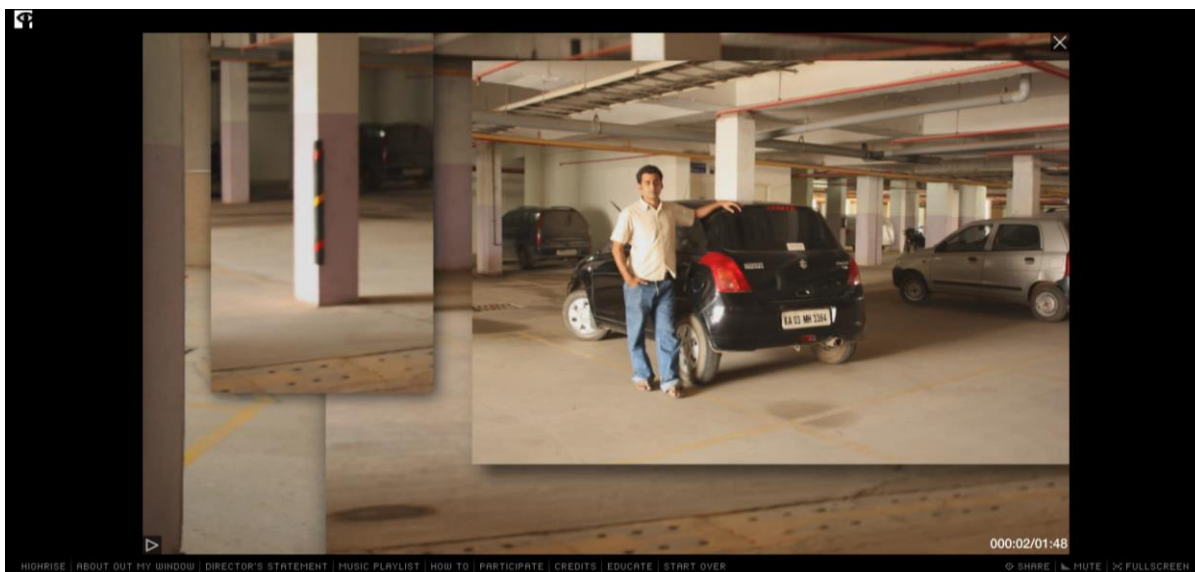


Figura 9 - Vídeo do testemunho em tela inteira, ainda que com destaques sobrepostos

Em cada apartamento estão presentes vários vídeos de curta duração acerca da mesma família. Este nível de interatividade é motivador para o utilizador, mas falta-lhe algumas funcionalidades como avançar para um ponto específico do vídeo. Caso um utilizador pare de ver um vídeo a meio, não tem depois a opção de voltar a um ponto específico de interesse.

Neste documentário os aspetos considerados mais relevantes para análise e reflexão crítica são os seguintes:

Representação de uma comunidade a partir de uma história singular

O presente documentário é um exemplo de como apresentar histórias pessoais de forma a representar uma comunidade e os seus problemas e vivências sociais. Tal como mencionado por Ishizuka e Zimmermann (2007), este é também um dos papéis fundamentais dos *home-movies*. Relatos pessoais conseguem ser retratos mais tangíveis, emocionais, mas que conseguem simultaneamente descrever um grupo de pessoas de um determinado contexto, podendo apelar também às suas preocupações sociais.

O objetivo fundamental do projeto é conseguir representar a diversidade de vidas no mundo, tão diferentes, mas tão parecidas entre si. Apesar de serem histórias diferentes, e em lugares tão dispersos, há uma espécie de fio invisível que as liga no mesmo “apartamento”.

Poder de escolha das narrativas

O primeiro impacto do espectador quando se depara com a página inicial é escolher qual a primeira narrativa que pretende explorar. Este nível de interatividade permite uma certa autonomia e controlo ao utilizador, que pode seleccionar o que mais lhe interessa ver naquele momento. Com este formato mais expansivo, o espectador retira sempre alguma informação do documentário, mesmo que não veja todo o conteúdo disponível.

Este poder de escolha e o facto de não ter que se comprometer a visualizar um documentário completo pode ser benéfico para *home-movies*, que são por si, histórias de curta duração. Por outro lado, este formato expansivo pode levar a um desinteresse para continuar a explorar, sendo por vezes benéfico um documentário interativo com uma estrutura ligeiramente mais fechada.

Out My Window (2010) revela-se como um projeto que consegue cativar o utilizador, primeiramente pela sua estética e imersividade provocada pelos espaços em 360º, e depois pelos testemunhos em vídeo, de curta duração, que são diretos e promovem empatia, devido ao seu teor familiar e próximo. É um projeto que consegue abordar temas sociais muito relevantes, levando o utilizador a conhecer os problemas de cada uma das famílias, de uma forma muito envolvente e imersiva. Distingue-se de outros documentários interativos por abordar famílias triviais, não tendo necessariamente uma base histórica por trás, mas conseguindo apresentar essas famílias com empatia, valorização e respeito. Este aspeto é essencial para um projeto de *home-movies*, que pretende valorizar todos os intervenientes de igual modo, quer tenham um contexto histórico conhecido (por exemplo, sobreviventes de guerra) ou um mais trivial.

Considerações Finais

O interesse do gênero documental em fazer um retrato fidedigno de pessoas individuais e comunidades, bem como abordar os seus respetivos problemas sociais e humanos, é um interesse que permanece, independentemente da tecnologia utilizada ou do modo escolhido para a narrativa. Os documentários dos novos media, espaço onde se incluem os documentários interativos, continuam a ter objetivos semelhantes aos documentários de narrativas lineares, usando novas estratégias e tecnologias para chegar ao espectador.

A estrutura interativa pode ser uma mais valia para a preservação, dinamização e partilha de vídeos e fotografias de arquivo. Tem existido um esforço por parte dos arquivos pela digitalização de conteúdo, no entanto a utilização por parte do público é escassa e por vezes limitada. Vários conteúdos audiovisuais, relevantes para a memória cultural internacional, estão em risco de ser perdidos. Há um risco especial para filmes amadores, como é o caso dos *home-movies*, por fazerem parte de coleções privadas e não constarem, muitas vezes, nos arquivos oficiais. A utilização de *home-movies* no contexto de uma plataforma interativa permitiria uma renovada interação com a audiência, que teria um acesso mais dinâmico e facilitado a estes documentos históricos, aliados a um contexto claro das imagens.

A audiência é um elemento fundamental a qualquer obra cinematográfica, mas tem um destaque nos documentários de teor interativo, dado que a sua participação é essencial à construção e ao desenvolvimento da narrativa. Aliando esta experiência de participação e imersão dos documentários interativos com a atitude distinta de nostalgia que as imagens de arquivo provocam na audiência, o uso de *home-movies* em documentários interativos transforma-se numa experiência muito significativa para o espectador.

Para que estas experiências possam acontecer, é importante que os realizadores possuam meios de acesso a material de arquivo, com os devidos enquadramentos éticos e morais, pois limitar a reutilização de material alheio impedirá a partilha de documentos audiovisuais, que podem ter um impacto significativo para a preservação da memória e para uma maior compreensão do passado e do presente. É necessário que a legislação seja mais elucidativa, de forma a incentivar a utilização do material pelos realizadores e

a assegurar que as devidas autorizações dos proprietários possam ser concedidas, ou caso não haja herdeiros, para que essas imagens não sejam esquecidas. O balanço entre a esfera privada e a esfera pública é um assunto complexo, mas constitui-se como algo que deve ser analisado e adequadamente enquadrado a cada situação.

Por fim, é importante realçar o papel social que os documentários interativos podem ter, tanto pela sua interação próxima com a audiência, como pelo aspeto colaborativo, que consegue dar “voz” a comunidades menos representadas no género documental tradicional. Aliando estas novas ferramentas digitais ao arquivo, que tem feito um esforço no sentido da digitalização do conteúdo, é possível criar uma plataforma digital realmente dinâmica e apelativa a uma utilização regular e contextualizada por parte dos utilizadores, com conteúdo que possa eventualmente ter sido excluído em arquivos oficiais.

Pretende-se que a presente dissertação seja um primeiro passo na construção de um futuro projeto audiovisual, com uma raiz experimental e com o intuito de apresentar e partilhar *home-movies* num contexto interativo *web*, dando prioridade a narrativas de comunidades sociais, historicamente excluídas e/ou que necessitem de visibilidade. Pretende-se também aplicar algumas das características exploradas nos estudos de caso, de forma a que o utilizador possa refletir mais profundamente, tendo uma estrutura para se guiar, mas sendo simultaneamente capaz de explorar os vídeos de arquivo, de acordo com as suas preferências.

A nível teórico, a presente dissertação não pretende apresentar de modo totalmente completo as possibilidades de investigação acerca dos temas relevantes nos documentários interativos ou do uso de arquivos em cinema documental, mas pretende listar de forma o mais exaustiva possível os itens exigidos no âmbito dos documentários interativos, capazes de evidenciar o quanto é importante a continuação de investigação nestes temas. Principalmente a nível dos documentários interativos, a investigação é generalizada, pelo que este trabalho pretende identificar diferentes níveis onde é importante uma investigação mais especializada, de acordo com as diferentes formas de apresentar conteúdo, bem como o quanto os tópicos utilizados podem ter implicações éticas, sociológicas, históricas e legais, que foram abordadas e que são significativas no âmbito das novas hipóteses do documentário interativo.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alcoz, A. (2011). *Cine estructural de found footage: 133, de Eugènia Balcells y Eugeni Bonet*. Trabalho de Investigação, Universidade Pompeu Fabra, Barcelona.
- Almeida, B. (2020). *O filme documental como criador de impacto social: o movimento vegan no documentário Veggie Revolution*. Politécnico do Porto.
- António, R. (2017). *Personagens à procura de um spet-ator*. Tese de Doutoramento, Universidade do Algarve, Portugal.
- Arthur, P. (1997). On the Virtues and Limitations of Collage. *Transformations in Film as Reality*, 6 (11).
- Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Studies in Documentary Film Interactive documentary : setting the field. *Studies in Documentary Film*, 3280(2), 125–139.
- Balsom, E. (2008). Qu'est-ce qu'une madeleine interactive? Chris Marker's Immemory and the Possibility of a Digital Archive. *The Journal of e-Media Studies* 1.
- Baron, J. (2012). The Archive Effect : Archival Footage as an Experience of Reception. *Projection: The Journal for Movies and Mind*. 6(2), 102–120.
- Baron, J. (2015). The Ethics of Appropriation: “Misusing” the Found Document in Suitcase of Love and Shame and A Film Unfinished. In Marcus, D. & Kara, S. (Eds), *Contemporary Documentary*. London: Routledge
- Baudry, J. [1970] (2004). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. In *Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. Edited by Philip Simpson, Andrew Utterson and Karen J. Shepherdson, 345-355. London: Routledge.
- Belton, J. (1990). The Origins of 35mm Film as a Standard. *SMPTE Journal*, 99(8), 652–661.
- Belton, J. (2002). Digital Cinema: A False Revolution. *October*, 100, 98–114.
- Berenger, X. (2004). Una década de interactivos. *Temas de disseny* (21), 30–35.
- Bourdieu, P., & Bourdieu, M. (1965). *Le paysan et la photographie*. *Revue Française De Sociologie*, 6(2), 164–174.
- Cannadine, D. (2004). *History and the media*. London: Palgrave Macmillan UK
- Coner, J. (2002). Performing the Real: Documentary Diversions. *Television & New Media*, 3(3), 255–269

- Correia, D. (2015). *Expressividade do Arquivo no Documentário Interativo*. Tese de Mestrado, Universidade do Porto, Portugal.
- Cuevas, E. (2013). Home movies as personal archives in autobiographical documentaries. *Studies in Documentary Film*, 7(1-13), 17-29.
- Culkin, N., & Randle, K. (2003). Digital cinema: Opportunities and challenges. *Convergence*, 9(4), 79-98.
- Decreto Lei no 16/93 de 23 de janeiro da Presidência do Conselho de Ministros*. Diário da República n.º 19/1993, Série I-A de 1993-01-23. Disponível em www.dre.pt.
- Decreto Lei no 63/85 de 17 de setembro do Ministério da Cultura*. Diário da República n.º 61/1985, Série I de 1985-03-14. Disponível em www.dre.pt.
- Decreto Lei no 47344 de 25 de novembro do Ministério da Justiça - Gabinete do Ministro*. Diário do Governo n.º 274/1966, Série I de 1966-11-25. Disponível em www.dre.pt.
- Documentary Filmmakers' Statement of Best Practices in Fair Use. (2007). *Film History*, 19(2)
- Dovey, J., Rose, M. (2012). We're happy and we know it : Documentary: Data: Montage. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 159-173.
- Eveleigh, A. (2012). Welcoming the World: An Exploration of Participatory Archives. In *International Council of Archives 2012* (pp 1-10). Brisbane, Australia.
- Flynn, S. P. (2015). Evaluating Interactive Documentaries: Audience, Impact and Innovation in Public Interest Media. Tese de Mestrado, Universidade Southern California, Estados Unidos da América.
- Galloway D., McAlpine, K. B., & Harris, P. (2007). From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8(3), pp. 325-339.
- Gaudenzi, S. (2013). The Living Documentary. *The Living Documentary: From Representing Reality to Co-Creating Reality in Digital Interactive Documentary*, (January), 1-309.
- Gregersen, A.; Grodal, T. (2009). Embodiment and interface. In Perron, B.; Wolf, M. (org.). *The video game theory reader 2*, p.69. New York: Routledge
- Grierson, J. (1926). Flarhety's Poetic' Moana. *The New York Sun*, 8 de Fev. In Lewis Jacobs (ed.) *The documentary tradition*, 2nd ed., New York, London.

- Ishizuka, K. & Zimmermann, P. (Eds). (2007). *Mining the Home Movie: Excavations in Histories and Memories*. Oakland, United States: University of California Press.
- Habib, A. (2006). Ruin, Archive and the Time of Cinema: Peter Delpout's "Lyrical Nitrate." *SubStance*, 35, 120–139.
- Hanbury, D. (2014). Build it and Will They Come?: Participatory Digital Archives, Hesitant Users, and the Emerging Archival Commons. *Provenance, Journal of the Society of Georgia Archivists*, 32(1).
- Hauttekeete, L., Evens, T., De Moor, K., Schuurman, D., Mannens, E., & Van de Walle, R. (2011). Archives in motion: Concrete steps towards the digital disclosure of audiovisual content. *Journal of Cultural Heritage*, 12(4), 459–465.
- Huvila, I. (2008). Participatory archive: Towards decentralised curation, radical user orientation, and broader contextualisation of records management. *Archival Science*, 8(1), 15–36.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture; Where Old and New Media Collide*. New York, United States: New York University Press.
- Kilchenmann, A., Laurens, F., & Rosenthaler, L. (2019). Digitizing, archiving... And then? Ideas about the usability of a digital archive. *Archiving 2019: Digitization, Preservation, and Access - Final Program and Proceedings*, (October), 146–150.
- Kuhn, A. (2010). Memory texts and memory work: Performances of memory in and with visual media. *Memory Studies*, 3(4), 298–313.
- Lévy, P. (2010). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Leyda, J. (1964). *Films Beget Films*. New York, United States: Hill & Wang
- Manovich, L. (1999). Lev Manovich - New Media: a User's Guide. Retrieved May 6, 2020, from <http://manovich.net/index.php/projects/new-media-a-user-s-guide>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge, United States: MIT Press.
- Marker, C. (2002) *Immemory*. Cambridge: Exact Change.
- Marques, M. R. (2007). *Introdução ao Direito - Volume I (2ª)*. Coimbra: Edições Almedina, SA.
- Meunier, J. P. (2019). *The Structures of the Film Experience . The Structures of the Film Experience by Jean-Pierre Meunier*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Mitchell, W. J. (William J. (1994). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*. Cambridge, United States: MIT Press.

- Mulvey L. (1989). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *In: Visual and Other Pleasures. Language, Discourse, Society*. Palgrave Macmillan, London.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: UNESP.
- Nash, K. (2014). What is interactivity for? The social dimension of web-documentary participation, *Continuum*, 28:3, 383-395
- Nichols, B. (1991). *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Bloomington, United States: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington, United States: Indiana University Press.
- Nichols, B. (2014). Remaking History: Jay Leyda and the Compilation Film. *Film History*, 26(4), 146.
- Nogueira, P. (2020). *Ways of affection: How interactive documentaries affect the interactor's felt experience and performance*. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 17(1), 49-68.
- Renov, M. (1993). *Theorizing Documentary*. London: Routledge.
- Ribeiro, F. (1998). *O acesso à informação nos arquivos, vol. I: O acesso à informação no quadro de desenvolvimento dos arquivos em Portugal*.
- Ribeiro, I. (2013). *Direito à imagem: conceito jurídico pleno da própria imagem*. Tese de Doutorado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil.
- Ritchie, K. (2010). *Canada's National Film Board builds 'Highrise'*, Realscreen. Disponível em <http://realscreen.com/2010/11/15/highrise-20101115/?word=tv>>
- Ryan, M. (2009). From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1, 43-59.
- Santos, A. (2018). *Aprendizagem em ação: contributos para a preservação do Arquivo Pessoal de Joaquim Falcão Marques Ferrer*. Trabalho de projeto, Universidade de Coimbra, Portugal.
- Sontag, S. (2002). *On photography*. Picador, United States: Penguin Classics
- Sobchack, V. (2004). The Charge of the Real: Embodied Knowledge and Cinematic Consciousness. *In Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Taylor, L. (2002). *Video Games: Perspective, Point-of-View. and Immersion*. Tese de

- Mestrado. Universidade da Florida, Estados Unidos da América.
- UNESCO. (1980). *Recommendation for the Safeguarding and Preservation of Moving Images*. Portal Unesco. Retirado de http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=13139&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- UNESCO. (1995). *Memory of the World*. Retirado de <https://en.unesco.org/programme/mow>
- Van House, N. (2011). Personal photography, digital technologies and the uses of the visual. *Visual Studies*, 26(2), 125–134.
- Wees, W. C. (1992). Found Footage and Questions of Representation. In *Found Footage Film* (pp. 37–53). Freiburg: VIPER.
- Wees, W. C. (1993). *Recycled Images: The Art and Politics*. New York, United States: Anthology Film Archives.
- Wintonick, P. (2013). New Platforms for Docmedia: ‘Variet of a Manifesto.’ In *The Documentary Film Book* (pp. 376–382). London: British Film Institute. https://doi.org/10.1007/978-1-349-92625-1_42
- Whitelaw, M. (2002). *Playing Games with Reality* [Internet]. Disponível em: <http://creative.canberra.edu.au/mitchell/papers/PlayingGames.pdf>
- Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas: do cinema para os videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.
- Zryd, M. (2003). Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin’s Tribulation 99. *The Moving Image*, 3(2), 40–61.

FILMOGRAFIA

Documentário

Cornell, J. (1936). *Rose Hobart*.

Flaherty, R. (1925). *Nanook of the North*.

Flaherty, R. (1926). *Moana*.

Lorentz, P. (1938). *The River*.

Lumière, L. (1895). *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*.

Lumière, L. (1895). *Le Repas de bébé*.

Documentários Interativos

Beetz, C. & Thiele, L. (2011). *Farewell Comrades!*

Cizec, K. (2010). *Out My Window*.

Lippman, A. (1978). *The Aspen Movie Map*.

Rose, M. (2010). *Are You Happy?*