

Hipermediação e interatividade: por uma crítica do documentário como um espaço plurimidiático¹

Hypermediation and interactivity: for a documentary critique as a multi-media space

*Felipe de Castro Muanis*²

1 Trabalho apresentado originalmente no 2º Simpósio de Crítica da Mídia. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), setembro de 2018.

2 Professor Doutor em Comunicação Social pela UFMG. Professor do Instituto de Artes e Design, do Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens e coordenador do grupo de pesquisa ENTELAS (UFJF). Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFC. E-mail: fmuanis@gmail.com.

Resumo

O gênero documental é anterior ao cinema. Pode-se dizer que surgiu no campo midiático em relatos jornalísticos e ilustrações editoriais. Com a fotografia e o cinema, o documentário ganhou consistência e uma sintaxe própria, com diversas metodologias e complexidades. Atualmente ele passa por uma transição no espaço da internet e do digital, com novas possibilidades tanto para o realizador como para o espectador. Nessa proposta, o consideramos não apenas um gênero cinematográfico, mas plurimidiático. Deste modo, ao recortar suas especificidades no audiovisual, pode-se pensar na transição e complementaridade de um primeiro espaço do documentário no cinema, para um segundo na televisão. Ambos dialogam com a especificidade de suas mídias, com o que trouxeram de novo, com correspondências de subgêneros e eventuais remixagens.

Palavras-chave

Documentário 3.0, interface, interatividade.

Abstract

The documental genre is older than the cinema, having emerged in journalistic narratives and in publishing illustrations. With the advent of photography and cinema, the documentary acquired consistency and a proper syntax, considering methodologies and complexities present in the 20th century. Nowadays, it has been changing based on the web space and the digital environment as they offer new tools and possibilities for both creators and audiences. This paper considers the documentary not only as a cinema genre strictly, but essentially as multi-media. Considering the specificities of audiovisual documentaries, it is possible to think of their transition and complementarity firstly on the cinema and then on television. Both dialogue with the specificities of their own media and with the innovation they have brought, corresponding subgenres and possible remixes.

Keywords

Documentary 3.0, interface, interactivity.

O gênero documental é anterior ao cinema e à imagem em movimento. Pode-se dizer que esse tipo de discurso documental surgiu no campo midiático em relatos jornalísticos e por meio de imagens em ilustrações editoriais a partir do século XVIII. Mas, ainda assim, o hábito de relatar acontecimentos e experiências vividas já podia ser visto anteriormente em pinturas, tapeçarias medievais, túmulos e cavernas. Com o advento da fotografia e da imagem em movimento, o documentário ganhou consistência e uma sintaxe própria no cinema, com suas diversas metodologias e complexidades ao longo especialmente do século XX, como bem desenvolvido por Nichols (2005), Barnouw (1993), Da-Rin (2004), entre outros autores. O documentário, assim, pode ser percebido não apenas como um gênero prioritariamente cinematográfico e restrito à sala escura, mas essencialmente plurimidiático.

Desse modo, ao recortar as especificidades dos documentários audiovisuais, seria possível pensar na transição e na complementaridade de um primeiro espaço do documentário audiovisual no cinema, entendido aqui como um *documentário 1.0*, para um segundo lugar, o do *documentário 2.0*, no suporte televisivo. Ambos dialogam com a especificidade de suas próprias mídias, seus respectivos modos de ver e suas características de espectralidade, com o que trouxeram de novo, com suas correspondências de subgêneros e suas eventuais remixagens. Ou seja, o discurso documental não pertence e nem pode ser limitado às particularidades de uma mídia específica, mas, pelo contrário, são as mídias que lhe pertencem, uma vez que ele se desdobra pelos mais variados meios ao longo do tempo, como cinema, televisão, bandas desenhadas, fotografia e internet. E é nos meios digitais contemporâneos, em instalações ou computadores, fazendo uso de redes ou não, que se observam o *documentário 3.0* e suas possibilidades de interatividade no espaço hipermediático, foco deste artigo. Para tanto, é importante compreender esse lugar e o que ele traz de novo para os discursos documentais.

A separação rígida entre escritores e leitores no livro até o século XVII já era apontada por Walter Benjamin (1994) como algo que começa a ser superado com a chegada e o alargamento da imprensa periódica, que aumenta de modo

exorbitante o número de leitores, os quais também começam a escrever na seção de cartas, participação que se desdobra posteriormente em seções de reclamações e mesmo em entrevistas dadas. É o segundo momento, no qual a diferença entre autor e leitor começa a desaparecer, em que o último começa a invadir o até então bem resguardado espaço do primeiro. Poder-se-ia dizer que essa aproximação e invasão do espaço do escritor por parte do leitor só se aprofundou com o tempo, tornando-se o embrião das relações de interatividade com os computadores na contemporaneidade, quando espectador e observador passam a ser uma noção inadequada, pois, como afirma Couchot (1997, p. 142), a participação na obra transforma ator em autor, passando a constituir-se, assim, em *interator* – ou seja, o espectador que não se limita a ler, mas que agora interage e interfere no conteúdo. Desse modo, a interatividade passa a ser vista como uma virtude, como algo desejável ou a ser alcançado na relação entre o ser humano e as mídias digitais, simulando, afetando a percepção e gerando um senso de aproximação entre leitor e autor por meio da máquina, não apenas de suas interferências, mas de uma participação efetiva do espectador na obra.

O anseio por essa participação não pode se confundir, contudo, com uma apologia teleológica da tecnologia, e, de fato, alguns autores (LUNENFELD, 2005; MANOVICH, 2001) apontam exageros e tratam a interatividade como um mito. Refletindo especialmente sobre o cinema, Lunenfeld cita Manovich (2005, p. 372) ao lembrar que todas as artes, clássicas ou modernas, são interativas a sua maneira e como os computadores pessoais “desintegraram as expectativas de linearidade dos usuários e impulsionaram a fome por interatividade antes como um fim em si do que como um meio”. Ele entende que é mais importante buscar aplicações que ampliem “as novas tecnologias de sistemas de comunicação” (LUNENFELD, 2005, p. 375) em vez de manter a obsessão pela interatividade ligada aos produtos narrativos. Manovich (2001), por sua vez, afirma que o termo “interatividade” é muito amplo e, quando relacionado a computadores, torna-se sem sentido, pois é o que há de mais elementar que se pode abordar. O autor assume que há diversos conceitos que se podem especificar ao tratar das relações com a mídia computador, tais

quais a interatividade de menu, a escalabilidade, a simulação, a interface-imagem, a imagem-instrumento, entre outros. É nesse sentido que a interatividade, em um sentido mais amplo, será aqui tratada como um *modo dialógico* que orienta as relações entre o interator e a máquina, em que um conjunto de operações mecânicas (humanas) e matemáticas (máquina) concretizam a comunicação e, aí sim, a interação entre ambos. O modo dialógico, como afirma Edmond Couchot (2003, p. 222), “faz curto-circuito entre os momentos da emissão e da recepção, do fazer e do ver. O espectador vê a obra no momento em que ela se faz, com sua participação”.

Não se devem restringir, contudo, essas relações aos espaços circunscritos à reciprocidade entre o ser humano e o computador pessoal em casa. Há outras situações que não podem ser olvidadas no âmbito dessa discussão. O computador pessoal permite um vínculo de natureza individual com o interator, em que este se relacionará participativamente com o conteúdo que surge em sua tela, dominando o controle do tempo. Essa dinâmica individual, quando muito, é permeada pela participação de outros usuários, que podem estar em rede, interagindo simultaneamente. Tais possibilidades são vistas com clareza nos populares videogames contemporâneos, jogados em rede ou não.

Por outro lado, ao se discutirem os discursos documentais audiovisuais, considera-se que o espaço de espectadorialidade variou com o tempo, quando passou de uma experiência coletiva na sala de exibição (cinema) para outra em rede, também coletiva, porém individual, em casa (televisão). Seria incompleto, portanto, restringir o documentário 3.0 ao computador pessoal e ignorar os espaços igualmente coletivos de apreensão de uma imagem potencialmente documental, tributária tanto da experiência da sala escura do cinema quanto dos *happenings*. A experiência individual e a coletiva são complementares na constituição de trocas entre ser humano e máquina no contexto do modo dialógico do documentário 3.0. Vale ainda a reflexão de Benjamin (1994, p. 189) quando compara as outras artes e o cinema, no qual “as reações do indivíduo, cuja soma constitui a reação coletiva do público, são condicionadas, desde o início, pelo caráter coletivo dessa

reação”, mas que, podemos complementar, transportado agora para o modo dialógico, oferece desafios e novas indagações, como se verá posteriormente.

Utilizando a tecnologia, o filme, por meio do cinema expandido, também dialoga com as experiências participativas e interativas das décadas de 1960 e 1970 – conforme discutido por Gene Youngblood em *Expanded cinema* (1970) –, atrelando novos modos de projeção aos de participação e percepção do público em determinado espaço físico, o que é visto em trabalhos variados de Peter Weibel, Wolf Vostell, Andy Warhol, Claes Oldenburg, Annabel Nicolson, entre inúmeros outros. O objetivo não era apenas fazer o espectador participar da elaboração das obras, mas, de acordo com Couchot (1997, p. 136), “fazê-lo partilhar, assim, do tempo da criação”. É por isso que, para entender o cinema e, em última instância, o documentário audiovisual dialógico, é necessária uma percepção desses processos no modelo tradicional.

Todavia, é importante observar que a tradição necessita inovar permanentemente para responder à demanda da arte de ser renovadora, moderna, superar o próprio público, que estaria sempre a um passo atrás. Para Couchot, no entanto, é essa lógica que detona um ciclo fatal, no qual “a arte se vê condenada a ultrapassar – ou a ser uma errante – sem fim. O gênio permanecerá, no espírito vanguardista do século seguinte, um relógio que adianta” (COUCHOT, 1997, p. 136). O autor argumenta ainda ser inevitável que o projeto participacionista continue atrelado a uma proposta artística de vanguarda, ainda que tenha contestado a própria vanguarda. Ele lembra que a interatividade, antes preocupação de artistas, passa a ser “também o pão mais cotidiano de uma sociedade inteira. O modo dialógico se introduz em todos os níveis de produção e da socialização dos signos” (COUCHOT, 1997, p. 143).

Componentes das hipermídias

Em *Remediation: understanding new media* (2000), Jay Bolter e David Grusin dividem as novas mídias por lógicas de *imediação transparente*, *hipermediação* e *remediação*. Na primeira, o meio se torna transparente para seu espectador,

como se não houvesse uma mediação, e ele faz uma imersão no conteúdo. É uma lógica tributária da diegese do cinema clássico tradicional e vista nas novas mídias, sobretudo em produtos de realidade virtual. Na hipermediação, por outro lado, a consciência do meio se faz presente, explicitando a opacidade da representação. Da mesma forma que o exemplo anterior, nesse caso há uma relação com componentes não diegéticos que trazem o espectador para a superfície da imagem. Em novas mídias, a hipermediação se evidencia especialmente nas interfaces de computador em que links e janelas irrompem no desktop em toda a heterogeneidade de seus conteúdos, enfatizando o processo. Por fim, as estratégias de remediação reproduzem uma mídia dentro da outra, incorporando não o conteúdo, mas a própria mídia, dialogando com elas, dessa forma, reatualizando ambas. Ou seja, quando em um computador, por exemplo, se veem um texto escrito, um podcast, uma fotografia ou um vídeo, que pertencem a outras mídias – respectivamente livro, rádio, fotografia, cinema ou televisão. Desse modo, novas mídias apresentam características das mais antigas, mas as anteriores também podem já ter em si atributos das recentes. Por exemplo, jogos de computador que absorvem estratégias e conteúdos filmicos e, ao contrário, filmes que assimilam características de jogos (*Elephant*, Gus van Sant, 2003). Remediação pode ser ainda uma mídia dentro da própria mídia, como um filme dentro de um filme. A sistematização de Bolter e Grusin oferece o ferramental necessário para discutir as possibilidades dos componentes de interatividade no documentário 3.0, especialmente se associada à teoria do documentário.

Em uma época em que a tecnologia digital ainda engatinhava e sua interferência era vista com suspeição por alguns defensores ferrenhos de uma pretensa pureza do documentário, Manuela Penafria (1999) buscou apontar os caminhos futuros do documentário digital ainda nascente, ou, como salientou a autora, fazer uma “suposição de futuro”. Se, quase duas décadas depois da publicação do livro, o exemplo utilizado do CD-Rom como um espaço de interatividade possível do documentário já migrou hoje para uma arqueologia da mídia, o entendimento sobre as estratégias do documentário e as plataformas

digitais interativas continua determinante. Para Penafria, o documentário digital seria predominantemente ocupado por um documentário pós-griersoniano e é oportuno em função da:

renovação de temáticas que tanto entende necessária para alterar os estereótipos a que o documentário tem estado sujeito ganha um relevo especial, pois a mudança para um novo suporte facilita, também essa renovação. E no novo suporte o documentarista tem a oportunidade de manifestar então as leituras “subjetivas” que entender. Tem, também, a oportunidade de expandir a sua criatividade, seja na criação do modelo de interface, seja no modelo de interação adequado à temática a abordar e ao ponto de vista a apresentar. [...] e, finalmente, o documentário deixa de ser aborrecido, pois oferece-se agora com uma experiência multimédia. (PENAFRIA, 1999, p. 101-102)

Ou seja, um documentário que evidencia o ponto de vista e seu fazer com indissociável preocupação ética, muitas vezes evidenciando o aparato e seu caráter de representação. Esse espaço em ambientes hipermidiáticos também é apontado por muitos autores como tributário das técnicas de montagem (BRAGA, 2005; COUCHOT, 1997; LUNENFELD, 2005; MUANIS, 2007), em que se sobrepõem camadas de imagem e informação por meio de links, fotos, textos, vídeos e que necessitam ser organizadas e montadas pelo interator, reatualizando o conceito de montador intelectual de Eisenstein e criando um processo de remediação. Distingue-se, assim, uma lógica linear e sequencial tributária, de acordo com Edmond Couchot, de um *visual retiniano*, para um espaço não linear e interativo em que a imersão, a navegação e outras ferramentas reforçam um *visual recorporalizado* e sinestésico. As características apontadas por esses autores, ao se relacionarem com um documentário dialógico, dialogam tanto com um conteúdo hipermediado – que aponta para a superfície da imagem, evidenciando seu caráter como representação – quanto com uma remediação, em que várias mídias distintas se inserem na mídia computador. Nesse sentido, tudo que um documentário 3.0 parece não ser é, de fato, uma imediação transparente ou um documentário clássico griersoniano. Se essa possibilidade documental transforma o espectador em interator e o lança entre um jogo de opacidade e transparência da imagem,

torna-se necessária a discussão da interface como a mediação que traduz a ação do ser humano em linguagem de máquina.

Para Eduardo Braga (2005), o trabalho da interface é como se organizam signos de diferentes naturezas, que, codificados em processos de comunicação específicos, permitem a interatividade. Esses diversos signos, no caso do computador, concretizam a remediação proposta por Bolter e Grusin por meio de janelas e hiperlinks. Os estudos de interface são conectados ainda com as pesquisas de representação e simulação, de acordo com Sommerer e Mignonneau (2013), indo além de uma maneira simplista de identificá-las apenas como um estudo das fases ser humano-máquina para a representação dessas duas fases. Refletir sobre uma imagem-interface ajuda a pensar em características de uma imagem que carrega com ela suporte, experiências do usuário em toda a sua variedade, processo de comunicação, produto e lógica de funcionamento. Além disso, é preciso inserir a própria interface em um espectro mais amplo da teoria da imagem, preterindo-a como periférica e funcional do modo como é tratada muitas vezes, mas assumindo-a como uma imagem em si. A interface não é apenas uma simples ferramenta, ela evidencia o trabalho artístico e o conteúdo nas plataformas digitais. Pensar, portanto, na interface relacionada com a experiência do documentário e especificamente o cinema, como é o caso deste artigo, demanda a utilização de referenciais distintos daqueles usados até então. É preciso executar a árdua tarefa de conciliar o discurso documentário e todo o seu histórico teórico no audiovisual com as discussões pós-cinematográficas, tributárias das mídias digitais, da imagem sintética e da cultura da interface.

Beiguelman (2003) aponta uma pequena contradição, não menos importante para a discussão que se segue: o que conferiria essa pretensa especificidade da imagem digital seria o contexto híbrido da internet? É importante salientar que o espaço sintético é composto do digital e da internet de maneiras complementares e que não são necessariamente sinônimos – toda experiência de internet é digital, mas nem toda experiência digital é tributária da internet. Essa distinção é importante na medida em que, para esta discussão, se o digital é sinônimo de internet, qualquer experiência de documentário digital fora do ambiente da internet

não poderia ser considerada. Dessa maneira, seriam restringidas as possibilidades de documentário 3.0 às iniciativas veiculadas na web e acessadas principalmente por meio de computadores pessoais, excluindo, assim, experiências coletivas presenciais e instalações do que poderia ser chamado de um documentário expandido. Nesse sentido, Couchot é preciso na distinção de dois modelos de dispositivos, os fechados e os autônomos (off-line), em que a interação entre o interator e a máquina se dá no espaço delimitado pela interação de ambos dentro do próprio aparato e, de outro lado, os dispositivos abertos ou interconectados (on-line), que, além disso, se conectam em rede – não necessariamente pela web. Novamente, inúmeros exemplos de redes sociais e de games em rede baseados na internet justificam esse modelo específico, criando um espaço coletivo, eventualmente público, para além da máquina ou do espaço de fruição. Não que isso seja novidade, uma vez que a televisão, por estar em rede, seja broadcast, seja *narrowcast*, de uma maneira distinta e não imediata, proporciona também a construção de redes e espaços públicos midiáticos.

Tais desdobramentos apontam para a natureza transitória da obra de arte na internet. Priscila Arantes (2005, p. 71) atenta que a obra está sujeita a modificações, mudanças, atualizações e reatualizações, considerando uma obra na internet como uma arte em trânsito, tão volátil quanto perene. Essa é a característica que mais se encontra em documentários interativos baseados na web em suas diversas modalidades: enquanto alguns crescem e se complementam durante o tempo, outros simplesmente somem ou param de ser atualizados, ainda que eventualmente recebam *posts* e joguem o usuário para links fora do documentário que são sistematicamente atualizados. É o caso de *Prison Valley* (2009), documentário interativo produzido em 2009 pelo Canal Arte e pela Uopian, que conta a história da cidade de Cañon City nos Estados Unidos que vive economicamente em função de um grande presídio federal. A história dos personagens e mesmo algumas funcionalidades interativas do documentário, relativas justamente às redes com os interatores, sete anos depois, deixaram de existir, proporcionando ao interator uma experiência incompleta com relação

à proposta original. Isso mostra também que documentários interativos, quando permanecem, sugerem uma demanda de constante reatualização de dados e ferramentas por parte do interator, o que na maior parte das vezes, até então, mostra-se impossível. Como complementa Eduardo Braga, apoiando-se em Pierre Levy, a rede não está no espaço, mas é, ela própria, o espaço: "Em sua mutabilidade e seu constante processo de reconstrução, a rede pode tomar diversas formas. Sua vivência conduz a um tipo de cognição imersiva, descentralizada, em que o conhecimento se multiplica em complexas conexões" (BRAGA, 2005, p. 126).

Antes de detalhar o processo de interatividade, contudo, há uma questão metodológica cara quando se fala nela e mesmo da mídia moderna, que dialoga com o senso comum sobre o tema. O conceito de mídia interativa, especialmente quando se trata das mídias computacionais, guarda um problema. Segundo Lev Manovich (2001), nesses casos, pensar a interatividade muitas vezes se resume a relacionar a interação física do usuário com uma máquina, por meio de apertar botões ou escolher links. Na verdade, a mídia computacional interativa externaliza a vida mental

Manovich também levanta um problema recorrente, apontado por diversos autores (FLUSSER, 2007; NÖTH, 2008; PENAFRIA, 1999; SANTAELLA), que é o limite ou a pré-programação da interatividade, em que o interator, na verdade, fica preso às possibilidades dadas pela interface e pelo programador. Ainda que tais argumentações sejam pertinentes, cabem algumas observações em contrário. De fato, um texto tradicional faz o leitor remeter mentalmente a outros textos em uma estrutura não computacional, como afirma Manovich, mas isso não tira a liberdade do interator de, mesmo seguindo links dados em ambiente digital, continuar fazendo as mesmas associações mentais de antes, inclusive sobre os links e as informações para a quais eles levam. Uma coisa não substitui a outra, ela complementa e dá mais possibilidades, até porque o processo comunicativo será sempre fenomenológico e hermenêutico. Em um sentido mais restrito, pode-se dizer que muitas das operações interativas trabalham com possibilidades dadas, mas finitas, em que o interator escolhe uma coisa ou outra, ambas concedidas. Porém, em plataformas colaborativas, a única limitação compreende a mecânica do computador e do software, ou seja, o que é

possível de subir ou não para a internet, na medida em que o usuário, obedecendo a esses limites, pode postar a imagem ou a informação que quiser. No campo do documentário 3.0, um exemplo é *Walking the edit* (2011), documentário suíço de 2011 em que o usuário, utilizando um smartphone, registra o caminho que faz em sua cidade de modo geolocalizado. Durante seu percurso, ele pode subir para a plataforma o registro de pontos-chave da caminhada, texto, imagens e vídeos, além de a rota aparecer em um mapa à medida que se visualizam os lugares correspondentes. Possibilidades como essas quebram a suposta limitação imposta pelo programa e pelos programadores, pois se podem colocar no site qualquer percurso ou imagens. Bolter e Grusin (2000, p. 24) lembram que estes procuram, na verdade, apagar sua existência dos softwares, justamente para conferir a maior autonomia possível ao interator: “Todas essas classes de programadores são simultaneamente apagadas no momento em que o computador na realidade gera uma imagem por executar as instruções que eles escreveram coletivamente”.

A proposta formal para o conceito de interatividade neste texto é seguir, portanto, a orientação de Edmond Couchot (1997, 2003) e buscar uma distinção também metodológica para diferentes conceitos de interatividade. Se propomos uma diferenciação de discursos documentais em diferentes mídias audiovisuais, um dos conceitos que se modificam é o da própria interatividade. Não há como negar que programas de TV interativos – como o *America's Most Wanted* (1988-2012), programa mais longo da TV norte-americana, no ar por 25 temporadas, que tratava de criminosos foragidos e recebia ligações e denúncias de espectadores que ofereciam seu paradeiro., estratégia similar à do programa brasileiro *Linha Direta* (1999-2007), produzido pela TV Globo – tinham estratégias elementares, baseadas em ligações telefônicas, cartas e e-mails, mas bem-sucedidas, de interatividade. Essas e outras experiências são muito diferentes da interatividade no ambiente digital. E é nesse sentido que se pode justificar a opção pelo modo dialógico, conforme sugerido anteriormente.

O que Couchot (1997, 2003) propõe é que o aspecto dialógico crie uma instabilidade no processo de emissão, comunicação e recepção do conteúdo, em que o

interator vivencia a obra por meio de sua participação. Reverberando no documentário, Penafria (1999, p. 95), antes de Couchot, já utilizava a expressão “perturbação da ordem” em um modelo analógico de documentário, agora permeado por uma tecnologia dialógica que substitui a linearidade narrativa. Mas esse interator, conforme visto anteriormente, não é um observador ou espectador comum, ele utiliza os mais diversos dispositivos de entrada e saída para viabilizar uma *interatividade exógena* – isto é, entre ser humano e máquina –, e isso ocorre no nível tanto do próprio interator quanto do computador. Assim posto, aparelhos de input da máquina, como teclados, scanners, drives de leitura, mouses, canetas óticas, sensores de movimento, luz e som, luvas, captadores, entre outros, ligam-se a terminações orgânicas do interator, como dedos e mãos, movimentos corporais e comandos vocais. Conclui-se, desse modo, que, ao fim da interatividade exógena, todo o processo parece convergir para uma tela. É importante não esquecer, todavia, que há também a *interatividade endógena*, que acontece entre objetos ou máquinas, que reagem entre si da mesma maneira que com o usuário. Destarte, de acordo com Couchot (2003, p. 167), “criam-se assim objetos dotados de uma espécie de percepção capaz de informá-los sobre suas posições, velocidade, cor, ou outras qualidades, objetos que evoluem na sua vizinhança”.

Desse modo, pensar em interação só faz sentido quando há um interator. A obra deixa de ser apenas o resultado do trabalho de um artista, passando a um diálogo imediato entre ele e o interator, abreviando o espaço entre ambos, conforme visto anteriormente em Benjamin (1994). Falar, portanto, em cinema dialógico – já no lugar de cinema interativo – implica levar em consideração o conjunto dessas características que o definem, sempre conectando máquina e interator e entendendo a amplitude dos processos criativos que levam o entendimento do conceito de cinema para a proposta de um cinema expandido. Ou seja, ele pode acontecer no âmbito coletivo de uma sala, a sua maneira, reproduzindo o conceito da sala de cinema ou do *happening*, ou em computadores pessoais e dispositivos móveis, de maneira individualizada. Independentemente do espaço de participação (aqui, superando o espaço de fruição), o interator sempre vai interagir de algum modo com o que a tela apresenta. E essa é a condição primeira para o cinema dialógico

existir, assim como o interator, que, de acordo com Lunenfeld (2005), deve sempre ser incentivado a desenvolver técnicas e a perceber como seu gesto e sua ação modificaram imagens e sons. E é nessa consciência e relação do interator que se poderá chegar, enfim, ao entendimento das particularidades do documentário 3.0, ou de um documentário dialógico.

Referências

ARANTES, P. *@rte e mídia: perspectivas da estética digital*. São Paulo: Ed. Senac, 2005.

BARNOUW, E. *El documental: historia y estilo*. Barcelona: Gedisa, 1993.

BEIGUELMAN, G. *O livro depois do livro*. São Paulo: Peirópolis, 2003.

BENJAMIN, W. *Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. *Remediation: understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2000.

BRAGA, E. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. *In: LEÃO, L. (org.). O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005. p. 123-131.

COUCHOT, E. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. *In: DOMINGUES, D. (org.). A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Editora Unesp, 1997. p. 135-143.

COUCHOT, E. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2003.

DA-RIN, S. *Espelho Partido: tradição e transformação no documentário*. Rio de Janeiro: Azougue, 2004.

FLUSSER, V. *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LUNENFELD, P. Os mitos do cinema interativo. In: LEÃO, L. (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005. p. 365-383.

MANOVICH, L. *The language of new media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2001.

MUANIS, F. O pintor, o montador, o cineasta e seu amante. *Sessões do Imaginário*, Porto Alegre, ano 12, n. 17, p. 24-34, 2007.

NICHOLS, B. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papyrus, 2005.

PENAFRIA, M. *O filme documentário: história, identidade, tecnologia*. Lisboa: Cosmos, 1999.

PRISON Valley: the prison industry. Direção: Philippe Brault e David Dufresne. Produção: Alexandre Brachet, Gregory Trowbridge. Estrasburgo: Arte, 2010. 1 vídeo (100 min). Disponível em: <https://bit.ly/2q9YX4V>. Acesso em: 26 jun. 2017.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SOMMERER, C.; MIGNONNEAU, L. Cultural interfaces: interaction revisited. *In*: GRAU, O. (org.). *Imagery in the 21st century*. Cambridge, MA: MIT Press, 2013.

YOUNGBLOOD, G. *Expanded cinema*. Nova Iorque: Dutton, 1970.

WALKING the Edit. Genebra: Ulrich Fischer, 2011. Disponível em <https://bit.ly/2GlqQPy>. Acesso em: 9 mar. 2017.

submetido em: 07 jan. 2019 | aprovado em: 14 mar. 2019