



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

CONTEÚDOS NÃO-FICCIONAIS IMERSIVOS NO CIBERESPAÇO

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação

Por

Ana Paula Vieira Peixoto Mauro

Faculdade de Ciências Humanas

Setembro de 2024



UNIVERSIDADE CATÓLICA PORTUGUESA

CONTEÚDOS NÃO-FICCIONAIS IMERSIVOS NO CIBERESPAÇO

Tese apresentada à Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação

Por

Ana Paula Vieira Peixoto Mauro

Faculdade de Ciências Humanas

Sob orientação de Professora Doutora Carla Ganito
e Professora Doutora Cátia Ferreira

Setembro de 2024

Resumo

Esta tese dedica-se a compreender o panorama dos conteúdos não-ficcionais com objetivos imersivos, que tratam de temas complexos e que são mediados no ciberespaço, tendo por objetivo final apontar boas práticas em um projeto dessa natureza. Para tanto, empenhou-se uma fundamentação teórica e uma componente empírica. Na fundamentação teórica, problematizamos o ciberespaço, circunscrevemos as noções aqui consideradas de narrativa, não-narrativa, representação não-ficcional, estratégias imersivas, bem como os tratamentos e cuidados necessários a um conteúdo mediado no ecossistema digital. Na componente empírica, observamos o corpus de investigação, nomeadamente o panorama geral dos web-documentários e das obras de jornalismo multimédia, para depois mergulharmos em cada um desses objetos por meio de dois estudos de caso múltiplos. Tanto no estudo de caso múltiplo do web-documentário, quanto no do jornalismo multimédia, as diversas características discutidas ao longo do trabalho foram concretamente estudadas, nas quais identificamos aspetos distintivos da ordem da arquitetura da informação, do design do conteúdo, do uso da polifonia e das bases de dados – com particular destaque no tratamento visual e interativo desses dados no jornalismo multimédia – da coautoria e da audiência participativa, bem como da criação de universos narrativos, nos quais se destacam estratégias imersivas de diversas ordens.

Como conclusão, elencamos uma série de boas práticas na produção e configuração de um web-documentário, para a qual exercitamos tais diretrizes em um *web-doc* hipotético sobre dação de sangue. Nove boas práticas destacam-se como considerações importantes na representação de conteúdos não-ficcionais complexos no ciberespaço: orientar a cocriação com os sujeitos retratados, abraçar a multidisciplinaridade desde o início do projeto, incorporar metodologias de design, modularizar o conteúdo para estruturá-lo, compreender o discurso a que o próprio conteúdo orienta, aproveitar recursos de bancos de dados e de visualização de dados, utilizar a polifonia através da interatividade, criar um universo em torno do conteúdo e permitir que a audiência contribua e partilhe o material.

Palavras Chave

Conteúdo; Narrativa; Não-ficção; Ciberespaço; *Storytelling* Digital; Imersão; Jornalismo Multimédia; Web-documentários.

Abstract

This thesis focuses on understanding the landscape of non-fictional content with immersive objectives that address complex themes and are mediated in cyberspace, ultimately aiming to identify best practices for projects of this nature. To achieve this, a theoretical framework and an empirical component were established. In the theoretical framework, we problematize cyberspace and define the notions of narrative, non-narrative, non-fictional representation, immersive strategies, and the necessary design and considerations for content mediated in the digital ecosystem. In the empirical component, we examined the research corpus, specifically the general landscape of web documentaries and multimedia journalism projects, before delving deeper into each of these subjects through two multiple case studies. Both the multiple case study of web documentaries and that of multimedia journalism concretely analyzed the various characteristics discussed throughout the work, identifying notable aspects related to information architecture, content design, the use of polyphony, and databases – particularly highlighting the visual and interactive data design in multimedia journalism – co-authorship and participatory audiences, as well as the creation of narrative universes, featuring a range of immersive strategies.

In conclusion, we outline a series of best practices for the production and configuration of a web documentary, applying these guidelines to a hypothetical web doc on blood donation. Nine best practices stand out as important considerations for representing complex non-fictional content in cyberspace: guiding co-creation with the portrayed subjects, embracing multidisciplinary from the project's outset, incorporating design methodologies, modularizing content for better structure, understanding the discourse that the content itself directs, leveraging database and data visualization resources, utilizing polyphony through interactivity, creating a universe around the content, and allowing the audience to contribute and share the material.

Keywords

Content; Narrative; Nonfiction; Cyberspace; Digital Storytelling; Immersion; Multimedia Journalism; Web-documentaries.

Ao meu amado pai, Caetano,
que, de diferentes formas, esteve presente em cada palavra aqui escrita.

Agradecimentos

Primeiramente, agradeço às minhas orientadoras, Profa. Doutora Carla Ganito e Profa. Doutora Cátia Ferreira, pelo cuidado e compreensão essenciais que me ofereceram em diversas etapas desta longa jornada. É importante destacar a habilidade com que guiaram o meu interesse pelo fascinante e diversificado campo da representação não-ficcional digital, ao mesmo tempo que o harmonizaram com os caminhos viáveis à elaboração de uma tese.

Também agradeço às minhas orientadoras, bem como ao Sr. Diretor Prof. Doutor Nelson Ribeiro, pelas imensas oportunidades de investigação e docência que me confiaram ao longo do trabalho. Tais experiências não só contribuíram para este estudo, mas também enriqueceram sobremaneira a minha vivência académica em Portugal.

A minha sincera gratidão aos docentes e funcionários da Faculdade de Ciências Humanas e do Centro de Estudos de Comunicação e Cultura, em especial à Cristina Nunes e à Cristina Morgado, pela disponibilidade afetuosa.

Agradeço a amizade do Filipe Resende e da Raquel Trindade, que mesmo tão mais jovens do que eu, ofereceram-me imensos exemplos de maturidade e sabedoria perante os desafios de um Doutoramento. Agradeço por terem partilhado comigo as vossas caminhadas académicas e pessoais ao longo desses anos – estando eu perto ou a um oceano de distância.

Obrigada à minha família, que tanto me apoiou e incentivou ao longo desse processo, mesmo diante da minha ausência física e das fases tão difíceis por que passamos nesse período. Em especial, obrigada aos meus pais, que desde sempre me inspiraram com exemplos e alimentaram os meus sonhos de horizontes.

Ao meu marido, Eduardo, o meu mais profundo agradecimento pelo seu apoio incondicional à realização deste projeto. Sua lucidez amorosa, generosidade e parceria de vida foram fundamentais para que eu pudesse concretizá-lo.

Índice

Introdução	10
1 O Ciberespaço	26
1.1 Ciberespaço, internet, World Wide Web, novos media e media digitais	26
1.2 Um breve histórico do conceito de ciberespaço	30
1.3 O mercado do ciberespaço	34
1.4 Acesso ao ciberespaço: uma realidade ainda muito desigual	36
1.5 Conteúdos não-ficcionais, objetos do ciberespaço	41
1.5.1 Da autoria e produção dos objetos	44
1.5.2 Da configuração do conteúdo	46
1.5.3 Da distribuição dos objetos	48
1.6 Conjuntura cognitiva e sensorial do ciberespaço	51
1.6.1 Sobrecarga de dados	51
1.7 Conjuntura emotiva do ciberespaço	64
1.7.1 Remediação, Imediação, Hipermediação e Premediação	65
1.7.2 Da premediação à empatia mediada no ciberespaço	68
1.8 Considerações finais sobre o ciberespaço	76
2 Os Conteúdos Não-ficcionais Imersivos no Ciberespaço	79
2.1 Os Conteúdos Narrativos e Não-Narrativos	80
2.1.1 História, narrativa e discurso narrativo	85
2.1.2 Estrutura narrativa clássica	87
2.1.3 Desafios epistemológicos da narrativa digital interativa	90
2.1.4 Conclusões sobre os Conteúdos Narrativos e Não-Narrativos	94
2.2 O Conteúdo Não-ficcional	95
2.2.1 Ontologia da ficção e da não-ficção	95

2.2.2	Relações de confrontação e relações de representação	98
2.2.3	Não-ficção no audiovisual: o documentário e o jornalismo	101
2.2.3.1	O Documentário em destaque	105
2.2.3.2	O Jornalismo (Literário) em destaque	113
2.2.4	Considerações finais sobre a narrativa não-ficcional	120
2.3	O Conteúdo Imersivo	122
2.3.1	Imersão como atributo de produtos para entretenimento	124
2.3.2	Imersão pela perspetiva académica	130
2.3.3	Imersão pela tecnologia (IM_TEC)	135
2.3.3.1	Imersão e Presença	137
2.3.3.2	Considerações sobre as tecnologias imersivas	143
2.3.3.3	Considerações finais sobre a Imersão pela tecnologia (IM_TEC)	147
2.3.4	Imersão pela narrativa (IM_NAR)	149
2.3.5	Imersão pelo desafio (IM_DES)	154
2.4	O Conteúdo no Ciberespaço	156
2.4.1	Design do conteúdo digital	161
2.4.2	Coautoria e audiência participativa	173
2.4.3	Discurso: o <i>Storytelling</i> Digital	179
2.4.3.1	Arquitetura não-linear	186
2.4.3.2	Polifonia e bases de dados	191
2.4.3.3	Visualização de dados	194
2.4.3.4	Criação de universos narrativos	198
3	Desenho metodológico	199
4	Definição do corpus e estudos de casos	203
4.1	Jornalismo multimédia	205
4.1.1	Estudo de casos múltiplo de Jornalismo Multimédia	216

4.1.2	Arquitetura e design do conteúdo não-linear	218
4.1.3	Visualização de dados	228
4.1.4	Polifonia e base de dados	239
4.1.5	Coautoria e audiência participativa	241
4.1.6	Criação de universos narrativos e estratégias imersivas	242
4.2	Web-documentários	250
4.2.1	Estudo de caso múltiplo dos Web-documentários	264
4.2.2	Arquitetura e design do conteúdo não-linear	274
4.2.3	Polifonia e base de dados	282
4.2.4	Coautoria e audiência participativa	293
4.2.5	Criação de universos narrativos e estratégias de imersão	298
	Conclusões	317
	Referências Bibliográficas	340
	Referências de web-documentários e peças de jornalismo multimédia	364

Introdução

Em janeiro do ano 2000, durante uma típica noite de verão no Rio de Janeiro, uma leitora “devora” o livro *No Ar Rarefeito* (Krakauer, 1998); relato verídico sobre uma trágica expedição ao Monte Everest, em maio de 1996. Na altura, oito alpinistas foram vítimas de uma tempestade, a resultar no pior acidente ocorrido em expedições dessa natureza até àquele momento. A leitora vara a madrugada, sem perceber o tempo passar e, apesar do calor escaldante em que se encontra – resultado de quase 30° C e um aparelho de ar condicionado avariado – percebe que está a tremer de frio.

Cerca de quinze anos depois, nova madrugada é passada em claro, a mergulhar em outro relato de uma tragédia nas montanhas. Dessa vez, o episódio retratado é uma avalanche ocorrida em 2012, em *Tunnel Creek*, nos EUA, que apanhou diversos esquiadores e *snowboarders* de alta performance, a vitimar quatro deles. Diferentemente da experiência travada com *No Ar Rarefeito* (Krakauer, 1996), não só foi possível engajar-se com o relato do episódio em si, mas também assistir aos atletas relatarem o porquê de terem-se arriscado para buscar aquele tipo específico de neve, perceber por meio de gráficos animados como essa neve se forma e o que a torna tão perigosa, conhecer a região geográfica do desastre e a sua história. Foi também possível assistir aos depoimentos dos sobreviventes a relatarem como escaparam da morte, testemunhar os registos dos dramáticos momentos em que se percebe que uma avalanche acabou de arrastar pessoas e, ainda mais grave, de quando se percebe que há esquiadores soterrados à volta. Tais experiências, motivaram a investigações sobre o evento, parcialmente satisfeitas pelo conteúdo, mas que também o ultrapassaram, quando se buscou mais dados sobre as famílias dos sobreviventes do que a história por si já provia. Esses relatos descrevem parte da interação travada com *Snow Fall* (Branch, 2012), uma obra de jornalismo multimédia que representa o grande marco da utilização de recursos digitais na representação não-ficcional.

Os dois casos relatados acima correspondem a géneros diversos, mas que atendem à mesma premissa de representar situações factuais, tirando-se partido de estratégias que enredem a audiência nos acontecimentos relatados. A diferença da segunda para a primeira delinea a motivação primordial deste estudo, que é compreender o que oferece a linguagem multimediática e conectada na representação factual, tendo importante atenção à captura e manutenção do utilizador. É possível explorar os recursos de *storytelling* digital com a

mesma maestria de *Snow Fall* (Branch, 2012), em se tratando de temas, ao menos à partida, não tão apelativos, mas igualmente complexos?

Disparar tal interesse, engajamento ou atenção na audiência é o objetivo de qualquer produtor mediático, principalmente quando o objeto trata de questões que requerem uma maior dedicação para que sejam percebidos. No entanto, se a ficção conta com infundáveis artifícios narrativos para essa busca, quando a proposta é representar o mundo factual, diversas considerações são evocadas. Compromisso com a realidade, ética com os sujeitos envolvidos ou retratados e enviesamento das informações são alguns dos pontos a ter-se em conta e que compreendem, em diferentes proporções e perspectivas, o campo do jornalismo e do documentário. Conforme aprofundaremos ao longo do estudo, no histórico de ambas áreas há vertentes que buscaram conectar-se mais intensamente com as suas audiências e que foram capazes de contribuir para a consciencialização e formação de opinião sobre temas relevantes à sociedade. Ainda que documentários como *Super Size Me* (Spurlock, 2004) ou livros como *No Ar Rarefeito* (Krakauer, 1997) sempre oferecerão um forte apelo, é inegável que as possibilidades inauguradas e desenvolvidas pelas tecnologias digitais descortinaram caminhos ricos para as representações do real. Do ponto de vista produtivo, para além da mudança da lógica de comunicação, cujo vetor assumiu vários sentidos, os meios digitais conectados facultaram a exploração da linguagem hipertextual e não-linear, criando possibilidades inéditas de expressão, mas também muitos desafios, inclusive de ordem narrativa.

Entabulada nesse enredo de possibilidades, a nossa questão primordial indaga: Como são estruturadas as histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que têm objetivos imersivos e que são ambientadas no ciberespaço? Uma vez esclarecido esse ponto de partida, desdobra-se outra questão, que é: existirão formas mais adequadas de se contar histórias não-ficcionais, tendo em conta os recursos, a interatividade e a conectividade facultados pelos media digitais, que ao mesmo tempo expõe as audiências a uma intensa cacofonia de estímulos?

Diante dessas duas perguntas, fez-se necessário esclarecer um aspeto ontológico sobre o nosso corpus de investigação. O que estamos a considerar por história? Antes mesmo de recorrer aos estudos narrativos e perceber que esse enquadramento é fruto de um intenso debate, foi preciso delinear aquilo que não se encaixava no nosso objeto de interesse. Afinal,

desde a revolução da informação, qualquer indivíduo dotado de um dispositivo digital passou a ser capaz de produzir uma suposta representação da realidade. Uma vez conectado, principalmente depois da popularização das redes sociais, também passou a ser capaz de publicá-la e anexá-la ao imenso acervo a que se tem acesso no ciberespaço. Contudo, apesar da facilidade de se gerar e de se partilhar conteúdos, dotá-los do que estamos a chamar de complexidade constitui um critério que refina consideravelmente o nosso recorte. Pois a este estudo interessam temas que sejam tratados com profundidade suficiente para revelar olhares singulares, traduzir diferentes perspetivas e, portanto, que requeiram alguma estruturação, seja em diferentes camadas de especificidade, seja em variados caminhos de interesse, seja em ambos.

Naturalmente, a estruturação de um tema complexo tira partido das faculdades interativas oferecidas pelo meio digital, bem como a organização de informações que atravessem diferentes campos. Os conteúdos que aqui interessam muitas vezes cruzam domínios específicos – como, por exemplo, o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013)¹, que aborda aspetos sofisticados da segurança da informação, bem como da política e da regulamentação dos dados ou o *Planet Money Makes a T-Shirt*², que se aprofunda nos impactos ecológicos e socioeconómicos da produção têxtil globalizada, tendo por base as camisolas de algodão. A compreensão de um tema complexo costuma exigir um desdobramento plural, extenso e sensível – como a história humana das habitações verticais, retratada no web-documentário *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013)³. O conteúdo pode ainda tocar em pontos que provoquem uma resistência natural das audiências – como a relação entre o confinamento de presidiários em solitárias e a sua tortura, tema do *After Solitary*⁴ (Herrman. & Mucciolo, 2017). Tomando, a título de exercício, apenas a área da

¹ Disponível em <https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>, o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) tem a proposta de esclarecer as particularidades técnicas das revelações de Edward Snowden, procurando traduzir como o comportamento da Agência de Segurança Nacional Americana esteve a ferir a segurança de dados da sociedade como um todo, desde autoridades até ao cidadão comum.

² Disponível em <https://apps.npr.org/tshirt/#/title>.

³ Disponível em <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

⁴ Disponível em <https://emblematicgroup.com/experiences/solitary-confinement/>, o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017) trata da experiência de um detento em confinamento, simulando por meio de um vídeo 360° o espaço restrito em que são constrangidos os detentos da Prisão Estadual do estado americano do Maine. Esse vídeo é acompanhado do depoimento de um ex-detento da mesma prisão, que revela a experiência emocional de estar-se trancafiado numa solitária.

saúde como exemplo, podemos encontrar as três particularidades citadas acima: temas de domínio específico, desdobramento plural e extenso, que tocam em dimensões humanas, e assuntos que oferecem resistência natural.

É relevante mencionar o caminho percorrido até aos questionamentos atuais e à razão de conduzirem esta tese, uma vez que o interesse desta investigadora pelo projeto da imersão na representação não-ficcional tem raízes na licenciatura, realizada na área do design. Na altura, eram-lhe mais instigantes os projetos que se relacionam a temas factuais, nomeadamente, aqueles em que o desafio consistia no tratamento estético e funcional de conteúdos muito específicos; aqueles desenvolvidos para facilitar o conhecimento de um tema ou a reflexão sobre experiências reais, do que os projetos exclusivamente voltados ao comércio ou ao entretenimento.

Isso nos levou a trabalhar com os objetos virtuais de aprendizagem que, durante boa parte da nossa trajetória profissional e académica, representaram o objeto de observação empírica cotidiana⁵.

Passados mais de dez anos da conclusão do Mestrado, quando o presente estudo foi iniciado, o universo dos conteúdos não-ficcionais em meios digitais oferecia um espectro de iniciativas muito mais alargado, bem como apropriado dos recursos digitais, da interatividade e da conectividade ciberespacial. Para além da tarefa de engajar um aluno, o próprio desafio de envolver o utilizador da internet em conteúdos não-ficcionais relevantes à sociedade mostrou-se frutífero à investigação. Dentre as configurações inovadoras que se estabeleceram, entretanto, fizeram-se notar os documentários interativos e participativos e o jornalismo multimédia; um conjunto atual que incorpora diálogos entre diversos campos da comunicação em meio digital.

Portanto, se originalmente o interesse direcionava-se aos objetos virtuais de aprendizagem, ele deslocou-se para os conteúdos não-ficcionais complexos. Ainda dentro desse conjunto, destacaram-se aqueles que traziam retratos humanos como ponto de partida para se refletir sobre contextos mais amplos e significativos à sociedade; estratégia especialmente explorada em determinadas vertentes do jornalismo e do cinema documental. Apesar de tais formatos

⁵ Consequentemente, essas narrativas não-ficcionais em meios digitais acabaram por tornar-se objeto da nossa investigação de Mestrado, desenvolvida na Pontifícia Católica do Rio de Janeiro de 2006 a 2008, sob a orientação da Professora Doutora Rejane Spitz.

manterem a sua relevância, uma vez que as representações passaram a ser mediadas no ciberespaço, descortinou-se uma fascinante linguagem multifacetada, interdisciplinar e dotada tanto de possibilidades quanto de desafios específicos.

Cabe ressaltar que, de setembro de 2015 até ao momento em que esta tese foi entregue, diversos eventos, em nível global e particular, impactaram o estudo de sobremaneira. O mais conhecido foi, sem dúvida, a pandemia do Coronavírus, que levou todos os países a algum estado de confinamento, isolamento e temor que as gerações em idade produtiva até então desconheciam. Independentemente de literacia digital e apesar das imensas lacunas de acesso enfrentadas por diversos países, a sociedade sentiu-se obrigada a apostar na tecnologia digital e conectada como solução para a manutenção de boa parte das suas atividades; muitas delas, até então, de atuação incipiente no mundo hipermediado⁶. Em meio a imensas transformações, a antiga promessa da realidade virtual como a grande resposta às limitações físicas recobrou fôlego após a pandemia, mesmo que de forma ainda mais desigual (Huang, Ball & Francis, 2023). A ideia de camadas tecnológicas acrescentadas ao universo que conhecemos serem capazes de promover experiências virtualmente mediadas ganhou nova roupagem e, na segunda metade de 2021, o conceito de metaverso começou a integrar o vocabulário comum⁷.

Para além das vagas pandêmicas de 2020 e 2021, esta investigadora também viveu uma experiência pessoal de grande impacto sobre este estudo. Foi quando, devido a problemas de saúde no seu círculo familiar próximo, um universo até então invisível foi descortinado;

⁶ Referimo-nos aqui às mais diversas áreas de atuação que foram obrigadas a transferir abruptamente as suas operações para *home offices* numa transformação a que tiveram de ser submetidos imensos lares ao redor do mundo. Durante os confinamentos de 2020 e 2021, todo o trabalho remoto que foi possível ser implantado teve esse modelo priorizado. Durante longos períodos, as pessoas foram obrigadas executar, por meios digitais e conectados, não apenas as atividades laborais, mas também as académicas, as logísticas, as de lazer e mesmo as interações sociais com o mundo exterior.

⁷ Houve grande alarido em torno do termo “metaverso”, a partir de outubro de 2021, quando o CEO e fundador do Facebook, Mark Zuckerberg (2021), anunciou a mudança do nome da empresa para Meta, a marcar uma reorientação da empresa. O pronunciamento de Zuckerberg teve por objetivo vincar o lançamento de estratégias e ações da nova Meta, no sentido de explorar as interações sociais (e, é claro, comerciais) mediadas pela internet, por meio de uma linguagem calcada na realidade virtual, capaz de envolver os utilizadores de estímulos computadorizados. Zuckerberg caracterizou o ecossistema como um ambiente imersivo e a base do metaverso. Trata-se de uma linguagem que se baseia na ideia de imersão tecnológica e cuja exploração já é verificada em diferentes jogos digitais cujos universos ambientam não apenas a dinâmica do jogo, mas também interações sociais. A proposta que Zuckerberg declarou era fazer da rede social que representa uma realidade alternativa, criada por meio de computadores, na qual se pudesse interagir socialmente, trabalhar, entreter-se e consumir.

aquele dos pacientes hematológicos. Os muitos cuidados e tratamentos relacionados à condição de um parente forçaram-nos o contato com um mundo difícil e geralmente desconhecido, o que despertou uma vontade natural de transformar tal experiência em algo produtivo. Nessa altura, deparamo-nos com variados contextos que ofereciam um material factual rico e desafiador para ser representado por meio de retratos humanos. Para além dos pacientes, a área de tratamentos para a saúde inclui os seus familiares, médicos, enfermeiros, técnicos, investigadores, cuidadores e instituições diversas de apoio, todos dotados de perspectivas complementares e sujeitos de um extenso repertório de histórias. Dentro desse universo, incontáveis demandas sugeriam imensa exploração por meio de conteúdos complexos não-ficcionais imersivos em meio digital, uma vez que apresentavam claramente as três características citadas anteriormente: (i) temas de domínio específico; (ii) desdobramento plural e extenso, como o ponto de vista de atores como pacientes, familiares e profissionais de saúde e (iii) assuntos que oferecem resistência natural, como o medo do sofrimento gerado não só pela doença, mas pelos tratamentos disponíveis.

Como motivação extra para este estudo, portanto, revelou-se uma forte intenção relacionar os conceitos aprofundados nesta tese sobre os conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço em projetos futuros que fossem aplicados à área de tratamento de saúde, como um web-documentário.

Retornando o foco ao nosso corpus de estudo, a eles antecedem-se cenários de grande relevância e que se relacionam com o interesse das audiências pelo que a indústria do entretenimento denomina por imersão. Veremos ao longo da tese que a imersão implica diversas interpretações, grande complexidade, por isso sendo merecedora de aprofundamento. A título de introdução, resumi-la-emos como a experiência de sentir-se envolto pela realidade apresentada na experiência, invisibilizando – ao menos na maior parte do tempo – a sua mediação. Esse apetite renova-se e ganha força, graças às audiências mais jovens, para além de conectar-se a fenómenos e estratégias igualmente importantes no contexto não-ficcional, tais como (i) as técnicas de ludificação (*gamification*) aplicadas em contextos educacionais, publicitários e jornalísticos; (ii) o storytelling digital, como são comumente denominadas as técnicas de se contar uma história de maneira integrada e apropriada das tecnologias digitais; (iii) a realidade virtual, que mesmo antes da pandemia, ensaiava atrair uma nova vaga de interesse, graças a uma moderna geração de artefactos, tão acessíveis economicamente, quanto dotados de alta capacidade tecnológica e, por último,

mas não menos importante, (iv) a crise que o jornalismo vem a enfrentar⁸, cujos muitos efeitos inclui uma crescente experimentação do jornalismo digital.

Desse pano de fundo emergem diversas oportunidades para contributos, nomeadamente o diálogo entre conceitos de imersão e *storytelling*, tão frequentemente associados à ficção e à publicidade, mas cuja aplicação nas histórias factuais mediadas digitalmente carece de maior aprofundamento⁹.

Faz-se notar a variedade de assuntos importantes a merecer interesse da sociedade, mas que são obliterados em meio ao esforço cognitivo que demandam. Em outras palavras, a atenção que se deve dedicar à compreensão desses conteúdos em sua complexidade frequentemente distancia-os de audiências importantes. Colaborar para perceber os meios com que se busca despertar tal interesse e mantê-lo, quando tais assuntos são tratados no ciberespaço – um ambiente em muito caracterizado pela cacofonia de estímulos – é objetivo desta investigação¹⁰. Espera-se, assim, clarificar para debate na comunidade científica as estratégias e boas práticas que vêm se estabelecendo nos media digitais, ao se contar histórias baseadas em temas factuais complexos.

A problemática essencial que circunscreve este estudo decorre de um desafio conhecido por qualquer jornalista e documentarista em seu cotidiano. Da investigação desses profissionais resulta um conteúdo não-ficcional composto por factos, registos, arquivos – que podem ser percebidos como volumes estruturados de registos – depoimentos etc. São informações que precisam de ser costuradas de uma forma inteligível, ou seja, é necessário interpretar,

⁸ Referimo-nos aos profundos impactos sofridos pelo panorama mediático que fizeram com que o jornalismo refletisse sobre os seus processos, dinâmicas e formatos dentro de um contexto digital. Como alguns dos fatores que influenciaram tal cenário, podemos apontar Pavlik (2001), que destaca a desconfiança e crescente desinteresse da audiência pelos conteúdos noticiosos, principalmente pelas gerações mais novas. Jenkins & Deuze (2008) mencionam a ecologia híbrida onde atores comerciais, amadores e outros grupos interagem de formas complexas e descentralizadas; um contexto em que os media personalizados estão a ser substituídos pela socialização, tendo as redes sociais em um papel central. O MIT OpenDocLab (2014) destaca a aceleração com que as organizações dos media tradicionais buscaram formas interativas de distribuir notícias em plataformas móveis e adaptaram as suas formas de remuneração a um mercado pulverizado.

⁹ Para Dowling (2019:3), o estudo dos média imersivos concentra-se no domínio dos estudos dos videojogos e cinema, “*mas apenas começaram a ser examinados em termos de seu impacto na estética narrativa de produtos dos média não ficcionais*”.

¹⁰ Vale ressaltar que, assim como Nash (2015:51) faz notar, os projetos que envolvem interatividade são comumente associados a uma ação, no entanto, não existe consequências garantidas dessa ordem. Nas palavras da autora, “[a] *tendência de ver a interatividade como uma característica que transforma as relações tradicionais entre os documentaristas, os sujeitos e as suas audiências é compreensível*”, mas ela argumenta, “*no entanto, como nos lembram numerosos estudiosos dos novos media, não existe uma ligação obrigatória entre a interatividade e o empoderamento do público*”.

contextualizar e explicar aquele conteúdo, atribuindo-lhe o que o MIT OpenDocLab (2015) denomina por *legibilidade dos dados*. Em sendo o ciberespaço o ambiente em que o conteúdo não-ficcional será narrado, acrescenta-se à problemática o potencial *versus* os desafios oferecidos pelas tecnologias digitais, bem como a miríade de expressões que delas se desdobram.

Se por um lado, existem incontáveis formas possíveis de se atribuir a uma história factual na internet, por outro, há um certo consenso sobre ser o próprio conteúdo o melhor condutor da configuração a adotar. Segundo diversos autores e profissionais da área, a estratégia de decisão passa por identificar os segmentos de conteúdo existentes na história e optar pelo tipo de mídia mais apropriado a cada um deles. Por outro lado, o caráter colaborativo do ciberespaço, bem como a sua natureza interativa tem descortinado formas de produção descentralizadas e desafiantes, tanto para as gerações habituadas a exercer um controlo preciso do material desenvolvido e dos meios, quanto para aquelas que ainda não validaram a eficiência dos métodos de trabalho indicados para esse modelo.

Por um lado, o uso cotidiano de artefactos conectados já fez da interatividade uma propriedade incorporada, por outro, tal exploração ainda carece de amadurecimento. Mesmo em decorrência da popularização dos jogos digitais, não é mais novidade que, além de as estruturas interativas facultarem ao utilizador escavar os conteúdos consoante a sua intenção e ritmo, podem ser-lhe oferecidas surpresas ou desafios. Diferentes personagens de uma mesma história podem conceder perspectivas multifacetadas. Tais ângulos podem literalmente assumir o ponto de vista do utilizador que, mais do que controlar uma câmara subjetiva, por meio da realidade virtual, pode ser inserido na narrativa e dela participar. Entretanto, cabe investigar o quanto tais estratégias seguem absorvidas pelo cenário da não-ficção, bem como o quanto são traduzidos os paradigmas da linearidade, em vez de estabelecidos modelos mentais próprios da não-linearidade.

Dentre as estratégias para os conteúdos não-ficcionais que se verificam no panorama contemporâneo dos media digitais, o nosso corpus de investigação transita entre os chamados documentários interativos (ou web-documentários, ou *webdocs*, ou *i-docs*), como também projetos de jornalismo multimédia. Devido à multidisciplinaridade inerente a tal conjunto, cada amostra escolhida pode enquadrar-se em mais de uma denominação. Entretanto, para além da natureza factual de seus temas, da apropriação das tecnologias

digitais e da linguagem ciberespacial, esse corpus tem em comum um projeto de imersão do utilizador em assuntos complexos.

Relativamente ao que aqui se percebe por *projeto de imersão*, ele consiste em apontar estratégias que tenham por objetivo tornar os objetos digitais – aqueles sobre assuntos não ficcionais e complexos – alvo de interesse intenso, ou ainda consideravelmente maior do que as possíveis distrações do mundo exterior. Busca-se garantir, deste modo, a atenção e concentração necessárias à perceção de um conteúdo que oferece alguns desafios ao engajamento com o conteúdo. O objetivo imersivo dessas estratégias pode ser resumido, a título introdutório, em prover ao utilizador a sensação de que ele está “dentro” da história contada.

Para a narratóloga Marie Laure Ryan (2015), a imersão representa uma estética desvalorizada por diversos autores, muito associada a uma atitude passiva e acrítica e, portanto, relegada a segundo plano. No entanto, ainda que o nosso corpus de estudo derive de artes narrativas em que tais características sejam capazes de desmerecer uma determinada obra – nomeadamente, a Literatura e o Cinema – procurar promover a imersão coloca-se como uma necessidade das histórias factuais em meio digital. Isto é, trata-se de uma demanda intrínseca à nossa problemática.

Para Ryan (2015) a imersão é um fenómeno verificado em todas as histórias mediadas, independentemente da tecnologia envolvida, seja ela presente nas páginas impressas, ou em artefactos de realidade virtual, com cada tecnologia a permitir um espectro diferente da experiência. Pois é tradicionalmente na ficção que verificamos a exploração mais frequente da faculdade imersiva. Por um lado, há obras literárias reconhecidas por fazerem-nos “mergulhar” nos seus romances épicos, por outro, jogadores de videojogos relatam a sedutora experiência de sentirem-se como se “lá estivessem”, enquanto protagonizam aventuras e batalhas. Ambas as situações são exemplos resultantes de variadas abordagens, estratégias e tecnologias. Elas alinham-se a diferentes enquadramentos do conceito imersão e mesmo do conceito de presença, mas sempre a ter como alvo um mergulho intelectual na história proposta.

Embora seja no entretenimento que se verifique o maior campo de exploração do projeto imersivo, a não-ficção conta com um corpo relevante de iniciativas. Em determinados campos, uma atuação consolidada e reconhecida. Na década passada, constatou-se um

aumento significativo de concursos e premiações do digital *storytelling* em histórias factuais, bem como estudos dos media dedicados a essa vertente. Tal panorama em expansão forneceu um conjunto alargado de trabalhos para observação, cujos enquadramentos transitam por mais de uma área de atuação da não-ficção.

A multidisciplinaridade do corpus desta investigação reflete não apenas a variedade de recursos nele explorados, mas também a experimentação que cada área do saber faz em direção à outra, a criar diálogos, sínteses e também tensões. Assim como em qualquer contexto de evolução tecnológica, enfrenta-se o dilema em que as possibilidades de ganhos trazidos pelas mudanças contrapõem-se às hipóteses de perda, num cenário de incertezas que, se a alguns convida ao avanço, a outros sugere cautela. Nesse sentido, embora o foco deste estudo não resida nos conflitos decorrentes das quebras de paradigmas institucionais do jornalismo, o nosso corpus de investigação relaciona-se fortemente com a crise que o jornalismo vem estado a enfrentar nos últimos anos.

Decorrente da problemática observada, a questão primordial que norteia este trabalho constrói-se da seguinte forma: *Como são estruturadas as histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que têm objetivos imersivos e que são ambientadas no ciberespaço?* Trata-se de uma pergunta ampla, sobre a qual precisamos de recortar as nossas principais camadas que nos interessam, bem como apontar aquelas que não foram incluídas do escopo desta investigação.

É principalmente na atividade de se *estruturar histórias não-ficcionais imersivas* que se circunscreve o que desejamos observar. Nela, verifica-se o foco na produção e conteúdo, pois nossa intenção é perceber quais são as estratégias utilizadas na estruturação do objeto narrativo e como tais escolhas refletem na sua configuração. Conseqüentemente, desse escopo excluem-se os estudos sobre recepção, cujo interesse reserva-se para investigações subsequentes a esta tese.

Nomeadamente, quando mencionamos *histórias com objetivos imersivos*, as *histórias* referem-se ao conceito de narrativa. No entanto, a partir da revisão bibliográfica sobre o conceito, veremos que foram incluídos conteúdos não-lineares que não se enquadram no conceito da narrativa tradicional, e que demandam considerações específicas. O que mais importa nesse recorte, entretanto, é que embora experiências meramente sensoriais e simulações possam e devam estar contidas no repertório das histórias estudadas, descartam-

se aqui os projetos que possuam exclusivamente tal enfoque, ou seja, aqueles que não contam com personagens, cenário e enredo. Ao adjetivarmos tais histórias como *imersivas*, remetemos a estratégias, objetivos e os recursos usados para esse fim.

Ao declararmos que tais histórias são baseadas em assuntos *não-ficcionais*, excluimos o universo ficcional para concentrar-nos e em representações da realidade. Em conjunto com o contexto da não-ficção, definimos também que tais histórias devem ser *complexas*. Isto é, exploram temas que demandam um raciocínio mais profundo, concentrado, que frequentemente incorram em áreas de alta especialização, que fogem ao domínio do cidadão comum, mas que evocam o conhecimento de factos importantes para a sociedade e que necessariamente conduzam a diferentes olhares.

Por fim, a pergunta de investigação define o meio em que tais histórias se estabelecem como o *ciberespaço*. Consequentemente, tratamos de objetos digitais e acedidos por sistemas computadorizados conectados à internet. Consoante veremos explicitado em nossas questões específicas, o nosso interesse está relacionado a uma outra característica relacionada a esse meio, embora não obrigatória, que é a interatividade que tais objetos podem oferecer. Isto é, acrescentam-se novas camadas de possibilidades e desafios nas estratégias narrativas que são a não-linearidade e a participação do utilizador.

Uma vez clarificadas as características que subjazem a nossa pergunta primordial, desdobrá-la-emos em três questões específicas, combinadas entre o enquadramento teórico que desenvolveremos na componente teórica dos dois primeiros capítulos e a observação empírica dos objetos em foco, no quarto capítulo. São elas: (i) como se configuram as narrativas imersivas não-ficcionais no contexto digital contemporâneo, quando são baseadas em temas complexos? (ii) dentro do panorama estudado, quais estratégias de *storytelling* digital podem ser verificadas com o intuito de se manter o interesse do utilizador por um assunto complexo, ao mesmo tempo que se comunica, desenvolve e esclarece tal tema para um público não especializado? (iii) Como são conciliados os projetos de interatividade e imersão nos objetos narrativos digitais?

Para responder a essas perguntas, foram elencados os seguintes objetivos: (i) caracterizar os conceitos de não-ficção, imersão e digitalidade no que concerne aos conteúdos contemplados nesta tese; (ii) caracterizar um panorama contemporâneo de conteúdos imersivos complexos não-ficcionais e travados no ciberespaço; (iii) analisar como as

estratégias de *storytelling* que tiram partido do ecossistema digital podem trabalhar em prol de engajar os utilizadores em conteúdos não-ficcionais complexos; (iv) analisar a equação que o projeto dos objetos digitais estudados deve equilibrar entre interatividade, propósitos imersivos e arquitetura de informações complexas. Por último e não menos importante, como corolário dos objetivos anteriores, espera-se (v) elencar estratégias capazes de orientar um projeto de narrativa não-ficcional imersiva para temas complexos.

Relativamente à abordagem metodológica, esta investigação segue a linha de explorar em profundidade para compreender. Os objetivos aqui elencados não buscam relações de causa e efeito, mas perceber como se processam certos fenómenos de ordem narratológica interrelacionados no contexto do ciberespaço. Consequentemente, adotaremos a abordagem qualitativa.

Dentre os métodos existentes para a análise pretendida, utilizamos como fundamentação o texto basilar de Yin (2003) e optamos por um estudo múltiplo de casos, com base em critérios que serão clarificados a seguir, a iniciar pela tipificação da pergunta de investigação.

Diante da questão de investigação definida para este projeto – *Como são estruturadas as histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que têm objetivos imersivos e que são ambientadas no ciberespaço* – enuncia-se a primeira orientação para o estudo de casos. “Como” é a função linguística de advérbio interrogativo, a exprimir uma ideia de modo. Consoante Yin (2003:7), o “como” pode ter sentido ambíguo, a diferir entre (i) o propósito de se descobrir padrões que exponham causas e efeitos e (ii) a condução de processos multifacetados, cujos resultados sejam igualmente intrincados, a revelar atores, condutas e situações potencialmente significativos nessa conjuntura¹¹. É precisamente no segundo significado que reside nosso foco, de maneira que a primeira condição de enquadramento, a tipificação da pergunta de investigação, nos parece adequadamente condizente com o estudo de caso.

Como segunda orientação, ressaltamos o contexto da vida real e o foco em eventos contemporâneos. Segundo Yin (2003:8), duas características importantes salientam o estudo

¹¹ Para a definição dos dois sentidos que o “como” pode assumir, fizemos uma tradução conceitual dos dois casos hipotéticos que Yin (2003:7) utilizou para exemplificar as perspectivas diferentes suscitadas pelo “como” em perguntas sobre a eleição de Bill Clinton em 1992.

de casos como um método adequado ao tipo de investigação que estamos a conduzir: a contemporaneidade dos eventos a serem observados e a impossibilidade de sua manipulação. Pelo aspeto da impossibilidade de manipulação, nota-se que ao residir o foco deste estudo investigação no binómio produção e conteúdo – excluindo-se a receção – não se identifica a necessidade de se isolar variáveis, estas potencialmente demandantes de eventos artificialmente criados.

Quanto à contemporaneidade dos fenómenos estudados, destacamos o contraponto feito pelo autor entre o método do estudo de caso com as análises históricas. Ele indica muitas semelhanças nas técnicas de ambos, com a importante diferença de que, no estudo de caso, partilhar o momento presente com o fenómeno possibilita empenhar uma observação direta e entrevistas sistemáticas. Nesse sentido, pelo facto de o corpus das narrativas não-ficcionais imersivas mediadas digitalmente oferecer material não apenas recente, mas também inovador, faz com que permaneça disponível para observação na internet. O mesmo aplica-se aos seus processos produtivos que, devido ao carácter ainda experimental, são bastante registados e expostos à discussão.

Como terceira orientação ao estudo de caso, temos os limites nebulosos entre fenómeno e contexto. Yin (2003:13) explica que “*o método de estudo de caso é usado porque deliberadamente se deseja cobrir condições contextuais - acreditando que eles poderiam ser altamente pertinentes para o seu fenómeno de estudo.*” As narrativas não-ficcionais complexas e imersivas mediadas digitalmente são produtos da revolução da informação e apresentam reflexos de duas perspetivas do contexto ciberespacial: os recursos hipermediáticos disponíveis para se contar histórias factuais e a necessidade de sobressair tais histórias num contexto de extrema cacofonia de estímulos. Todas as características que o corpus oferece, a serem detalhadas no quarto capítulo, resultam num poderoso e complexo instrumento de comunicação, em que se confundem as fronteiras entre o que são as estruturas inovadoras com propósitos imersivos e o que é o contexto digital que as viabiliza.

Esta tese divide-se em cinco capítulos. O primeiro capítulo tem como objetivo apresentar o contexto em que nossas narrativas se estruturam: o ciberespaço. Esse ambiente digital é fundamental para a compreensão da problemática abordada neste estudo. Para isso, iniciamos com uma explicação sobre a genealogia do conceito, explorando a cultura que nele

circula, oferecendo um retrato do mercado que ele propicia e analisando as disparidades de acesso que se manifestam nas diferentes camadas da sociedade. Em seguida, procuramos perceber as peculiaridades do corpus deste trabalho, ao revelar na sua materialidade o caráter do meio em que ele se estabelece. Em outras palavras, demonstraremos que, antes mesmo de serem histórias (ou não-narrativas), os conteúdos não-ficcionais são artefactos digitais e, portanto, revelam a marca digital na sua produção, configuração e distribuição. Depois, enveredamos pela problemática da tese e, em vez das potencialidades do ciberespaço, dedicamo-nos a representar as suas limitações. A proposta é evidenciar os desafios presentes em um meio superabundante de informação e de estímulos concorrentes. Os empecilhos cognitivos e efeitos fisiológicos nocivos decorrentes desse ecossistema são, então, observados sob a ótica de estudos recentes da neurociência. Em última análise, trata-se de um panorama que tem por propósito justificar a importância do projeto de imersão nos conteúdos não-ficcionais digitais. O último subcapítulo detém-se sobre conceitos basilares da mediação, como a remediação e a premediação. À luz desses princípios, delineamos uma conjuntura emotiva do ciberespaço, em que potencialidades e expectativas sobre a mediação digital da narrativa não-ficcional são analisadas.

O segundo capítulo trata do conteúdo não-ficcional imersivo no ciberespaço, por três diferentes perspectivas: o conteúdo não-ficcional, o conteúdo imersivo e o conteúdo no ciberespaço. Primeiramente, definimos o que se percebe neste estudo como conteúdo não-ficcional, por dois aspectos: a representação do real e a estrutura narratológica. Essas abordagens são precedidas por uma reflexão sobre o que é e o que não é narrativo no contexto digital, de forma que o escopo de análise passa a denominar-se “conteúdos” no lugar de “narrativas”. Em seguida, caracterizamos as duas linguagens tradicionais dos conteúdos não-ficcionais, nomeadamente, o documentário e o jornalismo, que fundamentam o coração do nosso corpus de estudo. Como segunda perspectiva, fundamentamos o que se percebe aqui por conteúdo imersivo. Tendo por base o que já se aprofundou na problemática do ciberespaço, mergulhamos no apelo que diferentes abordagens oferecem enquanto estratégia de engajamento com o conteúdo. Iniciamos pela ideia de imersão propalada pelo senso comum para depois enveredarmos pelas linhas teóricas que aqui nos concentramos; a imersão pela narrativa, a imersão pela tecnologia e a imersão pelo desafio. Como terceira e última perspectiva do capítulo II, contextualizamos a narrativa apropriada dos recursos em meio ciberespacial. Para tanto, estudamos áreas que têm por foco o tratamento da informação

no meio digital e conectado, como o design da informação e da interatividade. Em seguida, exploramos as influências da coautoria e da audiência participativa nas estruturas narrativas das histórias não-ficcionais no ciberespaço. Como último e maior subcapítulo, analisamos como diferentes abordagens, recursos e estruturas podem ser exploradas no projeto do discurso quando mediado no ciberespaço, comumente chamado de *storytelling* digital.

O terceiro capítulo é dedicado ao desenho metodológico desta tese. Nele, aprofundaremos a solução metodológica adotada e as suas justificações. A título introdutório, vale declarar que a solução consiste na definição de dois objetos chave compreendidos no nosso corpus, o jornalismo multimídia e os web-documentários. Cada um deles terá o seu panorama definido, seguido de um estudo múltiplo de casos. Tanto o estudo múltiplo de casos do jornalismo multimídia quanto o de web-documentários vão-se concentrar em um exemplo principal, mas que será complementado e confrontado em algumas características que terão emergido ao longo de toda a componente teórica e também na definição do corpus.

No quarto capítulo, portanto, inicia-se pela definição do nosso corpus, que se divide em dois objetos de observação, o jornalismo multimídia e os web-documentários, portanto dois subcapítulos em que se desenvolverá a nossa componente empírica. Cada um deles será introduzido pela conceituação do respectivo objeto, em que será delineado o seu panorama, seguido do estudo de caso múltiplo também correspondente àquele objeto. Portanto, tendo como foco as características que foram elencadas ao longo da revisão bibliográfica e da observação empírica do corpus, partimos para o estudo múltiplo de caso em si. Para o jornalismo multimídia concentrar-nos-emos na análise do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), que será complementada pela observação do *Cocainomics* (WSJ C. S., s.d.) e do *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024). Para esse estudo múltiplo, observaremos como esses exemplos do jornalismo multimídia têm em conta aspectos como a arquitetura e o design da não-linearidade, a visualização de dados, a polifonia e a base dados, a coautoria e a audiência participativa e, por fim, a criação de universos narrativos e as estratégias de imersão. Para o estudo múltiplo dos web-documentários, o caso principal escolhido é o *The Short History of the Highrise* (Cizek, 2013), cuja complementação e confrontação será empenhada pela observação do *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015), *Filming Revolution* (Lebov, 2016) e o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017). Os aspectos que serão investigados nesses exemplos de web-documentários são a arquitetura e o design da não-linearidade, a polifonia e a base de dados, a coautoria a a audiência participativa e, como

último, mas não menos importante, a criação de universos narrativos e as estratégias narrativas.

Por fim, o nosso quinto capítulo dedica-se às principais conclusões deste estudo, ao fim das quais elencaremos as boas práticas percebidas no desenvolvimento e configuração de narrativas não-ficcionais imersivas sobre assuntos complexos e mediados no ciberespaço. Nomeadamente, aquelas concebidas na forma de obras de jornalismo multimédia ou de web-documentários.

1 O Ciberespaço

Neste primeiro capítulo, explicamos o que aqui se concebe pelo ambiente do nosso corpus de estudo, o ciberespaço. Por si, ele trata de um tema rico e denso o suficiente para protagonizar uma tese de Doutorado. Por esse motivo, teremos a problemática dos conteúdos não-ficcionais digitais a orientar a abordagem e o recorte do complexo ecossistema ciberespacial. Nomeadamente, na caracterização do meio em que elas transitam e a sua ontologia enquanto objetos digitais conectados. Uma vez aprofundada a ontologia do meio e do objeto característico desse meio, refletiremos sobre as demandas inerentes aos conteúdos não-ficcionais, quando estes são distribuídos e consumidos num ecossistema digital, interativo e conectado, o que influencia de sobremaneira a demanda por um dos pilares deste estudo, a imersão, conceito que será aprofundado posteriormente. Para tanto, serão abordadas primeiramente a conjuntura cognitiva e sensorial ciberespacial, seguida da sua conjuntura emotiva.

Como primeiro passo, será preciso enquadrar a ideia de ciberespaço aqui assumida. Para tal, faremos um apanhado das definições ontológicas do conceito, do seu percurso académico, das plataformas que compreende, dos recursos que oferece, dos seus principais atores e das dinâmicas que estes enredam; todos elementos basilares para o que será desenvolvido adiante.

1.1 Ciberespaço, internet, World Wide Web, novos media e media digitais

Em 1997, seis anos depois de publicada a primeira página na *World Wide Web* por Tim Berners-Lee, o sociólogo e filósofo Pierre Lévy descrevia o ciberespaço como sendo “*o novo meio de comunicação que emerge da interligação mundial dos computadores*” (Lévy, 2000: 17). Pelo senso comum e de forma mais abrangente, a ideia de ciberespaço refere-se ao universo das máquinas, exemplificado pelo que o dicionário Michaelis (s.d.) define por “*área de ação da cibernética, em especial das redes de comunicação computadorizadas*”¹².

Consoante Von Neuman (1949), o vocábulo “cybernetics” é um neologismo criado pelo cientista Norbert Wiener na ocasião de seu livro *Cybernetics Or Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948). Hergesel (2013:41) esclarece a

¹² Michaelis (s.d.) acrescenta uma segunda definição que também referencia apenas o âmbito dos computadores: “*Realidade virtual, isto é, ambiente artificial criado pelo computador, com o qual as pessoas podem interagir fisicamente*”.

etimologia da palavra, quando explica que “ciber” deriva do grego *Kubernetes*, e “*designa a arte do controle, a pilotagem, o governo*”. No entanto, assim como em “cibernética”, a utilização do prefixo “cyber” passou progressivamente a conotar automação e tecnologia informática. Em seu glossário de termos, Green (2010: 207, tradução livre) define o prefixo “cyber” como indicador de “*algo construído por componentes digitais*”. Por conseguinte, a autora explica que a palavra “ciberespaço” define “*a construção digital do espaço*”. Ao longo do tempo, a associação do sentido digital a “cyber” integrou-se ao uso acadêmico e também cotidiano, criando derivações, consoante percebemos em palavras como cibercultura, cibersegurança, cibereconomia e o próprio ciberespaço.

É no enquadramento que vai para além do contexto formado por *bits* e *bytes* que o ciberespaço de Lévy configura-se, ao ser caracterizado “*não só [pel]o universo oceânico das informações que ele alberga bem como os seres humanos que nele navegam e o alimentam*” (Lévy, 2000: 17). Nayar (2010: 2, tradução livre), por sua vez, condensa as abstrações sobre o ciberespaço como “*os mundos e domínios gerados pela informação digital e tecnologia da informação*”, ao que o autor acrescenta estarem incluídos, nesse “*espaço eletrônico*”, todo “*um conjunto de relações e ações*”. O autor avança pela cibercultura enredada por esses muitos fios, ao exemplificá-la pelos seus produtos:

O ambiente eletrônico em que várias tecnologias e formas de media convergem: *videogames*, internet, *e-mail*, *homepages* pessoais, *chats* online, tecnologias pessoais de comunicação (tais como o telemóvel), entretenimento móvel e tecnologias da informação, bioinformática e tecnologias biomédicas.

Nayar (2010: 2, tradução livre)

Ao observarmos o ciberespaço apontado por Lévy e Nayar, um meio superpovoado por objetos digitais, concentramo-nos naqueles cujos recursos são explorados para representar a realidade, nos quais se distinguem dinâmicas singulares de criação, distribuição e consumo, bem como conteúdos disruptivos no campo da não-ficção. Para representar diversas realidades, suportes são utilizados e combinados, tais como textos, imagens, áudios e vídeos, a tirar partido da interatividade e da conexão em rede. Ainda que extremamente diversos em termos de solução estética, bem como nas tecnologias utilizadas, podemos identificar que os processos de produção, distribuição e consumo desses objetos digitais atendem a uma marca cultural comum, que remetem, na sua essência, à interatividade e à conectividade.

É frequente verificarmos a referência à internet de forma equivalente ao ciberespaço, quando a intenção é aludir ao meio. No entanto, vale apontar uma diferença genealógica entre a internet e o ciberespaço, na medida que ela se caracteriza por aspetos mais estruturais e técnicos, derivados de protocolos e de um histórico específico. Consoante o glossário de termos de Green (2010), a internet pode ser resumida como:

[U]ma série global interconectada de redes internacionais - baseada na primeira ARPANET - na qual todos os computadores podem ser conectados a um custo. Os computadores pessoais autónomos podem aceder a Internet por meio de modems (modulator-demodulators) ou roteadores e um software apropriado de gateway / interface, para obter informações dos canais de telecomunicações.

Green (2010: 210, tradução livre)

Contudo, a derivar dessa definição técnica, a própria autora reúne no conceito de internet um alargado conjunto, a englobar (i) a infraestrutura tecnológica interconectada que implica a *World Wide Web*; (ii) os sites que representam instituições, por meio de endereços digitais comercialmente tratados; (iii) os inúmeros sistemas e aplicações de código aberto e fechado; (iv) os próprios computadores e linguagens do dia-a-dia; (v) os meios de comunicação por ela proporcionados, como e-mail, chat e mensagens instantâneas; (vi) os blogs e as redes sociais; (vii) os jogos, as comunidades, ambientes e mundos virtuais e, em suma, “*as muitas maneiras pelas quais a comunicação mediada digitalmente se tornou domesticada e difundida no dia a dia*” (p. 3, tradução livre).

Assim como a internet, o termo “web” também é comumente utilizado para referir o meio. Uma das principais categorias de objetos do nosso corpus, tem precisamente essa referência em seu nome mais popularizado, o *web-documentário* ou simplesmente *web-doc*. Nesse sentido, vale também esclarecer que a *world wide web*, ou simplesmente *web*, refere-se aos objetos codificados e interpretados pelos navegadores, que os configuram em páginas por meio de recursos multi e hipermediados, apresentados nos diversos ecrãs.

Manovich (2001) estabelece princípios fundamentais para os novos media e aponta que, embora eles não sejam obrigatórios a todos os objetos a eles pertinentes, estes observam “*tendências gerais de uma cultura em processo de informatização*” (p. 48, tradução livre). O autor acrescenta, “*Como a informatização afeta camadas cada vez mais profundas da cultura, essas tendências se manifestarão cada vez mais*”. Quase 20 anos depois da publicação de *The Languages of the New Media*, obra seminal de Manovich para a comunicação digital, ainda é possível destacar os princípios do autor na natureza dos objetos

em foco neste estudo, numa análise ontológica que será empenhada mais adiante, quando discutirmos sobre os artefactos narrativos do ciberespaço.

Ainda a delinear os media digitais, Delfanti e Arvidsson (2019: 9) englobam uma miríade alargada de meios pertinentes, quando postulam que eles “*partilham a habilidade de mediar as atividades humanas, até para além das práticas de comunicação*”. Dentre os suportes compreendidos, os autores citam...

“computadores pessoais, telemóveis e smartphones, tablets, câmaras digitais, consolas de videojogos, satélites de telecomunicações, cartões de crédito, tocadores MP3, chips de RFID (identificadores de frequência radiofónica), televisores, servidores, navegadores, serviços de media sociais, ou dispositivos de auto-rastreamento [que] são todos baseados no processamento de informação em formatos digitais”.

Delfanti e Arvidsson (2019: 9)

Resumindo todos esses meios a um denominador comum, os autores acrescentam que os media digitais têm a característica essencial de “*carregar informação representada por um código numérico e então transformá-la em linguagem humana. Esse código é ‘digital’ no sentido que é baseado na distinção binária entre dois símbolos, 1 e 0*”. Para Delfanti e Arvidsson (idem), ser digital é “*uma das características tecnológicas definidoras das tecnologias dos media contemporâneos*” e, portanto, uma faculdade distintiva da era em que vivemos.

Delfanti e Arvidsson (p. 6-9) incorporam a ideia da mensagem hipermediada no conceito dos media digitais¹³ e aludem a debates sobre a adjectivação desses media como “novos”. Os autores apontam que, 20 anos após a obra essencial de Manovich, equivaler os novos media aos media digitais é percebido como problemático por diversos estudiosos da área. Apesar de não negarem os contrapontos importantes que o digital – enquanto novo – oferece ao analógico – enquanto antigo – os autores sugerem diversas reflexões, das quais ressaltamos duas. Primeiramente, que os computadores digitais já pertencem ao nosso cotidiano e estão incorporados à cultura contemporânea há algumas gerações, a não comportar mais serem chamados de novos. Em segundo lugar, os autores argumentam que tal classificação desconsidera o contexto de cada media e que a sua visão evolutiva não pode ser encarada

¹³ Muitos autores não consideram todos os media digitais como novos media, a exemplo daqueles media que, por um lado, têm o seu registo e exibição por meio de suportes digitais – tal qual o cinema – mas que, por outro lado, não têm a premissa da hipermediação, condição para integrar o corpus estudado nesta tese.

como linear, nem que as novidades simplesmente substituam o que já estava estabelecido. Em vez disso, elas promovem mudanças e integrações, num processo de remediação.

Apesar de reconhecermos a existência do debate ontológico entre os novos media e os media digitais e subscrevermos a sua relevância, aprofundá-lo desvia-nos dos contributos aqui propostos. Dito isso, restringimo-nos a esclarecer os sentidos assumidos para os adjetivos aqui aplicados, uma vez que os termos “novos media” e “media digitais” poderão ser verificados ao longo do texto. A variação dessa nomenclatura não teve por outro objetivo senão facilitar a fluência do discurso. A premissa assumida nesta tese é, portanto, que os media aqui estudados são nomeadamente de natureza digital e têm no tecido digital, calcado na interatividade e conectado em rede o seu universo; todas condições que, consoante veremos, são de suma importância aos objetos e dinâmicas que estudamos. Em outras palavras, ainda que os media digitais não sejam necessariamente equivalentes aos novos media segundo determinados enquadramentos, o recorte dos media digitais de que trataremos nesta investigação obrigatoriamente o é.

Por fim, diante da abrangência de termos que tangem o meio e os recursos aqui tratados, reforçamos que o espaço amostral observado nesta tese engloba apenas os dispositivos que veiculam conteúdos audiovisuais e interativos, tais quais os computadores pessoais e os dispositivos de comunicação móvel, como telemóveis e *tablets*. No contexto específico da realidade virtual, incluem-se aplicações que tirem partido dessa tecnologia: os “*wearable devices*” como visores, capacetes, luvas, coletes e óculos; dispositivos capazes de mediar estímulos audiovisuais e hápticos.

1.2 Um breve histórico do conceito de ciberespaço

A avançar pelo enquadramento teórico sobre o meio em que se estabelecem os objetos aqui investigados, faremos um breve histórico do caminho académico percorrido pelo conceito de ciberespaço, até resultar naquele em que o nosso corpus está ambientado.

A definição que trouxe contornos mais claros à ideia atual é atribuída ao escritor William Gibson, em sua obra ficcional *Neuromancer* (1984). Muito antes daquilo que hoje compreende-se a internet, o autor imaginou um futuro distópico, no qual um espaço formado por *bits* e *bytes* organiza e conecta todas as informações que existem. É a chamada *matrix*, que as pessoas precisam de aceder para conseguirem realizar as suas vidas cotidianas. No entanto, elas o fazem de forma imaterial, por meio de suas consciências.

No prefácio da edição Penguin Classics de 2016 de *Neuromancer*, o autor de ficção Neil Gaiman pondera sobre a representatividade vanguardista desta obra:

Eu me pergunto, mesmo agora, em que medida William Gibson descreveu o futuro, e o quanto ele o possibilitou – o quanto as pessoas que leram e adoraram *Neuromancer* fizeram o futuro se cristalizar em torno de sua visão. De um modo ou de outro, *Neuromancer* foi um divisor de águas.

Gaiman in Gibson (2016: Prefácio, p. XXI – XXII, tradução livre)

Gaiman também se admira com os signos tecnológicos dessa obra *cyberpunk*, quando trazem significados de um futuro imaginado no início dos anos 80, “*aqui uma fileira de telefones públicos tocando, um após o outro, ali um modem (que era um dispositivo hi-tech em 1983); e o meu favorito: os ‘3 megabytes de RAM quente’ que fazem as vezes de um MacGuffin no primeiro capítulo [...]*”.

Em alguma medida, o ato de referenciar signos do presente é inescapável, quando a tarefa consiste em representar projeções do futuro. Naturalmente, obras de ficção científica (ou ficção especulativa) encontram a obsolescência de determinadas elaborações nos anos a seguir. Sem necessariamente consistir em demérito, o anacronismo presente nos trabalhos que se propõem a olhar além do horizonte oferece-nos oportunidades. Eles prestam-se a contrapontos bastante reflexivos e, como sugere Gaiman, potenciais referências para o estudo do próprio passado. Como bem observa o autor (Idem, p. XII), “[u]m futuro [imaginado] em 1950 diz-nos mais a respeito dos receios, esperanças e sonhos de 1950 do que jamais vai dizer-nos sobre o futuro em si”.

Em contrapartida, seja por uma capacidade invulgar de observar o presente, antevendo seus desdobramentos vindouros, seja por prover inspiração àqueles que lideram as configurações do futuro, constata-se que muitos autores de ficção científica são capazes de representar com aproximação surpreendente alguns eventos, objetos ou conceitos paradigmáticos de uma era. É o caso do ciberespaço Gibsoniano que, adequadamente, tornou-se a referência primordial do termo.

Bell (2007:17) refere-se à representação de Gibson como um “*uma espécie de ‘código fonte’ para o desenvolvimento do ciberespaço*”, que inspira a primeira de três fases¹⁴ dos estudos acadêmicos concentrados na internet, em seus desdobramentos sociais e tecnológicos.

Para Bell (2007), a primeira fase do trabalho acadêmico do ciberespaço, marcada pela obra de Benedikt, teve seus substratos em *Neuromancer*. Ele assinala que esse autor, muito influenciado por sua formação e trabalho como arquiteto e urbanista, germinou as ideias de um espaço “*multi-sensorial, tridimensional, envolvente, um mundo virtual rico em texturas e nuances a converter dados abstratos e a inteligência de pessoas distantes em experiências perceptualmente engajadoras e quase diretas*”. Da obra de Benedikt, Bell também ressalta um caráter representativo do ciberespaço que toca num ponto crucial da problemática aqui estudada: um palco para que histórias simbólicas possam ser contadas.

Ainda consoante Bell, o segundo passo importante para definir-se o que se conhece por ciberespaço foi refletir sobre camadas mais subjetivas das interações humano-computador, a partir de uma sociedade conectada pela tecnologia digital. Esse estudo basilar foi promovido pela psicóloga Sherry Turkle e aborda a transposição de relações sociais e afetivas para o mundo virtual, mas principalmente a criação de outras completamente novas; traços que podem ser identificados no contexto desta tese e, dentre os quais, destacamos dois. Primeiramente, o poder da representação oferecido pelas interfaces gráficas (*GUI: graphical user interface*) e toda a estética que a partir dela se desenvolve. Pois reside precisamente nas interfaces gráficas a característica que melhor distingue a estética das NNFC¹⁵, enquanto objetos do ciberespaço, da estética que caracteriza as narrativas factuais audiovisuais, como o cinema documental ou as matérias televisivas. É por meio das GUI que a interatividade é facultada ao utilizador¹⁶ e, conseqüentemente, a jornada que este escolherá seguir, dentro das opções predeterminadas no sistema. A segunda transposição de relação social para o mundo virtual, que Bell ressalta ter sido apontada por Turkle, e que

¹⁴ Para o autor, essas etapas têm por marcos as obras *Cyberspace: First Steps*, editado em 1991 por Michael Benedikt, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995) de Sherry Turkle e *Internet Society: Everyday Life on the Internet* (2005), de Maria Bakardjieva.

¹⁵ Com o objetivo de facilitarmos o discurso, faremos a referência ao nosso corpus de estudo, as narrativas não-ficcionais no ciberespaço por meio da sigla NNFC.

¹⁶ Conforme discutiremos mais adiante, Bolter & Grusin, (1996, 1999) apontam o uso da realidade virtual como uma forma de instrumentalizar o corpo enquanto interface. Ainda que essa representação seja expressa por meio de pixels, vale apontar a sua diferença do que Turkle considera por GUI (*graphical user interface*).

influencia relevantemente a noção de ciberespaço aqui considerada diz respeito às comunidades e identidades *online* criadas e estabelecidas em âmbito digital. Nesse sentido, o caráter participativo das NNFIC – tanto na cocriação¹⁷ quanto na distribuição dessas narrativas – são capazes de clarificar históricos, práticas e objetivos comuns, evidenciar identidades coletivas e estabelecer vínculos de diversas naturezas.

O terceiro e último marco apontado por Bell (2007) destaca o livro *Internet Society: Everyday Life on the Internet* (2005) de Maria Bakardjieva, enquanto uma abordagem calcada em estudos empíricos sobre o público considerado negligenciado pela autora. Consoante Bell, Bakardjieva inaugura um olhar que atualmente é foco de atenção nos estudos de cibercultura: os utilizadores *online* do dia-a-dia e a produção de novos significados a partir desse uso cotidiano. Esse novo paradigma identificado por Bell mostra um traço clara e fortemente identificável nas NNFIC, uma vez que estas oferecem um espaço rico para a representação de perspectivas marginalizadas, à medida que tiram partido de registos dos sujeitos retratados e pontos de vista polifónicos. Novamente, o caráter participativo e fomentador da coautoria propicia a exploração de objetos modulares dispersos no tecido ciberespacial, frequentemente oriundos de produções domésticas, que uma vez costurados em forma de narrativa, oferecem ângulos plurais de realidade outrora pouco representadas.

A característica da cocriação em rede diz respeito às relações de produção, consumo e distribuição que se estabeleceram mais tarde, ao tirar-se partido das plataformas de partilha, colaboração e disseminação de conteúdo. Trata-se da cultura da conexão (Jenkins, 2006; Jenkins, Ford & Green, 2013), que teve seu marco a partir da chamada web 2.0¹⁸, uma viragem que legitimou papéis e dinâmicas no processo participativo travado no ciberespaço. Jenkins, Ford & Green (2013:94, comentários nossos) citam Banks e Humphreys, para

¹⁷ Dentre as NNFC e no que tange à coautoria, destacamos os web-documentários como objeto mais representativo dessa dinâmica.

¹⁸ Segundo O'Reilly (2005) o termo Web 2.0 surgiu logo após a crise “pontocom” de 2000. Enquanto muitos concluíam que a Web havia sido hipervalorizada, com o conseqüente “estouro da bolha”, numa conferência entre a O'Reilly, editora e instituição de ensino, e a produtora Media Live International, argumentou-se que o colapso testemunhado no segmento digital representava não o fim, mas um ponto de viragem. Ressaltou-se, na altura, que as empresas sobreviventes ao “crash” possuíam um diferencial em comum, o que levou à Web 2.0 Conference. Segundo Jenkins, Ford & Green (2013: 94), a Web 2.0 tirou partido da inteligência coletiva proporcionada por uma imensa rede de utilizadores e “*tornou-se a lógica cultural para o comércio eletrônico, com uma série de práticas empresariais que buscam captar e explorar a cultura participativa*”.

quem, “[o]s *superastros de negócios emergentes nessa categoria* [mercado estabelecido na Web] *prometem aos utilizadores maior influência sobre a produção e a distribuição de cultura, e os ‘utilizadores’, os ‘consumidores’ e o ‘público’ passaram a ser considerados ‘cocriadores’*”.

Foi um marco de uma profunda alteração nas lógicas culturais e económicas com variados impactos, uma vez que o digital passa a assumir inexoravelmente o protagonismo na mediação das relações de ordem económico-cultural. A circulação toma o lugar da distribuição (Jenkins, Ford & Green, 2013), a vincar uma dinâmica que não mais se resume às diretrizes apontadas por grupos decisórios de grandes empresas, mas passa a ser permeável às opiniões, expectativas e mesmo pressões daqueles que estavam restritos ao papel do consumo. Por meio das ferramentas digitais, os utilizadores participam em três níveis: produzir, seleccionar e disseminar conteúdo (Jenkins, 2006), comportamentos que não são novos¹⁹, mas que foram capitalizados pelas engrenagens do mercado hiperconectado e, apesar de seus benefícios, passaram a gerar também imensos desafios.

1.3 O mercado do ciberespaço

Nenhum objeto publicado na Web escapa de ter a sua performance potencialmente escrutinada e, em última análise, relacionada às possibilidades de consumo que pode orientar. Trata-se de um trabalho de diagnóstico cuja complexidade já foi sistematizada e, portanto, dominada; cruzamentos de um volume colossal de informações empenhados por algoritmos computadorizados cada vez mais sofisticados. No entanto, por mais que se fale em algoritmos como engrenagens computadorizadas e supostamente amorais, eles atendem a objetivos que correspondem a pessoas e grupos de interesse. O enviesamento das respostas às buscas feitas em motores como o Google, ou dos conteúdos apresentados nos media sociais como o Facebook, Twitter, Instagram e Youtube causam imensa preocupação. Contemporâneos ao desenvolvimento desta tese, seus efeitos estiveram no cerne²⁰ do debate

¹⁹ Segundo Jenkins (2006: Cap.8, “Turd Blossom vs. The Obamatar” Parag. 5), “Nenhuma dessas atividades é nova, mesmo no contexto dos media digitais, mas o YouTube foi o primeiro a reunir as três funções numa plataforma única e a direcionar tamanha atenção ao papel das pessoas comuns nesse panorama mediático transformado”.

²⁰ Apesar de estudiosos dos media digitais já terem levantado alertas sobre os malefícios que o enviesamento dos algoritmos pode oferecer, o assunto passou a integrar o debate público de forma relevante a partir de 2018, com o escândalo da empresa Cambridge Analytica, que teria feito uso de dados fornecidos pelo Facebook sobre milhões de seus utilizadores, na campanha eleitoral de Donald Trump, em 2016. Em abril de 2018, o caso levou o cofundador e principal executivo do Facebook, Mark Zuckerberg a prestar depoimentos ao Senado

público sobre o panorama digital. São polêmicas capitaneadas por ex-colaboradores de algumas das principais empresas em foco, que denunciam contundentemente o que há por trás de um simples carregamento de botão ou mesmo rolar de página na internet.

No contexto atual, os media sociais ocupam um papel de destaque nas relações estabelecidas no ciberespaço, a configurar um fenómeno que se desenvolve de forma consistente há mais de uma década. Segundo Delfanti e Arvidsson (2019), a primeira rede a alcançar um nível considerável de massificação (300.000 utilizadores) foi o Friendster, em 2003. Desde então, uma miríade de outros serviços semelhantes foi disponibilizada, a partilhar da proposta²¹ de “*permitir aos seus utilizadores criar um perfil público, construir uma rede de contactos, cujo conteúdo e informações de perfil podem ser vistas, além de com elas poder-se interagir. Pode-se também criar grupos e comunidades temáticas ou aderir a elas*” (p. 51). Eles citam diferentes plataformas a objetivar interesses diversificados, mas fazem notar que apesar de essas redes proporcionarem aos seus utilizadores uma socialidade *online*, é no cruzamento e análise dos dados obtidos com as interações que consiste o seu principal propósito. Todo o comportamento é perscrutado, a gerar dados que informam perfis detalhados, para os quais serão previstos os conteúdos mais atrativos, capazes de manter o utilizador cativado por aquela experiência, ou seja, a assistir, participar e disseminar o mais intensamente possível, a fim de potencializar o seu consumo durante a jornada. Ou seja, como argumenta Tristan Harris²², o risco passou a existir quando o utilizador deixou de ser o cliente para tornar-se o produto:

Tens um supercomputador apontado para o teu cérebro. É uma corrida entre o boneco vodu do Facebook, em que tremes o dedo e eles preveem o que mostrar a seguir, e o boneco vodu do Google. [Trata-se de] um Frankenstein digital realmente difícil de controlar.

americano. Pouco tempo depois, os potenciais danos psicológicos e polarizações decorrentes das dinâmicas de interação projetadas para os gigantes da Web retornaram ao debate público com o lançamento do documentário *The Social Dilemma* (2020) em agosto de 2020, na plataforma de conteúdo *streaming* Netflix. Ainda mais recentemente, em outubro de 2021, uma ex-colaboradora do Facebook revelou informações sobre políticas acerca de discursos de ódio, violência e desinformação na rede social, que privilegiavam a empresa em detrimento do interesse público.

²¹ Os autores citam a ideia de Boyd & Ellison, em 2007 como exemplo de definição dessas redes, aquando da sua alvorada.

²² Ex-colaborador da Google, Tristan Harris é cofundador do *Center for Humane Technology* e cofundador do movimento *Time Well Spent*, que buscam trazer consciência e ações contra políticas que considera manipuladoras, polarizadoras e danosas à saúde mental dos utilizadores Web. A frase citada foi proferida no documentário *The Social Dilemma* (2020), disponibilizado em agosto de 2020 na Netflix.

Tristan Harris in Shepardson (2019: §14, tradução livre, comentários nossos).

Derivado desse contexto – e particularmente relacionado aos conteúdos factuais de que tratamos neste estudo – está o facto de que o ciberespaço hoje não oferece grande confiança quanto à veracidade das informações nele circuladas. Dados mostram que uma notícia falsa tem muito mais chances de partilha do que uma notícia comprovada²³. A partir desses resultados, poder-se-ia observar uma componente de responsabilidade humana a anteceder atuação dos algoritmos, embora por eles potencializada, que é de gestão individual. Jenkins (2006; 2009) argumenta que o termo “viral” remete a uma metáfora biológica de autorreplicação sem controlo ou avaliação por parte de quem a propaga, uma análise que merece reservas. No entanto, Meyer (2018) relata a opinião de estudiosos que refletem sobre a psicologia há por trás da replicação de notícias falsas. Segundo cientistas políticos, elas são capazes de despertar emoções fortes, o que torna a disseminação de alguma forma intuitiva, para além de apresentarem novidades negativas, características que falam com um sentido atávico na natureza humana, no sentido de promover a precaução. Algumas vezes argumentam que a disseminação de notícias falsas no Twitter – plataforma a que se restringiu a investigação relatada por Meyer – é diferente da propagação de conteúdos falsos. São cientistas que apontam a necessidade de outros media sociais merecerem a mesma escrutinação sofrida pelo Twitter, antes de chegar-se a conclusões mais abrangentes. No entanto, até que essas empresas disponibilizem seus dados, a fim de que se possa aplicar a metodologia adequada, a hipótese é que os mesmos impulsos reflitam comportamentos similares nos outros media.

1.4 Acesso ao ciberespaço: uma realidade ainda muito desigual

Outro carácter relevante do que aqui se considera por ciberespaço é a amplitude de acesso por parte dos utilizadores, o que impacta na diversidade humana nele refletida. Trata-se de um ecossistema em que os conteúdos livres, desde que possuam dispositivos adequados e conexão em rede aberta, são disponibilizados a todos²⁴. No entanto, uma vez que tanto os

²³ Em 2018, um artigo do *The Atlantic* (Meyer, 2018), trouxe resultados contundentes relatados pelo cientista de dados do MIT, Soroush Vosoughi, e colegas, responsáveis por uma investigação baseada em informações fornecidas pelo Twitter. Eles verificaram que uma notícia falsa tem 70 por cento mais chances de ser partilhada do que uma notícia comprovada. Fonte: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/03/largest-study-ever-fake-news-mit-twitter/555104/>. Acesso a 18 de setembro de 2020.

²⁴ Como “livres”, referimo-nos a conteúdos que não estejam restritos a cadastros identificados nem a pagamentos de assinaturas, por exemplo. Como “rede aberta”, referimo-nos a redes que não sofram controlo

dispositivos quanto a rede de acesso dependem da disponibilidade individual de se obter os artefactos (para compra ou uso subsidiado) e da infraestrutura local, o retrato do acesso ao ciberespaço reflete a heterogeneidade das condições socioeconómicas globais.

Relativamente à rede, apesar do crescimento acelerado que a internet verificou ao longo dos anos²⁵, o seu desenvolvimento não impactou as pessoas de forma uniforme. As diferenças ocorrem não apenas entre nações (Figura 1), mas mesmo dentro de cada país, a acompanhar os desníveis económicos e sociais das populações, bem como as suas particularidades culturais. Portugal, por exemplo, regista 8.06 milhões de utilizadores em 2020, em comparação a apenas 3.68 milhões no ano de 2005. Tais números representam um crescimento de 119%, que se iguala ao aumento europeu no mesmo intervalo²⁶. No entanto, diante das demandas digitais ocorridas durante pandemia do COVID 19, Portugal foi classificado como o 10º país europeu com pior desempenho digital²⁷. Os critérios considerados para a ordenação incluíram a conectividade, o capital humano, a utilização de serviços de internet, a integração das tecnologias e os serviços públicos digitais. Em particular, pesaram os desníveis de acesso entre área urbana e rural e os altos valores praticados pelo mercado. As informações foram trabalhadas e divulgadas pelo Índice de Digitalização da Economia e da Sociedade (DESI) que ainda relatou o facto de que 22% da população jamais acedeu a internet.

por parte de protocolos reguladores, como pode ocorrer no caso de redes corporativas ou mesmo em países de governos autoritários.

²⁵ Segundo dados do Our World in Data (s/p), a internet contava com cerca de 4.70 mil milhões de utilizadores globais, em comparação a 1.03 mil milhões verificados em 2005; um aumento de 357% em 15 anos. Fonte: <https://ourworldindata.org/internet#:~:text=Globally%20the%20number%20of%20internet,online%20for%20the%20first%20time>. Acesso em 4/9/2024.

²⁶ Conforme é possível verificar ajustando por período (2005 – 2020) e localidade (Portugal e Europa) o gráfico “Number of people using internet” do Our World in Data (s/p). <https://ourworldindata.org/internet#:~:text=Globally%20the%20number%20of%20internet,online%20for%20the%20first%20time>. Acesso em 4/9/2024.

²⁷ Segundo publicação do Jornal Expresso em 11 de junho de 2020. Disponível em <https://expresso.pt/economia/2020-06-11-22-sem-acesso-interior-excluido-custos-elevados.-Portugal-entre-os-piores-desempenhos-digitais-da-UE>. Acesso em 21 de setembro de 2020.

Share of the population using the Internet, 2022

Share of the population who used the Internet in the last three months.

Our World
in Data

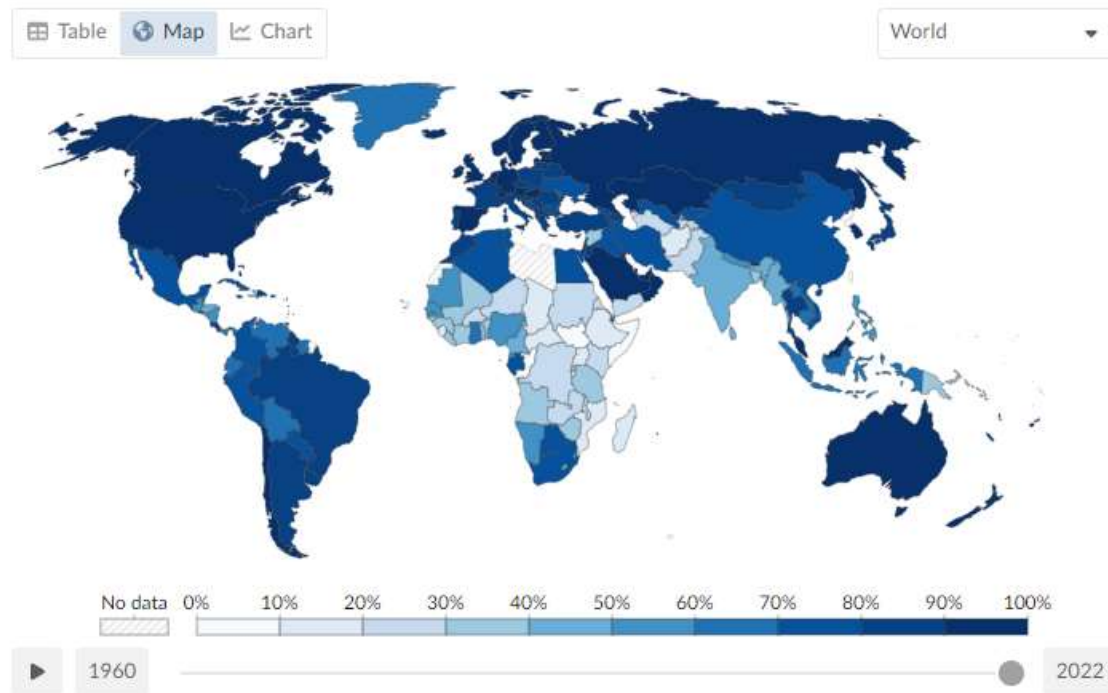


Figura 1 - Mapa de distribuição dos acessos à Internet, ao redor do mundo, em 2022. Fonte: Our World in Data

Para Steele (2019:s/p), do *Digital Divide Council*, a *exclusão digital* significa “a lacuna que existe entre os indivíduos que têm acesso às modernas tecnologias de informação e comunicação e aqueles que não têm acesso” a implicar três classificações principais, que se relacionam ao gênero, às diferenças sociais e à acessibilidade. A autora aponta que, apesar de todo o crescimento registado no acesso a computadores e à rede, a exclusão digital mantém-se em níveis importantes e indica como principais causas a educação deficiente, baixos níveis de remuneração, restrições geográficas, falta de motivação ou interesse e a dificuldade de acesso físico aos equipamentos. Segundo a instituição, os efeitos dessa desigualdade são variados e de imensa relevância. Primeiramente, a incapacidade de tirar proveito das oportunidades económicas que as transações digitais podem oferecer, bem como da criação de novos empregos relacionados a esse mercado só fazem aumentar a distância entre os países com esse nível de carência e aqueles dotados de alto nível de desenvolvimento. Segundo, a falta de conexão com as ideias e os instrumentos de educação fornecidas pelas TIC – tecnologias de informação e comunicação – limita o potencial de desenvolvimento intelectual nas populações excluídas. Terceiro, essas populações não são capazes de aproveitar os benefícios oferecidos pelas comunicações em nível digital,

exemplificados por Steele (2019) como os avanços tecnológicos que abriram horizontes a diversos campos, como o das artes e da música.

No âmbito acadêmico, Pierce (2019:1), explica que o termo *exclusão digital* foi popularizado a partir da década de 1990 e exprime “*a disparidade entre as famílias que têm acesso à Internet e as famílias que não têm acesso à Internet*”. No entanto, a autora aponta diferentes correntes de interpretação do conceito e cita Eszter Hargittai como a ter introduzido a noção da segunda vaga da exclusão digital, na qual o âmbito da literacia é o que mais importa. A autora observa as diferentes abordagens dadas ao tema, a depender da perspectiva oferecida pela disciplina que analisa a divisão digital.

Com a situação da pandemia de COVID-19, durante as primeiras vagas enfrentadas no ano de 2020, os impactos da exclusão digital ficaram latentes, à medida que foram transferidas para o ambiente online todas as interações minimamente possíveis de lá serem travadas, com os indivíduos a permanecer fisicamente restritos aos seus núcleos familiares e isolados em suas casas. Alguns apenas estenderam práticas de *home office* às quais já estavam habituados, embora em muito menor escala. Outros tiveram de enfrentar obstáculos estruturais do ambiente domiciliar e, muitas vezes, defrontaram-se com os limites da própria iliteracia digital. Não obstante, foi na esfera educacional que o ciberespaço revelou-se mais desigual. Afora todas as dificuldades que excedem a dinâmica digital, como o tempo indisponível e a didática desconhecida pelos pais, nem todos os núcleos possuem conexões via banda larga, capaz de suportar as transmissões e interações demandadas pelas aulas. Ainda nesse contexto, nem todos os lares contam com dispositivos de acesso suficientes para comportar todas as necessidades de atividades *online* simultâneas – pais a trabalhar e filhos a estudar. A Wired (2020) destacou os imensos desafios apresentados a todos. Entretanto, aqueles que contam com mais recursos estão mais aptos a enfrentá-los “*seja com a ajuda de professores particulares, programas de educação domiciliar, acesso a equipamentos melhores ou alguma combinação dessas coisas*”. A publicação conclui que, em alguma ou muitas medidas, a dimensão da exclusão digital ficou latente e, em muitos casos, exacerbada ao longo da pandemia do COVID 19.

O retrato contemporâneo da *lacuna digital* impacta diretamente o ciberespaço que consideramos como ambiente das narrativas tratadas neste estudo. Os desníveis relatados refletem na inexploração de potenciais representações e na reverberação deficiente de

conteúdos importantes à sociedade. Uma vez limitada a pluralidade na criação, distribuição e consumo de narrativas factuais no ciberespaço, reduz-se a visibilidade de e por grupos carentes. Concluímos que devido às restrições da *lacuna digital*, o palco para que histórias simbólicas possam ser representadas (Benedikt in Bell, 2007) torna-se mais estreito, menos iluminado e dotado de uma plateia mais modesta.

Nestes primeiros quatro subcapítulos, procuramos preparar um arcabouço que reunisse tanto teorias quanto situações empíricas do ciberespaço, a desenrolar-se do princípio da sua conceção até o panorama atual. Além do meio em que se estabelece o nosso objeto de observação, as dinâmicas nele travadas compõem de sobremaneira o que representa a problemática desta investigação.

Nos subcapítulos a seguir, partiremos para o que consideramos a marca do ciberespaço nos objetos que este media, dividido em três momentos. Primeiro, começaremos por observar quais as características de um objeto narrativo são decorrentes da sua natureza digital. De forma a podermos depois relacionar melhor essa análise ao nosso corpus de investigação, orientá-la-emos aos processos/ fases tradicionalmente inerentes a uma história: a criação / produção, a configuração do conteúdo e a sua distribuição. Sempre a ter em conta a intenção de perscrutar ontologicamente essas qualidades pela sua materialidade, de forma a podermos evidenciar aspetos que serão depois explorados no projeto de *storytelling* digital.

Em seguida, analisaremos uma conjuntura específica do ciberespaço que implica diretamente na problemática deste estudo: um ambiente em que o utilizador é superexposto por estímulos, o que torna a sua atenção, memória e interesse potencialmente desviados de assuntos cuja consciencialização e sensibilização importam à sociedade. Trata-se de uma perspetiva desfavorável do ciberespaço que, apesar de todos os seus benefícios e oportunidades, acaba também por estimular e mesmo justificar a busca pelo que chamaremos mais tarde por projeto da imersão. Em suma, procuraremos retratar a cacofonia de estímulos e a sobrecarga de informações que caracteriza o meio digital, a criar uma conjuntura concorrente que influencia drasticamente o contexto dos conteúdos factuais em que nos debruçaremos neste estudo.

No terceiro subcapítulo, procuraremos desenhar uma conjuntura emotiva do ciberespaço, decorrente das oportunidades de mediação tecnológica digital e da conectividade. Tal

conjuntura apresenta fenómenos que influenciam a perceção das NNFIC a criar oportunidades e desafios para esses objetos.

1.5 Conteúdos não-ficcionais, objetos do ciberespaço

Segundo Murray (2012:2), “*Todas as coisas feitas com bits eletrônicos e código de computador pertencem a um único meio novo, o meio digital, com seus próprios recursos exclusivos*”. Neste subcapítulo, propomos desconstruir as narrativas imersivas não-ficcionais digitais, o corpus desta investigação, enquanto objetos do ciberespaço e os recursos exclusivos de que dispõem. Trata-se de uma introdução ontológica do nosso corpus de investigação, a ser complementada pelas características narratológicas e imersivas a serem analisadas no capítulo 2.

Subjacente à estratégia de examinarmos primeiramente a ontologia das características digitais e, posteriormente, as narratológicas e imersivas, está a intenção de iniciarmos pela estrutura material e derivada da tecnologia, neste capítulo dedicado ao ciberespaço, para depois passarmos às formas de representação expressadas nessas estruturas.

A organização adotada não tem por propósito separar forma de conteúdo, mas sim demonstrar a marca com que a tecnologia digital – camada distintiva no tema deste estudo – impregna a mensagem narrativa. Nesse sentido, Rose (2011) comenta que a universalidade existente nas histórias é um aspeto notável, mas igualmente é o facto de as narrativas refletirem a tecnologia do momento:

Todo novo meio deu origem a uma nova forma de narrativa. Na Europa, a invenção da tipografia e do tipo móvel por volta de 1450 levou ao surgimento de periódicos e do romance, e com isso a um lento, mas inexorável aumento das taxas de alfabetização. A invenção da câmara cinematográfica, por volta de 1890, desencadeou uma era de experimentação febril que levou ao desenvolvimento de longas-metragens em 1910. A televisão, inventada por volta de 1925, deu origem, um quarto de século depois, a *I Love Lucy* e à forma altamente estilizada de comédia que ficou conhecida como *sitcom*. À medida que cada um desses media alcançava produção e distribuição em escala industrial, vimos o surgimento dos media de massa do século XX - jornais, revistas, filmes, música, TV. E com isso, não restava nenhum papel para o consumidor, exceto consumir.

Rose (2011:2, tradução livre)

No fim do século XX, o advento da internet fez com que presenciássemos e participássemos de uma revolução ainda em andamento, na qual as comunicações e a forma com que encaramos a informação alteraram-se excecionalmente. Ao longo de pouco mais de quatro

décadas, a presença digital assumiu incontáveis instâncias da vida humana. Se, em muitos casos o digital assumiu um caráter pervasivo nos cotidianos, por outro lado, a velocidade e variedade das inovações são de tal forma intensas que se torna difícil para a sociedade apropriar-se do imenso ferramental por elas descortinado.

Antes que as narrativas mediadas pela tecnologia digital chegassem a assumir uma identidade clara no ciberespaço, o que se viu foi uma natural remediação (Bolter & Grusin, 2000) dos veículos que lhe antecederam – impressos, cinema, televisão. Em 1998, Janet Murray afirmava em seu livro seminal, *Hamlet on the Holodeck*, que a altura em que nos encontrávamos representava ainda a alvorada do desenvolvimento das narrativas digitais. Na obra, a autora estabelece um paralelo com o cinema, que ao longo de 100 anos, demonstrou um amadurecimento consistente. Ela cita “*a variabilidade da lente, a mobilidade da câmara e a capacidade de edição do filme como exemplos distintivos de uma arte narrativa eletrônica madura*” (p. 68), uma linguagem que não foi estabelecida simplesmente pela invenção da câmara filmica, mas que demorou pelo menos 30 anos para amadurecer e desenvolver-se. Murray (2016a) argumenta que ainda não é possível identificar um nível equivalente nos media digitais. Ou seja, assim como no caso da câmara de filmar, a invenção da tecnologia digital e seus artefactos não representou por si a formação de uma linguagem. Para a autora, ainda estamos no incunábulo das expressões realmente apropriadas do digital, enquanto predominarem usos aditivos às tecnologias que dominávamos antes dos computadores.

Em 2012, ao ser perguntada por Henry Jenkins²⁸ sobre o que seria necessário aos media digitais para que os considerássemos como dotados de uma linguagem estabelecida, Murray insistiu no histórico do cinema, pelo facto de este ser uma referência mediática dotada de características tão particulares a ponto de gerar convenções próprias. Ou seja, para os media digitais alcançarem maturidade semelhante ao do cinema, seria necessário um estágio análogo à estilização com que vemos serem usados os recursos cinematográficos. Eles já se tornaram indistintos aos olhos da audiência comum, ainda que tal resultado demande domínio e maestria. A autora ainda acrescenta que há algumas áreas mais estabelecidas nos media digitais do que outras, pelo que identifica a existência de faculdades próprias e

²⁸ Disponível em http://henryjenkins.org/blog/2012/02/inventing_the_digital_medium_a.html. Acesso a 9/4/2020.

distintas dos media digitais, como a interatividade, que prefere chamar de autonomia ou agência²⁹.

A hiperligação é apontada como o recurso emblemático das histórias em meio digital³⁰, uma vez que permite a não-linearidade ou, como prefere Murray (1998, 2016a), as estruturas multi-sequenciais. Segundo Harpold (2005:108), as “*quebras na estrutura serial são lugar-comum nas narrativas digitais e é amplamente assumido que elas representam a sua característica mais distintiva*”. Da mesma forma, a hiperligação, que implica a navegabilidade, representa uma singularidade nas propriedades das narrativas enquanto objetos digitais. Em outras palavras, o caráter interativo trata de uma das bases ontológicas nos objetos mediáticos em foco neste estudo, cujo principal enquadramento teórico tem por base as obras consagradas de Lev Manovich (2001) e Janet Murray (1998, 2012, 2016a, 2016b).

Da materialidade desses objetos, iniciamos por pontuar a diferença do digital para o seu contraponto, o analógico. Nas palavras de Buckeley (In Ryan et al. 2014: 7) o digital “*diz respeito a tudo que é marcação descontínua de limites e ao que é controlo quantitativo na comunicação*”. Murray (1998, 2012) afirma ser na plasticidade do código e na estrutura dos dados – relacionados pela autora à matéria dos media digitais – que reside o potencial de projetar-se objetos realmente apropriados da natureza digital. Para Murray (idem), o meio digital conta com quatro recursos que caracterizam tais artefactos: espacial, enciclopédico, processual e participativo. Ela também aponta quatro qualidades estéticas, no sentido de que são possíveis de se atribuir, uma vez que os objetos sejam mediados digitalmente: a imersão, a autonomia, a transformação (1998, 2012) e a qualidade caleidoscópica (2018), como derivada das três primeiras. Manovich (2001), por sua vez, aponta cinco características³¹ da linguagem dos novos media, dentre as quais destacamos a representação numérica, a modularidade e a automação como distintivos dos objetos narrativos digitais.

De forma a identificarmos essas qualidades primordiais do tecido digital no nosso corpus de pesquisa, procuraremos relacioná-las a três processos determinantes das histórias, enquanto

²⁹ Traduções livres da palavra inglesa “*agency*”.

³⁰ Rose (2011); Harpold (In Herman et al. [eds.], 2005).

³¹ Os cinco princípios são representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação.

objetos da indústria criativa³², nomeadamente a sua autoria / produção, a sua configuração e a sua distribuição. Cabe lembrar que a proposta para este momento não é a de problematizar os papéis exercidos em cada uma dessas atividades, mas perceber as ofertas que esses aspetos da materialidade digital trazem para os objetos no contexto narrativo.

1.5.1 Da autoria e produção dos objetos

Como ponto de partida, citamos a condição primordial que os objetos dos novos media devem atender, ao serem representados por um código digital (Manovich, 2001: 45), o que faz deles sujeitos à programação e à manipulação por meios computadorizados. Nesse sentido, textos, imagens, vídeos, jogos e quaisquer elementos mediáticos são todos numericamente representados, sendo eles únicos ou componentes mais pequenos de outros artefactos narrativos digitais. Consequentemente, são programáveis e manipuláveis por algoritmos e *softwares*. Essa propriedade equivale à característica processual³³ de Murray (1998, 2016a), na qual comportamentos complexos e contingentes podem ser previstos e incorporados de forma codificada nos algoritmos, um trabalho antecedido pela identificação de regras exatas ou gerais dos mais variados processos, “*desde executar uma folha de pagamento até fazer voar um avião*” (Murray, 2016a:73). Portanto, a consequência mais evidente do código digital, no que diz respeito à autoria e produção, está no que Manovich (2001) aponta como exemplos de baixo nível de automatização e na característica processual que Murray (1998, 2016a) associa à propriedade participativa para gerar a interatividade.

Manovich (2001) percebe os *softwares* de criação e processamento de recursos como fotos, áudios, vídeos, gráficos em duas e três dimensões como modelos de uso simples de algoritmos. Todos os objetos mediáticos, via de regra, sofrem algum tipo de processamento dessa ordem. Em última análise, ainda que os registos e manipulações sejam realizados de forma analógica, é exigido que sejam digitalizados – na criação de uma representação numérica – de forma a integrar o meio digital. A derivação de algum tratamento automatizado implica tanto o que Murray (1998) define por propriedade processual do ambiente digital – a execução de regras definidas por meio de uma máquina – quanto a

³² Segundo Hartley (2005:5), “[a] ideia das indústrias criativas busca descrever o *conceito e convergência prática das artes criativas* (talento individual) com Indústrias Culturais (escala de massa), no contexto das novas tecnologias dos media (TICs) dentro de uma nova economia do conhecimento, para o uso de cidadãos-consumidores interativos”.

³³ Tradução livre da palavra inglesa “*procedural*”.

fluidez das informações guardadas e apresentadas pelos sistemas digitais – como as imagens e dados facilmente modificáveis / atualizáveis – citada por Ryan (2006).

Tanto a automatização em baixo nível, quanto as faculdades processual e participativa facultam à produção dos objetos digitais narrativos agilidade na realização de inúmeras operações, a otimizar o desenvolvimento desses objetos e, principalmente, a trivializá-los. Para exemplificarmos o impacto de tais facilitações, podemos citar um contraponto analógico representativo ao nosso corpus: o passado recente do cinema documental. Segundo Rose (2014), o universo dos documentários no século XX oferecia um cenário produtivo bastante impermeável a iniciativas amadorísticas, em razão dos equipamentos de registo, edição e exibição especializados, volumosos e caros que demandava. Com a popularização dos *softwares e hardwares*, a cultura da Web 2.0³⁴ floresceu no meio digital, fomentando o seu caráter participativo (Jenkins, 2006).

A sujeição dos objetos digitais à representação codificada, à automação e às propriedades processual e participativa traz peculiaridades importantes ao processo de autoria e produção. O conteúdo narrativo digital pode ser alimentado por códigos numéricos independentes, criados por fontes variadas, que as permitem oferecer contributos representativos para além do âmbito profissional. Trata-se de um cenário que potencializa a diversidade da matriz autoral narrativa por diversas maneiras, que levam a exemplos muito concretos da inteligência coletiva (Jenkins, 2006; Lévy, 1997), a começar pela formação da equipa criadora. Os seus membros podem, por exemplo, estar geograficamente dispersos pelo globo, o que não só viabiliza, mas fomenta o interessante reflexo de diferentes culturas e contextos cotidianos na obra final. Consequentemente, tem-se um efeito importante na representatividade verificada na obra, em que a natureza digital dos contributos a formar a narrativa permite uma ampla gama de vários atores: os autores, os sujeitos representados e a audiência, todos eles potencialmente aptos a alimentar o conteúdo. São soluções frequentes no panorama atual de conteúdos não-ficcionais digitais, compreendidos pelos conceitos de coautoria, cultura participativa e conteúdo gerado pelo utilizador, consoante veremos no capítulo 2.

³⁴ Consoante já mencionado, o termo “Web 2.0” é creditado a Tim O’Reilly (2005). Com ele, Jenkins (2006: 171), explica sido definida uma renovação da economia digital, por meio do diálogo entre o conteúdo gerado pelos utilizadores e as indústrias que passaram a acolher e fomentar tal dinâmica participativa.

1.5.2 Da configuração do conteúdo

Iniciamos a análise da materialidade digital dos objetos narrativos a destacar o princípio da modularização de Manovich (2001: 51). Nele, os componentes “*pixéis, polígonos, voxels, caracteres, rotinas*” dos elementos de novos media “*sejam imagens, sons, formas ou comportamentos*” são unidades independentes, isto é, passíveis de criação e edição individualizada. Manovich esclarece (p. 52) que a modularidade é inerente à *World Wide Web*, uma vez que todas as fotos, textos, vídeos, áudios e animações publicadas podem ser elementos de mensagens combinadas. São recursos capazes de servir tanto para configurar um conjunto enredado em narrativas complexas, quanto para apresentar conteúdos menores, acedidos como complementos de um todo maior, por meio da navegabilidade, ou mesmo separadamente.

A modularidade de um objeto narrativo digital, aliada ao caráter enciclopédico do seu meio (Murray, 1998), bem como às possibilidades interativas da hiperligação, facultam o caráter da não-linearidade – ou da narrativa multi-sequencial (Murray 2016a:63). Tal navegabilidade é condição para estruturas absolutamente distintas das narrativas digitais, a permitir representações únicas de assuntos complexos não-ficcionais, como veremos ao longo deste estudo.

A relacionar-se com alguns aspetos já pontuados sobre a autoria e a produção, a representação numérica de conteúdos e o seu caráter processual permitem objetos narrativos fluidos, constantemente renováveis, por meio de atualizações em ciclos pré-definidos ou consoante a necessidade. São qualidades que evocam em modo conjunto os princípios da automatização (Manovich, 2001) e o da edição (Kallinikos et al., 2010) e o processual (Murray, 1998). Isto é, prescinde-se de um comando humano para facultar-se ao conteúdo versões que representam retratos pontuais, pelo intervalo que se determinar.

Consoante já apontado, os conteúdos dos artefactos narrativos digitais podem originar-se de variados atores, sejam eles profissionalmente formados nos ofícios da criação mediática ou leigos. Ainda que seja possível costurar a narrativa de forma a tornar essa matriz autoral transparente, a característica modular pode também impactar a configuração do conteúdo de maneira muito indicadora da sua natureza digital. Referimo-nos nomeadamente à sua associação à característica da automatização, quando conteúdos granulares poderão ser

atualizados pelos diferentes autores em momentos independentes, tornando patente uma segmentação da informação, ainda que coesa em seu conjunto.

Manovich (2001) aponta o alto nível de automação como uma característica decorrente da inteligência artificial. Ou seja, na percepção computadorizada de significados embutidos nas mensagens codificadas, o que se traduz em semântica. Esta se relaciona ao caráter enciclopédico apontado por Murray (1998, 2016a, 2012). A exploração dessa característica em objetos narrativos digitais reflete-se em histórias interativas complexas, que alcançam respostas sofisticadas às ações do utilizador. Nesse sentido, os documentários interativos ou as peças de jornalismo multimédia, que serão vistos em profundidade no capítulo sobre o nosso corpus, exemplificam o potencial inerente à exploração enciclopédica na percepção de significados intrincados, profundos e na sua coesão com a narrativa.

O alto nível de automação remete, por sua vez, à integração com sistemas complexos e *hardwares* que comunicam camadas transparentes de informação. Referimo-nos aqui, tanto aos metadados, quanto aos efeitos da característica do meio digital que Murray (1998, 2012, 2016a) define como espacial. Ela oferece um alto potencial de utilização nos objetos desenhados para esse ecossistema, através de espaços informacionais, ambientes virtuais, geolocalização e convenções de navegação (Murray, 2012).

Para além da capitalização dos metadados e da exploração em aplicações gráficas, Murray explica que o caráter espacial se configura pelo mero processo interativo existente na navegação. Quando dispararmos um comando, seja ele por meio do teclado, do rato ou mesmo tocamos em um adereço de determinada narrativa, com fins interativos, a modificação no ecrã representa uma incorporação localizada da nossa intenção. Uma vez associada ao caráter enciclopédico, que permite a recuperação imediata de uma quantidade colossal de dados, a representação de diferentes contextos interligados abre portas para associações ilimitadas nas NNFC, que podem conectar desde interfaces simples, a simulações navegáveis em estilo realista, registos do passado que podem ser integrados com os do presente, ou alimentação de dados em tempo real, apenas para citar alguns exemplos.

Cada vez mais, os conteúdos não-ficcionais têm-se aventurado na exploração de recursos dessa natureza, a tirar partido do processamento rápido de dados em quantidades outrora inimagináveis. Dispondo de um repositório gigantesco conectado, os dispositivos móveis e imersivos estão a ser capazes de transformar a informação codificada em realidade

aumentada, realidade virtual e integração geolocalizada. Por um lado, Murray (1998, 2016a) adverte que esse caráter também pode oferecer risco, principalmente em se tratando das narrativas. A autora aponta o risco de a história perder-se em meio a tanta informação e possibilidades de representação, cabendo aos seus produtores um tratamento que não conduza o utilizador a um estado assoberbado. Por outro lado, Murray aponta quatro qualidades estéticas passíveis de se atribuir por meio de uma profunda, mas adequada exploração das características processuais, participativas, enciclopédicas e espaciais; previamente abordadas no estudo da criação e produção de objetos digitais. A autora fala, nomeadamente, da imersão, da autonomia e da transformação (1998, 2011), bem como da qualidade caleidoscópica (1998, 2011, 2018), enquanto uma camada estética a resultar das três anteriores.

A imersão, que enquanto conceito será aprofundado no segundo capítulo desta tese, é observada por Murray como a manutenção da concentração, interesse e minimização da distração, por meio de experiências detalhadas, completas e capazes de expandir sentimentos. A autonomia ou agência reflete-se em o utilizador tomar decisões que se refletirão em ações representadas no objeto que desencadearão respostas coerentes, claras e imediatas. Isto é, relacionada à interatividade, mas concebendo-a de forma sistêmica, a autonomia implicará mudanças significativas e coerentes na experiência travada com o artefacto digital. A transformação representa o potencial virtualmente infindável de representações que os objetos digitais oferecem. Por fim, Murray refere-se à qualidade “caleidoscópica” (1998, 2011, 2018) para as combinações e recombinações facultadas a um objeto digitalmente mediado, bem como a diversidade de elementos que podem compor esse mosaico dinâmico, a exemplo de diferentes pontos de vista sobre um mesmo assunto.

1.5.3 Da distribuição dos objetos

Kallinikos & Mariátegui (2011) apontam que a mudança rápida e abrangente nos media, ocorrida nos últimos anos tem, dentre seus principais efeitos, a alteração das suas formas de consumo e da composição da sua audiência. Segundo os autores, essa mudança apoia-se não apenas na criação, proliferação e popularização de ferramentas digitais, mas na transformação do meio digital de um espaço de comunicação para o complexo ecossistema definido por Jenkins (2006). Nele, os papéis que outrora delineavam-se em função de claras detenções de conhecimento e poder, nomeadamente, a produção e a distribuição, passaram a ser partilhados com personagens que outrora eram restritos ao consumo. Afinal, como bem

explica Nash (2022), os media computadorizados passaram a oferecer “oportunidades para fluxos de ‘duas vias’ de informação, do simples ato de escolher o conteúdo para formas mais complexas de troca comunicativa”, em contraponto aos “media fixos / analógicos, que são caracterizados pela lógica da transmissão” (p. 7).

Apesar de o volume da disponibilização ser objetivo do próximo subcapítulo, antecipamos aqui uma questão que implica diretamente na materialidade dos objetos mediáticos. A rede de distribuição dos media que, na maior parte do século XX, contou com organizações muito bem estabelecidas em seus papéis, teve de descobrir novas dinâmicas de trabalho no principal espaço de consumo da atualidade, o ciberespaço. Nele, o primeiro desafio da distribuição é a relevância. O “universo oceânico das informações” (Lévy, 2000) compreendido no ciberespaço transformou o dilema de aceder-se no dilema de se descobrir³⁵ (Manovich, 2001).

Como solução à necessidade de se identificar as informações disponibilizadas, Manovich (2001) aponta a capacidade de indexação dos objetos mediáticos. O autor comenta que, devido à sua imensa capacidade de armazenamento, o computador tornou-se o principal recurso para estocar e aceder informações, de maneira que, “[n]o final do século XX, o problema deixou de ser como criar um novo objeto de media, como uma imagem; o novo problema era como encontrar o objeto que já existe nalgum sítio” (p. 55).

Portanto, são fundamentais na distribuição dos objetos narrativos digitais a propriedade enciclopédica apontada por Murray (1998), a representação numérica, bem como características dela decorrentes, a modularidade e a automação de alto nível (Manovich, 2001). Essencialmente, na medida que tais artefactos são capazes de integrar metadados, eles permitem a sua indexação e a consequente localização por algoritmos, como os dos motores de busca.

Mais adiante neste capítulo, descreveremos a problemática envolvida na sobrecarga de dados e na cacofonia de estímulos existentes no ciberespaço. Trata-se de um contexto que, para além de demandar tratamentos específicos no conteúdo, também requisita a exploração adequada da propriedade enciclopédica dos objetos digitais, sob o risco de estes não conseguirem alcançar os consumidores desejados.

³⁵ No sentido de se achar, recuperar ou encontrar.

Consequentemente, enquanto desafio partilhado por todos os objetos mediáticos digitais, o tratamento dos conteúdos não-ficcionais não se esgota nas estratégias e processos produtivos que abordaremos neste estudo. Eles também englobam as ações de indexação e otimização para os motores de busca, absolutamente necessários para atingir-se as audiências.

A concluir as nossas reflexões sobre os conteúdos não-ficcionais enquanto objetos do ciberespaço, vale citar a crise das representações apontada por Koenitz (2022) que, como um reflexo do que Jean-François Lyotard proclamou como a “condição pós-moderna”³⁶, afeta profundamente as democracias. Koenitz resgata os pensamentos do filósofo francês acerca da falência das grandes narrativas – aquelas da “*igreja, nação, profissões e por diante*” (Koenitz, 2022:6), incapazes de contemplar a complexidade e multiplicidade de aspetos presentes na realidade contemporânea. Como exemplo desse fenómeno, Koenitz cita a ascensão do populismo no cenário mundial, “*com suas narrativas simplificadas [...] enquanto uma forma de escapar a complexidade da realidade e procurar abrigo em um espaço irrealista, uma heterotopia negativa e ilusória*” (Idem). Consequentemente, o autor identifica a Narrativa Digital Interativa, NDI³⁷, como uma representação que responde à necessidade humana por narrativas capazes de criarem sentido às múltiplas demandas. O potencial da NDI de oferecer tais signos faz com que ela seja, para Koenitz, um objeto de expressão narrativa pertinente e característico do século XXI, além de um reflexo da crise da Pós-Modernidade. Nas suas próprias palavras:

Quando colocamos esses dois aspetos juntos – a centralidade da narrativa, tanto como meio de entender a nós mesmos quanto o mundo que nos cerca, bem como como a crise da narrativa tradicional na representação da realidade pós-moderna – então vemos a necessidade por tipos inovadores de narrativas. [...] Este é o significado da NDI como ‘nova forma narrativa’, incorporando uma ‘função narrativa’ transformada (Ricoeur, 1984) para representar a realidade pós-moderna e nos ajudar a refletir, comunicar e compreender sua complexidade. Desta forma, a NDI também pode contribuir para o desenvolvimento de sociedades democráticas.

Koenitz (2022: 6)

³⁶ Koenitz (2022) refere-se à obra de Lyotard publicada em 1984, *The Postmodern Condition*.

³⁷ Tradução livre de *IDN, Interactive Digital Narratives* (Koenitz, 2022).

1.6 Conjuntura cognitiva e sensorial do ciberespaço

A sobrecarga de dados e cacofonia de estímulos são vistos nesta investigação como um fator de motivação para o desenvolvimento de narrativas com propósitos imersivos e que são capazes de impulsionar determinados tipos de estratégias no projeto desses objetos. A fim de perceber como tal conjuntura impacta a produção, distribuição e consumo dos objetos digitais, analisaremos como a superpopulação de mensagens de variadas naturezas representam novas formas de relacionar-se com os conteúdos no ciberespaço.

O panorama do volume, apelo e relevância das informações em meio digital é percebido como um concorrente da atenção do utilizador, a despeito do tipo de conteúdo em questão. Contudo, tal disputa torna-se um fator crítico quando o envolvimento e a concentração em foco são exigidos por conteúdos de complexidade. Nomeadamente, aqueles que demandam algum investimento cognitivo para que sejam compreendidos em seu contexto alargado.

A seguir, exploraremos conceitos que analisam o intrincado tecido informacional da internet, permanentemente disponível e, vale ressaltar, nem sempre de maneira passiva. Afinal, a publicitação da sua existência pode ocorrer de formas invasivas, claramente a solicitar a atenção do utilizador.

Iniciaremos o enquadramento desses conceitos por uma tentativa de concretizar o volume e a densidade do conteúdo presente no ciberespaço. Em seguida, exploraremos uma dimensão fisiológica que diz respeito a impactos verificados nos utilizadores, nomeadamente em âmbito cerebral. Por fim, explicaremos como o carácter informacional do ciberespaço está relacionado a mecanismos informáticos, cuja curadoria define o que é relevante no mar de dados conectados.

1.6.1 Sobrecarga de dados

Ainda no fim do século passado, o investigador Pierre Lévy (2000: 13) comentava a classificação das telecomunicações, feita pelo artista e professor Roy Ascott³⁸, como um “segundo dilúvio, o das informações”. Para Lévy, o espaço de expansão mencionado por Ascott explica-se pela:

[...] característica exponencial, explosiva e caótica do seu crescimento. A quantidade bruta dos dados disponíveis multiplica-se e acelera-se. A densidade das ligações entre

³⁸ Lévy (2000: 13) descreve Ascott como “um dos pioneiros e um dos principais teóricos da arte em rede”.

as informações aumenta vertiginosamente nos bancos informáticos, os hipertextos e as redes. Os contactos transversais entre os indivíduos proliferam anarquicamente. É a inundação caótica das informações, o fluxo dos dados, as águas tumultuosas e os turbilhões da comunicação, a cacofonia e o psitacismo ensurdecedor dos media, a guerra das imagens. As propagandas e contrapropagandas, a confusão dos espíritos.

Lévy (2000: 13-14)

Nicholas Mirzoeff (2015: 5) ressalta que a internet atingiu tantas pessoas globalmente que não se pode considerá-la “*apenas mais uma forma de media de massa*”. Consoante o autor, ela veio a tornar-se “*o primeiro meio universal*”.

Dentre os vários impactos desse fenómeno – tanto positivos quanto negativos – observa-se que os utilizadores em todo o mundo não apenas tornaram-se consumidores, mas também produtores de conteúdo (Jenkins, 2006, 2013), contribuindo para uma cacofonia hipermediada de estímulos e oferecidos por meio de variados dispositivos.

Lévy (2000) acrescenta que a realidade do “*dilúvio de informações*” é concreta e permanente. As telecomunicações representam um fluxo de transbordo ininterrupto, que não apenas temos de aceitar, mas do qual também devemos apropriar-nos. “*Ensinemos nos nossos filhos a nadar, a flutuar, a navegar talvez*”, sugere o autor (p. 15).

No entanto, a sobrecarga de estímulos oferecidos pelo ciberespaço levanta uma série de preocupações sobre seus impactos negativos. Dentre as que foram apontadas por Lévy (2000: Cap. 18), destacamos no âmbito desta investigação: (i) a redução da cognição³⁹, (ii) os efeitos nocivos nas relações social-afetivas dos indivíduos⁴⁰, (iii) o mal-estar crônico provocado pelos incontáveis conteúdos que, embora acessíveis pela tecnologia, são limitados ao tempo e à atenção de que se dispõe⁴¹ e (iv) a personalização dos conteúdos

³⁹ Como será aprofundado nos subcapítulos a seguir.

⁴⁰ Turkle (2017) aponta os resultados sociais e psicológicos nocivos decorrentes do mergulho nas interações mediadas pela tecnologia em detrimento do convívio presencial, principalmente nas gerações mais novas.

⁴¹ Consoante o *Information Overload Research Group* (IORD), o fenómeno da sobrecarga de informações (*information overload*) ocorre basicamente quando “*a informação acessível excede as capacidades de processamento do indivíduo no tempo disponível*”. Dentre as muitas causas para o crescimento exponencial desse fenómeno apontadas pela organização, destacamos o “*crescimento massivo de novos canais de comunicação (e-mail, bate-papos, videoconferência, media sociais, etc.) [que] resultou em enormes quantidades de informações disponíveis em vários canais de comunicação, muitas vezes concorrentes*”. Dentre as consequências do fenómeno, o IORD identifica as decisões incorretas, prematuras ou tardias, a fadiga no momento da decisão, o estresse, os desvios ou as interrupções de tarefas prioritárias e a diminuição da produtividade. Fonte: [www://iorgforum.org](http://iorgforum.org)

sugeridos, por meio de algoritmos capazes de moldar um retrato social cibernético tão “agradável” quanto parcial⁴².

Relativamente à redução da cognição, podemos citar o autor sobre tecnologia, economia e cultura Nicholas Carr (2010), enquanto uma das principais vozes críticas aos efeitos que a sobrecarga de estímulos potencialmente provoca na fisiologia humana. Carr desdobra no livro *The Shallows: What the Internet is Doing to Our Brain* (2010) o argumento que sustentou no controverso artigo para o *The Atlantic*, intitulado “*Is Google Making Us Stupid?*” (2008). A retórica de Carr baseia-se na ideia de que a exploração diversificada e intensa dos recursos de conexão à Internet está a alterar plasticamente o cérebro humano e de uma forma nociva. Segundo o autor, a estrutura e a dinâmica dos conteúdos disponibilizados na Internet fazem com que estejamos a suprimir a leitura concentrada e exclusiva, isto é, não conectada em rede, como aquela feita nos livros tradicionalmente impressos; um hábito impulsionador de raciocínios profundos e necessários à evolução humana. Carr (2010) argumenta que tal processo estaria a ser abdicado em prol da atenção segmentada e superficial, insuficiente para que floresçam elaborações férteis e capazes de alavancar o desenvolvimento da sociedade como um todo.

Baym (2011: 25), por sua vez, alinha o artigo de Carr para o *The Atlantic* a “*uma longa tradição do determinismo tecnológico*”⁴³, que tem por padrão resistir às novidades tecnológicas da comunicação e encará-las como agentes do desequilíbrio, capazes de mudanças potencialmente prejudiciais aos indivíduos. Consoante essa linha de pensamento, a apropriação de uma dada tecnologia ocorreria ao custo de sérios impactos na sociedade, à revelia da aquiescência ou mesmo da consciência dos indivíduos.

⁴² Destacamos aqui o efeito da “bolha filtro” apontado por Pariser (2011). Na obra “*The Filter Bubble: What the Internet Is Hiding from You*”, o autor sinaliza a batalha entre as grandes corporações da internet, que usam como ferramenta seus algoritmos, em busca da maior parte de informações possível. Elas serão, então, usadas para maximizar uma seleção de conteúdos adequados às ideias e princípios de cada utilizador, tendo como consequência uma percepção limitada e tendenciosa do mundo. Esse conceito será aprofundado adiante.

⁴³ Baym (2011: 22) aponta que os sentimentos de desconforto e resistência são respostas recorrentes da sociedade a quaisquer inovações mediáticas de natureza comunicacional. A autora aponta três linhas de pensamento que refletem sobre a relação da sociedade com os desenvolvimentos tecnológicos de diferentes formas: o determinismo tecnológico, a construção social da tecnologia e a adaptação social da tecnologia. Consoante Baym (Idem: Cap. 2), observa-se o determinismo tecnológico relacionado ao uso da internet em diferentes variantes, mas com o ponto comum de o utilizador não ter como oferecer o senso crítico e o discernimento adequados para impedir os efeitos que este uso pode apresentar. Trata-se de uma visão que isola a tecnologia e suas consequências do contexto social em que se desenrolam.

Não obstante as críticas que o estilo anedótico de Carr, bem como sua verve claramente determinista suscitavam uma década atrás, nos últimos anos, os alertas em relação ao estado permanente de conexão ao ciberespaço têm levantado cada vez mais vozes. Colocando apenas em foco as preocupações com a perda das capacidades de memória e atenção, podemos citar Adam Alter (2017) e o *Center for Humane Technology*⁴⁴. Alter (2017) alerta que a presença contínua da tecnologia pode levar a uma diminuição da atenção e do foco. Ele explica que a multitarefa e as interrupções frequentes podem comprometer nossa capacidade de concentração e eficiência, reduzindo a nossa produtividade. O *Center for Humane Technology*, por sua vez, para além de campanhas de consciencialização, realiza um forte ativismo em favor de políticas sobre os dispositivos conectados. Dentre um imenso acervo de investigações a sustentar o seu discurso, o instituto relaciona perdas substanciais nas capacidades de memória ao uso de redes sociais⁴⁵, à simples presença do *smartphone*⁴⁶ (mesmo desligado), à alternância de ecrãs⁴⁷, ao consumo de informações superficiais⁴⁸ e à troca entre diferentes media⁴⁹.

Cerca de 30 anos após a criação da Web, os avanços na neuroimagem já permitem empenhar uma série de mapeamentos neuro cerebrais bastante precisos. Eles são capazes de registar o que ocorre em nível fisiológico, durante a atividade intelectual conectada, bem como os efeitos decorrentes de uma prática continuada e intensa. Apesar de essa dimensão ser de

⁴⁴ <https://www.humanetech.com/>

⁴⁵ O uso de redes sociais em um dia está ligado a um aumento significativo nas falhas de memória no dia seguinte. Um estudo com quase 800 pessoas de 25 a 75 anos mostrou que esses efeitos ocorrem independentemente da idade ou dos níveis de memória anteriores. Fonte: <https://ledger.humanetech.com/>. Acesso em 17/08/2014.

⁴⁶ Estudos mostram que a presença de um *smartphone*, mesmo desligado e virado para baixo, consome a nossa atenção. Um estudo experimental revelou que a memória de trabalho e a capacidade de resolver problemas diminuíram drasticamente quando os telemóveis estavam sobre a mesa, em comparação com estarem em outra sala. Participantes dependentes dos dispositivos mostraram melhoras na memória e inteligência fluida quando seus aparelhos foram removidos para outra sala. Fonte: idem.

⁴⁷ Um estudo revelou que 75% do conteúdo no ecrã é visualizado por menos de um minuto, com pessoas a trocar de conteúdo a cada 19 segundos. Essa alternância gera um “pico” neurológico, explicando a compulsão por continuar a mudar. Fonte: <https://ledger.humanetech.com/>. Acesso em 17/08/2014.

⁴⁸ Os nossos sistemas de memória priorizam textos sociais superficiais em vez de informações mais complexas; por exemplo, após ler notícias online, as pessoas lembram-se mais dos comentários do que das sentenças do artigo. Fonte: idem.

⁴⁹ Uma meta-análise de vários estudos revela que maior troca entre diferentes tipos de media está ligada a níveis mais baixos de memória de trabalho e de longo prazo. Com a crescente “Economia da Atenção Extrativa”, as nossas capacidades humanas básicas, como a memória, estão cada vez mais ameaçadas. Fonte: idem.

alguma forma desviante dos aspetos socioculturais que dominam esta tese, consideramos que tais descobertas sejam de relevo ao estudo, à medida que oferecem um contraponto empírico fundamentado e atualizado dos efeitos decorrentes do uso da internet.

Para tanto, destacamos o apanhado feito por uma equipe internacional de investigadores⁵⁰, intitulado “*The ‘online brain’: how the Internet may be changing our cognition*” (Firth et al, 2019). O trabalho indica benefícios e malefícios que as variadas práticas de consumo dos novos media, estabelecidas nos últimos quase 30 anos, podem provocar em diferentes fases da vida de um utilizador.

O artigo parte da premissa que a ciência já demonstrou, por meio de um grupo considerável de investigações, que o cérebro humano reage plasticamente a estímulos externos. Não obstante, verifica-se que as dinâmicas estabelecidas pelos novos media e seus dispositivos demandam práticas cujas implicações atuam fisiologicamente. Firth et al. (2019) citam como exemplo “*as interfaces via ecrã sensível dos smartphones [que] vêm demonstrando acarretar alterações neurocognitivas continuadas, devido a mudanças neurais nas regiões corticais, associadas aos processamentos sensoriais e motores da mão e do polegar*” (p.182).

Assim, o estudo revisa o estado da arte das principais hipóteses já lançadas sobre como os processos cognitivos alteram-se pela Internet, à luz das últimas descobertas nas áreas de psicologia, psiquiatria e neuroimagem. As investigações foram divididas entre três grupos de análise: (i) atenção; (ii) memória e conhecimento e (iii) cognição social. Dado o nível de especificidade científica do artigo, bem como a relevância que os dois primeiros assuntos representam para o contexto deste estudo, elencaremos a seguir os principais impactos averiguados na atenção, na memória e no conhecimento dos utilizadores da internet.

Os estímulos mediáticos emitidos constantemente por variadas fontes – situação corroborada pela ubiquidade dos dispositivos conectados e pela integração da Internet nos mais diversos âmbitos da vida cotidiana – geram hipóteses sobre uma sobrecarga de exposição a esses estímulos e, conseqüentemente, impactos na atenção dos indivíduos. Em busca de resposta a essas questões, investigações mapearam quais os reflexos fisiológicos derivam da

⁵⁰ Que reúne profissionais das seguintes instituições: Western Sydney University, Harvard University, Kings College, Oxford University e University of Manchester.

concorrência pela atenção do sujeito conectado. O foco está em confrontar a alternância entre influxos diversos de informação versus uma atenção mantida.

Ainda que apontem variações em função da faixa etária dos utilizadores, os estudos ressaltam que as estratégias para captar e reter a atenção da audiência vão para além dos atributos técnicos presentes no conteúdo disponibilizado, bem como agem em um nível que excede a consciência do utilizador. Firth et al. (2019) citam o “mecanismo de atração” em que:

[...] aspetos da Internet que falham em atrair atenção são rapidamente arrastados para o mar de informação que chega, enquanto os aspetos bem-sucedidos de anúncios, artigos, apps ou quaisquer elementos que realmente consigam capturar nossa atenção (ainda que superficialmente) são arquivados (por meio de carregamentos e rolagens), notados (por meio de partilhas online) e que serão, posteriormente, expandidos e proliferados.

Firth et al. (2019:120, tradução livre)

São mecanismos que exploram o poder aditivo dos conteúdos conectados e têm intenção clara de “*estudar, testar e refinar os aspetos que fazem prender a atenção em seus websites e aplicações (‘apps’) para promover níveis extremamente altos de engajamento, sem preocupações com o bem-estar do utilizador*” (Idem). Na origem deste comportamento viciante e desviante da atenção do utilizador está o mecanismo da “recompensa informacional”.

O mecanismo da *recompensa informacional* teve seu potencial largamente explorado por meio dos dispositivos móveis conectados, que fomentam o “hábito de verificação”. Trata-se do impulso por conferir as formas de contato que temos disponíveis, na expectativa constante de alguma nova comunicação. Elas englobam não apenas as caixas de correios eletrônicos e as aplicações de mensagens instantâneas, mas também novas informações nas redes sociais e *websites* de notícias, todos virtualmente ininterruptos. Em termos neurocientíficos, Firth et al. (2019: 120) explicam que tal mecanismo implica “*potencialmente envolver o sistema dopaminérgico córtico-estriado devido à sua natureza prontamente disponível*”.

Ainda na alternância entre influxos diferentes de informação *versus* a atenção mantida, Firth et al. (2019) citam o fenómeno “multitarefa mediática”⁵¹ enquanto protagonista de outra hipótese de alteração cerebral. Tal comportamento acontece em resposta às múltiplas

⁵¹ Tradução livre de “*media multi-tasking*”.

informações oferecidas em um nível muito superficial, situação comumente experimentada pelos utilizadores da internet. São alternativas de conteúdo apresentadas por meio de um número incalculável de hiperligações, notificações e permanentes atualizações nos mais diversos media. Consequentemente, sentimo-nos capazes de interagir com o maior número possível de dados ao mesmo tempo, ainda que o façamos sem rigor.

Em um dos primeiros e famosos estudos sobre os potenciais efeitos que a *multitarefa mediática* poderia causar nos indivíduos, Ophir et al. (2009) compararam dois grupos com níveis de comportamento multitarefa distintos: empregadores intensos da multitarefa *versus* empregadores leves. O resultado do estudo foi que o primeiro grupo era mais suscetível “à interferência de estímulos ambientais irrelevantes e a representações irrelevantes na memória” (p. 15583). O resultado surpreendeu os investigadores, cuja conclusão foi que aqueles acostumados a empenhar uma multitarefa mediática intensa “tiveram desempenho pior em um teste de capacidade de empenhar tarefas alternadas, provavelmente devido à capacidade reduzida de filtrar as interferências provenientes do conjunto de tarefas que eram irrelevantes” (idem).

A partir desse estudo, Firth et al. (2019) elencam uma série de experimentos subsequentes que orientam à percepção de efeitos fisiológicos nocivos, todos eles causados pelo uso intenso da internet e da *multitarefa mediática*. Apesar de recomendar cautela nas interpretações, dado que as conclusões podem ser mascaradas por outros aspetos pertinentes ao estilo de vida da população investigada, o artigo aponta resultados de trabalhos contundentes como: (i) utilizadores de *laptop* como dispositivo único, que apresentavam uma média de reels 19 segundos até alternarem a fonte de informação, bem como 75% desses indivíduos despenderem menos de 1 minuto em cada conteúdo disposto em ecrã⁵² e (ii) maior atividade nas regiões pré-frontais direitas durante o comportamento de multitarefa mediática, que normalmente são regiões ativadas em resposta a estímulos distratores. Associadamente ao desempenho inferior do grupo exposto à *multitarefa mediática*, as neuroimagens registadas indicaram uma relação de causalidade entre os estímulos aos sujeitos observados e um

⁵² Além dos hábitos de alternância e consumo de informação, Firth et al. (2019) também citam que, no estudo de Yeykelis et al. (2014), foi constatado um sentimento de euforia nos momentos que antecipavam a alternância da fonte de informação conectada. No entanto, isso só se verificava desde que a mudança ocorresse no sentido trabalho – entretenimento e não no sentido inverso. A medição desse entusiasmo ocorria por meio do aumento da taxa de condutância na pele do grupo observado.

aumento do seu esforço cognitivo para a manutenção da concentração e (iii) a relação que os altos níveis de uso da Internet e multitarefa mediática demonstraram ter com a diminuição da massa cinzenta nas regiões pré-frontais em indivíduos que buscavam manter seus objetivos de concentração diante da distração.

Consequentemente, percebe-se que o mecanismo da *recompensa informacional* tem um efeito motivador na alternância de fontes de informação e no comportamento associado à *multitarefa mediática*. São estímulos e mecanismos dos quais o utilizador não tem plena consciência, mas cujos resultados orientam a perceber como fontes de dispersão nociva.

O ato de armazenar informações externamente não é uma novidade tecnológica (Sparrow et al, 2011; Wegner & Ward, 2013). A chamada “memória transativa” implica em delegar a posse de informações para outros indivíduos de nosso convívio ou conhecimento, de forma que estas possam ser recuperadas consoante a necessidade. Em outras palavras, em vez de termos a informação diretamente em nosso repertório mental, memorizamos quem a tenha. É um processo comumente utilizado na sociedade em geral (grupos familiares, casais, equipas de trabalho) e de grande importância ao vínculo colaborativo das comunidades, uma vez que são favorecidos os interesses e as aptidões particulares de cada indivíduo, ao mesmo tempo que se estimula a complementaridade e a parceria no grupo.

O chamado “efeito Google⁵³” tem provocado reflexões sobre se ele representa riscos à autonomia cognitiva dos indivíduos (Sparrow et al, 2011) e do quanto identificamos o arquivo digital conectado como parte integrante do nosso repertório subjetivo (Wegner & Ward, 2013). Além disso, discute-se a visão pós-humanista de que confiar parte de nossa memória a um repertório em nuvem significa a composição de uma “*Inter-mind*”, isto é, o desenvolvimento de “*uma nova inteligência, que não está mais ancorada nas memórias locais alojadas apenas em nossos próprios cérebros*” (Wegner & Ward, 2013).

Firth et al. (2019) apontam que, mesmo tendo-se em conta a memória transativa como um processo comum e natural ao ser humano, o papel da internet nesse mecanismo representa

⁵³ O artigo de Sparrow et al. (2011), intitulado “*Google Effects on Memory: Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips*”, chamou a atenção para o ato de se fazer da Internet a “*forma primária de memória externa ou transativa, onde as informações são armazenadas coletivamente fora de nós mesmos*” (p.1, tradução livre). Como protagonistas desta dinâmica, estariam os motores de busca, cuja facilidade de acesso e uso estaria a motivar uma delegação de boa parte do repertório que antes os utilizadores reservariam às próprias memórias.

singularidades que excedem o contexto espontâneo e tornam-na um “superestímulo”⁵⁴. Os autores referem-se nomeadamente ao facto de a internet tornar “*redundantes todas as outras opções de descarregamento cognitivo (incluindo livros, amigos, comunidade), pois são superadas pelos novos recursos de armazenamento e recuperação externos de informações*” (p. 122, tradução livre).

Os autores acrescentam outra diferença crucial entre a internet e os mecanismos tradicionais de memória transativa para além do *superestímulo*. Trata-se da impessoalidade e isenção de responsabilidade reservada à internet enquanto repositório das informações; uma característica bastante diferente da apresentada pelas figuras sociais que exercem esse papel nas sociedades.

Firth et al. comentam que, por um lado, confiar no repositório conectado para guardar informações pode significar liberar o aparelho cognitivo para outras funções, isto é, tal externalização habilita-nos a nos concentrarmos em empreendimentos intelectuais mais desafiantes; uma situação que, já agora, resulta em um benefício capitalizado por imensas áreas de conhecimento coletivo, inclusive aquelas trabalhadas pelo nosso corpus de estudo. No entanto, as recentes experiências reunidas pelos autores orientam a ver o *superestímulo* oferecido pela internet como promotor de impactos importantes. Eles conduzem à análise de potenciais malefícios na relação dos utilizadores com a sobrecarga de informações, tais como: a incapacidade de memorização⁵⁵, a desconfiança na própria memória⁵⁶; uma

⁵⁴ Tradução livre para “supernormal stimulus” (Firth et al, 2019: 122).

⁵⁵ Dong & Potenza (2015) compararam as ativações cerebrais entre grupos de indivíduos engajados em pesquisas via dispositivos conectados e de indivíduos a realizar as mesmas pesquisas por meio de enciclopédias impressas. Dentre os resultados, constatou-se que a pesquisa na Internet foi associada à menor acurácia na recuperação de informações, bem como a ativações cerebrais que dizem respeito à localização da informação identificada nas buscas (corrente ventral) em detrimento do conteúdo obtido (corrente dorsal).

⁵⁶ As experiências de Dong & Potenza (2015) sugerem que os utilizadores que recorrem aos processos de pesquisa na Internet para obter informações parecem mostrar mais dúvidas para determinar se estão a se deparar com novidades ou se já foram apresentados anteriormente a determinado conteúdo. Essa conclusão foi feita a partir do facto de que, ao serem apresentados a conteúdos inéditos, ativaram mais as áreas cerebrais relacionadas aos processos de memória do que o grupo engajado em pesquisas feitas via enciclopédia impressa.

potencial indolência cognitiva⁵⁷ e a ilusão de que os dados acedidos de forma quase instantânea fazem parte do nosso repertório interiorizado⁵⁸.

Dentre as perspectivas elencadas nos dois subcapítulos anteriores, destaca-se a questão do quanto se possui discernimento e consciência para que seja estabelecida uma administração consciente da exposição no ciberespaço. A profusão de estudos a evocar a autonomia dos sujeitos na forma com que gerem suas vidas digitais demonstra a relevância do assunto no contexto atual.

É importante fazer uma ressalva relativamente ao impacto que essas descobertas têm na problemática desta tese, nomeadamente, naquela que envolve o que se considera para as NNFIC aqui contempladas. Reforçamos tratarem-se de conteúdos de complexidade, ou seja, aqueles que exigem uma dedicação por parte do utilizador para a sua compreensão, como já mencionamos algumas vezes até ao momento. Essa particularidade traz relevo à medida que boa parte dos conteúdos hoje disponibilizados pode ser consumida sem grande esforço, ou ainda, boa parte é mesmo planeada para ser consumida dentro desse escopo. Estamos a tratar de temas que implicam diferentes perspectivas, assuntos multidisciplinares e, muitas vezes, de domínios especializados, ainda que sejam do interesse da sociedade. Por esses motivos, contemplar os fenómenos relativos à cognição no ciberespaço faz-se de imensa importância para percebermos a problemática desta tese, que inclui o projeto da imersão nas estratégias produtivas das narrativas contempladas.

Baym (2011:22) designa por “*estrutura temporal dos media digitais*”, a demanda contínua por atenção e ações do utilizador e ressalta a capacidade irrefreável de armazenamento e replicação de informações presentes no ciberespaço, independentemente da sua qualidade.

O ciberespaço é diretamente associado à fonte inesgotável de informações que disponibiliza. A inteligência artificial, muito representada pelos algoritmos componentes dos motores de busca, contribui para estabelecer a ideia de que os dados são uma riqueza autocontida e

⁵⁷ Barr, N et al. (2015) verificaram que aqueles que pensam de maneira mais intuitiva e menos analítica, quando recebem problemas que demandam um raciocínio lógico mais elaborado, têm mais probabilidade de confiar em seus smartphones para obter informações, demonstrando uma tendência a transferir o pensamento para a tecnologia.

⁵⁸ Nosso estado permanente de conexão, potencializado pelos dispositivos móveis e cada vez mais integrados ao corpo humano, é capaz de criar a ilusão de que os recursos de acesso quase instantâneo às informações são intrínsecos a nós.

autónoma. No entanto, Lévy (2000:263) ressalta que “*O acesso à informação é sem dúvida menos importante do que a comunicação com os peritos, os protagonistas, as testemunhas directas dos assuntos que nos interessam*”.

O aspeto humano exerce um papel determinante na dinâmica do ciberespaço não apenas por uma perspetiva de produção de informações, mas também pelo consumo das mesmas. Lévy (2000:262) aponta a emergência do ciberespaço como o “*desenvolvimento de uma alternativa aos media de massas*”⁵⁹, na medida que proporciona “*espaços comuns para onde cada um pode trazer o seu quinhão e onde pode consultar aquilo que lhe interessa*”. Tal característica é de grande relevo nesta investigação por diversos motivos, que serão explorados no subcapítulo destinado à criação em coautoria e audiência participativa, bem como no discurso polifónico.

Relativamente ao conteúdo dos objetos digitais, as características que tornam seu acesso mais ou menos frequente são dependentes de estratégias que extrapolam os atributos semânticos em si. Nomeadamente na Web, um alto número de acessos relaciona-se a estratégias de marketing que se sofisticam na mesma proporção que a tecnologia dos algoritmos dos motores de busca. Os chamados SEO, *search engine optimization*⁶⁰ têm como objetivo invariável um bom posicionamento no ranking de respostas às buscas feitas pelos utilizadores.

Na medida que os motores de busca representam o principal ponto de partida dos utilizadores na Web, a relevância de um conteúdo digital é completamente associada à lógica embutida nos rankings de uma página. Da mesma forma, os media sociais valem-se de critérios

⁵⁹ Para Lévy (2000: 262) os media de massas são “*dispositivos de comunicação que difundem uma informação organizada e programada a partir de um centro, dirigida a um grande número de receptores anónimos, passivos e isolados uns dos outros*”.

⁶⁰ Kingsnorth (2016: 91), explica que “[...] *muitos dos princípios de um bom SEO dizem respeito a bom conteúdo, design, experiência do utilizador e outros princípios de marketing; portanto, é provável que um bom SEO funcione para a maioria, se não todos os mecanismos de pesquisa*”. Tecnicamente, o autor refere a “*uma visão geral de alto nível das principais considerações técnicas*” (p. 98-104) do SEO como (i) metadados, que são as informações embutidas nos códigos das páginas, de alto significado; (ii) estruturação qualificada do site, em que hierarquias, nomenclaturas de endereços, mapas do site, descrições de imagens, não duplicação de conteúdo, evitar efeitos que impeçam indexação, (como determinados *plugins*) e a utilização de ferramentas potencializadoras; (iii) conteúdo relevante, rico e bem trabalhado, o que por si implica em um conjunto bastante especializado de técnicas; (iv) responsividade do site, que significa uma adaptação adequada em diversos tipos de dispositivos e ecrãs; (v) alimentação com informações sobre localidade e (vi) verificação constante do alinhamento entre o site e as condições técnicas impostas pelos motores de busca, uma vez que qualquer incongruência pode implicar em penalidades severas.

informáticos que moldam a percepção do que deve ser mais ou menos pertinente aos interesses do utilizador.

Portanto, os algoritmos – tanto dos mecanismos de busca quanto dos media sociais – funcionam como curadores das informações que são apresentadas aos utilizadores. Tanto nas respostas às procuras feitas nos motores, quanto na alimentação automática das linhas do tempo nos media sociais⁶¹, o histórico de escolhas e comportamentos online do utilizador em questão sustenta uma personalização daquilo que lhe é apresentado. Consoante Pariser (2011), essa personalização oferece o conjunto mais atrativo, o que não necessariamente é o mais importante para aquele utilizador.

Inaugurada em dezembro de 2009 pelo Google, a viragem para a “busca personalizada” é apontada por Eli Pariser (2011) como o gatilho para o que denominou por “filtro bolha”. O autor exemplifica, “*Cada vez mais, o ecrã do teu computador é uma espécie de espelho unidirecional, refletindo os teus próprios interesses enquanto observadores algorítmicos observam no que carregas*”. (p. 7).

Muito mais do que uma facilidade para o utilizador, o autor denuncia que o objetivo embutido na personalização é essencialmente comercial, à medida que:

Como estratégia de negócios, a fórmula dos gigantes da Internet é simples: quanto mais relevantes são as ofertas de informações, mais anúncios eles podem vender e maior a probabilidade de comprares os produtos que eles oferecem. E a fórmula funciona [...] A personalização é uma estratégia essencial para os cinco principais sites da Internet – Yahoo, Google, Facebook, YouTube e Microsoft Live – além de inúmeros outros.

Pariser (2011:9, tradução livre)

Pariser (2011) ressalta que os filtros são necessários enquanto resposta à “falência da atenção”⁶², apontada por Steve Rubel já em 2007. Trata-se da incapacidade humana de assimilar a quantidade de informação produzida e publicitada por meio dos novos media. Ela demanda uma espécie de escudo contra a inundação de dados que solicita nossa escolha, defesa essa oferecida pelos filtros das personalizações e que aceitamos de bom grado.

⁶¹ Pariser (2011) aponta muitas outras aplicações da personalização empenhada por outros sites e plataformas, que também implicam no *filtro bolha*. Entretanto, no contexto desta investigação, restringir-nos-emos aos motores de busca e às redes sociais.

⁶² Tradução livre de “*attention crash*”, fenómeno apontado por Steve Rubel (2007), no artigo “*The Attention Crash: A New Kind Of Dot-Com Bust*”.

Contudo, Pariser (2011) alerta para o encapsulamento que as visões de mundo podem sofrer, se segmentadas por perspectivas unilaterais de interesses e sem que os sujeitos em questão tenham consciência dos critérios utilizados. Na verdade, o conceito de relevância não deveria implicar apenas na informação que queremos obter, mas no que é importante devido a aspetos que ultrapassam o desejo imediato pelo consumo. Um bom exemplo do quão questionável pode ser o acrítico atendimento da pulsão pelas informações está no conceito de “propensão atual” explicado por Pariser (2011):

“A personalização não captura o equilíbrio entre o self no trabalho e o self lúdico, e também pode mexer com a tensão entre o self aspiracional e o self atual. Como nos comportamos é um ato de equilíbrio entre o nosso futuro e o presente. No futuro, queremos estar em forma, mas no presente, queremos a barra de chocolate. No futuro, queremos ser um virtuoso intelectual bem informado, mas agora queremos assistir a [um reality show]. Os economistas comportamentais chamam isso de ‘propensão atual’ - a lacuna entre suas preferências para o seu eu futuro e suas preferências no momento atual”.

Pariser (2011:66, tradução livre)

Esse viés digitalmente retroalimentado associa-se aos sistemas de remuneração e grande competitividade verificados no universo jornalístico. Nele, a frequência de determinados interesses – que, quando manifestados por cliques e buscas no ciberespaço, são tão claramente registados e identificados na audiência – impacta significativamente na oferta de conteúdo noticioso, trazendo efeitos sobre o seu teor como um todo; um contexto de imensa importância a boa parte do nosso corpus de estudo.

Bird & Dardenne (2008), ao contraporem as ideias das notícias enquanto mito e enquanto narrativa, explicam que há enquadramentos que produzem conforto, tanto ao público quanto aos jornalistas, e que naturalmente são buscados e oferecidos, independentemente de trazerem a visão mais rica ou mesmo acurada da realidade.

Numa camada menos simbólica e mais pragmática, os autores citam a influência de determinados conteúdos que apelam aos apetites imediatos, como exemplo as curiosidades ou atribuições enfrentadas por celebridades. Segundo eles:

Os editores consideram essas histórias fáceis, baratas e populares. Pode não ser uma conspiração, mas neste ambiente digital competitivo em que as organizações de notícias lutam para manter a independência e os níveis de lucro, a história barata, fácil e popular geralmente vence a história cara, difícil e menos popular.”

Bird & Dardenne (2008:209, tradução livre)

São desafios jornalísticos – ou ainda, dos conteúdos não-ficcionais – que de todo restringem-se ao ciberespaço, mas que nele se intensificam à medida que os critérios dos algoritmos naturalmente sobrevalorizam o interesse das audiências.

Uma vez sustentados todos os potenciais efeitos maléficos oferecidos pelo ecossistema digital, não se pode desconsiderar vontades e intenções dos utilizadores que vão para além dos algoritmos. Dowling (2017) explica que apesar de todos os estudos a apontar para o incentivo do ecossistema ciberespacial a uma atividade de leitura menos engajada, o interesse e a procura por projetos de jornalismo em estilo *longform* tem sido uma tendência, principalmente pelas audiências mais jovens. Trata-se justamente do apelo criativo que determinado estilo narrativo contrapõe à superficialidade das informações ofertadas em abundância na internet. Esse apelo, por sua vez, foi alçado a parâmetros muito mais altos, por meio das linguagens descortinadas pelos novos media – os mesmos que ironicamente nos sobrecarregam as audiências – e que são responsáveis pelas possibilidades que o autor considera terem tornado a última década um período notável para a narrativa não-ficcional.

Se, por um lado, o ciberespaço é um ecossistema que funciona por engrenagem algorítmicas, não é por isso que se deve desconsiderar o seu alcance e ferramentas, como já provaram diversas narrativas que, se não obtiveram o mesmo alcance de conteúdos “virais”, alcançaram audiências capazes de formar opinião⁶³. Ainda que os algoritmos não sejam abertos e as regras possam mudar constantemente, também não representam códigos impenetráveis. A *World Wide Web*, ainda que com todas as suas limitações e tendências, representam um instrumento de ampla e global possibilidade de distribuição.

1.7 Conjuntura emotiva do ciberespaço

Este subcapítulo tem por proposta delinear uma conjuntura emotiva do ciberespaço, mas que em muito se relaciona com a sua conjuntura cognitiva e sensorial tratada na seção anterior. Faz-se notar que, com alguma frequência, os conceitos que estudaremos a seguir podem enquadrar-se no campo cognitivo e sensorial. No entanto, se no subcapítulo anterior exploramos impactos de ordem neurológica, a ideia é concentrarmo-nos a seguir nos fenómenos contextuais dos media digitais, de ordem mais afetiva e subjetiva, mas que importam particularmente aos conteúdos não-ficcionais neles ambientados.

⁶³ Tal qual grandes sucessos de público, como o *Snow Fall* (Branch, 2012) e o *NSA: Files Decoded* (MacAskill & Dance, 2013). Fonte: Dowling (2019).

Primeiramente, trataremos dos conceitos de remediação, imediação, hipermediação (Bolter & Grusin, 1999) e da premediação (Grusin, 2010), a observar como as representações que tiram partido do ferramental ciberespacial, tais quais as utilizadas nas NNFIC, relacionam-se com esses fenómenos, a influenciar a perceção emocional dos conteúdos tratados. Em seguida, discutiremos o conceito de empatia pós-humana (Ganito, Mauro & Ferreira, 2019) enquanto um fenómeno que desdobra-se dos conceitos introduzidos. A empatia pós-humana levanta reflexões que importam particularmente às expectativas sobre os comportamentos e perceções das audiências que experienciam as histórias factuais digitalmente representadas

1.7.1 Remediação, Imediação, Hipermediação e Premediação

Muito difundido na área das comunicações, o conceito de remediação foi desenvolvido por Bolter & Grusin (1996, 1999) e postula que cada novo media reaproveita e resinifica elementos de media já existentes. Estes, por sua vez, vão contribuir com elementos próprios que também serão aproveitados e resinificados pelos media originais, a configurar um processo constante de criação e alimentação para novas roupagens. Como parte desse processo, os autores apresentam-nos uma dinâmica paradoxal, em que coabitam e complementam-se as lógicas da imediação e a hipermediação.

Na imediação, a mediação de um conteúdo tem a sua perceção apagada durante a experiência viabilizada, enquanto a hipermediação é resultado da profusão de elementos mediados simultânea e concorrentemente. Como parte do processo de remediação, constata-se a simbiose entre ambos fenómenos – imediação e hipermediação – uma vez que a “[n]ossa cultura quer tanto multiplicar os seus media quanto apagar todos os vestígios de mediação: ela quer apagar os seus media no próprio ato de multiplicar tecnologias de mediação” (1996: 313, tradução livre). Como bem conclui Kaltenbacher (2008), no embate entre os fenómenos antagónicos da imediação e hipermediação, cria-se uma linguagem própria, em que os signos intensamente remediados resultam em uma dessensibilização, a resultar no seu apagamento.

Bolter & Grusin demonstram que esses fenómenos têm origens antigas e associam-se ao desenvolvimento científico, citando uma associação histórica entre a transparência mediática e o realismo gráfico nas representações visuais ocidentais. Os autores traçam uma trajetória iniciada na Renascença, com a invenção da perspetiva linear, até à realidade virtual, em que

interfaces e ícones bidimensionais dão lugar a interações “naturais” a ocorrer dentro do ambiente representado (Bolter & Grusin, 1996, 1999):

Na verdade, realidade virtual, gráficos tridimensionais e design de interface gráfica estão todos a buscar tornar a tecnologia digital "transparente". Nesta conta, uma interface transparente é aquela que se apaga, de modo que o utilizador não estaria mais ciente de estar confrontando um meio, mas estaria em uma relação imediata com o conteúdo do meio.

(Bolter & Grusin, 1996: 317, tradução livre)

Longe de ser uma novidade dos media digitais, Bolter & Grusin (1996, 1999) ressaltam que a intenção em tornar a mediação transparente traduz um desejo que remonta à Renascença e que se manifesta claramente nos media tradicionais, como a fotografia, o cinema e a televisão. No entanto, a remediação dessa intenção, quando verificada nos objetos digitais, inclui um componente de extrema relevância ao ambiente hipermediado: a interatividade. Uma vez que, para ser fluida, uma experiência operativa mediada por interface digital depende fortemente, dentre outros aspetos, de os seus comandos não oferecerem dificuldades subjetivas (de interpretação) nem objetivas (funcionais), podemos relacionar a imediação e a interatividade nos objetos digitais hipermediados,

Kaltenbacher (2008:73) aponta o papel que a interface nos sistemas interativos exerce na lógica dupla da hipermediação *versus* imediação, quando comenta que “[a] *dança contínua entre as duas dicotomias no nível da superfície desloca a dinâmica entre interface e meio. Ela estabelece a interação dos novos media como interação de interface*”, tendo, portanto, a interação de interface o objetivo de disfarçar o meio.

O conteúdo interativo no ciberespaço, dentre os quais nos concentramos naqueles não-ficcionais, tem por condição a interface. No entanto, diferentemente de outras qualidades ontológicas tratadas nos subcapítulos anteriores, a interface apresenta um conjunto de representações culturais e subjetivas que se entrelaçam com demandas objetivas, como a arquitetura da informação e a usabilidade. Tais demandas relacionam-se a conceitos que serão aprofundados no subcapítulo sobre o design do conteúdo. Para já, é importante perceber que mediar conteúdos não-ficcionais digitais – interativos, participativos e baseados em temas complexos, como os do nosso recorte – inclui perceber as variadas decisões que serão demandadas do utilizador e que precisarão de ser projetadas como comandos a serem por este disparados. Tais interações podem ocorrer em diversos níveis: de complexo, como no de um jogo, a simples, como no de um vídeo não-linear.

Conseqüentemente, o projeto de um objeto digital narrativo vai incluir o processo de remediação, em diferentes níveis, e de maneiras particulares, a depender das demandas do conteúdo e das abordagens estéticas adotadas.

Tomemos o simples exemplo do menu retrátil, um recurso de arquitetura de informação extremamente comum em objetos digitais dotados de alguma complexidade, como no web-documentário *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013)⁶⁴. Para agrupar as fases diferentes das habitações verticais humanas ao longo da história, foram criados 4 capítulos: “Lama”, “Concreto”, “Vidro” e “Lar”⁶⁵. O conceito de capítulo, facilmente relacionável a referências mais antigas como o livro, é remediado por meio de uma pequena lista ativável pelo posicionamento do cursor sobre um ícone que remete justamente a uma lista (linhas horizontais agrupadas). As opções apresentadas correspondem aos 4 capítulos da história, que poderão ser acedidos uma vez feita uma interação já totalmente integrada ao glossário da dinâmica mediada por artefactos digitais: carregar fisicamente no botão esquerdo do rato, ação que, por sua vez, remedia uma longa herança de interação com as máquinas.

Embarcados nessa pequena e simples operação, estão alguns recursos tão presentes nos objetos digitais (hipermediação), que podemos considerar o ato de a eles recorrer como próximo do transparente ou irrefletido (imediação). Referimo-nos nomeadamente ao ato de posicionar o cursor sobre determinada representação no ecrã (botão ou ícone) e ter a expectativa de algo desenrolar-se. Em outras palavras, ao ato de carregar no botão esquerdo do rato para disparar uma operação, bem como à própria representação do botão virtual menu, que estrutura os capítulos / seções / partes do conteúdo para se “saltar” pelos respetivos segmentos.

Bolter & Grusin (1996, 1999) apontam um desejo pela imediação na tentativa de se apagar a presença da ação humana nos objetos digitais. Trata-se de uma ação coletiva, proveniente de diversas especialidades (linguagem de sistemas, designers gráficos), mas que busca proporcionar autonomia na operação dos sistemas projetados. Um sistema eficiente pode ser descrito como aquele em que o utilizador comum não se preocupa com questões que

⁶⁴ <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

⁶⁵ Tradução livre de “Mud”, “Concrete”, “Glass” e “Home”, os capítulos de *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013).

antecederam o produto final, a exemplo da programação que há por trás das suas operações, ou que tipo de tratamento gráfico sofreram as imagens representadas no conteúdo.

Façamos um paralelo com a imediação das NNFIC. Em última análise, ao se revelar aspetos de uma realidade que excede à do utilizador, tenciona-se que as representações se transformem – em algum nível – em uma ilusão da experimentação de situações desconhecidas pelo utilizador. Conforme veremos no nosso capítulo sobre a narrativa imersiva, há várias estratégias para se tentar promover tal sensação. No entanto, um recurso bastante frequente e que aqui merece destaque por remeter-nos à ideia da premediação proposta por Grusin (2010a), é colocar o utilizador com o sujeito da situação representada, alinhado com o conceito de simulação (Levy, 2000). Vejamos, portanto, como a premediação de Grusin, em que antecipação de futuros possíveis é capaz de promover alguma sensação de preparação e conforto a cenários desconfortáveis, relaciona-se às NNFIC e aos contributos que tais objetos trazem à perceção emotiva do ciberespaço.

1.7.2 Da premediação à empatia mediada no ciberespaço

Grusin (2010) propõe a ideia da premediação como um fenómeno intensamente verificado após o atentado às Torres Gêmeas, em 11 setembro de 2001. Em seguimento ao conceito da remediação, postulado pelo autor em parceria com Jay Bolter, Grusin define a premediação como o uso dos media na tentativa de se reduzir ou conter a sensação de medo e insegurança no presente, por meio de antecipações temporais – no sentido de elencar possíveis cenários futuros. Evitar-se-ia, assim, choques dramáticos, como aquele que é essencialmente representado pelos atentados de 11 de setembro, cujos registos dramáticos passaram a integrar o repertório mediático contemporâneo de forma inescapável. Para Grusin, esse evento marca uma mudança do foco temporal da lógica mediática noticiosa – até ao qual se remediava prioritariamente o presente – para a premediação do futuro. Essa dinâmica incrementa-se com o papel que o perfil antecipatório dos media sociais assumiu e viabilizou nos anos seguintes, principalmente a tirar partido da mobilidade.

O autor aponta três sentidos para o conceito de premediação. (i) remediar as futuras manifestações mediáticas e tecnológicas; (ii) remediar eventos futuros e estados afetivos e (iii) como uma extensão para o futuro das redes sociotécnicas dos media. Nomeadamente o primeiro e o terceiro sentido convidam-nos a refletir sobre os conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço por dois prismas diferentes. Uma sobre a premediação das NNFIC

enquanto objeto de estudo e a outra enquanto as possibilidades de premediação que o ferramental dessas narrativas pode oferecer, a depender do assunto por elas tratado.

Primeiramente, debrucemo-nos sobre a premediação no sentido de remediar as futuras manifestações mediáticas e tecnológicas, qual seja, sobre a ideia de exercitar realidades possíveis, nas quais o desenvolvimento computacional terá impactado a sociedade de maneira disruptiva. Nomeadamente, observemos um recorte das NNFC: aquelas que tiram partido dos artefactos de realidade virtual e aumentada.

Ao imaginarmos as possibilidades transformadoras da realidade virtual, comumente cogitamos extrapolar aqueles estímulos sensoriais do mundo físico ainda impossíveis de reproduzir no mundo virtual. Se formos capazes de digitalmente simular sentidos como o do olfato, bem como se os *hardwares* e *softwares* disponíveis sofisticarem sensações ainda incipientes, como as táteis – calor, frio, pressão, fricção – ou ainda, se avançarem sobre aquelas não realizadas, como as provenientes do contato extremo com outros corpos físicos no espaço e as restrições à movimentação que estes podem oferecer – objetos e pessoas – quais as potenciais experiências de prazer ou desconforto físico a serem descortinadas?

Tomando por base os vieses nocivos recentemente descobertos na orientação das redes sociais⁶⁶, é coerente reexaminar por realidades em que se avance nas explorações comerciais, terapêuticas e mesmo militares de tais recursos, ainda que sejam negativas para a sociedade. Conseqüentemente, uma série de questionamentos convida-nos a elaborar possíveis cenários, numa busca orientada pela tentativa de controlo e precaução evocada pelo conceito de premediação de Grusin. Por exemplo, que tipos de vícios, patologias e comportamentos de risco poderão ser desencadeados e até mesmo estimulados? Conseguimos já ponderar os limites éticos na apropriação dessas tecnologias? Num ecossistema globalizado como o ciberespaço, como variarão as realidades possíveis aqui ponderadas, a depender da cultura e da conjuntura política? Trata-se de um breve exercício, mas que exemplifica potenciais tecnologicamente disruptivos do nosso corpus; são cogitações que oferecem ansiedade e convidam a raciocínios de antecipação, desenho e preparação. Uma busca de domínio sob possíveis surpresas e de governança prematura do porvir que as NNFC podem suscitar.

⁶⁶ Como em 2018, quando Christopher Wylie, ex-funcionário da Cambridge Analytica, revelou que, em 2014, milhões de perfis do Facebook foram coletados, analisados e usados para modelar peças de influência política. Fonte: <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/cambridge-analytica-facebook-influence-us-election>.

Por outro lado, que tipo de premediação pode oferecer, no sentido de remediar as futuras manifestações mediáticas e tecnológicas, o arsenal narrativo presente nos objetos como os web-documentários e as obras de jornalismo multimídia? São tantas possibilidades quanto os assuntos abordados pelo nosso corpus. Contudo, como nos aprofundaremos durante a parte empírica desta tese, os temas dotados de complexidade são particularmente adequados ao nosso corpus de estudo, uma vez que permitem um olhar aprofundado e plural sobre especificidades; essas que muitas vezes são de domínio restrito a especialistas. São características que proporcionam um ferramental rico para exercitar-se futuros possivelmente impactados pelas tendências tecnológicas.

Concretamente, e a título de exemplo, temas como a segurança da informação e a garantia de privacidade sugerem preocupações e debates sobre o porvir, que são comumente associados às inovações em âmbito digital. No entanto, embora tais temas provoquem preocupação e importem à sociedade como um todo, eles são dotados de tantas camadas e especificidades que, para o cidadão comum ser capaz de alcançar as premediações propostas, a mera disponibilização de um material rico em informações dificilmente atingirá a proporção desejada. É nesse aspecto que o aqui chamado *projeto de imersão* insere-se na problemática das NNFIC, pois ele propõe estruturar o conteúdo tendo em conta estimular estrategicamente uma dedicação cognitiva por parte da audiência.

No que tange à premediação enquanto extensão para o futuro das redes mediáticas sociotécnicas, Grusin ressalta como os media socialmente conectados orientam-se para nos antecipar aquilo que viremos a encontrar. Tendo sido potencializada pela mobilidade, a sensação de controlo relativo de como serão as nossas atividades é cotidianamente reforçada no modo de vida contemporâneo. Ela ocorre dentro do que Grusin caracteriza como “temporalidade afetiva antecipatória”. Apenas para citar exemplos triviais, em nível individual, isso ocorre ao adiantarmos como provavelmente dar-se-á o trajeto que precisamos percorrer até ao trabalho, a performance dos investimentos que cogitamos para os próximos anos, o clima que iremos enfrentar durante a semana ou os destinos que viremos a conhecer nas férias de verão. Via de regra, todas essas atividades estão ou podem estar, de alguma forma, entremeadas por camadas socialmente mediadas.

Não obstante, para além de demandas prosaicas, o ciberespaço tem-se apresentado como um ecossistema rico em ferramentas que nos facultam simulações de diferentes ordens, também

a enveredar pelo campo subjetivo. Uma vez que, no caso das NNFC, tais sistemas são calcados em dados factuais, dotados de uma resposta interativa em tempo real, frequentemente parte-se da premissa que eles nos aproximam de uma experiência mais “verdadeira” do que um exercício simplesmente mental seria capaz de oferecer. Ainda a ressaltar o caráter facilitador que o ciberespaço assume na simulação, Nash (2022:83) cita Uricchio (2005), para quem o ferramental imitativo facultado pelos media digitais “*estende o nosso pensamento sobre a mediação além da linguística*” e as “*formas de mimese dinâmica que distinguem os media computacionais dos media audiovisuais*”.

O corpus deste estudo é vincado pelo seu caráter interativo e participativo. Ele apoia-se na potencial diversidade da matriz autoral, bem como no alcance da sua distribuição; características das narrativas do ciberespaço, enquanto objetos digitais, discutidas no neste capítulo. Tal capacidade, aliada às possibilidades dos softwares e hardwares disponíveis para a simulação, proporciona uma retórica relevante às narrativas aqui tratadas, principalmente quando a experiência oferecida ao utilizador tem por perspectiva a da primeira pessoa. Duas reflexões interessantes derivam desse potencial. A primeira diz respeito ao quanto os conteúdos não-ficcionais no ciberespaço, dotados de interatividade, conectividade, participação plural, bem como ferramentas para simulação, podem ser explorados, eles próprios, como um elemento sociotécnico dos media. A segunda, derivada da primeira, compreende não apenas o futuro possível remediado, mas também a subjetividade do outro-possível remediada. Tal ideia relaciona-se ao que chamamos de empatia e indaga sobre o quanto poderemos projetar nessas narrativas uma expectativa de incrementar a nossa capacidade de “colocarmo-nos no lugar do outro” de forma mais efetiva.

Conforme nos aprofundaremos no capítulo sobre estratégias imersivas baseadas na tecnologia, na narrativa e no desafio, há imensas formas de se projetar uma experiência com vistas a tornar o utilizador absorto na história contada, que não se restringem à realidade virtual. O próprio Grusin (2010:2) contrapõe o alarde verificado nos anos 90, sobre ser a RV a imediação na sua forma mais completa, com a ideia de que a conectividade pervasiva tem um papel muito mais significativo no contexto atual: “*A imediação após o 11 de setembro materializa-se como uma conectividade irrestrita para que se possa aceder, sem restrições, a vida socialmente mediada pelas redes, a qualquer momento ou em qualquer lugar, por meio de qualquer um dos dispositivos de media*”. Contudo, à medida que os artefactos de realidade virtual, aumentada e mista popularizam-se, as reflexões sobre vivenciar parte da

vida do outro ao expandir os limites da imediação restrita ao ecrã e ao explorar o próprio corpo como interface dos sistemas interativos evidenciam-se.

A interface corpórea na RV tira partido de propriedades que, segundo De la Peña et al. (2010:294), subscrevem projetos como os de jornalismo imersivo e incrementam a sensação de realidade física: (i) a ilusão de posicionamento, (“*place illusion*”), que implica a “*sensação de estar-se e operar em um sítio remoto ou virtual*”; (ii) a plausibilidade (“*plausibility*”), em que se tem a “*ilusão de que o que se está a experimentar virtualmente está a ocorrer no mundo físico*” e (iii) o empossamento do corpo (“*body ownership*”), que consoante a neurociência cognitiva, ocorre quando a plasticidade do cérebro flexibiliza a perceção corpórea do indivíduo, permitindo-lhe assumir cognitivamente características pertinentes a uma configuração virtual de um personagem, como por exemplo, a adição de membros.

Tais propriedades têm na RV uma tecnologia de forte apelo à possibilidade de se experimentar virtualmente determinadas situações, emoções ou tarefas para as quais a realidade física oferece impedimentos. Trata-se de um potencial que, aos mais entusiastas, convida ao exagero. É o caso da retórica da realidade virtual enquanto “*máquina de empatia*” que circulou com alguma frequência (Bollmer, 2017) e que já foi objeto para alguns debates académicos (idem).

Iniciamos a análise dessa controvérsia por lembrar a diferença que Walton (2015) postula entre simulação e empatia. O autor frisa que a empatia não ocorre intransitivamente, sendo imprescindível a existência de um alvo para que ela se estabeleça, seja ele uma pessoa ou um objeto. Nesse sentido, o autor relaciona à empatia a compaixão, diferenciando-a da simulação, esta que segundo Walton (2015:2), pode prescindir de um alvo, “*é possível simular estar-se em uma determinada situação, por exemplo, sem simular a experiência de nenhuma pessoa em particular naquela situação*”. Por exemplo, é possível simular o que pode ter ocorrido durante a condução de uma aterragem em situação de risco, sem necessariamente simularmos o que sentiu determinado piloto, durante um evento real, em uma aterragem perigosa⁶⁷.

⁶⁷Este exemplo foi inspirado na obra cinematográfica “Sully” (Eastwood, 2016), baseado no caso do Capitão Chesley Sulenberger, comandante da aeronave que aterrou emergencialmente nas águas geladas do rio Hudson, Nova York, em janeiro de 2009, após ter apresentado problemas técnicos 6 minutos após a decolagem. O filme retrata a situação do protagonista, Sully, como o piloto era comumente conhecido, quando foi acusado

Ganito, Ferreira & Mauro (2019) associam os processos empáticos à crescente informatização de funções outrora exclusivamente humanas, numa tentativa de se promover o que as autoras concebem como empatia pós-humana⁶⁸. As autoras justificam tal argumento ao apontar algumas expectativas sobre o papel da realidade virtual nos conteúdos não-ficcionais. Segundo elas, há nas “*crescentes experiências sob a bandeira da facilitação empática*” um discurso orientado para “*o possível despertar de mais um caminho para a mediação computadorizada de uma atividade inerentemente humana, a função imaginativa de construir o mundo do outro*”. No entanto, ainda que a empatia seja resultado de um processo complexo e subjetivo, a suposta incapacidade de garantir sua eficiência por meio de recursos de realidade virtual não os torna condenáveis. Diferentemente de levantar discursos de pânico moral em torno das experiências simuladas em RV, faz-se necessário gerir as expectativas sobre o quanto as simulações tecnologicamente disponíveis no ciberespaço são capazes de impactar o processo de “sentir-se no lugar do outro”.

Nesse aspeto, as autoras destacam a “*lacuna da empatia*” levantada por Ichingolo (2019) e as ressalvas éticas feitas por Nash (2017, 2022) sobre a “*distância imprópria*”. Para Ichingolo, é natural considerarmos alguma imperfeição inerente ao processo empático, uma vez que sempre haverá diferenças de contexto, ontologia da experiência e interesse epistêmico entre empatizante e sujeito-alvo, bem como uma impossibilidade metafísica de se vivenciar a realidade subjetiva do outro na sua plenitude. No entanto, Ichingolo (2019) ressalta a necessidade de ter-se em conta empecilhos ainda mais significativos, como o “*viés egocêntrico*”, em que o empatizante desconsidera o viés das próprias “*crenças pré-existentes, disposições emocionais, atitudes, humores e intenções*”. Vale ressaltar que, assumir tais predisposições é, para o autor, um caminho para aproximarmo-nos da perspectiva do sujeito-alvo, pois “[e]star atento às diferenças interpessoais e ciente do nosso viés egocêntrico pode melhorar significativamente a acurácia da empatia” (p.4). Para Ichingolo

de ter adotado uma decisão equivocada, pondo em risco a tripulação da aeronave, uma vez que se argumentou ser viável a aterragem no aeroporto mais próximo. Segundo a história contada, a acusação baseou-se em simulações diversas, em que foram reproduzidos os mesmos obstáculos encontrados no evento real (a colisão com uma revoada de pássaros, principalmente), nas quais os pilotos que protagonizaram os exercícios foram capazes de aterrar com segurança em um aeroporto próximo. No entanto, contra-argumentou-se que não se estava a levar em conta a surpresa do evento, o tempo necessário até que se percebesse o que havia ocorrido e todo o peso emocional embutido na decisão. Esses ingredientes foram denominados “fator humano”.

⁶⁸ O conceito de pós-humanidade aponta o fenómeno em que depositamos nas máquinas as funções complexas que nos são demandadas. Como aponta Hayles (2006), a ideia da condição pós-humana sugere tanto ao deleite, pela possibilidade de se potencializar as nossas capacidades, quanto medo de afastarmo-nos do que nos torna essencialmente humanos.

(2019), além de termos claro o nosso viés egocêntrico, o processo empático torna-se mais eficiente à medida que alimentamos a nossa imaginação com as informações corretas e, nesse sentido, apontamos os diversos recursos viabilizados pelas NNFIC que contam, para além do ferramental da realidade virtual para simulações sofisticadas, todo um aparato narratológico e engajador de diferentes camadas de informação.

Dentre os questionamentos éticos que Nash (2017) levanta relativamente aos web-documentários tirarem partido da realidade virtual, Ganito, Mauro e Ferreira (2019) destacam a “*distância imprópria*” como uma inadequação inerente às supostas “máquinas de empatia”. Segundo Nash (2017:124), “[a] *atitude de testemunha* [de um web-documentário] *exige empatia e análise*”. Nash (idem) explica que “*se a empatia aponta para uma resposta afetiva, fundamentada em um compromisso imaginativo com a experiência do outro, a análise exige um relacionamento mais distanciado que reconheça a distinção entre si e os outros*”. Portanto, a proposta de trazer a perspectiva do sujeito retratado para o próprio utilizador seria, na sua essência, incongruente com a relação de análise, esta que a autora percebe como condição para que a audiência exerça o seu papel de testemunha. Em outras palavras, o objetivo de se promover uma experiência de “sentir-se no lugar do outro” incorreria no risco da “*distância imprópria*”. Nash (2017) faz a ressalva de que “[a] *distância adequada é uma tentativa de chamar a atenção para a importância da capacidade dos media de promover um senso de proximidade, mas também para a necessidade de contextualizar o sofrimento dos outros e reconhecer a distância entre nós*” (p.124-125, grifos e comentários nossos).

Nash (2022: 114) cita Roger Silverstone, a fim de reforçar os riscos do discurso pró-empatia nos web-documentários, ressaltando as duas categorias apontadas pelo autor para o contexto de representação: proximidade e distância. Nash (2022) explica a categoria proximidade funciona como um “*senso de obrigação e responsabilidade*”, à medida que os media viabilizam conexões cognitivas e emocionais “*com aqueles que, de outra forma, permaneceriam fora de nossa esfera de experiência*”. A categoria responsabilidade, por sua vez, age como “*a distância suficiente para entender contextos mais amplos, pesar necessidades conflitantes e apreciar os limites de nossa compreensão das experiências dos outros*”.

Bollmer (2017) percebe uma premissa equivocada de “transmissibilidade essencial” nos argumentos éticos e morais no discurso da RV como “máquinas de empatia” e ressalta que tal argumento permeia as discussões sobre os media digitais como um todo. A razão,

segundo o autor, está nas origens do conceito de empatia, que vão para além dos campos atualmente a ele associados, como a psicologia e a neuropsicologia. Ela remonta à estética, mais precisamente ao conceito alemão *Einfühlung*, no qual a emoção está “*entrelaçada com uma forma de julgamento que presume que uma obra de arte bem-sucedida transmite a experiência de outro para a própria consciência do observador, sem mediação ou pensamento adicional*” (p. 3). Como contraposição ao que Bollmer percebe como “*transmissão da sensação e da experiência*” associada à empatia, o autor propõe reenquadrar como compaixão radical – um conceito que tem por referência Ahmed e Emmanuel Levinas – a resposta emocional promovida pelos media. Assim Bollmer (2017:3, tradução livre) define a compaixão radical:

A compaixão radical é uma ética inestética, aquela que não se refere à transmissão de sensação e experiência, mas que coloca entre parênteses a sensação e o conhecimento experimental direto de argumentos éticos e políticos. Isso não significa que seja ‘racional’ ou ‘insensível’. Em vez disso, escapa de um binário simplista que posiciona o afetivo e o racional como nitidamente opostos. Posiciona o conhecimento do outro como aquilo que é infinitamente adiado para o futuro, como um ponto que deve ser invocado como direcionamento de argumentos éticos, mas também como uma forma de ‘conhecimento’ que nunca será obtido. Ao reconhecer isso, no entanto, a compaixão radical recusa uma forma de ética que nega a experiência do outro em favor da minha própria experiência e se recusa a reduzir o outro a mim mesmo em nome de tropos redutivos de ‘conexão’ ou ‘associação’.

Bollmer (2017:3, tradução livre)

A empatia, enquanto retórica contemporânea criticada por Bollmer, partilha com a premediação expectativas acerca do que os media são capazes de oferecer. Trata-se de discursos que buscam concretizar o que nos é desconhecido ou externo, criando familiaridade e, de alguma forma, adaptação. Aproximar-se dessas realidades (virtualmente futuras ou do outro) nessa proposta é objetificá-las, como se fossem roupa novas ou emprestadas, que apresentam costuras duras ou apertadas, por ainda não se ter moldado ao nosso corpo. O que se procura alcançar com a mediação de que dispomos no ciberespaço, com todo o seu aparato digital, interativo e conectado é experimentar esse objeto, forçá-lo levemente às nossas medidas, ou quem sabe fazer-lhe ajustes radicais, de forma a torná-lo mais confortável. Trata-se de uma expectativa de transferência para o nosso aparato sensorial o conjunto de impressões experimentado pelo outro ou a conjuração presente de possíveis futuros, supostamente preparando-nos para eventuais surpresas. Em outras palavras, os media, uma vez incrementados pelo ecossistema digital, são usados na criação de protótipos experimentáveis do que está para além da nossa subjetividade atual.

1.8 Considerações finais sobre o ciberespaço

Neste primeiro capítulo, introduzimos o nosso estudo pelo ecossistema que ambienta o corpus de investigação, nomeadamente, o ciberespaço. Procuramos delinear o conceito aqui considerado tendo em conta as marcas que o ambiente digital e conectado é capaz de imprimir nos conteúdos não-ficcionais imersivos, tanto em termos de possibilidades quanto em demandas.

Iniciamos esse retrato por meio de esclarecimentos sobre a nomenclatura utilizada nas referências ao ambiente ciberespacial, uma vez que tais designações são, em si, objeto de debate académico. Depois de realizada uma compreensão das origens e ontologias dos termos ciberespaço, internet, World Wide Web, novos media e media digitais, apontamos o ciberespaço como o termo mais abrangente do ecossistema aqui considerado, a ressaltar que as características da linguagem digital, bem como da interatividade e da conexão em rede são condições para mediar o tipo de narrativa estudado nesta tese.

De forma a compreender como se estabeleceu o conceito, avançamos pelo histórico académico do ciberespaço, desde a criação do próprio nome, até aos marcos do seu desenvolvimento. Para tanto, relacionamos os momentos apontados por Bell (2007) como paradigmáticos nessa trajetória aos seus reflexos no nosso corpus e finalizamos esse apanhado cronológico com a viragem para a chamada Web 2.0, que gerou uma profunda alteração nas lógicas culturais e económicas. Tais alterações foram desdobradas numa análise do carácter mercadológico que passou a vincar o ciberespaço, a própria monetização dos seus conteúdos, a derivar para uma crise de credibilidade das informações nele circuladas.

Finalizamos essa introdução ao ciberespaço a analisar a desigualdade de acesso nele existente e o que tal heterogeneidade reflete na representação das histórias factuais digitais, tanto em termos de produção, quanto de consumo e distribuição.

Passamos, então, a observar as características ontológicas apresentadas pelos objetos do ciberespaço e destacamos aquelas que os conteúdos não-ficcionais, enquanto objetos dessa natureza, refletem nos seus processos de autoria, configuração do conteúdo e distribuição. Tal desconstrução teve por objetivo refletir sobre a matéria das narrativas em questão, quando o seu conteúdo representa, em última análise um corpo digital feito de *bits* em *bytes*.

Em seguida, avançamos pela problemática que envolve as NNFC, a aprofundar-nos pelos desafios e pelas possibilidades que justificam o que proporemos nesta tese como *projeto de imersão*. Começamos por delinear o que denominamos por conjuntura cognitiva e sensorial do ciberespaço, um contexto em que a sobrecarga de dados impera, a impactar a distribuição e o consumo dos conteúdos de uma forma fisiologicamente desafiante para a audiência. Esse impacto é analisado por estudos recentemente desenvolvidos na área neurológica, em que fenómenos como a recompensa informacional e a multitarefa mediática ilustram o comportamento dos utilizadores, expostos a uma intensa cacofonia de estímulos. Ainda na linha dos fenómenos decorrentes da dinâmica de distribuição e consumo dos conteúdos, foi analisado como funciona a memória e o conhecimento no oceano de informações encontrado no ciberespaço. Em especial, os conceitos de memória transativa (Sparrow et al, 2011) e o superestímulo (Firth et al, 2019), que completam a ilustração dos desafios cognitivos e sensoriais enfrentados pelos utilizadores.

Finalizamos o subcapítulo sobre a conjuntura cognitiva e sensorial do ciberespaço trazendo duas perspetivas antagónicas. Na primeira, exploramos a questão da relevância do conteúdo relacionada às respostas dos motores de busca. Analisamos como os apetites mais frequentes, voltados a assuntos menos complexos e pouco relevantes, alimentam os algoritmos, a resultar na alavancagem desproporcionalmente superior de conteúdos que oferecem poucos contributos ao conhecimento do mundo em que vivemos. Também apontamos o quanto esse mesmo fenómeno reforça uma perspetiva tendenciosa da realidade, a trazer efeitos como o “filtro bolha” sinalizado por Parisi (2011).

A segunda perspetiva orienta a uma visão um pouco mais otimista. À medida que o debate sobre os efeitos maléficos de uma distribuição enviesada de informações torna-se cada vez mais expressivo, a busca por conteúdos com mais densidade, em cuja profundidade é explorada a linguagem multi e hipermediática, também avança. Trata-se, portanto, de um espaço prolífico para as NNFC aumentarem a sua relevância.

No último subcapítulo, conectamos alguns conceitos basilares sobre a comunicação nos media digitais com demandas, possibilidades e expectativas sobre os conteúdos não-ficcionais no ciberespaço, a delinear o que chamamos por conjuntura emotiva desse meio. Para tanto, associamos a remediação (Bolter & Grusin, 1996, 1999) – e, portanto, a imediação e a hipermediação – e a premediação (Grusin, 2010) às dinâmicas inerentes aos

objetos digitais do nosso corpus. Nomeadamente, procuramos desconstruir a ideia do ciberespaço como um meio que viabiliza a complementação do que nos é impossível ou difícil realizar na realidade física. Para tanto, analisamos a ideia da empatia pós-humana (Ganito, Mauro e Ferreira, 2019) à luz da premediação, em que os media digitais facultam-nos uma suposta prototipagem da alteridade e da realização de futuros possíveis.

Sendo o nosso objeto de observação os conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço, procuramos estabelecer o meio em que o nosso corpus transitará, o que em muito delinea a problemática aqui tratada. Trata-se de um ecossistema de imensas peculiaridades, mas no qual destacamos as seguintes características, assumidas pelo nosso corpus: a digitalidade na sua matéria; as possibilidades e desafios de ordem cognitiva e sensorial por pertencer a um mar de informações; bem como as faculdades e expectativas emocionais da virtualidade. A seguir, avançaremos sobre a análise do nosso corpus por três pilares que determinam a sua produção e configuração: a narrativa não ficcional, a narrativa imersiva e a narrativa no ciberespaço.

2 Os Conteúdos Não-ficcionais Imersivos no Ciberespaço

Se no primeiro capítulo ocupamo-nos da problemática deste estudo, a do ambiente em que transita o nosso corpus, o ciberespaço, e vimos como os conteúdos digitais refletem tais características na sua constituição, neste segundo capítulo, fundamentaremos as três perspectivas pelas quais esse corpus é considerado: os conteúdos não-ficcionais – com foco nas expressões do cinema documental e do jornalismo literário – os conteúdos imersivos e os conteúdos no ciberespaço. No entanto, antes mesmo de nos ocuparmos da não-ficção, das estratégias imersivas utilizadas no nosso corpus e no que implica mediá-lo no ambiente ciberespacial, fundamentaremos uma conceituação basilar dos conteúdos que estamos a considerar, sejam eles narrativos ou não.

A ideia inicial concebida para este trabalho foi a de denominar o corpus como narrativas (não-ficcionais imersivas no ciberespaço) e não como conteúdos, forma pela qual se decidiu. A razão da alteração foi que, ao avançarmos pela revisão bibliográfica dos estudos narrativos e dos documentários interativos, foi possível perceber que, se consideradas vertentes académicas mais tradicionais⁶⁹, os conteúdos não-sequenciais não apresentavam necessariamente as propriedades mais frequentes de narrativa.

Dada a marca digital que existe no nosso corpus, a interatividade é uma característica de imensa importância neste trabalho e, naturalmente, também o são os conteúdos não-sequenciais. Por outro lado, uma vez que parte das estratégias imersivas a serem abordadas mais adiante instrumentalizam a narrativa, faz-se necessário fundamentar o conceito de narrativa e de não-narrativa, sobretudo com foco no debate que tal enquadramento suscita

⁶⁹ Em contraponto a tais vertentes tradicionais, vale referir o argumento de Koenitz (2022), que explora um fenómeno importante sobre o que considera uma obliteração dos estudos das narrativas digitais interativas, particularmente no campo dos jogos digitais. Para o autor, o “*fundamentalismo narrativo*” (p. 26) implica um olhar limitado e desatualizado sobre o conceito de narrativa, “*construído a partir de uma visão totalizante e colonialista*” e que remonta a escolas exemplificadas pelo “*romance europeu do século XIX e cinema ao estilo de Hollywood*”. O autor desdobra os efeitos desse fenómeno, contestando as retóricas sobre estruturas universais para a narrativa – “arco da história” e “monomito” – e um grande debate entre ludologia e narratologia. Nesse debate, a narratologia é acusada de não fornecer instrumentos conceituais capazes de explorar apropriadamente as narrativas interativas. Tal ideia é vista por Koenitz como um olhar restritivo sobre o objeto em foco, as narrativas. Entretanto, ele faz uma modesta ressalva sobre os esforços de alguns estudiosos da área – como David Herman, Marie-Laure Ryan, Henry Jenkins e, especialmente, Janet Murray – que observam formas mediáticas digitais de exploração das narrativas que vão para além dos filmes e dos romances impressos.

mesmo dentro das suas áreas de especialização. Esse será o contexto em que o nosso primeiro subcapítulo aprofundar-se-á.

No segundo subcapítulo, perceberemos nos conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço a identidade de um histórico muito anterior à revolução digital: a das histórias factuais. O subcapítulo iniciar-se-á por uma breve apresentação da dicotomia da ficção e não-ficção para depois aprofundar-se nos dois formatos de maior impacto no nosso corpus: o documentário e o jornalismo literário. O caminho percorrido por esses dois géneros há de permitir-nos compreender a não-ficção para além de um debate filosófico, mas enquanto representação do real, calcada em linguagens específicas.

No terceiro subcapítulo, estudaremos o fenómeno da imersão, enquanto um propósito e uma estratégia a ser aplicada nas narrativas. Ela responde às demandas da conjuntura cognitiva e sensorial do ciberespaço, importante aspeto da nossa problemática, e sujeito de aprofundamento no primeiro capítulo. Iniciaremos o estudo da narrativa imersiva pelo enquadramento do conceito imersão – primeiramente pelo senso comum, seguido pelo debate académico – para depois avançarmos por estratégias distintas de promoção da imersão, embora eventualmente estejam entrelaçadas. Essas categorias foram moldadas por Nilsson et al. (2017) e atendem a abordagens que priorizam (i) a tecnologia; (ii) a narrativa e (iii) o desafio.

No quarto e último subcapítulo, estudaremos as particularidades da narrativa quando mediada no ciberespaço. Começaremos por perceber o que significa estruturar o conteúdo em um ecrã, bem como por diferentes camadas, por meio de interfaces que mediam sentidos e interações. Em seguida, perceberemos como aspetos pertinentes do ciberespaço, como a coautoria e a audiência participativa, afetam os modos de se produzir e disseminar os conteúdos em rede. O subcapítulo finalizar-se-á com uma especialidade derivada da necessidade de se contar histórias no ciberespaço, o *storytelling* digital, que se desdobrará em formas de abordagem a conteúdos marcados pela não-linearidade..

2.1 Os Conteúdos Narrativos e Não-Narrativos

Neste subcapítulo, dedicar-nos-emos a perceber o tipo de conteúdo enquadrado no nosso corpus. Iniciaremos esta seção com uma fundamentação ontológica da narrativa, para então partirmos para a sua contextualização no nosso estudo. Como discussão principal, deter-nos-emos nos desafios e oportunidades trazidos pela exploração da interatividade, a exemplo dos

web-documentários, o principal objeto deste corpus de estudo e que faculta, a um só tempo, novas expressões e reflexões sobre os limites nas representações de histórias factuais.

É notadamente prolífico o corpo académico dedicado à narrativa. São estudos provenientes de campos diversos, cujas perspetivas oferecem debates muitas vezes extensos e profundos. Na narratologia, identificamos os expoentes mais conhecidos⁷⁰ das teorias sobre a narrativa, dado o facto de os estudos literários e, mais recentemente, os audiovisuais, serem dotados de considerável história e tradição. No entanto, tendo em vista o corpus a ser analisado na componente empírica – capítulo IV – cujo recorte compreende nomeadamente o jornalismo multimédia e aos web-documentários, para já, coloca-se o desafio de fundamentar o que tais objetos trazem de conteúdo narrativo ou não-narrativo, sem perdermo-nos na profundidade desse único aspeto dos conteúdos estudados.

Tenhamos sempre em boa nota que as qualidades do ciberespaço facultam diferentes linguagens para se orquestrar representações não-ficcionais, mas que muitas destas linguagens foram dominadas mesmo antes de serem incorporadas ao ciberespaço. Tanto na construção conteudística de um projeto de jornalismo ludificado, quanto na de um web-documentário, pode-se fazer uso de elementos estáticos (textos, fotos, ilustrações) e dinâmicos (áudios, vídeos, animações e videografismos), apresentados de maneira linear. No entanto, se a conceitualização do que consiste ou não uma narrativa tem na linguagem audiovisual e multimediática um extenso repertório, quando são explorados formatos não-lineares e híbridos, a narratividade dos objetos – no caso, digitais e interativos – traz camadas mais desafiadoras ao debate.

Com o objetivo de perceber tais camadas, este primeiro subcapítulo dos conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço propõe-se a contextualizá-los no debate ontológico sobre a narrativa e não a oferecer-lhe contributos. Ou seja, a ideia é declarar a noção que aqui se considera, os elementos capazes de a configurar ou dela diferir-se, bem como os limites nebulosos em que muitos objetos, destacadamente os interativos e não-sequenciais, podem enquadrar-se.

⁷⁰ Novamente, sem perder de vista as críticas feitas por Koenitz (2022) sobre o que percebe como “fundamentalismo narrativo” (p. 26). Mais detalhes na nota de rodapé anterior.

Como ponto de partida, contrastemos dois momentos e contextos bem diversos do olhar sobre a narratividade. Primeiramente, resgatemos um marco importante das propriedades da narrativa, enquanto foco de estudos literários que, segundo Ryan (2005), ocorreram no Estruturalismo Francês, nomeadamente, por intermédio de autores como Roland Barthes e Claude Bremond. Esse movimento ajudou a estabelecer a narratologia como uma disciplina distinta no campo dos estudos literários, desenvolvendo conceitos e métodos que ainda são utilizados na teoria literária e nos estudos culturais. Por outro lado, já num contexto contemporâneo, a autora aponta a popularidade atual do termo “narrativa” mesmo fora do âmbito académico e associa-a a uma crise epistemológica da contemporaneidade, quando “*a narrativa é o que sobra quando o credo na possibilidade de conhecimento erodiu*” (p. 344). Nesse caso, o termo é associado a uma realidade construída, eventualmente costurada a partir de fragmentos descontextualizados e, muitas vezes, análogo à ficção. Tal uso exemplifica um fenómeno apontado pela autora, em que a inflação do termo “narrativa” é resultado de metáforas em diversos campos de discurso:

Seja devido à perda pós-modernista da fé na possibilidade de alcançar-se a verdade ou o conhecimento, seja no interesse atual sobre o funcionamento da mente, a tendência contemporânea de dissolver “narrativa” em “credo”, “valor”, “experiência”, “interpretação”, “pensamento”, “explanação”, “representação”, ou simplesmente “conteúdo” desafia os narratologistas a trabalharem numa definição que distinga o uso literal dos metafóricos.

(Ryan, 2007:22, tradução livre)

Ilustrada a variação compreendida entre a intenção epistemológica e o senso comum, começaremos a noção de narrativa por destacar que para Ryan (2005:345) há um carácter narrativo incontestável em determinados casos, assim como limites de enquadramento bem mais difusos em outros. A autora categoriza tentativas diferentes entre “*descrever*” a narrativa e “*defini-la*”. No primeiro cenário, busca-se perceber o que a narrativa “*faz pelos seres humanos*” – perspetivas que encontram um consenso – enquanto o segundo busca “*capturar as características distintivas da narrativa*” (p. 345) – que, por sua vez, evoca um debate entre diferentes perspetivas culturais e académicas.

Mas, o que faz a narrativa pelos seres humanos? Variados autores discorrem sobre a narrativa enquanto uma ferramenta essencial à comunicação humana. Para Rose (2011), as histórias tratam de uma codificação cognitivamente familiar, uma vez que trazem informação

configurada em formas ou padrões reconhecíveis pelo cérebro⁷¹. Tal familiaridade estabelece-se a partir de um treinamento entabulado desde a infância, quando começamos a captar sentidos das histórias. Ao longo da vida, participamos da perpetuação dessa estratégia, ao partilharmos significados com outros, também por meio das histórias. Joseph Campbell (2004, 2011, 2013a, 2013b) dedicou-se ao estudo dos mitos, cujas simbologias, sustenta o autor, foram estruturadas e perpetuadas por narrativas; uma prática que Campbell identifica nas mais diversas culturas⁷². White (1987:1) destaca o papel estratégico que a narrativa representa na compatibilização de diferenças culturais para a transmissão do conhecimento, uma vez que ela “*pode bem ser considerada como solução a uma preocupação humana geral, nomeadamente, ao problema de como traduzir o conhecer em contar*”. Ele exemplifica o argumento, ao comentar que podemos mesmo encontrar dificuldades em perceber uma cultura diferente, mas não em perceber histórias sobre um universo cultural diverso do nosso.

Tiramos partido desse expediente – criar, consumir e disseminar histórias – durante toda a nossa existência e com múltiplos propósitos comunicacionais, porém os diferentes meios com que o fazemos alteram-se em compasso com o desenvolvimento das tecnologias, cada vez mais acessíveis, pervasivas e trivializadas. Nomeadamente, no que tange à produção de imagem, som e audiovisual, as narrativas refletiram substancialmente os avanços computadorizados iniciados no século passado. No entanto, é a partir da popularização da internet que a comunicação digital adquiriu linguagens distintas, assentes na interatividade e na conectividade proporcionadas por esse meio.

Tarefa bem mais complexa do que descrever a narrativa pelo que faz – primeiro viés apontado por Ryan (2005) – é defini-la pelas características que apresenta – o segundo viés. Sobre as características narrativas que consideramos nesta tese, começaremos pelas ponderações de Abbott (2002:12), para quem a narrativa é, em essência, “*a representação de um evento ou de uma série de eventos*”. O evento ou ação será o elemento a diferenciar

⁷¹ Heather Lotherington (2011: 255) aprofunda o papel estruturante das narrativas, ao destacá-las como o pilar da experiência educacional e ao associá-las à chamada memória episódica. A autora explica que os cientistas cognitivos descrevem duas estruturas de memória consciente: “*a de longo prazo, episódica (baseada em eventos, autobiográfica e estruturada narrativamente), e semântica (baseada em fatos, rotinas e muitas vezes sem uma estrutura integrada)*”. Foi verificado que a memória episódica oferece mais estabilidade e capacidade de recuperação do que a semântica. É um argumento que justificaria um natural desenvolvimento de estratégias educacionais que envolvem embarcar conhecimento factual em narrativas.

⁷² A universalidade de significados nos mitos apontada por Campbell é também criticada por autores como Koenitz (2022).

uma narrativa de, por exemplo, uma descrição, exposição ou argumento. O autor explica diferentes abordagens acadêmicas para o que define uma narrativa. Para alguns, um único evento ou ação caracterizam uma narrativa, enquanto outros defendem a necessidade de mais de um evento ou ação. Outra condição controversa é a existência de um narrador para a configuração de uma narrativa. Abbott (2002) salienta que tal regra faz excluir a maior parte de obras cinemáticas da definição de narrativa, pois raros são os filmes que contam com um narrador. Afinal, o desenvolvimento de tais histórias apoia-se num ferramental variado, como as câmaras e a própria atuação. O autor conclui que a existência incondicional de um narrador é, portanto, restritiva para a noção de narrativa e subscreve uma definição mais abrangente, “*porque nos permite olhar para toda a gama do aspeto mais interessante e vital do campo: a complexa transação que envolve eventos, sua forma de representação (seja por narrador, ator, pintura ou algum outro meio) e a audiência*” (p.13). Portanto, na nossa circunscrição conceitual da narrativa pelas suas características, subscrevemos Abbot na ideia de que uma narrativa implicará a representação de um evento ou de uma série deles, representação esta que poderá prescindir de um narrador.

Por uma perspectiva mais descritiva da narrativa, citemos um resumo de Fludernik (2006), que combina a representação de uma realidade dotada de meio, personagens, tempo, espaço, ações e objetivos. Todos esses elementos orientam a um tipo de experiência subjetiva daqueles que a autora define por leitores, mas que podemos estender para outros tipos de audiência. Para Fludernik (2006), a narrativa consiste em:

[...] uma representação de um mundo possível em um meio linguístico e/ou visual, em cujo centro há um ou vários protagonistas de natureza antropomórfica que estão ancorados existencialmente em um sentido temporal e espacial e que (principalmente) realizam ações direcionadas a objetivos (ação e estrutura do enredo). É na experiência desses protagonistas que as narrativas se concentram, permitindo que os leitores mergulhem em um mundo diferente e na vida dos protagonistas.

Fludernik (2006:6, tradução livre)

A narratividade é definida por Fludernik (2006:6) como uma instância das narrativas, proveniente da “*(re)organização da ordem temporal em que os acontecimentos são apresentados e da escolha da perspectiva (ponto de vista, focalização)*”. Trata-se de um conceito aprofundado por diversos autores da narratologia, mas como orienta Gerald Prince (2005), envolve de um conjunto de propriedades que não apenas podem definir um modo de *ser ou não ser narrativo*, mas também de grau, no sentido *do quanto o material é narrativo*, ou seja “*algumas narrativas são mais narrativas do que outras*”. Dentre os variados fatores

que orientam à narratividade, Prince cita autonomia diegética, representações de situações, eventos distintos, interrelacionados, dotados de conflito e providos de um projeto humano significativo. Outro ponto importante citado por Prince é a “*riqueza e diversidade das chamadas narrativas virtuais incorporadas, construções semelhantes a histórias produzidas na mente de um personagem*”. Em outras palavras, trata-se da fertilidade que o universo diegético apresentado faculta a uma determinada história.

Indo além na ideia de Price (2005) sobre o quanto um material pode ser narrativo, Ryan (2006, 2007) sugere uma escala de narratividade em contraponto a uma linha de corte do ser ou não-ser narrativo. A autora propõe três dimensões semânticas⁷³ – espacial, temporal e mental – e uma dimensão formal e pragmática⁷⁴, divididas em oito características de amplitude crescente, que têm o intuito de graduar a narratividade ou tipificá-la. A autora esclarece que “[e]mbora o grau de narratividade dependa de quantas condições são satisfeitas, a tipologia depende da proeminência relativa das quatro dimensões” (Ryan, 2006:10).

2.1.1 História, narrativa e discurso narrativo

Os termos “história” e “narrativa” muitas vezes interpolam-se. Mesmo nesta tese, para fins de flexibilidade no discurso, tal alternância de vocábulos foi e continuará a ser empenhada. Trata-se de um senso comum que Abbott (2002:16) aponta ser frequente nos falantes da língua inglesa e com o qual os falantes de Português poderão também identificar-se. O autor explica que, coloquialmente, acostumamo-nos a ouvir “uma boa história”, sem separarmos do seu conteúdo a forma com que ela é contada. Contudo, olhar separadamente para conteúdo e forma de uma “boa história” remete a questões fundamentais neste estudo.

Com o objetivo de distinguir a camada do discurso e a camada do conteúdo, começaremos por citar Fludernik (2006, 1-2), que nos traz três definições postuladas por Gérard Genette, crítico literário francês e pesquisador da literatura. Nessas definições, são trabalhados

⁷³ A dimensão espacial diz respeito a um mundo povoado por indivíduos que nele existam. A dimensão temporal trata de o mundo narrado situar-se no tempo e transformar-se significativamente, sendo essas transformações causadas por eventos físicos não habituais. A dimensão mental demanda que haja participantes desses eventos que sejam dotados de inteligência e resposta emocional, além do que eles, movidos por objetivos e planos, ajam intencionalmente nos eventos. (Ryan, 2006,2007)

⁷⁴ A dimensão formal e pragmática compreende três aspetos narrativos: (i) eventos sequenciais em cadeia causal que leve a um encerramento; (ii) alguns dos eventos, pelo menos, deve constar como facto para o mundo da história e (iii) a história deve comunicar algo significativo ao destinatário. (Ryan, 2006,2007)

diferentes níveis do conceito: (i) *narration*, a narração enquanto ato; (ii) *discourse* ou *récit* – o conteúdo formatado como texto ou elocução, por exemplo⁷⁵ e (iii) *histoire* – o conteúdo no sentido do relato bruto, de o que acontece. Os dois primeiros níveis, o ato narrativo e o conteúdo formatado, são agrupados sob a ideia de discurso narrativo e destacam-se do terceiro, a *história*⁷⁶. Fludernik acrescenta que tal distinção explica o facto de que uma mesma *história* possa ser contada de diferentes formas, com cada discurso narrativo a evidenciar aspetos diferentes do conteúdo bruto. Muitas vezes, esses discursos complementam-se entre si, mas em outros, há modificações e releituras bastante significativas, ainda que seja possível identificar um coração comum a elas⁷⁷. Por outro lado, Ryan (2006:4) explica que há representações narrativas impossíveis de transitar por qualquer repertório mediático, assim como a transposição de uma história de um meio para outro nem sempre acontecerá sem que esta seja impactada em todo o seu potencial narrativo. É o que a autora aponta como repertórios narrativos que vão diferir a depender dos media.

A diferença entre *história* e discurso é simplificada por Shen (2005)⁷⁸, quando se refere a Seymour Chatman, para quem “[a] *história*, em termos mais simples, é o que é contado, enquanto o discurso se refere a ‘como’ a *história* é transmitida” (p.566). Chatman acrescenta que a distinção entre os dois conceitos corresponde ao que tradicionalmente se percebe como conteúdo (*história*) e forma (discurso) e ao que os estruturalistas compreendem por significado e significante, respetivamente. Seguindo pelos termos semióticos, Ryan (2005:347) resume que tanto a *história* quanto o discurso narrativo são representações, contudo a *história* não é “codificada em signos materiais”, mas trata de “uma imagem mental, uma construção cognitiva que diz respeito a certos tipos de entidades e relações entre essas entidades”.

⁷⁵ Ao que, no nosso caso, incluímos exemplos de representações que façam uso de elementos estáticos como fotos e ilustrações, bem como o uso de elementos dinâmicos, como áudios, vídeos e animações.

⁷⁶ Para fins de clareza, a partir deste momento, quando o significado do vocábulo “história” aqui tratado for o narratológico, ou seja, separado do discurso narrativo, este será grifado em itálico, isto é, *história*.

⁷⁷ Fludernik (2006) usa o exemplo da fábula Branca de Neve, em que os autores da história original, os irmãos Grimm, inseriram elementos de crueldade e canibalismo, posteriormente eliminados em versões subsequentes, as mais conhecidas na contemporaneidade. A mesma história pode ser revisitada com uma abordagem feminista, exemplifica Fludernik, sem que o coração do conteúdo seja perdido. “*Existe, portanto, um nível da história (a fábula) que pode ser tomado como ponto de partida para todas as narrativas de Branca de Neve*” (p. 6).

⁷⁸ Distinção que Shen (2005) credita Tzvetan Todorov, originalmente cunhada por este, em 1966.

Aprofundando a ideia de que cada meio sugere um repertório próprio ao discurso, verificamos que as suas especificidades podem demandar uma análise particularizada da narrativa representada. Ryan (2006) comenta orientações identificáveis em determinados meios, aos quais naturalmente associamos certos estilos narrativos característicos:

No nível semântico [enquanto domínio semiótico], diferentes media favorecem diferentes variações do modelo cognitivo básico: por exemplo, o cinema prefere narrativas dramáticas moldadas de acordo com o triângulo de Freytag, a TV prefere narrativas episódicas com enredos múltiplos, e os jogos de computador preferem narrativas de desafio com um enredo, mas vários episódios autónomos correspondentes aos níveis a ultrapassar. No nível do discurso, os media podem produzir diferentes formas de apresentar histórias, o que exigirá diferentes estratégias interpretativas por parte do utilizador. Por exemplo, a narrativa é dividida em quadros distintos nas histórias em quadrinhos, enquanto é representada por uma imagem que parece evoluir continuamente no filme, pelo menos até a próxima tomada da câmara.

Ryan (2006, 25)

Nesse sentido, quais serão as particularidades que o ciberespaço, enquanto meio digital e conectado traz à narrativa? Para além de contar com um repertório multimediático e que compreende elementos estáticos e dinâmicos, o meio em que transita o nosso corpus conta com o aspeto distintivo da interatividade. Consequentemente, a narrativa digital interativa vai requerer um olhar destacado e uma conceituação basilar que desenvolveremos adiante.

2.1.2 Estrutura narrativa clássica

Antes de aprofundarmo-nos pela narrativa digital interativa, deter-nos-emos brevemente na estrutura clássica, muitas vezes referida pelas suas raízes aristotélicas. Se por um lado, ela representa a mais frequente fundamentação da narrativa, tal enquadramento é acusado por algumas vertentes – neste estudo, representadas por Koenitz (2022) – como uma visão eurocêntrica, colonialista e que oblitera outras abordagens mesmo mais adequadas às expressões digitais. Diante da sua relevância na tradição dos estudos desse campo, entabularemos os elementos que caracterizam essencialmente a estrutura clássica, mas sem nos aprofundarmos em um assunto sobre o qual já se debruçaram tantos especialistas no campo. A proposta é, para já, declarar os pontos cujos adeptos e opositores discordam quanto a serem condicionais para constituir-se uma narrativa. Nomeadamente, a causalidade, a hierarquia e a magnitude.

Segundo Chatman (1978:45), “[a]rgumenta-se, desde Aristóteles, que os acontecimentos nas narrativas são radicalmente correlativos, encadeados, vinculativos”. Ele acrescenta que “[a] sua sequência, diz o argumento tradicional, não é simplesmente linear, mas causativa. A

causalidade pode ser evidente, isto é, explícita, ou encoberta, implícita". Chatman explica que reforçados ou não pelo discurso, é da nossa natureza buscar causalidade entre os eventos, num impulso que ele define como uma disposição intrínseca de "*transformar sensações cruas em percepção*" (p. 46). O autor explica:

Nas narrativas clássicas, os eventos ocorrem em distribuições: eles são ligados um ao outro como a causa ao efeito, os efeitos por sua vez causam outros efeitos, até o efeito final. E mesmo se dois eventos não pareçam obviamente interrelacionados, nós aferimos que eles virão a ser, em algum princípio mais amplo que descobriremos mais tarde.

(Chatman, 1978:46)

A causalidade é a característica mais frequentemente apontada como dissonante da interatividade, em virtude das suas possibilidades não-sequenciais e não-hierárquicas desta última. Embora Laurel (2014:49) explique que a definição da causalidade origine-se na observação das coisas vivas, que Aristóteles depois empregou na concepção do drama, ela sinaliza que contestar a universalidade desse fundamento na narrativa não é uma novidade, a exemplo dos diversos movimentos vanguardistas do século XX (p. 87). Contudo, ainda que o desafio da causalidade não seja uma novidade apresentada pela interatividade, tão disseminada é a sua obrigatoriedade para a constituição narrativa que contestá-la mantém-se como um ponto controverso.

Outro aspeto importante da tradição narrativa clássica, segundo Chatman (1978), consiste na hierarquia, uma vez que determinados eventos serão mais relevantes do que outros. No topo dessa cadeia estão aqueles que deflagrarão consequências virtualmente diversas e que definirão o curso da história. Chatman (1978) acrescenta que, para Barthes, a importância desses momentos nucleares pode ser mensurada pela hipótese de que, caso retirados, acabariam com a lógica narrativa, diferentemente dos outros momentos, chamados de satélites (Chatman, 1978:53-54).

Pelas mesmas razões apontadas sobre a causalidade e a ela integrada, o princípio da hierarquia narrativa é também posto à prova por meio da interatividade, bem como a lógica que ela propicia. Uma vez que os momentos nucleares deflagram consequências periféricas, a maleabilidade das múltiplas sequências pode não ser conciliável com uma determinação estática dos eventos mais importantes.

Outro conceito desafiado pela interatividade – devido à sua modularidade e à autonomia facultada ao utilizador, não apenas de ordem sequencial, mas no que tange ao fracionamento

do conteúdo – é a magnitude. Segundo Laurel (2014:76), o critério aristotélico da magnitude advém de admirar nas estruturas presentes na natureza um encaixe de partes distintas a formar organismos únicos. A magnitude narrativa dependeria, portanto, de uma conexão indistinta dos componentes que formam a sua estrutura completa. A liberdade concedida ao utilizador pode atingir vários níveis e quanto mais modularmente for estruturado o material, mais aumentam as chances de não se aceder o conteúdo na totalidade ou mesmo em um grau suficiente para estabelecer significados conectivos a todas as partes.

A poética aristotélica está também na raiz da estrutura de cinco atos, a qual favorece a causalidade, a hierarquia e a magnitude. Ela popularizou-se, a partir da cultura ocidental, como um modelo de referência para histórias apelativas. Os cinco atos são a exposição, a ação crescente, o clímax, a ação descendente e a resolução. Nomeadamente em relação à prática documental, há também alguns desafios a essa estrutura oferecidos pela interatividade e que se relacionam às possibilidades de múltiplas sequências. Nichols (2005: cap III) apresenta o conceito de *voz do documentário* como para além de um estilo e a compreender todos os recursos de que o cineasta tira partido para trazer a sua visão sobre o universo representado, a resultar na lógica organizada no filme⁷⁹. Dentre as muitas possibilidades de se orquestrar tal representação, o autor cita um arranjo que remonta a elementos da tradição retórica clássica e equipara-se às estruturas de cinco atos. Segundo o autor (p. 86), a disposição recomendada pelos oradores clássicos consiste em (i) uma abertura capaz de capturar a atenção do público; (ii) esclarecer factos reconhecidos e controvérsias, “*ou uma declaração ou elaboração da própria questão*”; (iii) argumentar claramente, a partir de um ponto de vista específico; (iv) apresentar um contra-argumento que antecipe contestações; (iv) recapitular o caso de forma contundente com o objetivo de influenciar o público a um determinado caminho de ação.

Laurel (2014:44) contrapõe as críticas sobre uma suposta rigidez da estrutura aristotélica ao argumentar que a obra do filósofo grego não tem por objetivo ditar regras, mas observar e apontar na narrativa as características que esta apresenta. Vale ressaltar que o aprofundamento na estrutura clássica não impediu os autores aqui citados de apontar em tais modelos referências para as suas análises – seja por enquadrarem-se ou questionarem tais

⁷⁹ Nichols (2005) explica que o conceito de *voz do documentário* difere da *voz da perspectiva*, na qual a opinião clara do realizador sobre o assunto apresentado é demonstrada e o “*argumento funciona num nível tácito*” (p. 75).

enquadramentos – e não fórmulas a serem seguidas. No entanto, Koenitz (2022), caracteriza tal orientação como uma *lógica da continuidade*, que avança dos estudos tradicionais para comportar a narrativa interativa, enquanto na *lógica da especificidade*, concebe-se a interatividade como a demandar um olhar singular sobre as suas características.

2.1.3 Desafios epistemológicos da narrativa digital interativa

A interatividade digital é capaz de vincar uma narrativa – neste estudo, a não-ficcional – ao ponto de merecer uma fundamentação teórica particular? Ainda que, no subcapítulo sobre o conteúdo no ciberespaço, aprofundemos as aplicações do potencial interativo à narrativa digital narrativa, como conclusão ao subcapítulo sobre os conteúdos narrativos e não-narrativos, apresentaremos os dilemas envolvidos no enquadramento teórico desse tipo de objeto, bem como declararemos as conceituações aqui adotadas.

A narrativa digital interativa caracteriza-se pela participação da audiência por meio de escolhas e ações que vão, a depender do nível de autonomia ou agência que lhe é facultado, transformar e até personalizar a narrativa. Portanto, é a qualidade da interatividade que permite, segundo Koenitz (2022:1), à audiência alimentar uma expressão narrativa, consequentemente transformando-a e distinguindo a sua digitalidade. Tal interatividade caracteriza uma série de objetos contemporâneos distintivos no ciberespaço, exemplificada pelo autor como: (i) as diferentes perspectivas que um web-documentário faculta à audiência; (ii) as escolhas feitas em um jogo, das quais há de se obter diferentes resultados; (iii) narrativas que recorram à realidade aumentada, nas quais a audiência possa tirar partido de representações digitais, via dispositivos móveis localmente posicionados e a revelar a história de determinados sítios; (iv) ou que recorram à realidade virtual, por meio da qual facultar-se-á espaços que estejam fora do seu alcance na realidade física; (v) narrativas jornalísticas que permitam à audiência diferentes perspectivas e a concretização dados volumosos ou demasiadamente complexos e (vi) instalações artísticas que tirem partido de estruturas interativas para abordagens inovadoras a determinados assuntos. Trata-se de um corpus denominado por Koenitz como narrativas digitais interativas, ou NDIs⁸⁰, que abarca o conjunto em foco nesta tese⁸¹.

⁸⁰ Tradução livre de *IDN*, a sigla proposta por Koenitz (2022) para *Interactive Digital Narrative*.

⁸¹ Vale lembrar que o recorte desta tese exclui trabalhos de natureza ficcional, a formar um conjunto que nomeadamente compreende os web-documentários (ou i-docs) e o jornalismo multimédia.

Podemos observar nesse espectro de projetos digitais o caráter interativo por duas perspectivas, uma pela recepção e outra pelo conteúdo, naturalmente interrelacionadas. A primeira diz respeito à transformação do papel exercido pela audiência na experiência. Ela é bem exemplificada por Aston & Gaudenzi (2012:126), nos web-documentários, quando citam que a interatividade faz com que o utilizador possa estar “*posicionado dentro do próprio artefacto*”, pois isso exige-lhe que “*desempenhe um papel ativo na negociação da ‘realidade’ que está a ser transmitida*”. Esse ponto de vista vai notar tanto o resultado das interações que fazem parte de um repertório limitado por alternativas codificadas, quanto da alimentação por contributos e iniciativas da audiência, que excederão as representações inerentes ao sistema. A segunda perspectiva diz respeito às formas com que a narrativa vai ser representada, uma vez sujeita às ações, reações e contributos facultados à audiência. Elas descortinam oportunidades únicas de expressão, mas também desafios que complexificam a produção de tais objetos, à medida que demandam tratamentos de diversas ordens. Estes serão aprofundados no subcapítulo sobre o conteúdo no ciberespaço, mas, para já, trataremos algumas questões descortinadas pela interatividade, que dizem respeito à narratividade de um conteúdo.

Koenitz (2018, 2022), defende que a interatividade merece um campo investigativo específico nos estudos narrativos. Para o autor, o arcabouço teórico derivado dos estudos narrativos tradicionais é não só insuficiente, mas limitador das narrativas digitais. Ele sinaliza que o conjunto composto pela cultura dominante ao nosso redor, bem como o seu sistema educacional, influencia e mesmo restringe as convenções de narrativa mediadas em larga escala. O autor propõe, portanto, que se desconstrua tais convenções, a fim de “*ganhar-se acesso ao potencial expressivo das formas interativas da narração nos media digitais*” (p. 10).

Para Koenitz (idem), a interatividade não consiste numa mera funcionalidade complementar, um acessório, mas uma característica constitutiva dos objetos digitais e apresenta duas vertentes académicas que se ocupam das narrativas digitais interativas. A primeira, chamada de “*escola da continuidade*” estuda o formato como um derivado de expressões anteriores a segunda, a “*escola da especificidade*” (Koenitz, 2022: 5-6), com a qual o autor se identifica, alça tais objetos a merecedores de um olhar personalizado, capaz de perceber a singularidade das suas convenções. Koenitz também expõe o que considera por “*fundamentalismo narrativo*” (Idem: 26-52) o enquadramento que exclui da noção de narrativa as estruturas

que excedem o legado europeu⁸², bem como alguns formatos também originados na Europa⁸³. O autor ainda advoga que as restrições à noção da narrativa não são subscritas pelo trabalho seminal de Roland Barthes e Leonel Duisit⁸⁴, para quem a linguagem articulada em formato oral ou escrito, imagens estáticas ou dinâmicas, gestuais e conjuntos desses elementos incluem-se no conceito. Koenitz (2022) ainda rechaça a ubiquidade de modelos universais na narrativa⁸⁵, ao argumentar que essa visão está a calcar-se em um modelo eurocêntrico e nele a restringir-se.

Koenitz (2022) cita a artista Pamela Jennings, que questiona o uso da estrutura aristotélica, baseada em preceitos como a causalidade e o início, meio, fim. No caso de um discurso formado por módulos costurados pelas escolhas do utilizador, o imponderável passa a fazer parte da sequência. Essa imprevisibilidade implicaria na potencial quebra da lógica narrativa, consoante a poética aristotélica. Por outro lado, Aston & Gaudenzi (2014:133) argumentam que mesmo linearmente, a estrutura de causalidade, ou de início, meio e fim pode oferecer restrições à representação de uma *história* não-ficcional linear, como a citada experiência do artista interativo Florian Thalhoffer. Segundo as autoras, em seu filme *Planet Galata* (Thalhoffer, & Bas, 2010)⁸⁶, Thalhoffer “*usou o humor e a provocação para explicar como a forma narrativa aristotélica – com a necessidade de um começo, uma complicação, um meio*

⁸² Koenitz (2022) cita nomeadamente culturas narrativas de tradição oral, como a africana e a aborígene australiana, bem como culturas narrativas baseadas no formato *Kishotenketsu*, originado em países asiáticos (p. 26-27). Relativamente às diferenças estruturais, o autor explica que nas tradições orais africanas, as histórias apresentam formatos cíclicos e multiclimáticos, enquanto o *Kishotenketsu* “*substitui por um elemento surpresa a tensão acumulada baseada no conflito que prevalece em muitas formas narrativas eurocêntricas*” (p. 29).

⁸³ Koenitz (2022) cita nomeadamente as sagas nórdicas, que são histórias de transmissão oral e a literatura pós-moderna originada no século XX.

⁸⁴ Pioneiros dos estudos narrativos. Relativamente às noções narrativas mencionadas, o autor refere-se nomeadamente à obra *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*, de Roland Barthes e Leonel Duisit, publicada em 1975.

Literary History, 6(2), 237. <http://doi.org/10.2307/468419>

⁸⁵ Nomeadamente, as ideias do Monomito de Joseph Campbell, do Triângulo de Freytag e do arco narrativo.

⁸⁶ Florian Thalhoffer, um artista interativo e desenvolvedor do software Korsakow, que viabiliza a produção de narrativas interativas, desenvolveu duas versões, linear e não-linear, do documentário *Planet Galata – A Bridge In Istanbul* (Thalhoffer, & Bas, 2010). A versão linear – a primeira desenvolvida por Thalhoffer nesse formato – foi solicitada pela ARTE/ZDF e ARTE.TV para acompanhar o lançamento da versão não-linear. Segundo o site sobre a obra, Thalhoffer comentou que “*a versão linear do Planeta Galata não é um documentário, mas um conto de fadas. Mas ele também garantiu que gostou muito de fazer esse filme: ‘Adoro inventar coisas’*”. Fonte: <http://korsakow.tv/projects/planet-galata/>.

e uma resolução no final – o ‘forçou’ a construir uma história que não se ajustava à sua experiência de vida real”.

Nash (2022) enfatiza os formatos digitais do documentário como exploradores das representações multivocais da realidade. A autora designa a faculdade do banco de dados, como forma cultural capaz de *“organizar a nossa experiência do mundo outra vez, desenhando conexões múltiplas e contingentes, diferentes perspectivas, desafiando a ideia da singularidade, coerência e totalidade e promovendo formas de desfamiliarização”* (p 18). Observada numa boa parte dos documentários interativos, tais objetos prestam-se a uma articulação narrativa e não-narrativa relacionada à qualidade enciclopédica (Murray 1998; Manovich, 2002) dos sistemas computadorizados. Nash (2022) denomina esse tecido conteudístico por *“espaço de possibilidades”*, conceito que remete a Hayles, e identifica nessa proposta o *“desejo de não-narrativa e de polivocalidade”* (idem).

Apesar de apontar nos documentários interativos uma clara aspiração de desafiar os limites narrativos nas práticas documentais, Nash acrescenta que tal aspiração ainda está mais para um ideal do que para uma realidade e verifica gradações nas explorações dos bancos de dados em documentários digitais. Na análise que emprega sobre diversos objetos dessa ordem, Nash argumenta que a interatividade desafia, mas não lhes exclui a narratividade. Os diferentes níveis observados por ela – os quais exploraremos no subcapítulo sobre *storytelling* digital – vão de estruturas em que o banco de dados traz mais camadas de informação (*“lógica de acumulação”*) a uma estrutura narrativa tradicional, dotada de coerência, hierarquia e causalidade, até graus narrativos mais frágeis, por meio de *“narrativas modulares, que engajam o utilizador na tarefa de construir a ordem narrativa através da interação”* (p. 27). Quanto mais a interatividade é explorada, mais desafiador torna-se manter uma linha condutora na história tratada; uma desestruturação que consiste justamente na intenção dos projetos mais experimentais. Ainda nesses, que Nash denomina *“documentários baseados em bancos de dados não-narrativos”* (2022:32), ela é capaz de identificar casos em que *“se apresenta a realidade enquanto uma totalidade conhecida”*. Já em outros projetos, *“em que o banco de dados resiste à fácil compreensão, dando prioridade à complexidade e à incerteza epistêmica”* (p. 33), a narratividade conjura-se em âmbito externo ao objeto, nomeadamente, na construção cognitiva que cada utilizador processa a partir do conteúdo (Ryan, 2004:9). Portanto, ainda que este não possa ser configurado como narrativo, um objeto que desconstrói a narratividade ainda pode ser dela dotado.

2.1.4 Conclusões sobre os Conteúdos Narrativos e Não-Narrativos

Para Ryan (2007:31), ser ou não narrativo não traz consequências cognitivas para a audiência e a definição de parâmetros, bem como o julgamento sobre se um conteúdo atende ou não as condições assumidas, é um exercício que importa aos narratólogos. Nesta tese, ainda que não estejamos a mergulhar no campo da narratologia, tal discussão epistemológica importa até ao ponto que influi no recorte do corpus estudado, bem como nos elementos que compõem as estratégias narrativas em prol da imersão, uma das abordagens que estudaremos no subcapítulo sobre o conteúdo imersivo.

Portanto, reconhecemos que propostas contestadoras do conceito de narrativa tradicional à luz da interatividade, como a de Koenitz (2023), trazem provocações importantes sobre a narrativa digital, tanto de ordem ontológica quanto epistemológica. Ademais, cremos que os questionamentos que o autor suscita sobre a percepção narratológica requerem atenção quando a exploração da interatividade for o fator mais relevante do projeto em questão. No entanto, no escopo deste trabalho, buscar-se-á equilibrar interatividade e narratividade em prol do que estamos a denominar projeto de imersão, especialmente quando tratada a imersão de ordem narrativa. Consequentemente, as bases aristotélicas para a narrativa serão usadas, não como um molde engessado, mas como referência para seguir-se ou confrontar-se. Afinal, como sustenta Laurel (2014:44), os fundamentos dessas teorias *“podem ser utilizados de forma produtiva, não porque sejam receitas, mas porque identificam e elucidam as características formais e estruturais do drama”*.

Ressaltamos, portanto, que compreender todos os elementos identificados na estrutura aristotélica não consiste em condição de narratividade nesta tese. Nesse sentido, subscrevemos a ideia de Ryan (2006, 2007), para quem a narratividade não é binária, mas composta por uma gradação de características que orienta os conteúdos mais ou menos nessa dimensão. A importância dessa orientação variará em função das necessidades de representação, uma vez que histórias factuais podem não se encaixar em um enredo com causalidade clara, início, meio e fim, tampouco podem garantir elementos suficientes para promover a hierarquia e a magnitude. No entanto, isso não impede que a confrontação com tais conceitos nos sirvam de critérios para a narratividade expressada em diferentes graus.

2.2 O Conteúdo Não-ficcional

Ao mergulharmos no que se constitui a narrativa não-ficcional, percebemos que a própria existência do termo é uma definição pela negação. Pela lógica a ele inerente, tudo aquilo que não pertencer ao conjunto ficcional será não-ficcional e, também, tudo o que estiver contido no conjunto não-ficcional não pode pertencer ao ficcional.

No entanto, diferentemente da lógica matemática, os assuntos das humanidades não apresentam recortes tão precisos. Consoante Ryan (2001, 2015) bem observa, a dicotomia da ficção/ não-ficção é assimétrica. Seu debate nos media representa um tema controverso, profundo e a circunscrição desses campos, se é que existe concreta e conclusiva, desvia-se dos objetivos desta investigação. Apesar de as suas discussões atravessarem algumas características do nosso corpus, sendo ele constituído por diferentes formas de representar a realidade, navegar por esses mares equivale a uma viagem per se; caminhos pelos quais os autores da narratologia estão já a empreender estudos profícuos. Alguns deles serão abordados nesta seção introdutória, com o objetivo de situar o nosso corpus de investigação no contexto dos conteúdos não-ficcionais.

Este capítulo tem por fim fundamentar o chapéu das narrativas imersivas ambientadas no ciberespaço, quando estas têm como base os factos reais. Dentro deste subcapítulo, pretendemos perceber a narrativa não-ficcional, enquanto um dos pilares do nosso objeto de estudo. Portanto, ressaltamos que o debate sobre a não-ficção está aqui orientado e restrito à representação do real nas peças jornalísticas e principalmente nos documentários; qualidades de narrativa não-ficcional que, quando em meio digital, interessam-nos nesta tese.

2.2.1 Ontologia da ficção e da não-ficção

Matravers (2011) afirma que o enquadramento de obras como ficção ou não-ficção é controverso e muitas elaborações atribuem à *imaginação* o principal demarcador entre elas. Para Carroll (2016: 359-360), embora possa parecer simples identificar uma e outra, “*explicar rigorosamente a maneira de diferenciá-las ontologicamente tem-se provado uma tarefa filosoficamente assustadora*”. Contudo, enquanto as discussões sobre o que é ficcional e o que é factual desdobram-se em reflexões profundas na narratologia, mais objetivo é compreender as suas origens e a tradição de que derivam esses conceitos na cultura ocidental, nomeadamente as suas influências sobre o jornalismo e o documentário. Em termos

evolutivos, elas passam pela própria noção de narrativa e remontam às raízes platônicas e aristotélicas dos conceitos de *mimesis* e *diegesis*.

Na cultura ocidental, o senso artístico de ficção, nomeadamente enquanto narrativa ficcional, não se origina no conceito latino de *fictio*, mas no conceito grego de *mimesis*, citado por Schaeffer (2013) como derivado de duas noções contraditórias, a platônica e a aristotélica. Para o autor, a teoria platônica da representação baseia-se na oposição direta entre a imitação de ideias e a imitação de aparências; esta última, do mundo empírico. Mais tarde, Platão separaria a narração pura, ou *diegesis* – quando o narrador fala em seu próprio nome, fingindo ser outra pessoa – da *mimesis* – na qual o poeta fala pelos seus personagens. Schaeffer também cita a forma combinada entre os dois – como na poesia épica, em que há tanto a narração pura quanto os discursos dos personagens. Para Platão, vale notar, a narração pura seria preferível à representação da *mimesis*, que não passaria de um “e se...”, de uma oposição da verdade, de um “fazer acreditar”.

Aristóteles, por sua vez, percebia a *mimesis* como uma forma específica de cognição e mesmo superior à história. Para ele, enquanto a representação mimética expressaria a relação entre eventos, a história seria compreendida por uma expressão nomeada dos acontecimentos. Consoante Schaeffer, nessa divergência de percepções entre Platão e Aristóteles está estruturada a atitude ocidental em relação à ficção artística.

Destacamos em três abordagens – em ordem crescentemente associada ao contexto deste estudo – o enquadramento de Carroll (2016) acerca da ficção x não-ficção: (i) uma análise objetiva do conteúdo e pistas que orientam a um género ou a outro; (ii) as proposições do imaginar *versus* do acreditar, enquanto proposições e (iii) a diferença entre um rótulo de autenticidade e uma proposta de representação do real.

Primeiramente, o autor destaca algumas pistas que nos levam a assumir critérios de distinção, embora nenhum seja preciso e todos, em algum momento, acabem por incorrer em zonas cinzentas ou em interpolações. Ele cita, no caso da literatura, determinadas características formais, como o discurso indireto conduzir à ficção e as notas de pé de página à não-ficção. O autor também destaca a análise de um conteúdo poder revelar uma representação do mundo real, ficção, ou de um mundo possível, não-ficção. Como última pista, salientamos o contraste que Carroll (*idem*) distingue entre a não-ficção pretender o real, enquanto a não-ficção ser falsa por natureza.

Apontamos como segunda abordagem o que Carroll (ibidem) conclui como contraposição entre a ficção e a não-ficção por meio de proposições em que o verbo “imaginar” está para a primeira, enquanto “acreditar” está para a segunda. Ou seja, ao perceber-se uma obra como uma afirmação de seu conteúdo, isto é, uma proposta para que nele se acredite; traduz-se numa proposta da não-ficção (p. 364). Contudo, o autor reforça que a imaginação é claramente requisitada no caso da não-ficção, não podendo ser esse um marcador isolado entre a ficção e a não-ficção.

Por fim, a retórica mais relevante de Carroll para este estudo é a ideia em que ser classificado como um conteúdo não-ficcional não equivale à autenticidade dos factos, mas a uma intenção declarada de que tal conteúdo seja percebido como uma representação do real, dentro dos códigos conhecidos para a realidade retratada. O autor afirma que:

[N]o caso de não-ficção, o mandato para acreditar em *p* (o mandato para adotar a postura não-fictícia ou assertórica) não garante que as afirmações apresentadas sejam verdadeiras, mas apenas que se destinam a ser consideradas e avaliadas pelos padrões de verdade relevantes.

(Carroll, 2016: 364, tradução livre).

Walton (1990) evoca o conceito de *props*⁸⁷ e relaciona-os às artes representacionais. Para o filósofo, o jogo de se “fazer acreditar” na infância é inerente à natureza humana e comum a todas as culturas. Ele argumenta que esse exercício mental não se esgota no período infantil, mas acompanha o sujeito durante toda a vida, ao que Ryan (2001, 2015) classifica como uma ideia chave para o processo imersivo⁸⁸. Walton postula que as artes representacionais ocupam o papel que determinados artefactos – brinquedos ou objetos que fazem as vezes de brinquedos – presentes no mundo físico têm na transposição mental para o mundo imaginário.

No entanto, a distinção entre a ficção e a não-ficção feita por Walton é confrontada por autores da teoria narrativa (Ryan, 2001, 2015; Matravers, 2011), como veremos mais adiante. Para Walton (1990:70) a distinção é tão objetiva quanto excluir a função de *props* dos conteúdos factuais como biografias, livros didáticos e artigos jornalísticos, quando em

⁸⁷ Evitaremos a tradução imediata para “adereços”, uma vez que a palavra na língua portuguesa tem um significado demasiadamente amplo para conduzir-nos com precisão aos significados que Walton atribui a “*props*”.

⁸⁸ O processo imersivo será aprofundado adiante, no subcapítulo que trata da narrativa imersiva.

uma narrativa imaginária. Ele acrescenta o papel da representação como orientador nessa distinção, quando afirma que “[l]emos o *New York Times* para descobrir o que realmente aconteceu em Washington ou Walla Walla, não o que aconteceu ‘no mundo do Times’. Obras de não-ficção, em geral, não se qualificam como representações em nosso sentido especial”. Apesar de declarar não ter uma circunscrição precisa para a ficção, Walton (1990:72) sustenta que “[q]ualquer trabalho com a função de servir de props em jogos de faz-de-conta, por menor, periférica ou instrumental que seja essa função, qualifica-se como ‘ficção’; apenas o que carece inteiramente dessa função será chamado de não-ficção”.

Ryan (2001, 2015) explica que contrastar a ideia de que, na não-ficção, o conteúdo é oferecido para que nele se acredite, em contraponto à ficção, quando o conteúdo é oferecido para o faz-de-conta, não se sustenta nos media visuais. A narratóloga aponta uma clara assimetria na dicotomia ficção e não-ficção e conclui que, se a dicotomia existe, ela ocorre apenas no domínio verbal. Nas próprias palavras de Ryan (2015:77):

A assimetria entre textos e imagens no que diz respeito à dicotomia ficção / não ficção sugere que a ficcionalidade é uma categoria essencialmente verbal. Sem outra que o limite e defina, o conceito de ficção perde sua identidade. A assimetria é parcialmente explicada pelo fato de que as imagens não fazem literalmente proposições, mas a categorização de Walton é, acima de tudo, a consequência da reinterpretação a que o conceito de faz-de-conta está sujeito ao cruzar a fronteira dos media textuais para os visuais. Na comunicação visual [...], o faz-de-conta refere-se à presença fingida: o espectador apreende as características visuais do objeto representado como se estivesse diante dele.

Ryan (2015:77)

2.2.2 Relações de confrontação e relações de representação

Para que se perceba uma ideia chave sobre a concepção da não-ficção nesta tese, as das *relações de confrontação e de representação* definidas por Matravers (2011, 2014), é preciso iniciar pela refutação do autor a dois argumentos baseados na imaginação, que viciam o debate moderno sobre a ontologia da ficção e, por conseguinte, sua distinção da não-ficção. O primeiro é do filósofo Colin Radford e o segundo é, mais uma vez, do também filósofo Kendall Walton. Para desconstruir as retóricas de ambos, Matravers repete as suas proposições, que originalmente tratam da ficção, por exemplos da não-ficção, como veremos a seguir.

Matravers discorda das razões de Radford, quando este critica a ideia de se atribuir o engajamento psicológico que travamos com obras ficcionais, tais quais livros, filmes e peças, ao facto de percebermos os seus personagens e enredos como se fossem reais⁸⁹. Se, para Radford, a confirmação de tal crença deveria desencadear ações reais em resposta ao enredo fictício – como, por exemplo, o ímpeto de impedir um crime ou fugir de um risco iminente – Matravers contra-argumenta que nem mesmo a representação não-ficcional vai necessariamente despertar ações de facto. Ele traz o exemplo de quando somos capazes de sentirmo-nos perfeitamente envolvidos com documentários sobre a Primeira Guerra Mundial, que contam com registos de bombardeios e conflitos armados, mas que nem por isso fazem-nos temer pela nossa própria segurança.

A segunda premissa criticada por Matravers, a de Walton, descaracteriza as emoções que dedicamos aos personagens ficcionais, exclusivamente pelo facto de não podermos interagir com eles. Aos exemplos dados por Walton, para quem sentimentos como a pena e a raiva deixam de ter o seu significado original se não forem direcionadas a objetos de interação real, Matravers contrapõe outro exemplo não-ficcional, para o qual não é suposto despertar uma interação com o objeto real. Trata-se de quando assistimos a uma reportagem sobre um assassinato, mas que provavelmente nos leva a tomar atitudes para capturar o criminoso envolvido, um personagem real daquela narrativa não-ficcional. Matravers resume o que aponta como uma falha estrutural nas retóricas de Radford e Kendall, ao dizer que “*claramente não é o caso, se a situação não fosse ficcional, de que atingiríamos um tipo de estado mental que nos motivaria a agir*” (p. 173).

Em contrapartida à retórica da falta de motivação para agir ser distintiva da ficção, Matravers (2011, 2014) propõe a relação que travamos com a representação em questão como fator determinante. Trata-se de uma diferença crucial no que ele denomina por *relações de confrontação* e *relações de representação*⁹⁰. Matravers fala de estados mentais que podem (confrontação) ou não (representação) ser alterados e disparar ações concretas, devido ao atravessamento de objetos com os quais travamos essas relações. Nos termos de Matravers (2014:50), nas *relações de confrontação*, os “*nossos estados mentais são causados por*

⁸⁹ No sentido de esquecermos que são ficcionais durante a experiência.

⁹⁰ Tradução livre para “*confrontation relations*” e “*representation relations*”, conceitos tratados por Matravers (2011, 2014).

entradas perceptivas dos objetos desses estados, e que causam ações em relação aos objetos em nosso espaço egocêntrico”. Por outro lado, nas relações de representação, “nossos estados mentais não são causados por percepções dos objetos desses estados, e não resultam em ações para objetos em nosso espaço egocêntrico (embora, é claro, eles ainda possam causar ações)”.

Ou seja, as nossas *relações de confrontação*, via de regra, estabelecem-se com o que pertence ao nosso ambiente físico. Já com as adjacências desse entorno próximo são estabelecidas as *relações de representação*. Matravers (2011: 176) explica que o cerne da sua crítica está em “*uma estratégia argumentativa que usa a ausência de motivação para apoiar alguma afirmação sobre nossa relação com a ficção*”, quando na verdade “*ela apenas apoiaria alguma afirmação sobre nossa relação com as representações de maneira mais geral*”.

Ainda sobre certas circunscrições de tempo e espaço pertinentes às relações de confrontação e de representação, o autor explica:

Por mais difícil que seja, é possível rastrear e ajudar a vítima em sofrimento vista nos noticiários. O que não é possível (não poderíamos acreditar de forma instrumental) que possamos agir em relação aos objetos em representações ficcionais. Não nos é possível identificar e ajudar as crianças em sofrimento no Dotheboys Hall⁹¹. No entanto, tudo isso faz é reforçar o ponto. Se nos é possível agir, estamos em relação de confrontação com o objeto de nossa ação. Tudo isso mostra que pode não estar claro de início se uma relação de representação pode ser transformada em uma relação de confrontação. As relações de representação que não podem incluir todas as representações ficcionais e também todas as representações não ficcionais em que nos faltam crenças instrumentais que nos permitiriam agir: isto é, todas as representações não ficcionais que estão fora de nosso alcance porque estão separadas no tempo, em espaço, ou ambos.

(Matravers, 2014: 50)

Ao analisarmos o nosso objeto de estudo à luz das proposições de Matravers, deduzimos que com os produtos diretos do cinema documental e do jornalismo podemos apontar, à partida, *relações de confrontação* que se estabelecem com clareza. Por exemplo, é possível a um utilizador de um web-documentário sobre a dádiva de sangue sentir-se estimulado a dar sangue para ajudar uma cidade em situação de escassez, cuja história veio a conhecer. Ainda que tal cidade situe-se em outro país, não é a logística que está em causa nesse tipo de relação, mas, como menciona Matravers, o tempo ou o espaço (ou ambos) partilhados pelo utilizador hipotético e o conteúdo representado. Estabelece-se, portanto, uma *relação de*

⁹¹ *Dotheboys Hall* é o nome de uma brutal escola de Yorkshire, dirigida pelo malvado personagem Wackford Squeers, cenário retratado no romance *Nicholas Nickleby*, do autor Charles Dickens.

confrontação que difere das *relações de representação* possivelmente travadas com uma história ficcional de um paciente portador de leucemia, dependente de doses frequentes. Ainda que, depois da hipotética experiência da história ficcional, passe-se a encarar mais concretamente os desafios dos pacientes reais, cujas vidas refletem dramas semelhantes, ao ponto de se desejar tornar-se um dador, não será possível fazê-lo de forma diretamente relacionada aos elementos daquele objeto representacional; isto é, àquele personagem do filme fictício, aos estabelecimentos lá retratados etc⁹². O ponto é que, mesmo impossibilitados de interagir diretamente com os elementos da história, somos capazes de encará-la como real durante a experiência de representação, como provam as imensas obras sobre doentes oncológicos, quase sempre consideradas pelas plateias como tocantes.

Os exemplos de *ações de representação* citados acima corroboram para uma percepção da imaginação diferente da proposta por Walton, para quem o seu papel está relegado apenas à ficção. Segundo Matravers (2011), ela tem a ver com a relação emocional que estabelecemos com os conteúdos em geral. Segundo o autor, a imaginação funciona para “*tornar vivo para nós o conteúdo de uma representação, de modo que nos envolva e provoque nossas simpatias e outras relações psicológicas*” (p. 177). Também Ryan (2015:75) reforça a função imaginativa nos conteúdos não-ficcionais, à medida que afirma tratarmos a não-ficção como ficção “*quando achamos a imagem tão atraente que não nos importamos mais com sua verdade, falsidade ou capacidade de atender a necessidades práticas*”.

2.2.3 Não-ficção no audiovisual: o documentário e o jornalismo

O MITOpenDocLab (2014:14) explica que apesar de o documentário e de o jornalismo partilharem “*em grande parte, o mesmo etos e compromissos de dizer a verdade, criar sentido e explicar [...] eles tomaram forma em ambientes institucionais muito diferentes*”. O instituto relaciona o jornalismo ao resultado de um ofício profissionalizado, além de “*vinculado à tradição, códigos de ética e estruturas institucionais*”. Devido à importância que o jornalismo representa na sociedade, o MITOpenDocLab aponta a existência, via de

⁹² Tal argumento independe de, por exemplo, uma possível decisão do espectador de dar sangue após assistir ao filme ficcional sobre um paciente com leucemia. Esta pode ser vista como uma relação híbrida com a própria ação, uma vez que combina elementos de representação (envolvimento inicial com a narrativa ficcional) e confronto (realizar uma ação no mundo real com base na conexão emocional estabelecida através a representação). A hipótese deste tipo de interação demonstra o poder da narrativa para inspirar empatia, consciência e envolvimento significativo com questões do mundo real, mesmo no contexto de representações ficcionais.

regra, de fluxos produtivos bem determinados que atribui a “processos ritualísticos”, não apenas na produção, mas também no consumo das notícias.

Relativamente à estruturação do conteúdo envolvida nos dois géneros, Dowling (2017: 109) acrescenta que descortinar diferentes camadas de contexto tanto faz parte tanto de uma peça jornalística quanto de um filme documental, à medida que “*O relato imersivo é uma assinatura de ambas as formas, que necessariamente estão investindo na estética do método narrativo*”.

Pode-se apontar diversas outras semelhanças, o que em parte é explicado por Hornaday (2018, s/p), que assevera existir uma boa parcela de ADN comum entre os dois campos, “*preocupação com factos, acurácia, retidão, clareza e concisão*”, mas adverte que as diferenças são cruciais para que não se tome os documentários por jornalismo. Segundo a crítica de cinema, as convenções cinematográficas seguidas pelo documentário – enquadramentos, tomadas, luz, música e edição, por exemplo – têm o objetivo claro de conferir intensidade dramática às histórias. Ela pondera sobre a objetividade do jornalismo, afirmando que as escolhas feitas pelo profissional implicam necessariamente em alguma parcialidade quando contraposto ao documentário. Contudo, Hornaday conclui que parte das qualidades de um bom jornalista é lutar para que seu trabalho não seja uma manifestação declarada do ponto de vista do autor, enquanto um documentário, pela sua natureza artística, depende da personalidade autoral do documentarista. Ela resume, “*A missão do jornalista é partilhar informação, enquanto a missão do cineasta é eliciar emoção*”.

Por outro lado, atribuindo uma visão mais complexa aos materiais jornalísticos, Bird & Dardenne (2008) argumentam ser artificial a separação entre *notícias enquanto história* e *notícias enquanto informação*. Eles ressaltam a importância em perceber-se a profunda interligação entre funcionalidades emocionais e informacionais, enquanto parte integrante dos conteúdos noticiosos. Os autores apontam duas formas distintas de analisar os conteúdos noticiosos: *as notícias enquanto mito* e *as notícias enquanto narrativa*. A visão das *notícias enquanto mito* concentra-se nas universalidades que permitem “*avançar em uma percepção do papel comunal e comemorativo das notícias*”, pois é uma abordagem que apela ao repertório conhecido da sociedade e, portanto, de alguma forma confortável. Ela proporciona um senso de controlo não apenas ao público, mas também ao jornalista. Trata-se de uma perspetiva que permite a analogia entre as intenções que hoje orientam os jornalistas e as

suas audiências e “[o]s mesmos impulsos que conduziam o shaman a criar histórias para explicar eventos, bem como as pessoas necessitarem de tais histórias” (Bird & Dardenne, 2008:206). No entanto, os autores comentam que apesar de interessante, essa abordagem universalista não é capaz de avançar na percepção sobre como uma narrativa relaciona-se às circunstâncias que ela retrata, tampouco como apela ao público para a qual foi criada. Por outro lado, as *notícias enquanto narrativa* provêm um enquadramento mais elucidador, à medida que particularizam a análise das notícias, ainda que se baseie em um impulso humanamente partilhado de se contar histórias. As marcas desse impulso no jornalismo seguem exemplos sutis que os autores citam como os *leads* anedóticos, hoje popularmente adotados, e enveredam por desenvolvimentos narrativos mais evidentes, que remetem às tradições do chamado jornalismo “novo” ou “literário”, sobre o qual nos deteremos adiante.

Bird & Dardenne (2008) acrescentam que as instituições jornalísticas frequentemente apresentam-se por meio de bordões que procuram vender a ideia de serem variações sobre o tema de que são capazes de fornecer toda a informação necessária à sociedade. No entanto, a percepção da atualidade não se faz por uma mera absorção de dados, sejam eles objetiva ou subjetivamente representados. Trata-se de um processo dialógico que envolve, sim, as notícias, mas principalmente as trocas e interações possíveis de realizar com esses conteúdos. No contexto dos novos media, a assimilação combinada de sentidos expande-se em rede, sobre a qual os autores citam a investigadora Sybil Nolan. Para Nolan (2003: s/p), nessa dinâmica conectada, os jornalistas abdicaram da função de autoridade para assumir um papel orientador pelos caminhos noticiosos a serem percorridos pelas audiências, que por sua vez passaram a abarcar diferentes camadas de informação, oriundas de diferentes fontes.

Como mais um contraponto à separação feita por Hornaday (2008), em que partilhar informações é a missão do jornalista e provocar emoção é a missão do cineasta, acrescentamos a perspectiva da documentarista e professora de jornalismo June Cross (2008). Ela refuta a desagregação feita por Hornaday, ainda que aponte diferenças importantes entre as duas práticas. A contra-argumentação de Cross parte de que o ideal da objetividade jornalística já foi há muito ultrapassado, cedendo espaço a “*noções de justiça e inclusão, ideias que alimentaram uma diversidade de vozes*”, que hoje são amplamente reconhecidas. Tal visão estabelece um diálogo declarado com os documentários que marcaram a era em que vivemos. Cross pondera que afirmações como a de Hornaday derivam de uma

desproporção ocorrida nas últimas três décadas entre documentários jornalísticos investigativos produzidos por redes de notícias e o cinema documental. Ela explica que o processo de retração sofrido por muitas redações nos últimos anos teve, dentre suas muitas consequências, a redução da quantidade de jornalistas investigativos, bem como dos documentários também investigativos produzidos no contexto noticioso. Já a produção dos filmes documentais foi imensamente fomentada pelo acesso à tecnologia, pois criou oportunidades de expressão mesmo a quem não se beneficia de uma formação específica na área. Vale lembrar também que a orientação principal do jornalismo segue o imperativo prático e material de produzir histórias relevantes e coerentes diariamente (Nolan, 2003), orientação bastante restritiva à disponibilidade de formas narrativas mais elaboradas. Afinal, como sustenta Cross (2008), certas liberdades facultadas às produções documentais não são compartilhadas pelas produções jornalísticas; como determinados limites que devem ser estabelecidos entre profissionais e objetos de investigação jornalística. No caso dos documentaristas, é difícil não estabelecer uma relação mais próxima com esses objetos de observação, naturalmente construída em convivências que podem levar até anos durante o processo de produção de um filme documental. Essas diferenças derivam da potencial exposição ao escrutínio que Simon Kilmurry⁹³, em entrevista a Cross, atribui como peculiaridade do jornalismo.

É nesse impulso de se contar histórias particularizadas e representativas, bem como na necessidade de se explorar novas formas de representação mediadas pelo ciberespaço, que situamos as experiências jornalísticas situadas na zona limítrofe do documentário. Elas avançam em formatos híbridos e nas parcerias pioneiras que remontam à natureza declaradamente autoral do cinema documental; uma dimensão que diversos autores (Nichols, 2005; Martins, 2009, Gaudenzi, 2013; Nash, Hight & Summerhayes, 2014) ressaltam ter marcado a história do cinema, a dialogar com a lógica das bilheteiras (MITOpenDocLab, 2014). Para Katerina Cizek, premiada realizadora de web-documentários e vinculada ao *National Film Board of Canada*, esses dois campos promovem

⁹³ Kilmurry, um profissional da área dos documentários e executivo ligado a diversas instituições da Comunicação, fala com propriedade do intermédio entre os campos do Documentário e do Jornalismo. Ele está à frente do fundo de doação anual Enterprise Documentary Fund da IDA, lançado em 2017 com o objetivo de apoiar documentários criativos e jornalismo.

reflexões mútuas que, para além de definir fronteiras, apontam para um horizonte partilhado.

Ela diz:

O documentário segura o espelho para o jornalismo, assim como o jornalismo para o documentário. Eles são o *ying* e *yang*. São Laurel e Hardy. Através do relacionamento entre ambos, eles redefiniram um ao outro, à medida que nós conduzimos pelas transformações tecnológicas, políticas, ecológicas e sociais mais rápidas e mais turbulentas da história.

(Depoimento de Katerina Cizec para o MITOpenDocLab, 2014: 84, tradução livre)

Nichols (2005) comenta que, muitas vezes, a perceção de uma obra enquanto documental parte tão simplesmente quanto do posicionamento institucional, de alguma forma declarado, de que ela assim constitui-se. Trata-se de um referencial a orientar o público logo à partida que, muitas vezes, tem como contraponto o enquadramento jornalístico.

Nichols (2005:16) exemplifica o programa *60 Minutes*, da CBS, como de cunho jornalístico, em razão de ser esse o tipo de conteúdo dele esperado. Ao mesmo tempo, o autor pondera que, em outro contexto, o programa poderia ser percebido como a incorporar docudramas ou melodramas. No entanto, enquadrado institucionalmente como jornalismo, assumimos naturalmente que o seu conteúdo é dotado de histórias informativas e de evidências confiáveis claramente exibidas, ainda que o seu formato possa vir a incorporar liberdades que tradicionalmente não se associam ao formato.

Expostas as reflexões e debates suscitados pelos limites nebulosos entre os formatos jornalístico e documental, investiremos na observação desses dois pilares da narrativa não-ficcional. Primeiramente destacaremos o documentário e em seguida o jornalismo, com foco especial no género literário que, dentre as variadas categorias de exploração jornalística, julgamos ser mais apropriada as estratégias narrativas imersivas de temas factuais. Vale dizer que a proposta a seguir restringe-se a apontar as estratégias, potenciais e limites que o documentário e o jornalismo literário oferecem na representação da não-ficção. Tais características serão concretizadas de forma mais específica no nosso corpus de trabalho, nomeadamente no estudo do jornalismo multimédia e dos web-documentários.

2.2.3.1 O Documentário em destaque

Na busca pelas raízes históricas do termo documentário, Nichols (2005), explica que a sua primeira menção é creditada a John Grierson, quando este atribuiu a *Nanook of the North* (1922), de Robert Flaherty, um “*valor documental*”, na resenha crítica que realizou do filme.

Nichols explica que nunca houve uma descrição precisa do género, muito embora muitos recorram à definição de Grierson, enquanto um *“tratamento criativo da atualidade”* (p. 6) e cita três proposições comuns associadas ao documentário: (i) *“documentários são sobre a realidade; eles são sobre algo que realmente aconteceu”* (p.7); (ii) *“documentários são sobre pessoas reais”* (p.8) e (iii) *“documentários contam histórias sobre o que acontece no mundo real”* (p.10). Mais adiante, o autor elabora uma definição, em que conceitua o documentário como um género cinematográfico definido pelo seu objeto, *“uma forma de cinema que nos fala sobre situações e eventos reais”*, pelo tipo dos seus personagens, *“pessoas reais (atores sociais) que se apresentam a nós”* e pela sua visão da realidade que oferece *“histórias que veiculam uma proposta plausível ou perspectiva sobre a vida, as situações e os acontecimentos retratados”* (p.142). Nichols (idem) também ressalta o papel do realizador, à medida que *“[o] distinto ponto de vista do cineasta molda essa história em uma proposta ou perspectiva sobre o mundo histórico diretamente, aderindo a fatos conhecidos, ao invés de criar uma alegoria ficcional”*.

Ainda que distinga todas essas camadas, Nichols reconhece que o seu enquadramento é insuficiente para retratar a miríade de expressões verificadas no género, bem como as fronteiras difusas que ele oferece. Tal cenário reflete o que ao autor aponta como característica das expressões criativas, e o facto de estas possuírem *“nenhum limite e poucas regras genuínas”*. Contudo, ele argumenta que o carácter abrangente e adaptável do cinema documental constitui uma virtude, pois significa que *“ele cria uma forma dinâmica e em evolução. Limites fluidos e difusos são testemunho de crescimento e vitalidade”* (Nichols, 2005:143).

Sheila Bernard (2011:2) corrobora para as características fluidas e matizadas do cinema documental, a reforçar o olhar autoral que as atribui, que considera determinantes. Ela explica que os documentários *“trazem os espectadores a novos mundos e experiências por meio da apresentação de informações factuais sobre pessoas, lugares e eventos reais, geralmente - mas nem sempre - retratados por meio do uso de imagens e artefatos reais”*, mas acrescenta que *“a factualidade por si só não define documentários”*. Para a autora, o resultado *“é o que o cineasta faz com esses elementos factuais, ao entrelaçá-los em uma narrativa geral que se esforça para ser tão convincente quanto verdadeira e muitas vezes é maior do que a soma de suas partes”*.

Ainda quanto à representação do real no documentário, encontramos as mesmas questões que debatem o discurso não-ficcional abordados anteriormente. No entanto, segundo Plantinga (1997), a própria necessidade de se definir o que é um filme não-ficcional é discutível:

Alguns podem dizer que nós já conhecemos um [filme não-ficcional] quando o vemos. Outros podem preferir evitar definições porque “definir” géneros filmicos é algo capaz de degenerar em classificações académicas, aquele exercício pedante através do qual estudiosos atribuem filmes a categorias sintéticas, apenas para descobrir que os filmes na prática excedem e escapam tais categorias. Para além disso, definições às vezes tornam-se uma busca por essências inexistentes. Definir torna-se, então, uma intenção prescritiva de promover uma característica preferida como “essencial”, à guisa de uma descrição meramente descritiva.

Plantinga (1997:7, comentários nossos, tradução livre)

A investigadora dos documentários interativos, Sandra Gaudenzi (2013) corrobora para o argumento da dificuldade em circunscrever-se o género documental, apesar dos antecedentes na necessidade em fazê-lo. A autora cita um trecho de *Imagining Reality: The Faber Book of the Documentary* (1998), de Cousins and Macdonald, para quem é possível identificar uma diferença filosófica histórica entre os cineastas da ficção e da não-ficção. Segundo Gaudenzi (2013:21), os autores argumentam que “[m]esmo em sua infância, quando os filmes eram compostos de uma única tomada e duravam menos de um minuto, o cinema era dividido em dois campos: aqueles que olhavam para o mundo real como seu tema e aqueles que filmavam performances”. Uma divisão que, conclui ela, está longe de ser precisa e clara.

Na tentativa de se reconhecer melhor o campo, fala-se em determinados padrões identificáveis nos documentários. Para Betsy McLane (2012), por exemplo, ainda é possível indentificar-se as quatro tradições identificadas por Paul Rotha, no seu livro seminal *Documentary Film* (1939). São elas: (i) a naturalista ou romântica, em que se observa a vida no seu ambiente natural, numa abordagem quase etnográfica, mas ainda assim dotada de um tratamento cinematográfico cuidadoso; (ii) a realista ou continental, em que se busca capturar o mundo moderno, nomeadamente o universo citadino; (iii) a noticiosa, que oferece uma visão geral dos eventos cotidianos, a partir de uma narrativa económica e clara, podendo eventualmente equiparar-se a uma reportagem; (iv) a propagandística, dotada de um alto

componente persuasivo, tão declarado quanto a orientação da escola⁹⁴ que estiver a orientar o trabalho.

A essa tipologia, McLane (2012) acrescenta como denominador comum entre a maior parte dos documentários e a distingui-los dos filmes ficcionais os *assuntos e ideologias*, os *objetivos*, os *pontos de vista ou abordagens*, os *formatos*, os métodos e técnicas de produção e o *tipo de experiências oferecidas*.



Figura 2 - Cena de *Le Voyage dans la Lune* (1902), de Georges Méliès.

De todos esses aspetos, o menos subjetivo poderia ser apontado como os *métodos e técnicas de produção*. Relativamente aos primórdios do cinema, Manovich (2001) assinala as diferenças práticas entre um filme ficcional e um filme que busque representar o real, quando compara o trabalho de Georges Méliès (Figura 2) e dos irmãos Lumière (Figura 3 e Figura 4). Enquanto o primeiro concentrava seus esforços no que hoje é denominado pós-produção, os segundos tinham na própria produção, nomeadamente nas filmagens de cenas quotidianas, o cerne do seu trabalho.

⁹⁴ Esta última tradição o autor subdivide entre três escolas; a soviética, a britânica e a alemã / italiana.



Figura 3 - Cena de L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat (1896), de Auguste Lumière e Louis Lumière.



Figura 4 - Cena de La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon (1895), de Auguste Lumière e Louis Lumière.

Ao argumento da observação objetiva dos métodos e técnicas de produção proposto por Manovich, podemos contrapor formas de expressão inusitadas de representar realidades subjetivas. É o caso do documentário psicorrealista Ryan (2004)⁹⁵ (Figura 5), de Chris

⁹⁵ Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=nbkBjZKBLHQ>

Landreth, cujos métodos de produção documentais não apenas orientaram-se para bem além das cenas cotidianas, mas também foram vincados pela pós-produção.



Figura 5 - *Cena de Ryan* (2004), de Chris Landreth, um documentário psicorrealista animado.

O documentário trata da história de Ryan Larkin, um animador do National Film Board of Canada, nos anos 70 e 80, cujo estado psiquiátrico debilitou-se profundamente; muito devido ao abuso de substâncias tóxicas. O filme usa como base depoimentos e entrevistas com Larkin, bem como alguns dos personagens que ele cita em sua vida. A sua abordagem é chamada psicorrealista e todas as representações visuais foram feitas por meio de gráficos computadorizados que procuraram retratar as lacunas mentais e a confusão psíquica do protagonista, bem como parte de sua história (Martins, 2009). Ainda que, na maior parte do filme, sejam as próprias vozes de Landreth e Larkin – registadas durante as entrevistas reais travadas entre ambos – como o áudio dos seus personagens animados ou de locuções em off, toda a parcela visual é composta por animações surrealistas digitalizadas; uma escolha intencional para representar a subjetividade de uma mente tão criativa quanto atormentada.

Gaudenzi (2013) acrescenta que por mais naturais que as filmagens dos irmãos Lumière possam parecer, o crítico Thomas Elsaesser já demonstrou que por trás dos registos “reais”, houve uma boa dose de planeamento, guião e investigação sobre aquilo que os cineastas viriam a filmar. A autora explica que no cerne do dilema ficcional / não ficcional está uma boa dose de confiança da audiência depositada nos documentaristas responsáveis pelas obras. Nesse sentido, Gaudenzi cita (p.22) Bill Nichols, em seu livro *Representing Reality*:

Issues and Concepts in Documentary (1991), para quem a audiência tem por costume imaginar que “o que ocorreu na frente da câmara permanece idêntico ao evento real que poderíamos ter testemunhado no mundo histórico”.

A autora também ressalta que o viés autorial presente nos documentários não significa uma representação limitada ou imperfeita do real, mas implica uma orientação do que somos capazes de perceber da realidade, a partir desse género. Nas palavras de Gaudenzi (2013), ocorre que o “*documentário não diz muito sobre o que é a realidade, mas diz muito sobre como nos relacionamos com a realidade e como construímos nosso conhecimento e nossas crenças em torno dela*” (p. 13).

Relativamente à estética assumida pelos documentários, Nichols (2005:31-32) identifica uma tipologia de seis modos que é frequentemente citada nos estudos sobre o género. Trata-se dos modos expositivo, poético, participativo, observacional, reflexivo e performativo, que serão resumidos a seguir. No modo *poético*, a estrutura narrativa “*ênfatisa associações visuais, qualidades tonais ou rítmicas, passagens descritivas e organização formal*” e “*aproxima-se da produção cinematográfica experimental, pessoal e de vanguarda*”. O modo *expositivo* é aquele mais frequentemente associado ao género documental, pois “*ênfatisa o comentário verbal e uma lógica argumentativa*”. Já o modo *observacional* dialoga com a vida cotidiana, cujos registos ocorrem pelas lentes de uma câmara discreta. O modo *participativo*, por sua vez, concentra-se num diálogo diferente, aquele travado entre cineasta e sujeito da obra. Para tanto, faz-se uso de entrevistas, conversas ou mesmo provocações. Esse modo tem nas imagens de arquivo um recurso frequente para a investigação histórica. O modo *reflexivo* “*evidencia os pressupostos e convenções que regem a produção de documentários e aumenta nossa consciência da construção da representação da realidade do filme*”. Por fim, o modo *performativo* enfatiza a subjetividade inerente à relação do cineasta e o seu objeto de representação. Nesse modo, ideais de objetividade dão lugar à priorização dos afetos, por meio dos quais se busca uma identificação por parte do público.

Bernard (2011:1) argumenta que a dificuldade de enquadramento do género documental reflete um passado recente, em que o grande público o associava a filmes necessariamente maçantes, cuja estética pesada enredava a apresentação dos factos; o que de alguma forma alinha-se com o modo expositivo definido por Nichols (2005). Trata-se de um modelo redutor que, segundo a autora, é seguido por determinados realizadores. Seja por

inexperiência, seja pela adoção intencional desse estilo controverso, tais documentaristas criam filmes que “*são pouco mais do que artigos de investigação ilustrados criados para ‘mostrar’ ou ‘provar’ algo por meio de uma recitação constante de dados*”. Tal limitação conflitua com todo um conjunto de filmes não-ficcionais criativos e inovadores, que segundo a Bernard (2011), são associados a uma estética de entretenimento e comumente percebidos como filmes, mas não da categoria dos documentários:

Como a ficção de Hollywood, esses filmes podem enfatizar personagens, conflitos, interesses crescentes, um arco dramático, resolução. Eles trazem os espectadores em uma jornada, mergulham-nos em novos mundos e exploram temas universais. Eles obrigam os espectadores a considerar e até mesmo se preocupar com tópicos e assuntos que eles poderiam ter esquecido anteriormente. E ainda, ao contrário da ficção de Hollywood, eles são baseados em uma premissa única e poderosa: essas histórias, e os elementos com os quais são contadas, são verdadeiras.

Bernard (2011:1, tradução livre)

Consoante argumentado, é precisamente da integração das novas tecnologias que o cinema documental descortinou novos ferramentais, integrando-os ao seu glossário cinematográfico. Nomeadamente ao que tange ao ciberespaço, para além das formas de registrar, armazenar e distribuir as obras documentais, as representações desse género prestaram especial atenção às estruturas narrativas não-lineares e interativas e também à dinâmica participativa e colaborativa do ecossistema digital e conectado. Daí derivaram combinações de autoria que serão exploradas adiante, bem como possibilidades variadas para estruturar-se uma história. O panorama que resultou desse glossário peculiar será detalhado na nossa componente empírica (Capítulo IV), nomeadamente na observação dos chamados web-documentários, em que foram descortinadas expressões da narrativa não-ficcional tão criativas quanto variadas.

Para já, como fechamento do histórico relativo ao cinema documental, vale ponderar sobre um dos principais questionamentos acerca do género, que é se os documentários interativos podem ou não ser considerados uma evolução dos documentários lineares.

No web-documentário *COME/IN/DOC: A Documentary Series About The Interactive Documentary*⁹⁶, diversos profissionais e estudiosos do documentário interativo foram questionados sobre se este seria uma evolução do documentário não-linear. Ao longo de 4

⁹⁶ Disponível em <http://www.comeindoc.com/documentaryseries.html>, “Season 1”, “1.1. Interactive documentary evolution”.

episódios, com cerca de 15 minutos cada, uma miríade de opiniões demonstra a complexidade do debate. Para Jesse Shapins, da *Seega*, as relações reformuladas de autoria e consumo, as dinâmicas participativas envolvidas na criação do conteúdo, bem como a ética que tange esses aspetos formam uma questão fundamental para esse o que considera um novo género. Para ele, o simples facto de o espectador poder interagir com a obra de alguma forma já altera profundamente a experiência de assisti-lo. Judith Ashton, da *University of West of England*, crê que os *web-docs* claramente são derivados dos documentários lineares e salienta a exploração que o formato faz para a coleta e o que denomina por “coreografia” de múltiplas vozes, dentro da vertente social dos documentários interativos. Para Paulina Tervo, da *Writethisdown*, os *i-docs* são tanto uma evolução tecnológica do filme documental, quanto um género completamente diferente, uma vez que acredita na coexistência de ambos. Para ela, consumimos de forma diferente dos media tradicionais quando estamos online e, uma vez que estamos todos conectados, o documentário interativo é um acompanhamento natural da audiência às tecnologias que permitem tal conexão. Tal ideia alinha-se com o pensamento de Jeremy Mendes, do *National Film Board of Canadá*, para quem os *i-docs* representam uma reunião do conteúdo com o espaço onde os conteúdos estão a ser consumidos no mundo conectado, ou seja, nos ecrãs dos dispositivos pessoais.

Não há uma resposta definitiva a essa pergunta, mas ao enunciá-la somos capazes de compreender a miríade de representações documentais descortinadas pela interatividade, que, por ora, invariavelmente encontram nos documentários lineares uma referência.

2.2.3.2 O Jornalismo (Literário) em destaque

As nuances de enquadramento percebidas entre jornalismo e documentário, comentadas anteriormente, refletem a multiplicidade de expressões presente na produção mediática. Ela que aumenta ao passo das inovações tecnológicas, das possibilidades de registo, armazenamento e representação que surgem no contexto digital, que foram tratadas no capítulo dedicado ao ciberespaço. Nesse sentido, percebemos que o jornalismo, enquanto um campo de atuação alargado, apresenta mais características do cinema documental do que o inverso. Aqui, vale citar a metáfora criada pelo Professor Robert Boynton (2013), que ao início da lecionação da disciplina Reportagem Literária, apresenta aos seus alunos a interpretação do que percebe pela “casa do jornalismo”:

Os quartos têm nomes como “postagem no blog” “reportagem”, “ensaio”, “reportagem estrangeira” e “livro”, e a casa parece crescer um ou dois cômodos a cada ano. Para ter

uma carreira longa e agradável, eu continuo, eles devem encontrar um quarto que realmente amem, e decorá-lo e projetá-lo de forma que reflita os seus melhores atributos. Além disso, eles precisam de encontrar alguns outros quartos onde se sintam confortáveis, já que não se pode viver em um único quarto para sempre. Cada um dos quartos tem uma função diferente e deve ser mantido de uma forma que faça sentido para eles. Às vezes, vamos para a sala de estar, convidamos os nossos amigos e fazemos uma festa barulhenta. Outras vezes, queremos ficar sozinhos, então retire-se para estudar e pondere sobre um único assunto em paz. E então há momentos em que damos um pequeno jantar e depois nos retiramos para a varanda para continuar uma conversa particularmente intensa com um único interlocutor. As variações são, potencialmente, ilimitadas.

Boynton (2013:129, tradução livre)

Dentre essas variações, tomemos a liberdade de acrescentar à casa do jornalismo de Boynton (2013) uma área de livre acesso, partilhada com a casa vizinha do documentário. Nesse espaço, cada vez mais repleto de recursos digitais, ambos coparticipam de experimentações em convívios animados. Quando o fazem, torna-se difícil saber quem é o morador de uma casa ou de outra, a ponto de tal questão não ser mais relevante.

Ao passo que o nosso enquadramento da narrativa se aproxima de outro pilar deste estudo, a narrativa imersiva, ainda inspirados pela casa do jornalismo de Boynton (2013), visitemos um hipotético quarto da narrativa não-ficcional, especialmente decorado pela estética da imersão, o Jornalismo Literário. Ao oferecer uma perspectiva declaradamente “autoral” ao jornalismo, esse género ganhou corpo nos Estados Unidos pelo movimento *New Journalism* e com ele obteve notoriedade internacional.

Nesse sentido, vale pontuar ressalvas como a de Castro Silva (2010), para quem a gênese do Jornalismo Literário remonta a origens muito anteriores,⁹⁷ ao chamado *New Journalism* americano; muito embora este último tenha sido o movimento responsável por propagar a aplicação de estratégias da escrita ficcional no jornalismo, em alternativa à estrutura convencionalmente vigente. Castro Silva (2010: s/p, Cap. 4) caracteriza o Jornalismo Novo ou Literário como “*uma escrita mais elaborada, sofisticada em alguns casos, distante das práticas jornalísticas exercidas nas redações*”. Objetivamente, ele inclui “*pensamentos, sentimentos e emoções dos protagonistas como se o repórter estivesse se identificando com eles*”.

⁹⁷ Dentre essas origens, Castro Silva (2010) cita o Egito antigo (como o *Papiro de Sinue* e as *Estelas*), a Roma antiga (como o *Epigrammaton Liber*, de Marco Valerio Marziale), a Idade Média (como o relato da *Primeira Viagem ao Redor do Mundo*, de Pigafetta). Coutinho (2015), por sua vez, cita a importância de episódios ocorridos na segunda metade do Século XIX para a relevância atual do Jornalismo Literário.

Coutinho (2015) aponta diferenças entre o *New Journalism* e o Jornalismo Literário. Para ele, os conceitos subjacentes ao Jornalismo Novo, caracterizados no livro de Tom Wolfe (*New Journalism*, 1973) incorrem em alguns caminhos que desconsideram a primazia da factualidade. Ele esclarece, acerca da própria investigação que desenvolveu, que:

O jornalismo literário (fenómeno anterior ao *new journalism* norte-americano) e que se prolonga até aos dias e hoje, procura relatar um acontecimento em toda a sua completude, sendo obrigatoriamente factual na sua narrativa. É por isso, refira-se, que o próximo passo lógico desta investigação passará pela procura de compreender o jornalismo literário. Já que o *new journalism*, que é sem dúvida uma área vasta e interessante, se lançou nesta investigação para que fosse possível compreender os riscos de um jornalismo que (por vezes) caiu na não-factualidade.

Coutinho (2015: 11-12)

Frequentemente, esta investigação esbarrou na dificuldade em circunscrever um género ou estilo que aqui importa. É novamente o caso das estratégias narrativas abordadas pelos que são denominados ora por Jornalismo Literário, ora por Novo Jornalismo e ainda por jornalismo de autor ou mesmo não-ficção criativa. No âmbito desta investigação, mais do que a precisão ao intitular e descrever essas orientações narrativas – assunto devidamente abordado pelos autores que se dedicaram a esse propósito⁹⁸ – interessa-nos, primeiramente, a forma com que autores estabelecidos no campo do jornalismo criaram um estilo particular para contar histórias não-ficcionais de forma envolvente. Em segundo lugar, debruçamo-nos nos métodos de investigação dos conteúdos, usados por parte desses autores, especialmente curiosos sobre as particularidades humanas a se revelarem nas histórias sobre as quais se dedicaram. Ou seja, essa característica peculiar que as torna emocionalmente identificáveis por parte do público. Nesse sentido, declaradas as ressalvas de Coutinho (2015) acerca de determinados excessos autorais capazes de cruzar a fronteira da factualidade no *New Journalism* e de Castro Silva, no que tange às raízes desse género porem à prova a sua adjetivação como “novo”, abordaremos o Jornalismo Literário e o *New Journalism* pelos pontos de interseção que os autores a seguir enquadram tais géneros.

Relativamente ao processo de investigação, Castro Silva (2010) cita as rotinas e metodologias envolvidas em trabalhos distintivos do que chama Jornalismo Literário como definidores do seu sucesso, pois elas significam processos de profundo conhecimento e interação com os sujeitos retratados. Pelo facto de o processo evocar peculiaridades, ele

⁹⁸ Tendo como exemplo os próprios autores citados neste estudo, Castro Silva (2010) e Coutinho (2015).

mesmo faz-se tão relevante quanto o resultado, muitas vezes tornando-se uma história em si a ser contada. Notadamente, no caso do *New Journalism* americano, esse caráter foi notoriamente explorado. Truman Capote, um dos grandes expoentes desse movimento (Castro Silva, idem), embora fosse um escritor já a gozar de reconhecimento no círculo literário, teve o seu trabalho, *A Sangue Frio* (Capote, 1965), apontado como uma “obra prima”⁹⁹ e aclamado mundialmente como sucesso de crítica e público. Capote intitulou o seu livro como o “primeiro romance sem ficção”¹⁰⁰, ao tratar do brutal assassinato da família Clutter, em 1959, ocorrido numa pacata cidade rural americana. Para a investigação e escrita desse trabalho, o autor levou mais de 6 anos. Durante cerca de um ano e meio, não apenas interagiu com os residentes da cidade e os amigos das vítimas, mas principalmente com os criminosos. Ao longo de toda a produção do livro, Capote acompanhou a identificação de Perry Smith e Dick Hickcock, a prisão desses que eram, na altura, apenas suspeitos dos crimes, seus julgamentos, condenações e execuções.

À parte os questionamentos das liberdades narrativas que Truman Capote assumiu ao escrever *A Sangue Frio*, destaca-se a sua intenção de mergulhar no caráter tranquilo e provinciano da cidade de Holcomb, nos impactos que um crime daquela ordem impingiu-lhe e, principalmente, na história e na mentalidade dos assassinos. A metodologia de imersão no universo retratado reflete-se na transformação daquilo que seria uma história policial dentre tantas em um enredo coeso de histórias particulares. O estilo de escrita literária impede que o público seja dessensibilizado para os seus significados mais carregados, uma vez que permite uma aproximação dos universos retratados, mas principalmente ao oferecer instrumentos para se explorar temas delicados, muitas vezes impossíveis de se abordar com objetividade.

⁹⁹ Na edição brasileira de 2003 da Companhia das Letras de *A Sangue Frio*, tanto a apresentação feita por Ivan Lessa, quanto o posfácio de Matinas Suzuki Jr. destacam a excentricidade e o ego do autor. No entanto, ainda mais importante, exploram o contexto social da altura, bem como os questionamentos sobre os métodos usados e o quão inovador Capote realmente foi ao reunir as estratégias literárias à sua prosa não-ficcional. Assim, mais do que demonstrar a personalidade marcante de Truman Capote, ambos se dedicaram a caracterizar a representatividade que o livro teve na história da escrita da não-ficção.

¹⁰⁰ Como explica Ivan Lessa, no prefácio de *A Sangue Frio*, em sua edição brasileira para a coleção Jornalismo Literário, da Companhia das Letras (Capote, 2003:11).

Boynton (*circa* 2011) chama de *New New Journalism* a obra de um grupo de autores contemporâneos¹⁰¹, herdeiros do legado iniciado pelo movimento americano na década de 70, na altura marcado pelo lançamento do livro *New Journalism* de Tom Wolfe (1972). Para Boynton, essa nova geração escusa-se de “*testar os limites da linguagem e da forma*” (idem, s/p) para concentrar-se no método com que obtém a história. Vale aqui notar a adesão ao *New New Journalism*, que Boynton aponta no público contemporâneo. A profusão de *best sellers* enquadrados nesse género é pelo autor caracterizada como um sucesso cultural e, conseqüentemente, um sucesso económico. Seja pelo drama envolvido nas histórias, ou pela identificação provocada no público, ou pela mítica em torno do minucioso processo de investigação (imersão no contexto), o autor considera o *New New Journalism* como extremamente apelativo aos leitores em geral:

Com as suas reportagens *muckraking*¹⁰² e intensivas sobre questões sociais e culturais, os *New New Journalists* reviveram a tradição do jornalismo literário americano, elevando-o a um nível mais popular e comercial que nem os seus predecessores do século XIX ou do final do século XX jamais imaginaram. Os debates entre “jornalismo” e “literatura” – entre reportagens “subjetivas” e “objetivas” – pesam menos nesta geração, liberando-a para combinar o melhor dos dois géneros.

Boynton (*circa* 2011: s/p, tradução livre)

Paralelamente ao apelo que Boynton (idem) aponta na estética narrativa do *New New Journalism*, ele também identifica no género uma resposta aos diversos recursos e dispositivos que surgem ao ritmo das inovações tecnológicas, a ponto de se perceber uma mudança na demanda mediática por parte das sociedades industrialmente avançadas. Conseqüência natural do desenvolvimento, tal expectativa reverbera numa multiplicidade de abordagens e géneros jornalísticos, em conteúdos que conquistam as suas audiências. Afinal, “[c]om as constantes melhorias no hardware para assistir, ouvir, ler, navegar e se comunicar, não é provável que as pessoas queiram material de alta qualidade semelhante para assistir, ler, navegar e ouvir?” (Boynton, 2013:129).

¹⁰¹ Dentre eles, Adrian LeBlanc, Michael Lewis, Lawrence Weschler, Eric Schlosser, Richard Preston, Alex Kotlowitz, Jon Krakauer, William Langewiesche, Lawrence Wright, William Finnegan, Ted Conover, Jonathan Harr e Susan Orlean. Fonte: <http://newnewjournalism.com/about.htm>

¹⁰² O termo “*muckraking*” advém da denominação “*muckraker*”, atribuída a uma categoria específica de escritores americanos, que “*identificados com a reforma pré I Guerra Mundial e a literatura exposé [...] forneceram relatos jornalísticos detalhados e precisos sobre a corrupção política e econômica, bem como as dificuldades sociais causadas pelo poder das grandes empresas nos Estados Unidos em rápida industrialização*”. Fonte: Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2020, April 14). Muckraker. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/topic/muckraker>. Tradução livre.

Da relação entre a demanda por inovações e oferta de experimentações bem aceitas, Boynton (idem) aponta, no início da década de 2010, o incremento de um mercado editorial com ênfase no modelo *longform*, ao que ele propõe relacionar com o lançamento do dispositivo móvel iPad, em abril de 2010. Dentre outros dados curiosos, como um ambicionado perfil de consumidor¹⁰³ que desponta para esse tipo de jornalismo, Boynton destaca a popularidade de artigos que não necessariamente representavam novidade e uma certa lealdade dos leitores a autores específicos, mais do que às próprias publicações. Ele acrescenta, “*Ou seja, os leitores parecem se importar muito mais com os escritores e seus assuntos do que quando, onde ou em que sítio uma história ocorreu*” (p. 131, grifos nossos). Por fim, à orquestração de diversos média em prol de uma narrativa jornalística mais aprofundada ele denomina por “*não-ficção suprema*”.

Derivada da tradição *longform*, em 2012, o *New York Times* lançou a obra que foi apontada por diversos autores¹⁰⁴ como um divisor de águas na exploração das potencialidades do jornalismo multimedia, *Snow Fall* (Branch, 2012)¹⁰⁵. Esse premiado trabalho, que alçou a exploração dos recursos digitais em prol das histórias não-ficcionais a um nível inédito, descortinou uma estética vincada, que será posteriormente explorada nesta tese. Entretanto, cabe aqui pontuar como tal exploração revela um ferramental próprio para o jornalismo multimídia e que mais tarde evolui para o que Dowling (2017, 2019) denomina por *renascença do jornalismo literário digital*.

¹⁰³ Sobre a principal publicação que analisou, a Longform.org, Boynton (2013:130) relatou um perfil demográfico caracterizado por ser “*jovem (cinquenta por cento dos leitores têm menos de 34 anos)*”, aceder o conteúdo via “*telemóvel (trinta por cento lêem principalmente em telefones ou tablets)*”, para além de ser “*bem educado (quarenta e dois por cento fizeram pós-graduação)*”.

¹⁰⁴ Dowling & Vogan (2015: 1, tradução livre) demonstram a repercussão que *Snow Fall* (Branch, 2012) desencadeou no jornalismo, explicando que “*Jill Abramson, então editora executiva do New York Times, afirma que ‘Snow Fall’ é agora um verbo usado por editores que desejam criar projetos igualmente chamativos e de alto perfil (Abramson 2013). Quando confrontados com uma história importante, os editores agora supostamente perguntam a sua equipe: podemos ‘snowfall’ este material?*” Os autores citam também a repercussão académica e também certa controvérsia que o projeto provocou no universo jornalístico, “*Alguns o proclamaram um prenúncio do futuro comercial e criativo do jornalismo (Malik 2013; Ray 2013; Rieder 2013; Sonderman 2012; Washeck 2013). Os cétricos condenaram ‘seus visuais chamativos como uma exibição ousada’ (Thompson 2012; Manjoo 2013) e argumentaram que o projeto exigia recursos inacessíveis para a maioria das organizações de notícias com orçamento limitado e tempo limitado (Lacey 2012; McKenzie 2013).*”

¹⁰⁵ Publicada em 2012 pelo *New York Times* e escrita por John Branch, “*Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*” foi o vencedor do prêmio Pulitzer e alcançou um número de visitas sem precedente na publicação (Dowling & Vogan, 2015). O projeto reuniu, de forma inédita, uma série de recursos audiovisuais e interativos orquestrados de forma linearmente sincronizada com o desenvolvimento textual, o que contribuiu para uma nova forma de se buscar o engajamento do leitor.

Dowling (2017:104) cita Berning (2011), para quem os recursos dos media digitais oferecem aos jornalistas a possibilidade de exercerem plenamente os seus papéis duplos de comunicadores e narradores, uma conjunção inviável de ser atingida apenas com os recursos dos media tradicionais. Para Dowling (2017:105), uma combinação específica de fatores distingue-se na “*estética da narrativa digital*”, que o autor descreve como “*imersiva*”. Trata-se “[d]o sentido cativante de maravilhas audiovisuais do cinema com a arte da palavra escrita da cultura literária”. O autor (2019:3) destaca, portanto, a ascensão de um hibridismo mediático na última década, como um efeito do processo de exploração das ferramentas provenientes de diferentes áreas. É nessa combinação que Dowling assinala o fenómeno do “*novo jornalismo digital*”, que terá desencadeado “*um renascimento da leitura e visualização profundas associadas à mente literária*”.

O autor explica que, apesar de frequente, tal hibridismo não implica uma produção mediática não-ficcional formada por exemplos totalmente distintos e ressalta que há padrões claramente identificáveis, convergentes entre si. Neles, Dowling aponta os *media jornalísticos imersivos* que, formados por estilos narrativos próprios, são extremamente profícuos em quantidade e qualidade. As razões que levam a uma profusão de projetos dessa ordem relacionam-se a uma atração das audiências pelas histórias, bem como a iniciativas inovadoras e bem-sucedidas da indústria jornalística que despontaram em meio a um setor em crise. Elas são de ordem do marketing, do *branding* e de parcerias corporativas¹⁰⁶.

Dowling (2019) avança para um fenómeno ainda maior, este já mencionado, por ele nomeado como o “*renascimento da narrativa do jornalismo longform*”, que se expressa “[n]os projetos jornalísticos com recurso a multimédia, as séries de documentário sob demanda para televisão, os documentários digitais de instituições de vanguarda, os documentários online interativos e o podcasting¹⁰⁷” (Dowling, 2019:4).

Relativamente ao estilo narrativo adotado nas iniciativas não-ficcionais que agora florescem no ecossistema digital, Dowling argumenta que todas partilham das estratégias exploradas

¹⁰⁶ Dowling (2019) cita o *New York Times*, como exemplo de segmentos criados dentro de instituições jornalísticas que se especializaram em desenvolver conteúdos não-ficcionais relacionados a marcas e a produtos de ficção (como a *T Brand*), segmentos de projetos experimentais que associam instituições de legado à inovação (Op Docs) e as parcerias entre instituições noticiosas e empresas de tecnologia (a série “The Daily 360”, uma parceria entre a *NYT* e a *Samsung*).

¹⁰⁷ Tradução livre para a citação “*multimedia feature, on-demand documentary television series, branded digital documentaries, interactive online documentaries, and podcasting*” (Dowling, 2019:4)

no jornalismo *longform*. Nomeadamente, na profundidade usada para tratar o seu conteúdo editorial e as camadas de significado reveladas entrementes, reunidas em “*recipients cognitivos*”¹⁰⁸ (Dowling & Vogan, 2015, Dowling, 2017, 2019) pacotes de conteúdo factual dotados de recursos interativos e multimediáticos, que buscam fazer o utilizador mergulhar num desenvolvimento.

Parte desses géneros serão observados no nosso corpus de investigação, cuja classificação adotada foi a dos projetos de jornalismo multimédia e os web-documentários, nos quais foi incluído o jornalismo imersivo, consoante veremos na nossa componente aplicada.

2.2.4 Considerações finais sobre a narrativa não-ficcional

O subcapítulo sobre a narrativa não-ficcional teve por objetivo elucidar o campo da não-ficção que estamos a trabalhar neste estudo. Tratou-se de tarefa complexa, diante do um vasto e profundo corpo teórico existente, destacadamente na narratologia. Por esse motivo procuramos dar foco às expressões não-ficcionais que importam a esta tese, aprofundando-nos apenas nos conceitos que subjazem o filme documental e o jornalismo literário como campos da não-ficção de que derivaram os objetos observados nesta tese.

Relativamente à definição da não-ficção, iniciamos por um breve histórico sobre as origens da dicotomia ficção / não ficção, que remete aos filósofos gregos. Em seguida, apresentamos o debate moderno sobre os limites da ficcionalidade na narrativa, no qual destacamos a ótica de Matravers (2011, 2014). Em meio à complexa retórica sobre o que define a ficção – e, por conseguinte, a não-ficção – foram as *relações de confrontação e de representação* estabelecidas com os objetos de uma história, postuladas pelo autor, que nos ofereceram as referências mais elucidativas.

Concentramo-nos em dois campos específicos, o documentário e o jornalismo, a fim de explorar a representação não-ficcional dentro do universo mediático de que deriva o nosso corpus de estudo. Para tanto, remetemos às raízes históricas do documentário, cuja definição já nasceu em meio ao debate da não-ficcionalidade, sem que se tenha chegado a um conceito preciso. Na verdade, mais do que encerrar a noção de documentário, percebeu-se que entre o “*tratamento criativo da atualidade*” de Grierson (1922) até aos dias atuais, tanto se evoluiu em termos de discurso e ferramental que encontramos mais tentativas eficazes de reconhecer

¹⁰⁸ Tradução livre para “*cognitive containers*” (Dowling & Vogan, 2015, Dowling, 2017, 2019).

o campo documental do que de encerrá-lo em limites teóricos. Nesse caminho que se lança a representar mesmo o psicorrealismo (Martins, 2008) da mente humana, destacamos as abordagens identificadas por Rotha (1939) e os modos estéticos de Nichols (2005), numa trajetória historicamente marcada pela intenção autoral e pelas inovações tecnológicas.

Incrementadas pela inovação tecnológica, as liberdades de expressão facultadas ao documentário parecem influenciar mais o jornalismo do que vice-versa, trazendo novas camadas para o debate deontológico sobre o que pode ser autoral e o que demanda imparcialidade na não-ficcionalidade. Debate este que, embora longe de ser novo, adquire novas camadas trazidas pelas possibilidades digitais de registo, armazenamento, representação e difusão, bem como a própria crise que vive o jornalismo; todos ingredientes da problemática discutida no capítulo sobre o ciberespaço.

Dentro do abrangente campo do jornalismo, destacamos para o contexto deste estudo o jornalismo literário, também conhecido como *New Journalism*, cuja narrativa incorpora pensamentos, sentimentos e emoções dos retratados, criando uma estratégia imersiva e envolvente para o leitor. Tais estratégias anunciam o conceito de imersão, que será aprofundado no subcapítulo a seguir, mas que no jornalismo literário remetem às décadas de 1960 e 1970 e a nomes como Truman Capote, Tom Wolfe, Joan Didion e Hunter S. Thompson. A associar técnicas literárias à reportagem jornalística, como diálogos, descrições detalhadas e insights pessoais, esse movimento venceu uma nova forma de se contar histórias factuais.

Com o avanço da tecnologia digital e a proliferação de plataformas online, o jornalismo literário encontrou novas oportunidades de expansão e inovação. A “renascença do jornalismo literário digital”, conforme denominado por Dowling (2017, 2019), representa uma nova fase na evolução desse gênero, onde as ferramentas e recursos digitais são explorados de forma criativa e impactante, a permitir aos jornalistas exercerem plenamente seus papéis de comunicadores e narradores. O autor ainda destaca a “estética da narrativa digital”, como uma combinação de maravilhas audiovisuais do cinema com a arte da palavra escrita, criando uma experiência imersiva para o utilizador.

Procurou-se, portanto, reconhecer um campo de expressão das representações não-ficcionais que, a transitar entre fronteiras imprecisas do documentário ao jornalismo, traz a exploração das inovações tecnológicas para a comunicação em meio digital como denominador comum.

2.3 O Conteúdo Imersivo

Segundo o Léxico (s.d.), a palavra *imersão* tem o sentido de: “(i) ação de emergir ou mergulhar; (ii) consequência dessa ação; (iii) referente a alagamento ou a inundação; (iv) início de um eclipse”. O dicionário ainda aponta como sinônimos de imersão os vocábulos *mergulho* e *submersão*, bem como os antônimos, *aparecimento* e *emersão*.

Ao conceito de imersão associam-se variadas conotações, que serão abordadas neste subcapítulo. Entretanto, iniciaremos a partir do sentido léxico da palavra – estar-se submerso em uma substância fluida – no qual se percebe um fundamento de que derivam todas as demais interpretações, tanto no âmbito acadêmico¹⁰⁹ quanto no senso comum da palavra.

Murray (1998) avança para além ação física de imergir até aos significados subjetivos da palavra *imersão* em âmbito mediático. Para a autora, o conceito implica em um mergulho cognitivo capaz de transportar a nossa percepção para a realidade representada. Em sua definição ontológica do termo, a autora faz uma associação metafórica entre a submersão de sentidos e a submersão do corpo na água, que é frequentemente citada nas publicações sobre o assunto:

Imersão é o termo metafórico derivado da experiência física de estar-se submerso em água. Procuramos o mesmo sentimento de uma experiência psicologicamente imersiva que fazemos ao mergulhar no oceano ou na piscina: a sensação de estar cercada por uma realidade completamente diferente, tão diferente quanto a água do ar, que assume toda a nossa atenção, todo o nosso aparelho perceptivo.

(Murray, 1998:98, tradução livre)

Para Murray (1998: 98), a imersão gera uma sensação de bem-estar que não é necessariamente ligada ao teor da narrativa. Para a autora, “[a] *experiência de ser transportada para um lugar elaboradamente simulado é agradável em si mesma, independentemente do conteúdo da fantasia*”. A narratóloga Marie-Laure Ryan (2014), por sua vez, argumenta que a cultura contemporânea popularizou o termo *imersão* de tamanha forma que qualquer experiência artística ou atividade que provoque gosto ou absorção é

¹⁰⁹ Nilsson et al. (2016:110) comentam que a ideia de estar rodeado por algo é um consenso geral entre as teorias sobre imersão, mas elas diferem ao precisar do que trata esse algo.

descrita como *imersiva*¹¹⁰. O resultado mais visível é a frequência com que se verifica a publicidade alardear supostos atributos imersivos em uma grande variedade de produtos, como se tal característica os dotasse de um grande diferencial. Trata-se de uma consequência natural de a experiência imersiva configurar-se, como afirma Murray, positiva *per si* e que contribui imenso para a diluição do termo no senso comum para uma abrangência de sentidos demasiadamente ampla.

A *imersão* enquanto metodologia de investigação sobre determinado conteúdo foi brevemente abordada no subcapítulo anterior, quando discorremos sobre o Jornalismo Literário, enquanto estilo autoral das histórias factuais. Esse sentido descreve-se pelo investigador que mergulha no contexto social de um personagem ou situação que deseja retratar. Essencialmente etnográfico, trata-se de um método de recolha de dados que aponta para a imersão de Murray, à medida que o sujeito investigador rodeia-se de uma realidade diferente da sua própria, de forma a aguçar seus sentidos e orientar a sua percepção para o contexto que pretende retratar. No entanto, ainda que tal imersão possa ser análoga à do fenómeno em que o investigador/ autor pretende fomentar no seu público, ela não trata de uma construção de um ambiente, seja por meios narrativos ou tecnológicos. Ela implica a ocupação intencional de um papel que permitirá o aprofundamento em determinada realidade física. Neste subcapítulo, por sua vez, a intenção é perceber a imersão como um fenómeno perceptual, intelectualmente estimulado por meio de recursos narrativos e/ou tecnológicos, bem como pelo desafio, a representar conteúdos não-ficcionais.

Não obstante um dos objetivos principais deste estudo ser analisar o papel da imersão nos conteúdos não-ficcionais pela perspectiva académica, é inegável a relevância com que essa palavra, bem como o seu adjetivo, *imersivo(a)*, vêm sendo utilizados de forma massificada como uma característica e, muitas vezes, uma mais valia para determinados produtos culturais e de entretenimento. O conceito abarca ideias como engajamento, mergulho psicológico e superabundância de informação ou estímulos, a refletir um cenário de alguma forma semelhante ao que veremos na academia.

¹¹⁰ Uma amplitude de significados que é exemplificada por Nelson (2021:s/p), quando o autor refere-se à facilidade com que a “palavra-i” frequenta os testemunhos que procuram descrever o arrebatamento experimentado em determinados espetáculos ou outras obras artísticas. Ele diz, “*Quando tu realmente te interessas por algo e a linguagem começa-te a falhar em descrever todas as mil maneiras diferentes pelas quais te sentes como... ‘Eu estava lá. Foi como um sonho. Eu estava... imerso’.* Vê? *Simples assim: é útil*”.

Dentre os muitos exemplos dessas situações, veremos a seguir alguns produtos que, para além de proporem a sensação de estar-se *imerso* em um contexto lúdico, que se utilizam da retórica imersiva para contar histórias. Como objetos dessa reflexão, elencamos as mostras, exposições ou espetáculos que contam com projeções integradas ao ambiente, as chamadas conferências *imersivas* e as tecnologias associadas aos chamados jogos *imersivos*, isto é, em realidade virtual.

2.3.1 Imersão como atributo de produtos para entretenimento

É possível verificar um uso frequente da palavra *imersão* no universo do entretenimento, em especial a sua forma adjetiva, quando é qualificada como *imersiva* qualquer experiência que se proponha prover abundantemente a audiência com estímulos relacionados a um determinado contexto lúdico. No âmbito do entretenimento, ainda que à realidade virtual tenha sido reservada a parcela mais frequente de referências ao conceito *imersão*, uma noção essencial permanece: um conjunto de estímulos audiovisuais a rodear os participantes da experiência. Ou seja, eles estão presentes em quaisquer superfícies para onde se olhe, assim como o áudio estereofônico ou multicanal, seria capaz de conferir uma maior sensação realística de um ambiente com variadas fontes emissoras de som sincronizadas.

Como primeiro exemplo do que o senso comum percebe por qualificação *imersiva*, apontamos um produto característico de um segmento que procura integrar lazer e cultura. Trata-se das exposições, mostras, exposições ou espetáculos genericamente denominados como “experiências imersivas”. No exemplo aqui tratado, elas correspondem ao resultado de um *storytelling* multimidiático, em que o ambiente de entorno representa mais do que um elemento cenográfico, mas o principal suporte da história. Nessas situações, as amplas estruturas físicas designadas para ambientar um determinado projeto (museus, galerias, monumentos históricos, etc.) são trabalhadas de forma personalizada, uma vez que têm as suas mais diversas superfícies e detalhes mapeados. A configuração da estrutura é de suma importância para o desenvolvimento da narrativa porque ela inteira torna-se uma instalação, a contar com videografismos projetados de forma completamente integrada, sem costuras aparentes, em 360° e com a proposta de fazer o participante mergulhar sensorialmente na história.

Encontra-se aplicações diversas para esse recurso, cujos dois exemplos dispostos a seguir trazem por temas (i) a exploração do universo imagético das obras de Monet e Klimt (Figura

6) e (ii) a história de Lisboa (Figura 7). No primeiro caso, as projeções contam com obras dos artistas que foram tema da exposição. Foram usadas partes ou elementos dessas obras, propondo-se a conferir uma *imersão* no repertório pictórico de Edouard Monet e Gustav Klimt.

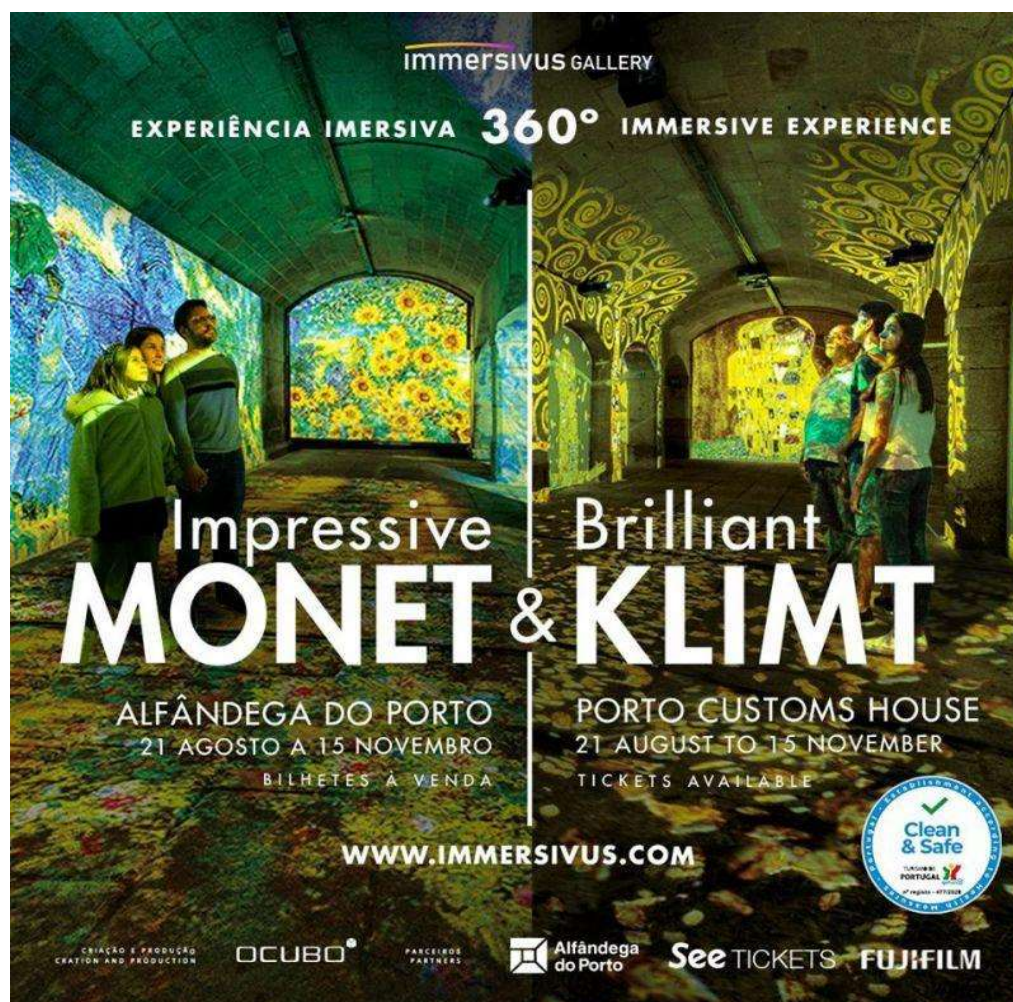


Figura 6 - Cartaz de divulgação da “experiência imersiva” ocorrida na cidade do Porto, em Portugal e que foi baseada nas obras de Monet e de Klimt. (Fonte: Madremedia/Lusa, site Sapo24, 13 de agosto de 2020).

No segundo caso, as projeções audiovisuais fazem parte do universo narrativo que se deseja representar, a história de Lisboa, de onde se destacam elementos com os quais se pretende envolver os participantes. A seção “sobre” do site institucional do *Lisbon Under Stars*¹¹¹ definiu o evento da seguinte forma:

¹¹¹ Site (<https://www.lisbonunderstars.com/sobre>) atualmente indisponível. As informações foram acedidas em agosto de 2020. Pode-se verificar um vídeo com registos do espetáculo em <https://youtu.be/vsy1ybVLYBo>.

LISBON UNDER STARS é um espetáculo imersivo que pretende valorizar a cultura e património de Lisboa. As Ruínas do Carmo revelaram-se o palco ideal e aqui nasce uma nova forma de vivenciar a história da cidade. [...] é uma experiência multidisciplinar onde se misturam projeções multimédia, bailarinos virtuais e efeitos visuais, ao som de grandes nomes da música Portuguesa.

São as próprias paredes do Carmo, transformadas numa tela tridimensional [...] que nos contam esta aventura, pelos mais de 600 anos da história de Lisboa e de Portugal. Marcos como a Batalha de Aljubarrota, a Era dos Descobrimentos, o terramoto de 1755 ou a Revolução dos Cravos são apenas alguns momentos históricos que compõem este espetáculo imersivo.

(Lisbon Under Stars)

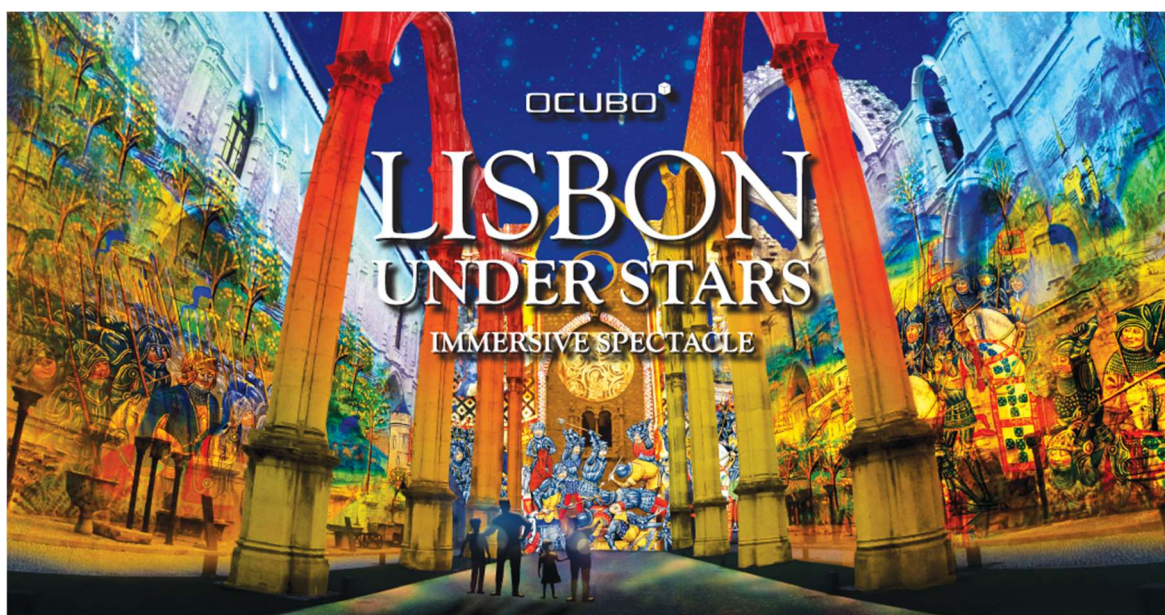


Figura 7 - Cartaz de divulgação do “espetáculo imersivo” Lisbon Under Stars, ocorrida em Lisboa, que apresentava a história da capital portuguesa, a tirar partido do espaço físico para projeções que envolviam todo o entorno da audiência.

Ambos exemplos seguem a ideia de prover abundantes estímulos audiovisuais, que rodeiam os participantes, tridimensionalmente e em planos diversos. A história é contada acima, pelos lados, aos pés do participante e para onde quer que este dirija o seu olhar, a oferecer-lhe a hipótese de mergulhar sensorialmente no tema proposto. Também nos dois casos, trata-se de um espaço físico específico e, principalmente, externo àqueles em que se encontra a potencial audiência. Isso significa que participar do evento demandava uma deslocação ao sítio destinado, as Ruínas do Carmo, um famoso monumento histórico português. Dentre os recursos tecnológicos, destaca-se a transformação de paredes, tetos, colunas e elementos arquitetónicos de uma estrutura física, por si marcante, em envelopes audiovisuais projetados com o contexto representado. Mas vale notar que, em nenhum dos dois casos, há a

necessidade do uso de qualquer aparato, como dispositivos oculares ou auditivos. É no ambiente físico para o qual o público deslocou-se que ocorre a mediação da história.

Em um movimento oposto, observa-se outra apropriação frequente da palavra *imersão*, na proposta de levar um evento específico, por meio da internet, para dentro do ambiente privado do utilizador. Referimo-nos à criação de ambientes virtuais complexos, que independem da arquitetura física do local em que se encontra a audiência, e que são mediadas por equipamentos domiciliares.

A modelagem dos ambientes virtuais pode alcançar altos níveis de complexidade, como os sofisticados universos ficcionais de determinados jogos em realidade virtual, mas também servir a aplicações mais simples, como espaços emulados por computador para eventos de convivência, tal qual conferências e congressos. Esta última aplicação representou uma alternativa durante os períodos de confinamento decorrentes da pandemia da COVID-19, altura em que todas as dinâmicas pertinentes aos grandes eventos presenciais foram inviabilizadas e o rótulo de *imersivos* sugeriam-lhes uma experiência mais próxima da audiência. Diferentemente das inúmeras conferências virtuais ocorridas em 2020, cuja proposta foi ter o conteúdo “transportado” para o formato *online*¹¹², os eventos autodenominados como *imersivos* propunham-se a trazer uma simulação de ambientes mais realistas.

Foi o exemplo da *DC FanDome*, ocorrido a 22 de agosto e a 12 de setembro de 2020. A convenção online sobre o universo narrativo da *DC Comics* foi anunciada como “*Uma mega experiência virtual e imersiva, de 24 horas e que dá vida ao universo da DC e traz as estrelas, realizadores e criadores que estão por trás de seus maiores filmes, séries de TV, jogos e bandas desenhadas*”¹¹³.

A ideia de imersão percebida e divulgada pelo *DC FanDome*, em alguns momentos remete esteticamente à realidade virtual (Figura 8), com a simulação digital de arenas tridimensionais grandiosas e de palcos que ambientavam apresentadores e entrevistados. No entanto, diferentemente dos jogos digitais em RV, tal simulação restringiu-se ao estilo

¹¹² De uma forma generalista, com palestras e exibições transmitidas em direto e videoconferências disponibilizadas por meio de plataformas próprias, como o *Colibri Zoom* ou o *Microsoft Teams*.

¹¹³ Tradução livre do texto disponível em <https://www.dccomics.com/blog/2020/06/16/welcome-to-the-dc-fandome>. Acesso em 19 de agosto de 2020.

adotado nos cenários, pois ao utilizador não eram facultadas perspectivas à sua escolha, navegação pelo ambiente, tampouco uma representação digital do seu próprio corpo. Na verdade, ainda mais relevante à proposta de imersão aqui considerada parece ser a superabundância de informações e conteúdos (24 horas) a desdobrar um universo lúdico formado por imensas histórias, personagens e linguagens. Destacavam-se não apenas os filmes, jogos, séries e bandas desenhadas da marca *DC*, mas também as entrevistas e depoimentos de realizadores, atores e criadores desses conteúdos, bem como os concursos de *cosplay* por parte dos fãs. Ou seja, moldou-se toda uma dinâmica participativa, durante uma sequência de imenso tempo transmitida ininterruptamente, a envolver o ecossistema ficcional de super-heroínas e super-heróis. O próprio nome do evento, *FanDome*, remete ao domo, uma estrutura esférica auto-suportada, por isso capaz de circundar sem arestas quem está dentro dela, a sugerir um isolamento do exterior e a representação de uma realidade artificialmente criada no seu interior. Objetivamente, portanto, a proposta era que o utilizador mergulhasse cognitivamente no universo da *DC*, uma vez que ao aderir à programação, ver-se-ia superexposto e exclusivamente conectado àquela realidade temática.



Figura 8 - Painel do DC FanDome: *Hall of Heroes*, ocorrido em 22/8/2020, em que atores, realizadores do filme *Mulher Maravilha 1984* e fãs debateram sobre a personagem e suas histórias.

No entanto, o sentido de imersão mais frequentemente verificado e associado ao senso comum remete à realidade virtual¹¹⁴. É comum verificarmos a utilização do conceito de

¹¹⁴ Em menor frequência, também se identifica a associação do termo à realidade aumentada e/ou mista no senso comum, muito embora sejam mais os produtores dos serviços e produtos que aludam a tais conceitos do que o próprio público.

imersão e, principalmente, o seu adjetivo *imersivo* associado à realidade virtual e aos aparatos tecnológicos que a viabilizam. Por exemplo, os capacetes¹¹⁵, óculos, auriculares, manetes, luvas, coletes e outros dispositivos de retorno háptico, que são capazes estimular sensorialmente o utilizador, bem como rastrear as suas reações, são comumente referidos como “equipamentos *imersivos*”. Na verdade, mesmo os jogos em RV adjetivam-se frequentemente como *imersivos*, bem como todo o universo que os rodeia. Note-se que para além dos aparatos já citados, toda a propaganda dos *hardwares* exigidos para esses jogos – processadores e placas de alta performance – segue o mote dos “equipamentos de tecnologia imersiva”. Ao se tratar de um lucrativo mercado global¹¹⁶, verifica-se nesses jogos um poderoso ingrediente para a associação imediata entre a realidade virtual e a *imersão* pelo público em geral.



Figura 9 - Exemplo de publicidade online para conjunto de equipamentos destinados a jogos digitais de realidade virtual. Fonte: https://www.geforce.com/pt_BR/gfecnt/whats-new/articles/nvidia-geforce-gtx-htc-vive-bundle.

Portanto, ainda que não se trate de uma regra absoluta, é comum serem adjetivados como *imersivos* os jogos digitais que têm suas narrativas desenvolvidas em realidade virtual, bem como a propriedade dos artefactos que mediam tal experiência.

¹¹⁵ Também referidos como *HMDs*, ou *Head Mounted Displays*.

¹¹⁶ É possível ter-se uma dimensão da grandiosidade crescente desse mercado pelas estimativas de que o tamanho do mercado de Realidade Virtual (VR) deverá atingir US\$ 67,66 mil milhões em 2024 e crescer a um CAGR (“*Compound Annual Growth Rate*” ou Taxa de Crescimento Anual Composta) de 24,74% para atingir US\$ 204,35 mil milhões até 2029. Fonte: <https://www.mordorintelligence.com/pt/industry-reports/virtual-reality-market>. Acesso em 21/8/2024.

2.3.2 Imersão pela perspectiva acadêmica

A associação imediata entre realidade virtual e imersão é um senso comum alinhado com a predominância que tal abordagem assume na literatura acadêmica. Como explicam Schaeffer & Vultur (2005: 237-238, tradução livre), “*O termo ‘imersão’ é mais comumente encontrado em contextos teóricos relacionados a ambientes multimedia, jogos de computador e outras implementações de realidade virtual*”. Os autores acrescentam que o vínculo obrigatório dessas duas ideias “às vezes leva à crença errônea de que apenas os dispositivos tecnológicos modernos têm a capacidade de produzir estados ou processos de imersão. Na verdade, a imersão é central para a simulação mental em geral e para a arte mimética em particular”. Eles explicam que o conceito abrange interpretações multidisciplinares, que vão desde a visão generalista de estar-se intensamente absorto em algo até ao específico conceito antropológico da comunicação empática com o divino.

No sentido de estar-se profundamente absorto em algo, é possível verificarmos diversos desdobramentos, que vão desde o conceito de *fluxo* (Csikszentmihalyi, 1991, 1992, 1997), até à imersão pelo desafio, que é particularmente explorado por diversos autores das áreas de jogos¹¹⁷. Estes teóricos, por sua vez, são profícuos no estudo da realidade virtual em jogos e o quanto os sistemas que se utilizam desse tipo de representação são capazes de provocar o fenômeno imersivo.

Nos estudos da realidade virtual, outro conceito interpola-se com o de imersão, o da *presença*, que consoante definida por Lombard & Ditton (1997: s/ pag., “Presença Explicada”, Parag. 1, tradução livre) consiste “[n]a ilusão perceptual da não-mediação” e ocorre quando “*uma pessoa falha em perceber ou reconhecer a existência de um meio em seu ambiente de comunicação e responde como faria se o meio não estivesse lá*”. Os autores ainda explicam que “*‘não mediada’ aqui refere-se ao que é experienciado na ausência de tecnologia humanamente criada*”. A ideia da transparência do meio é, portanto, uma constante nos conceitos de imersão, corroborado pela perspectiva narratológica de Ryan (2003), para quem o ideal imersivo remonta a uma longa história que, “*está ligada à sorte de uma estética de ilusão, o que implica transparência do meio*” (p. 4).

¹¹⁷ Como, por exemplo, McMahan (2003); Adams & Rollings (2006); Ermi & Mäyrä (2005).

Ryan, (2003, 2014) descreve como a narrativa por si é capaz de promover um estado de imersão imaginativa, sem que os veículos sejam necessariamente multimidiáticos ou interativos, como no caso do livro tradicional. A autora (2015:9) relaciona a ideia de imersão à estrutura narrativa e condiciona a propriedade imersiva dos conteúdos “*a um espaço ao qual o leitor, espectador ou utilizador possa relacionar-se e [o conteúdo] precisa popular este espaço com objetos individualizados*”, ou ainda, “*construir o cenário para uma potencial ação narrativa, ainda que ela careça de extensão temporal para desenvolver tal ação em um enredo*”.

O MITOpenDocLab (2014:22-23) caracteriza a experiência imersiva como elusiva, além de “*individual no impacto e difícil de quantificar*”. O conceito de imersão é visto pelo instituto como uma estratégia, capaz de auxiliar a que “*as mensagens trespasssem a dura casca das audiências*” e o seu fenómeno é tão relacionado às tecnologias quanto a um *storytelling* audiovisual e interativo, adequadamente planeado para envolver as audiências. As formas de se fazer isso, no entanto, variam caso a caso, em que o conteúdo deve ditar a melhor estrutura¹¹⁸.

Hernandez & Rue (2016:88) classificam como *imersivos* os projetos que podem contar com representações em realidade virtual ou apresentar alguma sofisticação formativa por eles indefinida, apenas exemplificada, por produtos que frequentemente são denominados de “documentários interativos”. Os autores, entretanto, citam algumas características como “*dar a sensação de um videogame – na verdade, poder-se-ia considerar muitos dos exemplos como um tipo de videogame*” e que “*normalmente ocupam todo o ecrã*”.

As alternativas de expressão que a linguagem dos novos media proporciona ampliam a gama dos recursos usados em prol de estados imersivos. Consequentemente, elas promovem novas discussões acerca do que podemos considerar por imersão. As histórias transmediáticas são um exemplo da apropriação de tais recursos, quando viabilizam estratégias narrativas que transitam entre os meios e propõem uma perceção composta de determinada realidade diegética. Uma vez que o *transmedia storytelling* expande os pontos de contato entre o

¹¹⁸ Os documentários interativos e participativos analisados no relatório “*Mapping the intersection of two cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism*” (MITOpenDocLab, 2014) formam um conjunto de exemplos que trazem diferentes estruturas e demonstram a variação de expressões do campo. Eles vão de sites com uso intenso de multimédia até a simulações e conteúdos colaborativos gerados pelos utilizadores, formas que serão exploradas no subcapítulo em que o corpus de trabalho será observado.

público e o universo de uma história em camadas sociais e persistentes, Gauthier (2018:13), encara a imersão como “*o conceito que foi desenvolvido para melhor alcançar as relações entre ficção e realidade criadas pelos media mais tradicionais, como o romance, a história em quadrinhos, a televisão, o cinema e os videogames*”. Nomeadamente nos media sociais, o autor observa perfis de personagens fictícios de histórias transmediáticas a interagir ativamente com outros utilizadores (“*interatores*”) e propõe o “*modo inclusivo*” de receção de narrativas como uma estratégia a viabilizar a substituição da realidade física pela ficcional, ao “*possibilitar a coexistência simultânea de dois mundos*” (idem). Na visão de Gauthier (2018), portanto, o mundo diegético, passa a ser incluído pela realidade física, uma vez que é mediado pelos recursos nela oferecidos. Podemos dizer mesmo que o modo inclusivo de Gauthier (2018) conta uma história que quebra a quarta parede por meio de sua exploração transmediática.

Apesar de Gaultier (2018) concentrar-se na ficção, o *modo inclusivo* escusa-se de estar restrito ao âmbito da ficção. Personagens, cenários e elementos de histórias factuais podem assumir papéis remediados pela representação escolhida; que não sejam necessariamente aqueles exercidos na vida cotidiana, ou ainda, que façam parte do repertório público daqueles sujeitos¹¹⁹, isto é, elementos das suas próprias redes sociais.

Em meio a ideias tão diversificadas sobre o tema imersão, Dawson (2014) percebe um debate que se concentra em três pilares: o que é imersão, os mecanismos que a produzem, bem como as características que marcam uma experiência imersiva. Ao apontar o valor desse conceito para a experiência do utilizador, o autor (2014: 30) conclui que “*embora não exista uma classificação formal de imersão, existem várias visões comuns sobre o que é uma experiência de imersão*”, dentre as quais ele aponta três grandes perspectivas. Dawson identifica em todas elas algum tipo de engajamento de corpo e mente, cujo investimento de energia em ambas esferas tem por retorno satisfação e gosto.

¹¹⁹ Um bom exemplo do que se deseja aqui sugerir são os influenciadores digitais. Nomeadamente, no campo da saúde, diversos indivíduos colocam-se em situação de evidência, em que enfatizam e partilham particularidades das suas vidas, com o objetivo de criar narrativas que normalizem situações frequentemente associada ao bizarro ou ao idiossincrático. Por exemplo, os portadores de deficiências a lidar com apetrechos e dispositivos que costumam causar estranheza a quem não esteja acostumado com eles. São atividades normalmente realizadas em âmbito particular – como uma troca de saco de colostomia – mas cuja narrativa desmitificadora daquele universo ressignifica-o no espaço público.

A primeira¹²⁰ perspectiva de Dawson (2014) apresenta interseções com diferentes teorias sobre a imersão, tendo por essência a absorção mental em um atividade, e a terceira¹²¹ e com a ideia de fluxo de (Csikszentmihalyi, 1991, 1992, 1997). Vale, no entanto, referir a segunda visão que o autor oferece à imersão, que traz um olhar sociológico do fenômeno e aborda aspectos diferentes dos tratados nesta tese. Na segunda perspectiva, Dawson (2014) evoca uma interpretação incomum do conceito imersão, quando nele está englobada uma experiência social, derivada de atividades e ações em que o autor aponta exemplos de ordem religiosa, política e mediática. Para Dawson (2014:10), tal categoria de imersão deriva de “*um ciclo de engajamento cognitivo e autorreflexão sobre a participação e o papel do self nessas atividades*”. Ele aponta um engajamento que pode envolver corpo e mente, em níveis capazes de variar do intenso até à passividade ou a um estado de reflexão, como quando o sujeito assiste a determinada performance que lhe parece envolvente, posteriormente discute suas características com intensidade ou revisita-a. Como outro exemplo desse tipo de engajamento cognitivo, Dawson aponta as práticas religiosas, em que os devotos relacionam-se com profundo sentimento de fé em determinados ensinamentos, rituais ou escrituras. Por último, ele cita o ativismo ideológico como exemplo dessa perspectiva da imersão, no qual o sujeito “*envolve-se cada vez mais em ações como votos, comícios e debate, com outras pessoas que compartilham e conflitam com seus pontos de vista*” (p. 10).

Até ao momento, este subcapítulo ocupou-se de demonstrar a multiplicidade de visões sobre o tema imersão, primeiramente por uma visão do entretenimento, que em muito compõe o senso comum sobre o termo, mas principalmente as diversas perspectivas acadêmicas sobre esse conceito. Ao longo da revisão de literatura feita sobre o tema, verificamos que a imersão costuma entrelaçar-se em diferentes níveis com outros fundamentos, a depender do campo

¹²⁰ Ela aponta a experiência de um sujeito estar intensamente concentrado em uma atividade, de maneira que a sua mente preocupa-se exclusivamente com tal atividade e exclui todas as demais, potencialmente impermeável a distrações ou interferências externas. A sua ênfase está no empenho mental sobre o físico, um processo essencialmente intelectual cujos efeitos englobam uma percepção comprimida do tempo. Para exemplificar tal tipo de imersão, Dawson (2014) cita as experiências de quem se sente arrebatado por um livro ou um jogo.

¹²¹ Ela trata de uma experiência de mente e corpo sincronizados, em ações que ativam capacidades e habilidades do sujeito, ao dele demandar decisões e cálculos sem espaço para pausas. É o caso, segundo o autor, do desportista que, em alta velocidade, age de determinadas formas para garantir o seu êxito ou mesmo evitar acidentes; reações praticamente instantâneas às requisições daquela atividade. O mesmo ocorre quando uma artista performática, como uma bailarina, executa movimentos integrados com o ritmo e a música, sem que pareça haver, entretanto, qualquer tipo de intervalo para decisões ou escolhas. Isto é, sem paradas autorreflexivas que resultem em comandos executados pelo corpo. Para além da habilidade e da capacidade com que contam esses sujeitos que experimentam esse tipo de imersão, Dawson (2014) aponta a emoção que os arrebatam durante tais atividades.

de especialização. Na narratologia e nos estudos de media em geral, a imersão muitas vezes alterna-se com as ideias de envolvimento, engajamento, absorção e concentração. A observar os estudos na área de psicologia, temos o conceito de *fluxo* (Csikszentmihalyi, 1991, 1992, 1997). Nos estudos dos jogos digitais, com foco na área de ambientes virtuais, temos o conceito de *presença* (Lombard & Ditton, 1997; Lombard et al, 2000, 2015). Em ambos os casos, esses conceitos não apenas trabalham com a imersão, mas muitas vezes com ela confundem-se. De uma maneira geral, os autores da área esforçam-se para circunscrever o tema de forma consensual, mas até à revisão de literatura empenhada, nenhum conseguiu ser suficientemente determinante para orientar uma nomenclatura canónica. Consequentemente, a incapacidade de o fazer reflete-se nas numerosas teorias sobre a imersão, ao que Michailidis et al. (2018: 1) definem como “*um testemunho da natureza complexa do estado mental subjacente*”¹²². Ou seja, ainda que nos seja importante apontar o conjunto de referenciais teóricos muitas vezes entrelaçados sobre o tema, não é objetivo desta tese contribuir para um consenso.

Da fundamentação teórica empenhada neste estudo, uma das observações mais influenciadoras sobre a imersão é a de Nilsson et al. (2016). Para os autores, a grande diferença entre as definições reside em delinear o que rodeia o sujeito *imerso*, uma vez que é consensual sobre a *imersão* a ideia de estar-se rodeado por algo, seja esse algo uma construção cognitiva ou tecnológica. O trabalho dos autores elenca abordagens provenientes de áreas diversas, que se debruçam sobre diferentes estímulos, mas que desencadearam experiências com aspetos semelhantes. Diante de tal análise, Nilsson et al. (2016) categorizaram as definições escolhidas de textos relevantes, em função de *forma*, *conteúdo* e *resposta do utilizador* que estes apresentam. Como resultado, chegaram a três grandes grupos: (i) a imersão enquanto resposta perceptual a um ambiente virtual computadorizado; (ii) a imersão enquanto resposta perceptual a uma narrativa e (iii) a imersão enquanto resposta perceptual a desafios.

A depender da área de estudo, verificam-se combinações de naturezas diferentes. Na verdade, Nilsson et al. (2016) ressaltam ser difícil identificar experiências imersivas que

¹²² Vale esclarecer que, nessa citação, os autores referem-se não apenas às teorias sobre *imersão*, mas também às sobre *fluxo*. No entanto, o objetivo de Michailidis et al. (2018) é justamente desafiar as supostas diferenças entre os dois conceitos, no que os autores terminam por concluir não haver distinções suficientes que justifiquem uma separação entre os *fluxo* e *imersão*.

respondam a apenas um tipo de estímulo, a exemplo de determinados jogos digitais, em que frequentemente vê-se as três categorias reunidas. Por esse motivo, eles sugerem uma matriz taxonômica tridimensional capaz de organizar diferentes propostas imersivas e possibilitar uma melhor percepção dos conceitos presentes em seus projetos.

Dentre as visões que serão abordadas – a imersão pela tecnologia (*IM_TEC*), a imersão pela narrativa (*IM_NAR*) e a imersão pelo desafio (*IM_DES*)¹²³, já agora antecipamos uma maior exploração bibliográfica da *IM_NAR*, devido à sua conexão próxima com variadas particularidades tecnológicas. Entretanto, será na exploração da *IM_NAR*, que as estratégias analisadas na nossa componente empírica estarão mais concentradas. Afinal, a imersão pela narrativa oferece um ferramental que atende a uma gama mais ampla de autores e utilizadores, pois apresenta um conjunto de estratégias mais acessíveis, enquanto a *IM_TEC* demanda aparatos e logística muitas vezes incompatíveis com uma audiência mais alargada. O estudo dessas duas vertentes aqui empenhado sobressai-se em comparação à *IM_DES*. A razão é que, além de esse corpo teórico, enquanto teoria fundamental dos jogos, demandar uma tese a si dedicada, há o facto de que os jogos orientados à não-ficção – como os jogos sérios e os *newsgames* – não estão compreendidos no nosso corpus de estudo.

A base principal da categorização seguirá as referências bibliográficas apontadas por Nilsson et al. (2016), autores da taxonomia. Alguns outros teóricos serão incluídos com base na nossa revisão bibliográfica, mas igualmente observados pela forma, conteúdo e resposta do utilizador nas propostas imersivas por eles analisadas.

2.3.3 Imersão pela tecnologia (IM_TEC)

Nilsson et al. (2016: 112) iniciam sua taxonomia por separar dois tipos de imersão vinculados à tecnologia: (i) a *imersão* que objetivamente caracteriza um sistema tecnologicamente construído para entregar experiências sensoriais – os chamados sistemas *imersivos* – e (ii) a *imersão* como o fenómeno vivenciado durante determinada experiência, cujo entorno tecnologicamente representado alimenta os sentidos físicos do utilizador. Ou seja, a primeira categoria define um atributo, enquanto a segunda os efeitos produzidos pela primeira em um indivíduo.

¹²³ A fim de facilitar referências posteriores, as três categorias da imersão serão aludidas pelas suas siglas: (i) imersão pela tecnologia por *IM_TEC*; (ii) imersão pela narrativa por *IM_NAR* e (iii) imersão pelo desafio por *IM_DES*.

À primeira categoria os autores dão o nome de *imersão enquanto a propriedade de um sistema* e citam Slater (1999; 2003) como o proponente do termo *imersão sistêmica*¹²⁴ para defini-la. Tal classificação alinha-se significativamente com o discurso usado pelo mercado de jogos em realidade virtual que, consoante já mencionado, qualificam como *imersivos* todos os produtos a integrar esse universo; títulos, *hardware* e artefactos para RV. No entanto, Slater (2003) vai mais além e propõe mesmo reservar ao conceito de imersão o que os sistemas objetivamente entregam e ao termo *presença* o efeito que eles provocam no utilizador. Para o autor, quanto mais estímulos sensoriais e fidelidade no rastreamento de ações do utilizador, tanto mais *imersivo* o sistema. A seguir tal raciocínio, Slater (2003) faz a seguinte analogia: a *imersão* está para uma consequência de determinados atributos tecnológicos, previsíveis e quantificáveis – tal qual, por exemplo, quando se mede um comprimento de onda – assim como a *presença* está para a percepção da cor relacionada aos sistemas humanos. Em outras palavras, do mesmo modo que a percepção das cores por diferentes indivíduos poderá variar, mesmo quando estes observarem uma mesma fonte (em iguais condições de luz), também o que Slater (2003) concebe como *presença* poderá diferir entre utilizadores expostos aos mesmos sistemas imersivos.

Por outro ponto de vista, Nilsson e colegas detêm-se na imersão tecnológica como características da experiência proporcionada por determinados sistemas, a funcionarem como envelopes externos, artificialmente gerados, que será o direcionamento explorado neste subcapítulo. Eles partem da definição de Witmer & Singer (1998), estudiosos dos ambientes virtuais, para os quais a imersão é uma resposta psicológica de sujeitos que experimentam estar envolvidos por sistemas geradores de estímulos ininterruptos. Esses estímulos podem envolver interações e mesmo representar o utilizador como parte do próprio sistema.

Oriundas dos jogos digitais enquanto campo de investigação, as noções da *imersão sensorial* de Ermi & Mäyrä (2005) e da *imersão perceptual* de McMahan (2003) são acrescentadas por Nilsson e colegas à visão da *IM_TEC*. Ambas se notam pelo carácter indistinto que a tecnologia ocupa no fenómeno imersivo, à medida que esta viabiliza os estímulos

¹²⁴ Tradução livre para “*system immersion*”.

computorizados intensos e constantes de uma realidade representada, bem como a sofisticação técnica das suas soluções estéticas.

Ermi & Mäyrä (2005) têm a *imersão sensorial* como primeira dimensão da experiência dos jogos e também aquela mais facilmente distinguível. Ela ocorre por meio das representações de mundos artificiais que reúnem três dimensões, estereofonia e recursos audiovisuais esteticamente apelativos. A combinação de representações sofisticadas mais os aparatos tecnológicos desenhados para informar todos os sentidos é capaz de isolar o utilizador na realidade do jogo.

McMahan (2003), alinha-se com a ideia de que, por meio dos aparatos imersivos, é possível isolar-se o utilizador em uma determinada representação da realidade. A autora chama de *imersão perceptual* aquela responsiva às impressões do sistema suportado pela tecnologia e que, por isso, é de alguma forma a ela limitado¹²⁵. No entanto, ao mesmo tempo que a autora vincula esse tipo de imersão à tecnologia, ela contrapõe que, assim como nem todos os jogos demandam a sofisticação diversificada de aparatos disponíveis para esse efeito, também nem todos os utilizadores dispõem de tais recursos. Assim, a compensação a um baixo nível de *imersão perceptual*, segundo McMahan (2003:82), é possível de ser provida por meio do que ela define ser a *imersão psicológica*¹²⁶. Consequentemente, limitações de acesso a equipamentos e tecnologia não implicam necessariamente uma diminuição do fenómeno imersivo. A experiência imersiva em um jogo, conforme postulado pela autora, quando analisada em sua completude, pode resultar de uma equação que equilibra tanto a mediação por sistemas tecnológicos quanto o universo narrativo do jogo.

2.3.3.1 Imersão e Presença

Nomeadamente nas investigações sobre os ambientes virtuais, intercalado com o conceito *imersão* e, muitas vezes mais discutido do que ele, está o conceito de *presença*, cuja origem remonta ao conceito de telepresença.

Ijsselsteijn (2001) explica que o termo telepresença foi inicialmente empregado no contexto da teleoperação por Marvin Minsky. Primeiramente, em 1979, quando este redigiu uma

¹²⁵ Como, por exemplo, no caso de ecrãs pequenos e da necessidade do uso do rato (McMahan, 2003: 82).

¹²⁶ Analisaremos o conceito de imersão psicológica (McMahan, 2003) adiante, pois ele alinha-se à categoria da *imersão pela narrativa (IM_NAR)*.

proposta de financiamento intitulada "Rumo a uma Economia de Energia e Produção Remotamente Operada" e, em 1980, quando Minsky delineou em um artigo seminal os elementos fundamentais dessa proposta. Segundo Ijsselsteijn (2001:1), a telepresença está no “*fenômeno em que um operador humano desenvolve a sensação de estar presente fisicamente em um local remoto por meio da interação com a interface humana do sistema*”. O autor explica que são as tecnologias de teleoperação que facultam às ações do utilizador serem seguidas de *feedback* perceptual. Com o desenvolvimento das tecnologias de representação em três dimensões, bem como do *hardware* e do *software* imersivos, o estudo desse conceito avançou para a realidade virtual, muitas vezes com o nome de *presença*.

Conforme já enunciado anteriormente, Slater (2003) reserva ao conceito de imersão as propriedades objetivas que os sistemas entregam e ao termo *presença* o efeito que eles provocam no utilizador. Por outro lado, se para Slater (2003), a *presença* é o fenômeno viabilizado pelos aparatos imersivos, para Witmer & Singer (1998), investigadores dos ambientes virtuais, a *presença* é “*definida como a experiência subjetiva de estar em um lugar ou ambiente, mesmo quando se está fisicamente situado em outro*” (p. 225), enquanto a *imersão* é definida pelos autores como “*um estado psicológico caracterizado por perceber-se envolvido por, incluído em e interagindo com um ambiente que fornece um contínuo fluxo de estímulos e experiências*” (p. 227). Witmer & Singer (2003) acrescentam que o fluxo contínuo é determinante para a *imersão*, pois faz com que o utilizador sintam-se “*parte daquele ambiente*”. Eles acrescentam que o estado imersivo “*não é comum em outros media além dos AV [ambientes virtuais], embora uma forte identificação com um personagem de um livro, filme ou videogame possa permitir alguma imersão nesses media*” (idem, comentários nossos). Witmer & Singer (1998) ainda separam da *imersão* o conceito de *envolvimento*, como uma resposta aos estímulos para o indivíduo, a variar em função do nível de significado que cada indivíduo obtém daqueles estímulos. Para os autores, a *imersão* e *envolvimento* compõem, juntos, uma combinação necessária à *presença*.

Assim como a *imersão*, a noção de *presença* abarca variados entendimentos¹²⁷. Dowling (2019:19) remete à ideia de “*ilusão perceptual da não-mediação*” de Lombard & Ditton (1997), ao argumentar sobre o poder imersivo da conjugação multimidiática e ao advogar a

¹²⁷ Biocca (In Lombard et al., eds., 2015: Cap I) aponta o caráter multidisciplinar do conceito *presença* e cita a psicologia, a filosofia, a medicina, a engenharia e a comunicação como a contribuir com suas próprias abordagens teóricas e metodológicas para os estudos sobre ele.

favor do texto escrito que, segundo o autor possui “*um poder sem precedentes para evocar maior profundidade de significado tanto dentro quanto além das imagens que acompanham*” Dowling (2019:19). No entanto, Lombard & Ditton (1998) tipificaram seis níveis de presença¹²⁸, dentre os quais fazem da *imersão* um desses deles. Para os autores, a *presença como imersão* engloba aspetos perceptuais e também psicológicos. Os aspetos perceptuais remetem às ideias de Biocca & Levy (1995), quando estes ressaltam o aspeto do isolamento no contexto tecnologicamente criado como impacto dos estímulos sensoriais. Nos exemplos citados, os autores incluem corridas simuladas e até situações para além da realidade virtual, como cinemas IMAX e os cinemas tradicionais. No entanto, é na experiência da RV que reside o interesse desses autores, na qual os aparatos tecnológicos são indispensáveis:

O bloqueio das impressões sensoriais da realidade física é uma parte crucial das experiências de RV mais atrativas. Os sentidos estão imersos no mundo virtual; o corpo é confiado a uma máquina de realidade. Os olhos são cobertos por um capacete; o mundo real é invisível. As orelhas são cobertas por fones de ouvido; o som ambiente é abafado. As mãos são cobertas por luvas ou adereços: toque apenas nos corpos virtuais. A realidade virtual pode compartilhar elementos comuns com a leitura de um livro em um canto tranquilo, mas este livro se estendeu em todas as direções e envolveu os sentidos do leitor. O leitor é engolido pela história.

(Biocca & Levy, 1995:135, tradução livre)

O aspeto psicológico da *presença como imersão* é descrito por Lombard & Ditton (1997) como uma espécie de engajamento ou absorção e complementa a percepção física tecnologicamente estimulada. Os autores exemplificam tal aspeto psicológico por meio da investigação de Heeter (1995), na qual as reações de utilizadores de experiências em realidade virtual tinham qualidades subjetivas como principal valor¹²⁹, sendo relacionadas às ideias de envolvimento, intensidade, diversão e ao entusiasmo presentes em seus relatos.

¹²⁸ Como (i) um atributo social; (ii) uma capacidade realística de representações; (iii) quando se tem a sensação de se ser transportado para outro local, ou de que outro sítio e seus objetos dentro foram transportados para o sujeito, ou que um mínimo de dois interlocutores foram transportados juntos para um lugar que venham a partilhar; (iv) uma imersão perceptual e psicológica; (v) uma representação de determinado ator social que parece não ser mediada e (vi) um objeto físico que é percebido como um ator social.

¹²⁹ Heeter (1995: 212) descreve as reações dos participantes da investigação nas seguintes palavras... “[d]ada a forma como a pergunta foi feita [nos inquéritos da investigação] (*quão bem as palavras a seguir descrevem como BattleTech* [a experiência a que foram submetidos os sujeitos investigados] *é para você*), *estas podem ser consideradas gratificações recebidas, em oposição às gratificações buscadas. ENVOLVIMENTO foi o fator mais bem avaliado, com média de 8,7 em 10. ENVOLVIMENTO reúne* [adjetivos como] *divertido, empolgante, competitivo, viciante e intenso*” (comentários nossos).

Biocca & Levy (1995) suportam a ideia da complementação sensorial entre o físico e o psicológico de Lombard & Ditton (1997), quando os primeiros observam que, como consequência ao incremento que a realidade virtual oferece ao material perceptível pelos sentidos, alimenta-se a imaginação. Nesse sentido, Biocca & Levy (1995:135) refletem sobre a realidade virtual enquanto desdobramento de uma tradição antiga de amplificar os sentidos em vez de ignorá-los. Eles citam os rituais *shamânicos* e as festas dionísicas gregas como a envolver substâncias químicas, tal qual álcool ou alucinógenos, bem como outros artifícios capazes de levar a algum tipo de transe, a exemplo de danças, cânticos, ritmos e luzes¹³⁰.

Diante de tantas nuances, a percepção do corpo eleva-se como essencial para diferenciar a *presença* da *imersão*. Note-se que, para Biocca¹³¹, o fenômeno da presença realiza-se por meio do estímulo e não das imagens internas. O autor atribui uma clara clivagem entre esse fenômeno e aquele experimentado ao ler-se um livro, por ele classificado o antônimo da *presença*, a *ausência*. Ele explica que a “*absorção baseada em imagens [mentais]*” não implica presença, mas sim em “*ausência do mundo perceptual*”. A *ausência*, portanto, traduz um processo mais mental e “*menos presente do que a ação e o engajamento com obras perceptivas, sejam elas virtuais ou não*”. Ou seja, a *presença* seria uma resposta perceptiva a estímulos externos, de forma incorporada e consciente, enquanto a *ausência* seria um mergulho no mundo interno.

Slater (2009) argumenta que os múltiplos significados da palavra “presença” dificultam um avanço científico no seu conceito e, por isso, opta por discriminar dois fenômenos essenciais e frequentes nas representações em realidade virtual. Primeiramente, à sensação de estar-se no local retratado pelo ambiente virtual, apesar da ciência de que não se está lá fisicamente, Slater (2009:3549) denomina “*Ilusão de Lugar*”, ou “*IL*”¹³². Segundo, à ilusão de que os eventos a se desenrolar nesse ambiente são reais, mesmo em se sabendo que não o são, ele sugere o termo *Ilusão de Plausibilidade*, ou “*IP*”¹³³. Slater et al. (2022:9) afirmam que no

¹³⁰ Biocca & Levy (1995:135) exemplificam a associação entre RV e alucinógenos como um incremento aos sentidos, ao citar a presença de Timoty Leary – a psicólogo, escritor e defensor do LSD – em promoções da realidade virtual, como na *SIGGRAPH 1990*. Os autores acrescentam que a presença de Leary causou desconforto em muitos profissionais da área de RV, temerosos pelas possíveis conexões que jornalistas pudessem realizar entre a tecnologia de imaginação e as drogas.

¹³¹ In Lombard et al. (Eds.), 2015: Cap I.

¹³² Tradução livre para “*Place Illusion, PI*” (Slater, 2009).

¹³³ Tradução livre para “*Plausibility Illusion, PSI*” (Slater, 2009).

contexto da realidade virtual, “*a presença advém de duas dimensões ortogonais, a Ilusão de Lugar e a Ilusão de Plausibilidade*”¹³⁴.

Slater (2009:3553) cita alguns experimentos em realidade virtual que apresentaram respostas coerentes com os comportamentos esperados na realidade física, independentemente do realismo visual presente nas representações. No entanto, ao adicionarem correspondências sensoriomotoras aos experimentos, tanto a Ilusão de Lugar, quanto a Ilusão de Plausibilidade foram incrementadas. Nomeadamente, a sensações de tato (utilizadores a andar numa prancha física) a acompanhar os registos visuais (a representação de uma prancha à beira de um declive agudo) aumentaram a IL, bem como sombras e reflexos a moverem-se em concordância com a movimentação dos utilizadores aumentaram a IP (idem, p.3554).

Será a mediação via realidade virtual a única de que dispomos tecnologicamente para provocar a Ilusão de Lugar em representações não-ficcionais? O que dizer das mediações via desktop, com o uso do ecrã adicionado do rato ou mesmo de um *joystick*, como artefactos interpretativos das movimentações e ações, por exemplo? Slater (2009) explica que o relato de “sentir-se lá” durante o uso desses recursos “*se ocorre de facto, é depois de uma exposição muito maior, requer atenção deliberada e não é automático*”. Por outro lado, o relato de IP em sistemas imersivos¹³⁵, dotados de cujo conjunto de ações válidas¹³⁶ são aproximados da realidade física ocorre “*sem que se tente ou faça qualquer coisa especial, tão logo o participante entre no ambiente e especialmente tão logo mova-se*” (p. 3552). O autor acrescenta que, relativamente à Ilusão de Plausibilidade, também há relatos de uma IP

¹³⁴ Os autores afirmam que um fenómeno não é dependente de outro, uma vez que pode-se sentir como se estivesse em um ambiente virtual, mas os personagens representados podem não parecer plausíveis – não têm iniciativas como se reconhecessem o participante, nem oferecem respostas às suas ações. Também pode-se interagir com um personagem virtual em um artefacto digital sem a ilusão de estar no local, mas aceitar a situação como real.

¹³⁵ Lembrando que Slater (2009) conceitua a imersão como as características de um sistema. Objetivamente o autor define os parâmetros como: nível de rastreamento do participante, nível de sincronia entre rastreamento e resposta, definição das imagens, campo de visão, qualidade visual da cena apresentada, correspondência dos objetos às expectativas e a gama de modalidades sensoriais que o sistema apresenta (p. 3550). Slater (idem: 3551) acrescenta que “*o nível de imersão é completamente determinado pelas propriedades físicas do sistema – o que ocorre quando um participante realiza um ato particular em termos de mudanças no que é apresentado é uma questão de física*”.

¹³⁶ Slater (2009:3550) chama de “*ações válidas*” o conjunto de ações que “*resultam consistentemente em mudanças nas imagens (em todas as modalidades sensoriais), de forma que a percepção pode ser alterada significativamente*”, chamado de “*ações sensoriomotoras válidas*”, mais o conjunto de “*ações que o participante pode realizar que podem resultar em mudanças no ambiente*”, chamado de “*ações efetivas válidas*”.

incrementada quando se caminha fisicamente pelo espaço, em contraponto a contar-se com elementos de interface no ecrã ou com o uso de artefactos para efetuar uma movimentação. Objetivamente, Slater (2009) hierarquiza o nível de imersão¹³⁷ de um sistema quando classifica de “ordem” superior aquele que é capaz de representar dentro de si um outro, portanto de “ordem” inferior. Nesse sentido, a realidade virtual é de “ordem” superior ao *desktop*, uma vez que pode representar, por exemplo, uma experiência travada em um ecrã de computador pessoal, enquanto o inverso não pode ocorrer (Slater, 2009; Slater et al., 2022).

Slater (2009) aponta o corpo virtual como o ponto focal dos fenómenos da Ilusão de Lugar e da Ilusão de Plausibilidade, à medida que essa representação responsiva ao corpo físico do participante é capaz de estabelecer uma “*correlação entre a proprioção e a exteroção visual*”¹³⁸ (p. 3554). Ele acrescenta que tanto a IP quanto a IL são o resultado de uma resposta cerebral a estímulos – portanto, fenómenos perceptuais imediatos e não cognitivos – embora a Ilusão de Plausibilidade ofereça mais desafios técnicos do que a Ilusão de Lugar. Isso deve-se às sofisticações de sistemas físicos de rastreio, de resposta e de algoritmos capazes de articulá-los de forma credível ao participante. A mergulhar mais nas condições da Ilusão de Plausibilidade, Slater et al. (2022:3) descrevem três pilares para que esta aconteça. Para além da (i) resposta do ambiente virtual às ações do participante, os autores apontam a necessidade de que este (ii) eventualmente sinta a sua existência no ambiente virtual reconhecida por meio de ações a ele destinadas de forma espontânea e que (iii) haja coerência entre a referência de como seria a situação na realidade física e a sua representação virtual, o que abarca elementos de ordem cultural e subjetiva, podendo variar entre os participantes, a depender dos seus repertórios sobre as situações retratadas. Consequentemente, tais demandas implicam um projeto mais complexo do que o da Ilusão de Lugar.

Apesar de, via de regra, as experiências em RV levarem em conta o envolvimento e o engajamento do participante, Slater et al. (2022:8) apontam uma particularidade da Ilusão de Lugar que clarifica a sua diferença e afirma a relação da IL com as contingências

¹³⁷ Reforçamos que esta noção de imersão percebe as capacidades de um sistema e não a sua resposta subjetiva.

¹³⁸ A proprioção se refere à percepção dos movimentos e da posição do próprio corpo, bem como da força exercida pelos músculos, sem a necessidade de observação visual. É o sentido que nos permite saber, por exemplo, onde estão nossas mãos ou pernas sem precisar olhar para elas. Já a exteroção se refere à percepção dos estímulos externos ao corpo, como visão, audição, olfato, paladar e tato. É o sentido que nos permite perceber o mundo ao nosso redor através dos sentidos tradicionais. Fonte: *APA Dictionary of Psychology*

sensoriomotoras e a incorporação no espaço virtual. Segundo os autores, da mesma forma que estarmos eventualmente entediados na nossa realidade física não implica perdermos a sensação corpórea de “se estar lá”, o mesmo ocorre na realidade virtual. Não é necessário estarmos envolvidos e engajados nas atividades desenroladas no ambiente tecnologicamente representado para que tenhamos a ilusão de nele estarmos presentes. Nesse sentido, como exploraremos no subcapítulo a seguir, reside uma diferença essencial entre a imersão pela tecnologia e a imersão pela narrativa.

2.3.3.2 Considerações sobre as tecnologias imersivas

Ao menos no momento atual, não há como dissociar o que percebemos pela imersão pela tecnologia do que chamamos por realidade virtual, realidade aumentada e realidade mista¹³⁹. Dentre essas três, a que se mais associa à imersão pela tecnologia aqui tratada (*IM_TEC*) é a realidade virtual, na qual se cria um entorno completamente preenchido da representação desejada e será onde nos concentraremos.

Uricchio (2016) considera diferentes sistemas dentro do chapéu da realidade virtual, embora apresentem diferenças cruciais em termos ontológicos, tecnológicos e enquanto mediadores de experiências para os utilizadores. Segundo o autor, pode-se diferenciar os vídeos em 360° pré-renderizados, os sistemas provenientes de captura tridimensional e os mundos criados por computador. Nos sistemas de vídeo 360° pré-renderizados, usa-se vídeos panorâmicos que foram gravados e renderizados anteriormente. Eles proporcionam uma experiência de envelopamento ao permitir que os espectadores visualizem o conteúdo ao seu redor em um entorno tridimensional. Nesse caso, a profundidade estereoscópica e a continuidade do mundo criado proporcionam uma ilusão sólida. Nos sistemas de captura 3D, são utilizadas técnicas como fotogrametria, Kinect ou LIDAR (varredura a laser) para capturar o mundo tridimensional. O autor explica que tais sistemas criam nuvens de pontos de dados que permitem a renderização em tempo real de artefactos visuais e, diferentemente do sistema anterior, a captura em três dimensões possibilita que o mundo virtual responda à posição e ao olhar do espectador, criando uma experiência mais dinâmica e adaptativa. Por fim,

¹³⁹ Muitas vezes confundidas, tratam-se de três tipos de aplicações distintas para representar realidades digitalmente criadas, que são providas por meio de aparatos tecnológicos. Resumidamente, podemos diferenciá-las a dizer que realidade virtual cria um ambiente completamente digital, a realidade aumentada adiciona elementos digitais ao mundo real e a realidade mista combina os dois, a permitir diálogos e interações entre elementos virtuais e o ambiente físico.

Uricchio (2016) fala dos mundos gerados por computador, que envolvem ambientes totalmente criados digitalmente e que permitem uma exploração criativa sem as limitações da realidade física.

Os mundos que menciona Uricchio (2016) também são comumente chamados por ambientes virtuais e simulam cenários digitalmente construídos que rodeiam os utilizadores, num envelopamento perceptual cujo nível de completude é proporcionado por dispositivos diversos, os chamados artefactos imersivos. Slater (2009:3549) explica que, na sua conceção ideal, um sistema de realidade virtual imersiva geralmente é composto por uma variedade de entregas sensoriais visuais, auditivas e hápticas e um sistema de rastreamento. O autor explica que a posição e a orientação da cabeça do utilizador são rastreadas, o que é determinante para realização do entorno. Elas geram referências das quais derivam as representações apresentadas pelos aparatos, em respostas contínuas, dinamicamente alimentadas por um banco de dados. Para além da visão estereoscópica atualizada de acordo com o rastreamento da cabeça, artefactos que venham a proporcionar respostas táteis, de força, calor e odor podem complementar uma experiência ainda mais rica. Ao promoverem *feedback* visual, auditivo, tátil e proprioceptivo aos sistemas sensoriais e motores do utilizador, Witmer & Singer (2008) pensam que os artefactos imersivos contribuem potencialmente para a experiência geral de presença. No entanto, diante da complexidade e subjetividade do fenómeno, tal enriquecimento não chega a garantir o seu estabelecimento.

A interação dos utilizadores na realidade virtual vai ocorrer de formas distintas, a depender do projeto e dos aparatos utilizados, mas a liberdade de movimentação e exploração variará de acordo com o nível de rastreamento e *feedback* sensoriomotores. Routhier (2018) explica que a navegação tem em conta diferentes graus de liberdade, ou GL, em que se observam duas categorias, as de rotação e as de translação, cada uma com três níveis. As de rotação definem-se pelos movimentos da cabeça: girá-la para cima e para baixo, da esquerda para a direita e pendê-la para os lados. As de translação relacionam-se à movimentação das pernas e incluem andar para frente e para trás, para a esquerda e direita ou para cima e para baixo, ou seja, os eixos x, y e z.

Routhier (2018:49) aponta quatro níveis de GL para a navegação, que impactam em diferentes tipos de experiência. O primeiro é chamado de “*visualização passiva*”, pois não oferece qualquer liberdade de navegação, como no caso das televisões, dispositivos portáteis

e palcos teatrais mais frequentes. Nesses casos, a navegação independe dos movimentos corporais do utilizador, pois é fixa em um objeto. Caso o utilizador movimente a sua cabeça em qualquer direção, sente-se ou caminhe, por exemplo, a navegação não será afetada. O segundo nível já oferece a liberdade de rotação e é chamado de “*visualização ativa*”, pois as mudanças no olhar e na postura alimentarão os dispositivos de informações. Conseqüentemente, a experiência travada será menos relaxada, pois demandará mais esforço do utilizador. Por outro lado, a sua atenção será mais solicitada, a implicar um incremento no nível de retenção. O terceiro nível, chamado de “*visualização ativa realista*” oferece tanto liberdade de rotação, quanto um limitado nível de translação, traduzido em um ponto de vista mais realista. O autor explica que esse nível de visualização é “*suficiente para dar uma sensação de realismo ao utilizador enquanto está sentado; no entanto, não é suficiente (de alguns centímetros a alguns metros) para permitir que o utilizador se levante e ande por aí*” (p. 49). No quarto e último nível, chamado de “*exploração*”, o utilizador pode se mover livremente em uma faixa em todos os seis eixos de movimento. Vale ressaltar, no entanto, que a navegação implica mover-se pelo ambiente, mas não o alterar. Tal propriedade pertence ao eixo imersivo da interação.

Routhier (2018) cita a *navegação* como um dos quatro eixos das experiências imersivas, que também incluem a *reclusão* (nível de isolamento do utilizador em relação ao ambiente físico), a *interação* (como o utilizador altera o ambiente virtual) e a *modelagem* (como o ambiente é gerado). Assim como a navegação pode ir do nível visão passiva até o nível exploração, cada um dos outros eixos também possui uma régua de intensidade¹⁴⁰. A partir dessas gradações, o autor cria matrizes de interseções esses quatro eixos, a sugerir modelos que se adequam a diferentes tipos de necessidades e que transitam por diferentes tecnologias imersivas, a incluir a realidade aumentada e a realidade mista.

¹⁴⁰ A régua do *eixo reclusão* vai da (i) realidade física até a (v) total reclusão, passando pelos marcos que o autor denomina por (ii) camadas virtuais, (iii) realidade virtualizada e (iv) interação virtual. A régua do *eixo interação* vai da (i) interação nula até à (iv) interação completa, por meio de fatos, calçados, luvas etc., passando por (ii) *output sem input*, a exemplo do que ocorre em muitos parques temáticos e (ii) indireta física, que faz uso de dispositivos de interface para a interação. Por fim, a régua do *eixo modelagem* vai da (i) captura analógica até à (v) criação digital, passando por (ii) captura analógica acrescida de camadas digitais, (iii) captura computacional, em que matrizes de sensores reúnem grandes quantidades de dados que serão processados para obter informações dimensionais e (iv) captura parametrizada, na qual, em vez de luz e som captura-se vetores e propriedades de objetos, como no processo de *motion capture*. (Routhier, 2018)

A solução para cada experiência imersiva deve ser relacionada com as necessidades do projeto, de forma que a tecnologia seja uma agregadora de possibilidades. Nesse sentido, importa avaliar se determinados aparatos imersivos realmente oferecerão diferenciais ou se, na busca por um *hype* tecnológico, não se está a limitar a acessibilidade para um grupo de utilizadores mais reduzido e elitizado. Tal ponderação vai naturalmente ter em conta diversas variáveis. Em um nível projetual bastante objetivo, as intenções do projeto precisam de estar equilibradas com a popularização das tecnologias contemporâneas, bem como a *expertise* das equipas disponíveis desenvolvê-lo. Tendo em foco o utilizador, os contextos sociais, culturais, económicos, educacionais, logísticos e de literacia digital deverão ter absoluta influência na escolha das tecnologias.

Vejamos alguns exemplos comparativos, a começar pelas limitações de um projeto baseado em realidade aumentada no final da década de 2000 *versus* nos dias de hoje, em que há dispositivos móveis e oferta de internet móvel a valores relativamente acessíveis. A viabilidade de um mesmo projeto de RA em áreas de altos índices de furtos a telemóveis, *versus* em freguesias cuja segurança pública não representa um empecilho. Também experiências de alto grau de *navegação*, em espaços físicos pedonais amplos e desobstruídos *versus* ambientes físicos urbanos, atravessados por vias de veículos motorizados. Ou mesmo simulações de práticas que exijam gesticulação vigorosa, quando realizadas em secretárias *versus* em transportes coletivos. São alguns exemplos de ponderações¹⁴¹ capazes de sopesar na escolha dos recursos envolvidos, ainda que explorar o *hype* da imersão pela tecnologia possa parecer tentador.

Ainda que muito se tenha avançado no domínio das tecnologias imersivas, há questões técnicas e projetuais essenciais que persistem nos ambientes virtuais, como resume Slater¹⁴², quando compara o já dominado design sobre objetos em duas dimensões com o projeto para ambientes tridimensionais. Segundo o investigador, “*algo muito básico como mover-se através de um ambiente, um ambiente virtual que é maior que o espaço real em que você está, onde realmente não podes andar, isso não está resolvido; ainda está lá depois de 30*

¹⁴¹ São todas ponderações que tangem o design de interação centrado no utilizador, a ser abordado adiante, quando estudarmos os tratamentos necessários aos conteúdos mediados no ciberespaço.

¹⁴² Em vídeo introdutório da lição 1.5: *How to Design for VR: From 2D to 3D* do curso *UX Design for Virtual Reality* (minuto 1:16) do Interaction Design Foundation.

anos”¹⁴³. Outras dificuldades importantes precisam de ser levadas em conta, segundo o *Interaction Design Foundation*¹⁴⁴, que incluem (i) o facto de que as experiências de alta qualidade demandam artefactos igualmente sofisticados, bem como processadores poderosos, cujo alto custo limitam a acessibilidade e a penetração no mercado; (ii) potenciais desconfortos e danos à saúde, como enjoo, exaustão visual, convulsões, principalmente em experiências que sejam mais prolongadas ou que apresentem movimentos rápidos e locomoção artificial; (iii) potenciais danos à saúde mental, por meio de uma dissociação excessiva do entorno físico, principalmente nas gerações mais novas, o que pode incentivar práticas de isolamento; (iv) dificuldade na leitura de quantidades significativas de texto, cuja definição pode tornar-se difusa, a depender da sua localização no ecrã¹⁴⁵.

2.3.3.3 Considerações finais sobre a Imersão pela tecnologia (IM_TEC)

Assim como argumentam Nilsson et al. (2016), as teorias que vinculam a *imersão* à forma com que se apresenta a experiência têm em comum uma resposta a sistemas tecnológicos promovedores de estímulos e fenómenos próprios.

À semelhança do que postula Slater (2009), poder-se-ia argumentar que apenas a realidade virtual é capaz de proporcionar imediatamente o estado de *presença*, bem como a ilusão corpórea de estar-se lá (IL), de forma estável e contínua. É, portanto, enquanto um fenómeno que concerne à percepção do corpo tecnologicamente representado e pertinente às narrativas em realidade virtual que circunscreveremos o conceito de presença neste estudo.

Nesse sentido, subscrevemos a ideia de Biocca (In Lombard et al., eds., 2015: Cap I), para quem o processo de incorporação, para ser completo, inclui a ação. A partir desse enquadramento, a *presença* parece-nos uma das faculdades possíveis das narrativas imersivas, mas não sua condição. Ainda que extremamente importante para os estudos de realidade virtual a presença significa, para esta tese, uma característica relacionada à *imersão pela tecnologia*, mas não uma condição.

¹⁴³ A alternativa mais frequente para as limitações oferecidas pelo espaço físico continua a ser representar deslocamentos por meio de interfaces, que fazem “cortes” de um ponto para o outro.

¹⁴⁴ No curso *UX Design for Virtual Reality*, lição 1.6.

¹⁴⁵ Tais limitações, no entanto, não são apresentadas pelo Interaction Design Foundation como entraves à exploração da realidade virtual, mas como particularidades a ter-se em conta no momento de projetar experiências centradas no utilizador.

As narrativas imersivas, consoante já vimos e reforçaremos nos subcapítulos a seguir, não devem ser guiadas pelo recurso *per se*, mas sim pela melhor maneira de se contar determinada história. Consequentemente, a utilização de recursos que promovam a sensação de *presença* é-nos uma premissa secundária, à medida que nem toda narrativa demandará uma percepção corpórea na história. É preciso também ter-se em conta que a tecnologia necessária à experiência mediada pela realidade virtual pode não estar disponível aos utilizadores de forma abrangente, da mesma maneira que o seu desenvolvimento pode requerer recursos humanos e financeiros indisponíveis. Ou seja, enquanto um objeto mediático, a adoção de determinadas tecnologias nas narrativas imersivas deve levar em consideração a aspetos logísticos do público-alvo e também a estrutura produtiva em questão.

Por outro lado, as possibilidades de representação com o uso da tecnologia, nomeadamente a digital, alcançam diferentes níveis. Poder-se-ia argumentar que a realidade virtual equivale, ao menos até o momento, ao recurso mais sofisticado na promoção da *imersão pela tecnologia (IM_TEC)*. No entanto, ainda nesse espectro, considera-se outros expedientes assim categorizáveis, ainda que menos apoiados na explosão de estímulos que se observa na realidade virtual.

Ponderar-se-ia, por exemplo, sobre a representação de vídeos em 360°, que se não trazem necessariamente respostas a todo o repertório motor do utilizador, oferecem um envelope narrativo audiovisual. Dotados de uma exploração tecnológica ainda menos intensa, mas ainda dignos de consideração, estão os vídeos e animações interativas em ecrã cheia, que emulam parcialmente no ecrã do computador ou dispositivos o isolamento que se vivencia no cinema, acrescidos da hipertextualidade inerente ao ciberespaço.

Podemos afirmar que a imersão tecnológica no seu estado mais exponencial oferece uma experiência assente no sensorial, mas que dificilmente exclui um diálogo com a narrativa. Acerca do uso da realidade virtual como recurso imersivo *per se*, Ryan (2001) pensa que:

depois de um tempo, a imersividade puramente espacial do meio será tida como certa e se tornará cada vez mais importante focar na imersão emocional e temporal. Isso será feito povoando mundos virtuais com personagens genuínos e criando oportunidades para diálogos em tempo real entre o utilizador e os personagens.

Ryan (2001:330, tradução livre)

Veremos os aspetos emocionais e temporais a que a autora se refere no subcapítulo a seguir, mas aqui já se enuncia uma interseção incontornável que a narratóloga verifica entre a

IM_TEC e a *IM_NAR* na promoção e manutenção do interesse do utilizador em projetos baseados na realidade virtual.

Por outro lado, a exploração narrativa da realidade virtual ainda segue amadurecendo as suas próprias abordagens, segundo Murray (2016b). A autora elenca alguns erros cometidos pelos designers de RV que demonstram um modelo mental herdado de outros media, como buscar transpor para a experiência as propriedades físicas de um filme, os seus recursos narrativos e estéticos, bem como não abraçar o potencial dramático que há nas distâncias entre o corpo virtual com os demais elementos da experiência¹⁴⁶. Segundo a autora:

Para inventar um novo meio, precisas de encontrar o ajuste entre as possibilidades da plataforma em coevolução e o conteúdo expressivo específico – a beleza e a verdade – que desejás partilhar e que não poderia ser tão bem expresso de outras formas. Não há atalho para criá-lo. Ela vem de um longo processo de tentativa e erro dentro de uma comunidade de prática.

Murray (2016b:s/p, tradução livre)

Os benefícios e as limitações da *IM_TEC* evidenciam-se no principal expoente da sua plataforma, a realidade virtual. Apesar de oferecer possibilidades fascinantes e que convidam à exploração, até ao momento, ela permanece como o tipo de imersão menos amadurecido dentre os aqui abordados, tendo-se em conta as representações não-ficcionais.

2.3.4 Imersão pela narrativa (IM_NAR)

Para Schaeffer & Vultur (2005:238), na teoria narrativa, compreende-se por imersão o estado de absorção provocado a partir de uma determinada natureza, por um certo veículo e com objetivo específico. Os autores explicam que a *imersão narrativa* (i) é de natureza mental, nomeadamente, uma simulação; (ii) ela pode ser induzida por adereços¹⁴⁷ ou preparações para o contexto mimético, que podem ocorrer nas mais diversas linguagens (iii) tem por domínio-alvo um mundo mentalmente projetado.

Os autores também mencionam a imersão como “*ser absorvido no conteúdo mentalmente representado de forma a tratá-lo - até certo ponto - como se fosse o objeto ou situação real*”

¹⁴⁶ Referência ao exemplo da autora, relativamente à espacialização dramática do design sonoro, “*mais alto conforme te aproximas; a surpreender-te por trás; a sugerir que olhes para a esquerda ou para a direita e a refletir a materialidade do mundo virtual*” (Murray, 2016b).

¹⁴⁷ Tradução livre de “*props*”, em inglês, que segundo Walthon (1990) representam elementos no mundo real que tornam elementos verdadeiros dentro do mundo ficcional. Segundo Walthon, *props* podem incluir tanto elementos concretos como emoções.

e, nesse sentido, relacionam-na à ilusão. Trata-se, eles explicam, de uma noção preconizada por Platão, pois o filósofo grego considerava a imersão um artefacto ilusionista, mesmo incompatível com o raciocínio lógico e, portanto, um expediente que ameaçava os ideais da altura.

Para o filósofo Kendall Walton, (1990), a imersão narrativa faz parte de um jogo consciente de “*fazer acreditar*”. Não apenas consciente, mas também fundamentalmente atrativo à natureza humana.

O campo da narratologia debruça-se destacadamente no conceito da imersão, com ênfase para a autora Marie-Laure Ryan¹⁴⁸, que descreve como a narrativa por si é capaz de promover um estado de imersão imaginativa, sem que os veículos sejam necessariamente digitais, como é no caso do livro. Ryan (2015:9) relaciona a ideia de imersão à estrutura narrativa e condiciona a propriedade imersiva dos conteúdos “*a um espaço ao qual o leitor, espectador ou utilizador possa relacionar-se e [o conteúdo] precisa popular este espaço com objetos individualizados*”, ou ainda, “*construir o cenário para uma potencial ação narrativa, ainda que ela careça de extensão temporal para desenvolver tal ação em um enredo*”.

Acerca dos muitos usos da palavra *imersão*, a narratóloga Marie-Laure Ryan (2015:9) comenta que o termo “*tornou-se tão popular na cultura contemporânea que as pessoas tendem a usá-lo para descrever qualquer tipo de experiência intensamente agradável ou qualquer atividade capaz de nos absorver*”. No entanto, à ideia de conteúdos imersivos condicionados às representações de espaço, objetos, cenário e enredo já mencionados, ela relaciona exemplos como “*romances, filmes, peças de teatro, pinturas de representação e [...] jogos de computador que elencam o utilizador para o papel de um personagem da história*” e exclui “*trabalhos filosóficos, música e jogos puramente abstratos, como bridge, xadrez e Tetris, sem importar o quão cativantes essas experiências podem ser*” (idem).

A imersão é percebida sensorialmente pela designer de interação e especialista em narrativas digitais Janet Murray, por meio famosa e já mencionada definição:

A experiência de ser transportada para um lugar elaboradamente simulado é agradável em si mesmo, independentemente do conteúdo da fantasia. Nós nos referimos a essa experiência como imersão. A imersão é um termo metafórico derivado da experiência física de ser submerso na água. Procuramos o mesmo sentimento de uma experiência psicologicamente imersiva que fazemos de mergulhar no oceano ou na piscina: a

¹⁴⁸ Ver Ryan (1994, 2001, 2004, 2006, 2014, 2015)

sensação de estar cercada por uma realidade completamente diferente, tão diferente quanto a água do ar, que assume toda a nossa atenção, todo o nosso aparelho perceptivo.

Murray (1998: 98, tradução livre)

A propósito da influência tecnológica na imersão em mundos e histórias, a própria narratóloga Marie-Laure Ryan (1994: parag. 7) cita Pimentel e Teixeira quando se referem ao termo realidade virtual como “*uma experiência imersiva, interativa e gerada por um computador*”. Dessa referência inicial, a autora atribui à expressão “*gerada por um computador*” o caráter virtual da informação, enquanto os adjetivos “imersiva” e “interativa” são por ela percebidos como atributos que fazem da experiência em questão uma experiência de realidade. Ela acrescenta, “*Longe de estarem restritos à realidade virtual, as características da imersão e da interatividade permanecem como pilares da teoria geral da representação e comunicação*” (idem).

Tendo essa classificação por fundamento, muito embora a perspectiva tecnológica da imersão seja observada neste estudo não apenas como que possibilidades de estratégias narrativas interessantes, mas enquanto ferramentas incontornáveis no universo digital contemporâneo, é importante ressaltar que o conceito de imersão exclusivamente relacionado às experiências em universos virtuais incorre numa visão restritiva, que não é aqui sublinhada.

Ainda na visão ontológica de Ryan (2015: 62), importa a este estudo o que ela denomina por “*mundo textual*”. Trata-se do campo semântico em que se permite expandir o conteúdo em que acontece a imersão. No caso da ficção, a narratóloga argumenta que esse processo depende da “*suspensão voluntária da descrença*”¹⁴⁹, uma expressão criada no século XIX pelo poeta, crítico e ensaísta Samuel Taylor Coleridge.

Para além do universo literário de Coleridge até um ponto de vista mais próximo do contexto digital, subscrevemos o conceito da “*produção ativa da crença*” (“*the active creation of belief*”) formulado por Janet Murray (1998), em que a autora valoriza mais a faculdade criativa do que a supressão da faculdade crítica. Consoante palavras de Murray (1998):

A rendição prazerosa da mente a um mundo imaginativo é muitas vezes descrita, na frase de Coleridge, como “*suspensão voluntária da descrença*”. Mas esta é uma formulação muito passiva, mesmo para os media tradicionais. Quando entramos em um mundo fictício, não simplesmente “suspendemos” uma faculdade crítica; também exercemos uma faculdade criativa. Não suspendemos a crença tanto quanto ativamente a criamos. Devido ao nosso desejo de experimentar a imersão, focamos nossa atenção

¹⁴⁹ Tradução livre para “*willing suspension of disbelief*”.

no mundo envolvente e usamos nossa inteligência para reforçar, em vez de questionar a realidade da experiência.

Murray (1998: 110, tradução livre)

Relativamente à imersão narrativa no contexto não-ficcional, Ryan (2015) postula sobre percebermos a não-ficção como ficção quando achamos a narrativa tão impactante que não mais nos importamos sobre sua verdade, falsidade ou aplicação para necessidades práticas. Trata-se do gosto que naturalmente nutrimos pelo que pode ser resumido por uma boa história. E o que é uma boa história? Aquela que representa um mundo que não é o nosso atual, mas que o faz de tal maneira que nos impele a mergulhar cognitivamente em determinado contexto, quando nos apetece saber mais sobre personagens ambientes e enredos. Tal atração é disparada pelo que Murray (1998: 99) define como apreço pelo “*movimento fora de nosso universo familiar, o sentimento de alerta que vem de estar neste novo lugar e o prazer que vem de aprender a se mover dentro dele.*” O que está “*fora de nosso universo familiar*” não é exclusivamente fictício, afinal. É apenas alheio ao que conhecemos, ou simplesmente ao que estamos a vivenciar.

Ainda sobre a atração que a possibilidade da imersão provoca e sua consequente relevância numa história, Ryan (2015: 66) cita Victor Nell, para quem a imersão “*é inegável fonte de satisfação*” e acrescenta que para esse autor, o gosto provocado não estaria numa ausência de verdade, aquela promovida pela “*atividade ficcional*”, mas pela origem imaginativa que a experiência de “*ser transportado*” é capaz de oferecer. Desse raciocínio, conclui-se que o mesmo gosto pode ser associado a conteúdos não-ficcionais.

Por uma perspectiva mais estrutural, Ryan postula que todos os universos presentes em uma narrativa se estabelecem nas dimensões de *espaço, tempo e habitat populado*, ao que ela relaciona, na gramática narratológica, aos conceitos de *cenário, roteiro e personagens*. Esses, por sua vez, são pela autora associados aos conceitos de *imersão espacial, temporal e emocional*, um conjunto nomeado pela autora como “*poética da imersão*”. Nela, a imersão espacial refere-se à capacidade da narrativa de criar um ambiente ou cenário vívido onde a história se desenrole. A imersão espacial envolve a descrição detalhada de lugares e contextos, permitindo que o leitor, espectador ou utilizador visualize e se situe dentro do espaço da narrativa. A imersão temporal diz respeito à maneira como o tempo é representado e permite que se sinta a sua passagem e a relação entre diferentes momentos da história. A imersão emocional, por sua vez trata da conexão emocional estabelecida com os personagens

e o enredo. Ela é alcançada através da identificação com os sentimentos e experiências dos personagens, à medida que se torna possível partilhar das suas emoções, preocupações e dilemas.

Ryan (2004; 2022) e outros autores (Oatley, 2002; Martínez, 2014) tratam da criação de universos narrativos, ou *storyworlds*, uma teoria que se ocupa da elaboração detalhada e coesa do universo narrativo em que determinada história ocorre. Embora o conceito seja normalmente aplicado ao mundo ficcional, há importantes paralelos a serem feitos nas estratégias narrativas imersivas no que tange a criação desses universos. No caso do não-ficcional, a criação não significa a conceção de uma realidade imaginária, mas a representação detalhada, massiva, multimediática e muitas vezes transmediática de uma realidade desconhecida ou pouco conhecida do público em geral. Uma intensidade de exposição limitada se restrita aos formatos veiculados nos media tradicionais, mas que encontra profícuos caminhos na interatividade e na conectividade.

Se a narrativa adapta-se às inovações mediáticas que surgem ao passo da evolução tecnológica, também as estratégias imersivas por meio da narrativa desenvolvem-se em diferentes linguagens digitalmente facultadas. Tomemos como exemplo Gauthier (2018) que explora a oferta de estratégias transmediáticas para diversificar o alcance e as maneiras de abordar as audiências, tendo como objetivo estabelecer uma experiência imersiva. O autor cita Ryan (2001), para quem a imersão implica num direcionamento de consciência, deslocada do mundo real, para o mundo da história. No caso, o autor explora universos ficcionais, desdobrados em perfis de personagens nos media sociais, que interagem ativamente com as audiências. Contudo, Gauthier aponta que o objetivo desse plano é, em última análise, *“proporcionar ao interator a impressão de que deixa sua realidade cotidiana para mergulhar em outra realidade”*. Ainda que ele enfatize a ciência *“em algum grau, de seu próprio envolvimento [na realidade ficcional] e das condições externas sob as quais está participando de um evento mediado de ficção”* (p. 17), é possível interpretar esse mesmo enquadramento para além do ficcional. Ou seja, podemos apontar a existência de um mundo diegético e não-diegético, mesmo no domínio não-ficcional, bem como o direcionamento da consciência do mundo físico ao nosso entorno para aquela realidade massiva e detalhadamente representada.

Dowling (2019) relaciona um crescente interesse pelas narrativas não-ficcionais mais profundas, exemplificado pelo sucesso das séries documentais em *streaming*, e aponta um renascimento do jornalismo em formato longo mediado digitalmente, cujo potencial o autor define como imersivo. Trata-se de uma lógica semelhante à de Gauthier (2018), no sentido de que se expõe o utilizador a um volume e a uma profundidade imensos de informações atrativamente encadeadas e/ou hiperligadas, muitas vezes a transitar por diversos veículos, a representar determinada realidade.

Para além de um objeto narrativo fechado, dotado de design personalizado, navegação própria e recursos integrados numa comunicação multimodal que mergulha num tema central, o autor elenca estratégias como a utilização de técnicas narrativas semelhantes às da ficção, como desenvolvimento de personagens, descrição de cenários e uso de diálogos. Em seguimento à tradição do jornalismo literário, a essência é a mesma: estimular a curiosidade e a empatia da audiência pelo que é humano na narrativa, a criar uma conexão emocional e intelectual com as histórias apresentadas. Na contramão da superficialidade, da emergência e da pulverização da atenção, Dowling (2019) enxerga um movimento das audiências no sentido de canalizar energias cognitivas para camadas mais profundas de significado, o que abre espaço para estratégias narrativas de imersão. Tendo em vista o carácter enciclopédico e modular dos objetos digitais, a viabilidade de disponibilizar materiais diegéticos e extradiegéticos de forma tão catalogada quanto costurada na narrativa possibilita a criação de um universo narrativo.

2.3.5 Imersão pelo desafio (IM_DES)

Nilsson et al. (2016) abordam várias teorias sobre a imersão pelo desafio, destacando que essa forma de imersão é mais intensa quando há um equilíbrio entre desafios e habilidades, o que pode resultar em uma resposta subjetiva semelhante ao estado de fluidez, a refletir-se em teorias concentradas na esfera dos jogos digitais.

Michaildis et al. (2018:2) citam as ideias de Csikszentmihalyi (1991) e Jackson & Csikszentmihalyi (1999), nas quais “[a] fluidez foi referida como a experiência ideal de ‘quando nada mais importa’”. Os autores enfatizam, portanto, a natureza intensa e extrema desse fenómeno, enquanto a imersão não implicaria necessariamente num estado extremo. Ainda assim, eles apontam as ideias de Brown and Cairns (2004), para quem o estado específico da *imersão total* sugere uma extremidade. Nesse sentido, a imersão equivaleria

ao que Csikszentmihalyi (1992) caracterizou como episódios de *profunda fluidez* (*deep flow episodes*). Por fim, apesar de sinalizarem imensas sutilezas que diferem entre os dois conceitos – fluidez e imersão – eles concluem não haver, ao menos no espaço de observação dos jogos digitais, distinções significativas o suficiente para desagregá-los por completo.

A fluidez reflete-se num estado psicológico que, consoante o psicólogo Csikszentmihalyi, (1991, 1997), pode ser atingido por meio de o que o autor denomina por “atividade ótima”, ou seja, aquela cuja concentração empenhada é intensa a ponto de não ser desviada para outros propósitos que não os da própria experiência. Nesse fluxo vigoroso de atenção, não haveria espaço para distrações irrelevantes, divagações sobre problemas cotidianos ou mesmo de chamados biológicos, como a fome ou o cansaço. É um processo em que se experimenta uma percepção distorcida do tempo, bem como uma suspensão da autoconsciência.

O estado de fluidez obtido em uma experiência ótima resulta em um sentimento gratificante, também a ocorrer em situações para além do lazer. Csikszentmihalyi, (idem) estuda as características das experiências que promovem o estado de fluidez nos indivíduos que as realizam, independentemente de sua natureza e identifica alguns pontos comuns. Dentre eles, destacam-se o equilíbrio entre as duas equações *desafio / ansiedade* e *habilidade / enfado* que uma atividade pode oferecer, a resultar em crescimento e descoberta.

Além de equilíbrio entre desafio e habilidade, concentração intensa, supressão da autoconsciência, distorção do tempo e sensação gratificante como resultado da experiência, Cairns et al. (2014: 343) também identificam outras características isoladas por Csikszentmihalyi nas atividades ótimas, que são todos aspetos profundamente associados aos jogos e relacionados à ideia de imersão pelo desafio: objetivos claros, *feedback* imediato, concentração intensa, ação e consciência combinadas, perda de autoconsciência, senso de controle, distorção do tempo e experimentar a atividade como recompensa.

Diferentes tipos de desafios relacionam-se a estímulos de diferentes ordens, tanto cerebrais quanto motoras. Michaildis et al. (2018) fazem um grande apanhado de estudos neurocientíficos que indicam áreas cerebrais específicas a serem ativadas, a depender do tipo de estímulo e correlacionam-nos a diferentes estados de fluidez, presença e imersão.

Paralelamente à relação com a fluidez, Nilsson et al. (2016) citam a diferença que Adams e Rollings (2006) fazem entre a imersão estratégica e a imersão tática. A imersão estratégica refere-se à experiência de estar intensamente focado em tentar vencer o jogo, otimizando escolhas e estratégias. Já a imersão tática envolve a resposta a obstáculos físicos ou demandas cognitivas, exigindo reações rápidas e precisas.

2.4 O Conteúdo no Ciberespaço

Conforme introduzimos no capítulo do ciberespaço e aprofundamos no início deste capítulo, na conceituação de narrativa interativa, a expansão do espaço narrativo é uma qualidade dos media digitais, cujas formas de representação têm por diferencial a interatividade¹⁵⁰. Assim como já argumentado, enquanto nas narrativas tradicionais, tal qual a literatura e o cinema, a história é pré-determinada, linear e, via de regra, o público é formado por espectadores desprovidos de controlo sobre a sequência de apresentação da história ou sobre o seu desfecho, as narrativas digitais interativas são caracterizadas pela participação ativa dos utilizadores, capazes de influenciar cursos e, a depender do projeto, até mesmo desenlaces.

Ainda que estejamos a observar a interatividade como uma faculdade das narrativas mediadas no ciberespaço, é preciso acautelar o enquadramento dessa afirmativa. Subscrevemos a ideia de Koenitz (2022), para quem a interatividade não deve funcionar como um serviço complementar ao conteúdo, dentro de um processo que o autor intitula como “interativização”. Trata-se, segundo ele, de “*um aspeto fundamental que precisa ser considerado desde o início de um projeto e não como uma reflexão tardia*” (Koenitz, 2022:10)¹⁵¹.

Feita essa ressalva, uma vez que percurso é potencialmente afetado pelas escolhas e ações do utilizador, a interatividade traz o público a um papel ativo na experiência digital, seja ela travada com um conteúdo narrativo ou não-narrativo. Nessa relação dinâmica de escolha ativa e resposta, as diferentes camadas de conteúdo poderão mesmo ser expressadas por

¹⁵⁰ Koenitz (2022), Laurel (2014), Murray (1998, 2011a, 2016a), Ryan, (2006, 2014, 2015).

¹⁵¹ Uma diferença de perspetiva que, vale antecipar, caracterizou alguns dos projetos de jornalismo multimédia mais disruptivos e emblemáticos da década passada, conforme veremos no capítulo de definição do corpus, nomeadamente no subcapítulo em que estudaremos esse objeto.

linguagens não necessariamente iguais à do ponto de partida¹⁵². Esta é a primeira das duas formas de interatividade aqui contempladas, que Koenitz (2022), exemplifica como:

Aquela do planeamento e execução, caracterizado por um engajamento no qual nós consideramos as nossas opções, formulamos planos e eventualmente os executamos. Nós fazemos planos quando ponderamos por qual caminho enveredar (por ex., em um documentário interativo), o que levar conosco (por ex., em um jogo de aventura, podemos pegar numa espada ou num balde), ou qual personagem conversaremos (por ex., em um jogo de RPG). Se nós pudermos realmente executar um desses planos e consequentemente virmos os seus efeitos no artefacto, nós encontraremos o tipo de interatividade que distingue os media digitais das manifestações estáticas da maior parte de outras formas mediadas.

Koenitz (2022:3)

A maleabilidade é uma outra forma de encarar a marca da interatividade no discurso dos conteúdos digitais. Como define Murray (1998) são as “histórias multiformes”, nas quais os utilizadores – ou como prefere a autora, os “interatores” – tomam decisões que personalizam a experiência travada. Tal maleabilidade pode ser vista ao lhe destacar o carácter da instanciação (Koenitz, 2022: 66-67). Trata-se do processo pelo qual um artefacto digital é transformado em uma experiência concreta e única para o utilizador, uma vez que a mesma estrutura ou conjunto de regras subjacentes a esse objeto pode dar origem a uma ampla variedade de progressões, narrativas e experiências, a depender das escolhas e ações do utilizador durante a interação. Trata-se de um reflexo do carácter processual (ou procedural) (Murray, 1998) que permite a execução de algoritmos e regras para gerar saídas dinâmicas e responsivas.

Se esse primeiro enquadramento da interatividade – que contempla a maleabilidade e a instanciação – tira partido das capacidades processual e modularizada dos sistemas digitais (Murray, 1998, 2016a), a segunda orientação aqui considerada não depende obrigatoriamente do sistema programado para o objeto, mas de uma intenção do utilizador ativamente manifestada no ecossistema digital. Trata-se de um comportamento compreendido pelos contributos e ações da audiência, sejam eles espontâneos ou estimulados, nas dinâmicas que Henry Jenkins (2006) denomina por cultura participativa.

¹⁵² Ou seja, interfaces com elementos estáticos ou dinâmicos, em estruturas lineares ou não lineares podem oferecer caminhos que levem a elementos estáticos ou dinâmicos, em estruturas lineares ou não-lineares. Por exemplo, uma interface com uma animação ou filme que leva a uma imagem ou mesmo uma oportunidade de contributo por parte do utilizador, como partilhas em redes sociais, comentários ou conteúdos que este tenha produzido, ou um conteúdo sequencial que leva para um jogo.

Tecnologicamente e em termos de linguagem, quando mediados no ciberespaço e implementados como sistemas computacionais multimodais, os conteúdos digitais são capazes de integrar não apenas elementos já estabelecidos nos media tradicionais, como texto, som, imagem e vídeo. Eles também empregam aqueles pertinentes ao ambiente digital, como a interface, a hiperligação, bem como recursos tipicamente processuais, enciclopédicos e espaciais, como a inteligência artificial, a realidade aumentada e a realidade virtual. Todo esse conjunto é potencialmente explorado pelo nosso corpus de estudo, formado por obras de jornalismo multimédia e web-documentários, que podem apresentar de comandos simples até projetos de alta complexidade, como jogos e simulações de mundos virtuais. A possibilidade de incorporar imensas quantidades de dados facultam explorar arquivos ricos em informações, que podem ser dispostas como uma coleção a ser perscrutada consoante o interesse, ou enredadas como simulações de realidades existentes ou fictícias. Nessas realidades, o espaço pode ser representado de inúmeras formas. Sejam recriações do mundo físico (atuais ou de outrora), sejam ambientes imaginários, sejam misturas dos dois, os recursos gráficos podem mesmo expandir as molduras do ecrã e incorporar tecnologias como as realidades virtual ou aumentada, dotadas de elementos e personagens que potencialmente responderão em tempo real.

Contudo, é importante notar que o incremento da complexidade de um objeto digital (tanto para quem o produz quanto para quem o consome) implica mais desafios. Para além de dificultar a manutenção do trabalho e percepção da coesão narrativa (caso seja essa a intenção), tanto o *back end* quanto o *front end*¹⁵³ sofrem impactos da complexificação interativa. Nomeadamente, aumenta o nível da dificuldade na configuração dos elementos que são apresentados ao utilizador – por meio de interfaces, navegação e arquitetura da informação e a experiência do utilizador como um todo – bem como o seu processamento – em forma de códigos, testes, alimentação de dados, iteração – a repercutir no dimensionamento dos recursos humanos, financeiros e do tempo de desenvolvimento do projeto.

¹⁵³ Segundo Simmons (2024: s/p), “Os sites [e objetos digitais em geral] consistem em duas partes: o *front-end*, que os usuários vivenciam, e o *back-end*, que compreende a estrutura invisível que torna o *front-end* possível. A diferença entre desenvolvimento *front-end* e *back-end* pode parecer confusa, dadas suas semelhanças em fazer os sites funcionarem corretamente” (comentários nossos).

Do ponto de vista da imersão, Ryan (2015) ainda cita um desafio de ordem semiótica. No chamado “efeito holográfico” (p. 207), a autora aponta que, nos sistemas interativos mediados pelo ecrã, os signos com que lida o utilizador têm o duplo papel de ferramenta (hipertextos, ícones, botões) e representante do destino de escolha. No momento em que o utilizador é lançado a tomar uma decisão, cria-se um movimento de autorreflexão que, segundo a autora, interrompe o estado imersivo no universo da história apresentado¹⁵⁴.

Tendo-se em vista a acessibilidade, mesmo que a popularização dos *smartphones* – e, conseqüentemente, da conexão pervasiva – tenha aumentado consideravelmente o espectro das audiências, a depender do tipo de interação desejada, o projeto da interatividade pode impingir limites ao acesso. A franca adesão a determinados artefactos tecnológicos ainda não alcançou números representativos¹⁵⁵ e, mesmo nos países em que se verifica uma maior penetração desses itens, ela ocorre de forma heterogênea nas diversas camadas da população e por diferentes tipos de artefactos.

Pela perspectiva da autoria, ainda que contemos com *softwares* cada vez mais intuitivos, as narrativas interativas demandam um tratamento de ordem de design e codificação, cujas *expertises* dificilmente serão encontrados em equipas amadoras. Esse é um ponto de atenção importante, dado o facto de que a intenção da autoria na não-ficção muitas vezes parte da necessidade de se contar a própria história, seja esse interesse individual ou comunitário. Nesse sentido, há algumas iniciativas interessantes no sentido de se conferir ferramentas e conhecimentos mediáticos a pessoas e grupos que, à partida, não dispõem desses recursos¹⁵⁶. Contudo, à medida que o projeto interativo se complexifica, a participação intensa de profissionais especializados nesse campo torna-se virtualmente incontornável, como veremos adiante nos subcapítulos sobre o design do conteúdo e sobre o *storytelling* digital.

¹⁵⁴ A autora cita a realidade virtual como uma linguagem que potencialmente reconcilia interatividade e imersão, uma vez que a (inter)ação é realizada por meio do corpo.

¹⁵⁵ Para a Rythm (2024, s/n), embora haja uma expectativa de renovação no interesse pela chamada “tecnologia imersiva”, devido ao lançamento de novos dispositivos de *hardware* e *software* com vistas a expandir o ecossistema AR/VR em 2024, “[h]oje, não há um ecossistema extenso de conteúdo, serviços e aplicações que possa atrair mais utilizadores”. Segundo a publicação, além de esse panorama não garantir um ciclo de fornecimento e consumo adequado ao investimento na área, “a maioria dos consumidores de hoje usa telemóveis, a falta de acessibilidade de conteúdo digital e aplicativos em outras plataformas representa um problema”.

¹⁵⁶ A exemplo do *StoryCorps*: <https://storycorps.org/>.

Ainda pelo ponto de vista produtivo, derivam outras considerações a coautoria e a inclusão de contributos da audiência, mesmo após a disponibilização do objeto. Alguns *i-docs* que exploraram fortemente esses modos produtivos serão analisados no nosso corpus, no qual poderemos verificar as imensas camadas de significado abertas por esse tipo de representação. Por outro lado, o processo de se contar com narrativas de outros sujeitos e comunidades, ainda que adjacentes a uma história principal, implica cuidados metodológicos e éticos específicos, bem como curadoria, gestão e integração, que por sua vez vão-se associar aos desafios sobre a hierarquia, a coesão e a magnitude da narrativa não-ficcional já discutidos neste capítulo.

Não obstante, apesar do extenso repertório de desafios, num ecossistema em que se demanda personalizações e participações de toda sorte, a interatividade parece incontornável. Em meio ao caldo da cultura participativa em que, desde a Web 2.0, está inserida a sociedade, somos não apenas convidados, mas também provocados a interagir de alguma forma com as histórias que nos cercam: escolhas, registos, opiniões, contributos, intervenções e propagações.

As capacidades de representação que a interatividade oferece às narrativas, segundo alguns autores, justificam o enfrentamento dos seus desafios. Murray (2012:§16) salienta a multiplicidade de novas estruturas que se descortinam e com as quais podemos criar novos paradigmas narrativos. Elas motivam a autora a manifestar o seu desejo de “*incentivar as pessoas a pensarem em mundos da história mais complexos que integram as possibilidades do meio digital, como documentários indexados por vários caminhos*”. Koenitz (2022:6), por sua vez, identifica uma resposta às demandas expressivas de uma era, quando argumenta que as narrativas digitais interativas “*têm o potencial de expressar aspetos da realidade do século 21 em toda a sua complexidade e múltiplas perspetivas de maneiras novas e convincentes*”. Para Aston & Gaudenzi (2014:133), o formato interativo dos documentários (*i-docs*), tanto democratizam a expressão de quem produz, quanto a ampliam a ponderação das audiências sobre temas controversos. Trata-se de objetos digitais que mediam olhares diversificados, oriundos de um ou mais autores, visto que a produção colaborativa é uma constante em *i-docs*. O resultado é que a audiência tem acesso a uma ampla gama de pontos de vista, a incluir aqueles menos explorados pelo *mainstream*. O formato interativo não apenas permite às audiências – ao menos idealmente – uma maior autonomia de opinião sobre assuntos complexos, mas também a disseminação desses pontos de vista.

É desse diversificado arsenal de recursos, formatos e dinâmicas pertinentes ao contexto ciberespacial e facultados aos conteúdos nele mediados por lentes multidisciplinares, que nos ocuparemos nas próximas seções. Nomeadamente, (i) o projeto de interação; (ii) a dinâmica da coautoria e da audiência participativa e (iii) a orquestração dos múltiplos elementos, recursos e dinâmicas relacionados à construção de narrativas não-ficcionais digitais.

2.4.1 Design do conteúdo digital

No subcapítulo 1.5, discorreremos sobre as características ontológicas dos conteúdos não-ficcionais enquanto objetos do ciberespaço. Essa análise teve por propósito de ajudar a compor o contexto digital, ao observar o aspeto tecnológico desses objetos e pensá-los como amostras do tecido ciberespacial.

Nessa contextualização, as narrativas enquanto artefactos digitais tiveram observadas as suas propriedades de autoria / produção, configuração e distribuição. Neste subcapítulo, avançaremos pela relação entre a configuração desses objetos, no que tange ao seu tratamento estético e funcional. Sendo o material tratado o narrativo, tais questões fundir-se-ão com o que estudaremos no subcapítulo sobre o *storytelling*, que aqui interpretamos como o design do discurso. Para já, vamos concentrar nesta seção as considerações sobre a interatividade, uma vez que mediados digitalmente, os objetos em estudo demandam uma operacionalização por parte do utilizador, a trazer contornos peculiares àqueles objetivos tradicionalmente trabalhados pelo design; o da estética aliada à funcionalidade. No caso desta última, para além da necessidade de navegar pelo conteúdo com facilidade, há a transmissão do controlo da narrativa para o utilizador, o que, no contexto não-ficcional, pode esbarrar tanto em questões éticas, quanto desafiar as estratégias imersivas. Pelo lado da estética, para além de encantar os utilizadores pela forma, esses atributos precisam de estar integrados a uma fluidez e engajamento com a narrativa apresentada.

Antes de avançarmos nomeadamente pelos aspetos importantes do design nos conteúdos não-ficcionais imersivos em meio digital, vale introduzir um contexto que se difere essencialmente do nosso corpus, com especial impacto no jornalismo multimédia; quando tais objetos são mediados dentro de modelos providos pelos gerenciadores de conteúdo, os chamados *CMS*, ou *Content Management Systems*.

Murray (2011:53) explica-nos que um objeto digital pode ter múltiplas instâncias, uma vez que “[a]s estruturas computacionais permitem-nos descrever entidades como variáveis que podem ter valores diferentes em momentos diferentes e fazer declarações condicionais que têm mais de um resultado possível.” Cairo (2016:233) cita Manovich, para quem os novos objetos mediáticos são moldados por profissionais que podem tirar vantagem da sua variabilidade, codificação numérica e modularidade, à medida que eles podem “*existir em versões diferentes e potencialmente infinitas*” e exemplifica tais características pelas páginas Web, baseadas em modelos que são preenchidos dinamicamente por dados externos ao seu ficheiro.

A demanda pela instantaneidade do jornalismo online (Bradshaw, 2014), bem como a necessidade por padrões e manutenção de identidades institucionais, fazem com que os conteúdos noticiosos de publicações online sejam enquadrados em modelos pré-concebidos e codificados (Dowling, 2019, 2017), os chamados *templates*. Para além de acelerar a produção e a publicação, a própria distribuição, ou seja, a relação algorítmica com os mecanismos de busca e com as redes sociais torna-se dinamizada por meio desses sistemas. Consequentemente, há pouco espaço e flexibilidade para personalizações estéticas e funcionais dos conteúdos em *template*. Nesse sentido, adiantamos um refinamento do nosso corpus, que será melhor delineado no capítulo a ele dedicado, em que os objetos aqui estudados trazem uma conceção estética e funcional personalizada e de raiz. Ainda que em suas identidades visuais haja referências às empresas ao abrigo das quais o trabalho foi produzido, a organização conteudística desses objetos não está engessada em estritos padrões institucionais, nem em grades que serão automaticamente preenchidas por conteúdos atualizáveis dinamicamente.

Outro detalhe deriva desse contexto e diz respeito a particularidades a serem aprofundadas no capítulo sobre o nosso corpus. Trata-se de os pacotes noticiosos aqui estudados possuírem um carácter mais protegido da cacofonia de estímulos, ao menos no que tange à plataforma em que estão mediados. Diferentemente de notícias veiculadas em sites noticiosos, eles não concorrem com outras publicações, nem com publicidades¹⁵⁷. Portanto, personalizada que é a configuração do objeto que estamos a tratar, também personalizado terá de ser o design

¹⁵⁷ O que se por um lado concentra o foco do utilizador, por outro sugere encontrar formas alternativas de remuneração, como o *Content Marketing* (Dowling, 2019).

envolvido. Consoante veremos nos estudos de caso, os relatos de sucesso contam que as produções que melhor resultaram integraram os profissionais de design e de conteúdo desde o início do projeto.

O design de informação envolvido será igualmente personalizado, pois levará em conta (i) a história que se deseja contar e (ii) para quem se deseja contá-la. Esses dois aspectos, sendo narrativo e digital o objeto em questão, implicam o tratamento do discurso, assunto que, consoante já explicado, estudaremos na seção sobre o *storytelling* digital. Para já, no que tange ao design de interação, consideraremos algumas abordagens.

Para o cientista cognitivo Donald Norman (2002), a interação pode ser dividida em três partes: definir o objetivo, executá-lo e avaliar os resultados. Podemos acrescentar que essas três partes podem ser orientadas de formas diferentes, nas quais os significados de objetivo, execução e avaliação variarão em função do foco aplicado. No entanto, conforme veremos na nossa componente aplicada, a modularidade dos objetos digitais acomoda objetivos, atividades e critérios de avaliação diferentes em segmentos diversos. Consequentemente, ela pode demandar tratamentos igualmente diversos. Por esse motivo, apesar de observarmos uma primazia do design centrado no utilizador dentro do design de interação, julgamos adequado buscar perspectivas que abranjam outros cenários e contextos tão variados quanto podem ser as representações tratadas nos potenciais módulos de um conteúdo não-ficcional. Assim elencamos as quatro linhas essenciais no design de interação apontados por Saffer (2010): o próprio design centrado no utilizador, o design centrado na atividade, o projeto de sistemas e o design genial.

Segundo Saffer (2010), O design centrado no utilizador (DCU) é uma abordagem de design que coloca os utilizadores no centro do processo, enquanto os sujeitos mais indicados para reconhecer as próprias necessidades, objetivos e preferências. Na prática, os utilizadores são consultados em todas as fases do projeto. Ou seja, antes mesmo de começar a idealização, são realizadas investigações detalhadas sobre os seus objetivos e as suas necessidades dos utilizadores, bem como o seu *feedback* faz parte de todo o processo, até à avaliação e a testagem dos protótipos.

Orientados pelos objetivos que os utilizadores desejam alcançar, os designers desenvolvem tarefas e meios para viabilizá-los e todas as suas decisões serão guiadas por esses dados. Embora tal abordagem seja valiosa para afastar os designers de suas próprias preferências e

preconceitos, Saffer (2010) explica que o DCU encontra limitações. Definir objetivos de longo prazo, por exemplo, exige um exercício que excede a visão do utilizador comum. Para além disso, a população de trabalho escolhida acaba por ser crucial ao projeto, o que o torna vulnerável a segmentações equivocadas. Saffer (2010) ressalta que a essência do DCU é destacar a adaptação dos produtos às pessoas e não o contrário, promovendo um design mais eficaz e centrado nas necessidades reais dos utilizadores.

O design centrado na atividade também se baseia na investigação para fundamentar os seus conhecimentos, embora de forma diferente do DCU. Os utilizadores têm o seu comportamento investigado, mais do que os seus objetivos e motivações. O processo implica catalogar as atividades e tarefas que os utilizadores desejam realizar, o que inclui o que já fazem e o que pretendem, e tais realizações serão o foco das soluções projetadas, não a atingir um objetivo em si.

O design centrado na atividade permite automatizar ou simplificar tarefas complexas, tornando-as mais acessíveis e eficientes, o que pode melhorar a usabilidade de sistemas e produtos. Por outro lado, ao automatizar ou eliminar tarefas que exigem grande habilidade, pode-se desvalorizar o fator humano das atividades projetadas. Isso pode acarretar perda de habilidades apreciadas e valorizadas no processo, eventualmente prazerosas de executar, e sua remoção pode diminuir a satisfação do utilizador. Em suma, ao se concentrar o projeto em tarefas isoladas e soluções fragmentadas arrisca-se sacrificar a visão holística da atividade.

O design de sistemas é um modelo bastante analítico, estruturado, rigoroso e, segundo Saffer (2010), não se aplica apenas a sistemas computadorizados, mas também a pessoas, dispositivos, máquinas e objetos. O autor explica que eles podem variar desde um simples sistema de aquecimento domiciliar até a um complexo sistema governamental. Resumidamente, o design busca identificar os seguintes componentes, para então oferecer um roteiro de ação: uma meta a ser definida, um sensor que detetará impedimentos a que se atinja o objetivo definido, um comparador que contraporá o estado que se deseja com o estado atual e um atuador que disparará ações para resolver o problema. O trabalho de design, então, passa a ser o de projetar esses componentes. Apesar de haver críticas quanto ao design de sistemas ser demasiado “*inumano, transformando pessoas em componentes robóticos em um arranjo muito sintético*”, Saffer (2010:40) afirma que apesar de “[e]moções,

paixão e capricho [terem] muito pouco lugar neste tipo de design”, a sua aplicação beneficia de sobremaneira a visão holística de um projeto.

O design genial indica uma abordagem em que o julgamento do designer ou da equipa responsável pelo projeto de design orientará as decisões. A influência do utilizador não é propriamente descartada, mas a ele é reservado apenas à fase da testagem, em que poderá validar ou não as soluções projetadas. Por mais pretensiosa que essa linha possa parecer, Saffer (2010) explica que ela não é seguida apenas por opção¹⁵⁸, mas também por razões orçamentárias, uma vez que projetos que envolvam investigações com o público-alvo em várias etapas demandam maiores custos. A estas contingências, podemos acrescentar limitações de prazo, uma vez que os inquéritos junto ao utilizador, seja antes, durante ou depois do protótipo concluído, são atividades capazes de onerar substancialmente um cronograma.

Os riscos do design genial são bastante evidentes, à medida que a aposta está a ser feita completamente na opinião de quem projeta. Os impactos em custos e prazos de problemas verificados só no fim do processo podem mesmo inviabilizar um produto ou serviço. Saffer (2010) acrescenta que grandes soluções e grandes fracassos foram alcançados por projetos guiados pelo design genial e que apenas profissionais muito experientes são capazes de apostar grandes projetos apenas a orientar-se pelos seus próprios repertórios e experiências.

O autor explica que a escolha da abordagem dependerá de vários fatores, como o próprio perfil do designer, e afirma que os profissionais mais capacitados costumam transitar pelos diferentes tipos, mesmo a aplicar mais de um deles nos seus projetos. No caso do corpus deste estudo, as abordagens poderão variar por intenção, que por sua vez poderá variar pelos módulos que compõem o conjunto total. É o caso de uma arquitetura da informação que oriente segmentar o conteúdo em subtemas, que por sua vez demandem linhas diferentes. Por exemplo, um módulo mais expositivo suscitará um design de interação menos complexo do que um módulo em que o utilizador experimenta determinada situação em primeira pessoa. Isto é, um módulo dotado de escolhas mais abrangentes e processos decisórios sobre os caminhos a seguir.

¹⁵⁸ Saffer (2010:43) comenta que a Apple utiliza a abordagem do design genial, supostamente por razões de proteção de informações.

Contudo, a efetividade de um design de interação vai para além do que uma perspectiva meramente racional do design de produtos e serviços pode sugerir, como bem explica Kaltenbacher (2008). A autora oferece uma visão mais alinhada a projetos em que experimentação importa mais do que a efetividade. A autora aponta a forte tradição que os estudos da interação humano-computador (IHC) no design de interação, uma vez que a IHC busca compreender e facilitar a interação entre seres humanos e máquinas. O campo cresceu e especializou-se como uma resposta à crescente complexidade das interfaces homem-máquina, à medida que os computadores se tornaram mais acessíveis e integrados à vida cotidiana. Contudo, se hoje a IHC é normalmente associada aos dispositivos e sistemas digitais, ela originalmente deriva da interação com as máquinas físicas. Desse histórico, Kaltenbacher (2008) aponta uma herança racionalista, na qual os elementos de interação com o utilizador são avaliados quanto à sua eficiência. Ainda que os critérios dessa avaliação residam na rapidez e fluidez com que as representações são capazes de gerar nos seus mecanismos, a autora propõe complementar essa visão funcional da interação com uma qualitativa, em que sobrepelem as emoções; tão interligadas com a cognição e com as decisões.

Kaltenbacher (2008) denomina as experiências que capacitam as energias produtivas e criativas dos utilizadores como “experiências integrais do utilizador”. Nelas, a interação resulta das emoções e das energias que impulsionam e conduzem as jornadas dos sujeitos pelas interfaces. A autora ressalta que para além da eficiência de se realizar tarefas, há um processo naturalmente exploratório e de aprendizagem implícita que ela chama de “interação intuitiva”. Uma “experiência integral de utilizador”, portanto, vai incorporar a interação intuitiva e, ainda que centrada em objetivos, ela pode ser interrompida, atrasada e acompanhada por várias formas de navegação. Para Kaltenbacher (2008) existem formas iniciais de conhecimento não-conscientes, compreensões fragmentadas, parciais e descobertas fortuitas que tiram partido do espaço criado pela interação intuitiva.

Kaltenbacher (2008) complementa as teorias convencionais de interação humano-computador (IHC), mas também as desafia. Afinal, ao incorporar as emoções na análise da interação, ultrapassa-se a capacidade de previsão a que, em muita medida, a IHC propõe-se. A autora lança um olhar filosófico sobre como o rastreamento digital minucioso dos comportamentos pelos sistemas conectados proporciona uma relação de poder e contrapõe tal dinâmica alçando os utilizadores como colaboradores ativos em diferentes graus. À

medida que moldam, interrompem, exploram, ajustam, evoluem e moldam suas próprias experiências, Kaltenebacher (2008) flexibiliza a ideia de controle por meio da interface, transformando-a em graus de maior ou menor gestão. Para a autora, incluir as emoções na equação da interação é perfeitamente adequado para substituir “*processos predeterminados de passo-a-passo rígidos ou abordagens hierárquicas da informação pela imprevisível dança com as complexidades do desconhecido*” (p. 163).

Donald Norman (2004) desenvolveu o conceito de design emocional, que se preocupa com a criação de interfaces, seja de objetos digitais ou físicos, que evoquem respostas emocionais positivas nos utilizadores. O cientista cognitivo afirma que “*agora temos evidências de que objetos esteticamente agradáveis permitem trabalhar melhor*” (Norman, 2004:10). Portanto, dentro do conceito do design emocional, um projeto conta com o propósito de despertar emoções como o gosto, a afeição, a confiança e a satisfação; não apenas a eficiência *per se*. Nesse sentido, cores, formas, tipografia, imagens, vídeos, animações e interações podem influenciar as emoções e a percepção dos utilizadores em relação a determinado objeto. Para Norman (2004), integrar aspetos emocionais em um projeto implica criar conexões mais profundas e significativas com os utilizadores, o que proporciona experiências mais envolventes e memoráveis. Nesse sentido, no design intuitivo de Kaltenebacher (2008), subjaz o design emocional, que cria espaço para experiências que, se não são as mais efetivas do ponto de vista da IHC, estabelecem conexões com o objeto.

Nos documentários interativos, Keen (2018) aponta um espaço de atuação prolífica para o designer, denominada pelo autor como design de documentários, que podemos estender para os conteúdos não-ficcionais digitais em geral. Keen (2018) refere-se ao processo de planeamento e criação de documentários interativos, que tem em conta as características específicas dos meios digitais e as experiências do utilizador. Esse conceito envolve a aplicação de metodologias de design para explorar e utilizar as disponibilidades dos diferentes formatos e plataformas digitais, como vídeo, redes sociais e interfaces interativas.

Dessas metodologias, o autor destaca o *Design Thinking*, processos colaborativos, a experiência do utilizador e o design de interação e o design responsivo. O *Design Thinking*, diz respeito à reformulação de problemas para compreendê-los e defini-los melhor, por meio de um método aplicado. Nele, os designers integram habilidades com ideias conceituais para criar soluções, reconhecendo que os artefactos são, em última análise, proposições de ideias.

No que tange aos processos colaborativos, tem-se por foco investigar soluções adequadas em relação aos requisitos específicos de cada projeto. Essa mudança reconhece que a produção dos media digitais interativos envolve mais do que apenas a criação de conteúdo; sendo necessário cocriar com diversos especialistas, como designers de interação e desenvolvedores web. O design de experiência do utilizador e de interação, por sua vez, concentra-se em criar conteúdo para utilizadores “inclinados para a frente”¹⁵⁹, ou seja, que busca engajar os utilizadores ativamente e permitir que interajam com o objeto de maneiras significativas. Por fim, o design responsivo tem um papel estratégico, pois as práticas de design devem se adaptar às rápidas mudanças nos media online, permitindo que os documentários interativos negociem essas transformações de forma eficaz.

Tendo como foco uma experiência coesa e envolvente para a audiência, a interconexão multimidiática com os elementos narrativos é uma consideração chave no design de documentários. Keen (2018) desdobra esse conceito nas funções de organizar o conteúdo, da interatividade facultada ao utilizador e de configurar a narrativa, sempre se tendo em conta não apenas a observação da audiência, mas a sua participação ativa.

Além disso, Keen (2018) salienta que o design de documentários envolve a colaboração entre diferentes disciplinas, como design gráfico, tecnologia e narrativa, para criar soluções que atendam às necessidades específicas de cada projeto. Essa abordagem reconhece que a prática documental está em constante evolução, especialmente com o advento de novas tecnologias, o que obriga aos designers de documentários serem flexíveis e adaptáveis, respondendo tanto às mudanças nas expectativas da audiência, quanto às capacidades das plataformas digitais. Embora o pensamento colaborativo pertença ao *ethos* do design, que tradicionalmente lida com processos iterativos, ao aproximar-se do campo cinematográfico, esses modelos esbarram em dilemas. Consoante veremos na nossa componente aplicada, nomeadamente no estudo dos documentários interativos, a tradição artística herdada do cinema cria tensões entre tornar um objeto funcional para o público-alvo e orientar um trabalho autoral à audiência.

Um objeto digital narrativo pode contar com diferentes níveis de liberdade e flexibilidade, a depender das necessidades de controlo que o material ofereça. Tomando por exemplo apenas

¹⁵⁹ Tradução livre para “*lean forward*”.

os web-documentários, conforme veremos no capítulo sobre o nosso corpus, temos os modelos diversos de interatividade categorizados por Gaudenzi (2013:71). Nomeadamente, no modo conversacional, em que se propõe ao utilizador um papel explorador, de personagem ativo e configurador da história, a interação intuitiva (Kaltenbacher, 2008) representa uma orientação de grande adequação. Ao mesmo tempo, Gaudenzi (2014) relaciona aos documentários conversacionais cinco conceitos derivados do que Andy Lippman (p.39) considera como um modelo de conversa inspirador para Interação Humano-Computador (ICH): interrupções permitidas, requisições inexequíveis suavemente desviadas, ações e reações decididas e inspiradas no momento, imprevisibilidade do curso e sensação de banco de dados infinito.

No outro extremo, ao observarmos a operacionalização básica da interface codificada, sempre haverá objetivos que devem demandar o menor esforço cognitivo possível, como os comandos simples de se avançar, retroceder, alertar, orientar, enveredar por x, em vez de por y ou z – que não necessariamente implicam os mesmos mecanismos cognitivos empenhados até chegar-se a tais decisões. É do que trata Ryan (2015), quando fala do “efeito holográfico”, no qual somos obrigados a “*escolher entre jogar com os símbolos e mergulhar na profundidade dos mundos*” (p. 207). Nesse sentido, a autora trata a realidade virtual como uma tecnologia capaz de suplantar esse dilema, uma vez que, assim como na realidade física, as ações passam pelo corpo. No entanto, a não ser que a narrativa se viabilize por meio de uma total fluidez na realidade retratada, eventualmente será necessário apresentar escolhas ao utilizador por meio de símbolos, que vão traduzir os caminhos adotados pelo utilizador ao longo da história. Nesse sentido, o design de interação passa a ter uma função que excede uma navegação fluida pelo conteúdo, mas que contribui de forma significativa ao projeto de imersão na narrativa.

Quanto mais tempo o utilizador se mantiver num estado reflexivo sobre o que significa determinado botão ou ícone, maior a possibilidade de ele afastar-se do universo narrativo em que está inserido durante a sua experiência interativa. Por outro lado, uma curva de aprendizagem é esperada e mesmo possível de ser acomodada pelo utilizador, caso a sua motivação o permita. Assim sendo, vale considerar que, antes de qualquer escolha mais complexa ou dependente de uma análise consciente de símbolos, o projeto de imersão esteja também contemplado no design de interação.

Até ao momento, este subcapítulo tratou a questão do design para objetos digitais apenas quando mediado via ecrãs enquadrados. Contudo, quando tratamos de representações não-ficcionais em

realidade virtual, o repertório relacionado ao design de interação é peculiar e, em muitos aspectos, mais desafiador do que nas representações bidimensionais.

Na realidade virtual, é possível abordar o design de interação pelas mesmas linhas já explicadas até ao momento. Porém, a ideia de eficiência na execução das tarefas assume diferentes variáveis, que precisam de ser ponderadas. Se por um lado, a necessidade de uma operacionalização suficientemente clara faça parte da experiência de RV¹⁶⁰, por outro, a possibilidade da exploração exerce nela um papel distintivo, semelhante ao que ocorre na interação intuitiva proposta por Kaltenbacher (2008).

Jerald (2016:279) explica, “*A capacidade de descoberta é especialmente importante para a RV totalmente imersiva porque o utilizador é cego e surdo para o mundo real, isolado dos humanos do mundo real que querem ajudar*”. O autor cita Donald Norman, ao apontar as seguintes ferramentas capazes gerar um bom ponto de partida para projetar e refinar interações: (i) sugestões de uso consistentes¹⁶¹; (ii) significantes inequívocos¹⁶²; (iii) restrições para orientar ações e facilitar a interpretação¹⁶³; (iv) *feedback* imediato e útil¹⁶⁴ e (v) mapeamentos óbvios e compreensíveis¹⁶⁵.

¹⁶⁰ Jerald (2016:80) explica a ideia de impotência aprendida – em que “impotência” é a nossa tradução para “*helplessness*” – em realidade virtual. O conceito traduz “*a decisão de que algo não pode ser feito, pelo menos pela pessoa que toma a decisão, a resultar em desistência devido a uma percepção de ausência de controlo*”. O autor acrescenta que “[s]e os utilizadores não obtiverem *feedback* de pelo menos um sinal de sucesso mínimo, eles poderão entediarse e, sem perceber que poderiam fazer mais, abandonarem mental ou fisicamente a experiência”.

¹⁶¹ “Sugestões de uso” é a tradução livre para “*affordances*”, um conceito distintivo de Donald Norman para o design de interação. Sugestões de uso consistentes significam a relação entre as capacidades do utilizador e as propriedades de um objeto, a permitir interações específicas e ações possíveis (Jerald, 2016:278-279).

¹⁶² Para ser eficaz, uma sugestão de uso deve ser perceptível, o que é comunicado aos utilizadores através de significantes, como sinais, rótulos ou imagens, que indicam claramente a função e operação de um objeto. Um bom design de RV utiliza significantes intencionais e evita significantes enganosos ou acidentais para garantir que os utilizadores percebam quais as ações possíveis e como interagir com o ambiente (Jerald, 2016:279-280).

¹⁶³ As restrições de interação limitam ações e comportamentos, a incluir limitações físicas e matemáticas que facilitam a interpretação e simplificam a interação. Os graus de liberdade (GL), por exemplo, podem ser restringidos por limitações físicas de dispositivos de entrada e movimento possível de objetos virtuais, o que ajuda na navegação e realismo. Significantes apropriados tornam essas restrições perceptíveis e interpretáveis, ajudando os utilizadores a planejar ações, enquanto a consistência nas restrições permite a transferência de aprendizado entre tarefas (Jerald, 2016:280-281).

¹⁶⁴ O *feedback* comunica os resultados de uma ação e o status de uma tarefa, sendo essencial na RV para manter a ilusão de um mundo estável e evitar desconforto. Deve haver níveis de priorização nesses *feedbacks* para não sobrecarregar os sentidos, a fornecer informações essenciais de maneira acessível sem interferir na experiência, com a possibilidade de desativação daqueles menos importantes (Jerald, 2016:281).

¹⁶⁵ Um mapeamento é a relação entre controles e resultados, sendo mais fácil de aprender quando ela é óbvia. É especialmente importante para RV, na qual os dispositivos devem ter mapeamentos adequados para

Segundo o *Interaction Design Foundation* (2024: lição 1.5), apesar de muito ter-se avançado, no design de interação para RV, as suas dificuldades ainda esbarram em questões logísticas e fisiológicas. Tome-se a locomoção, como exemplo, pois apesar de algo tão básico e fundamental, ainda não foi completamente solucionado. A esse respeito, em entrevista à IDF¹⁶⁶, Mel Slater explica haver um senso comum de que basta carregar num determinado botão para que a representação do utilizador seja movida para algum sítio, na direção para a qual se estiver a apontar ou a olhar. Contudo, apesar de ser viável tecnologicamente, o utilizador experimentará tonturas no caso de essa solução ser adotada. Slater ainda acrescenta outras hipóteses, nenhuma propriamente satisfatória. Ele fala da solução de uma esteira, para que realmente seja possível caminhar, semelhantemente à realidade física, mas uma esteira é cara e ocupa muito espaço, “*e as pessoas simplesmente não vão fazê-lo*” (idem). Ele fala de outra solução do senso comum, mas que esbarra em limitações cognitivas, que é quando o utilizador apenas aponta para uma área, carrega num elemento e tem a sua representação movida para essa área. No entanto, isso acarreta uma desorientação completa sobre onde se está no ambiente. Por fim, há também a ação simulada do caminhar, na qual o utilizador executa parcialmente o movimento de andar, mas sem sair do mesmo sítio. O sistema poderá ser calibrado para reconhecer essa ação e mover o utilizador na direção desejada. No entanto, ainda que Slater argumente ser essa solução melhor do que apontar para o destino desejado e carregar, continua a tratar-se de uma interpretação codificada do caminhar, algo que pertence à interface virtual daquela realidade e, portanto, uma tradução feita pelo design de interação. Slater constata, “*Então, algo muito básica como mover-se através de um ambiente, um ambiente virtual que é maior que o espaço real em que estás, onde realmente não podes andar, isso não está resolvido; ainda está lá depois de 30 anos*” (idem).

O *Interaction Design Foundation* (2024) cita diversas particularidades que o tridimensional possui, se comparado às interfaces em duas dimensões, cujo tratamento já se tem como estabelecido pelo design de interação. Em primeiro plano está o facto de no 3D não haver um enquadramento fixo da interface, mas o movimento de cabeça ser o definidor sobre o

diferentes técnicas de interação. Por exemplo, um dispositivo rastreado manualmente que funciona bem para atividades realizadas por uma mão virtual, mas não é adequado para simular a condução de veículos, onde um volante físico seria mais apropriado (Jerald, 2016:282).

¹⁶⁶ No curso *UX Design for Virtual Reality* da *Interaction Design Foundation*, lição 1.5.

que está ou não enquadrado¹⁶⁷. Segundo, diferentemente de um áudio que é emitido pelas saídas do computador ou de caixas sonoras, o som passa a fazer parte do ambiente. Conseqüentemente, ele comunica informações desse ambiente e traz respostas da relação do utilizador com o espaço. O terceiro ponto é o movimento que, mais ainda do que o som, estabelece uma relação do utilizador com o espaço. Se este será familiar ao ponto de causar reconhecimento e conexão por parte do utilizador, é um fator extremamente relevante no contexto do design da interação, pois as formas de interagir com o espaço talvez demandem uma aprendizagem. O quarto ponto diz respeito aos objetivos do utilizador naquela realidade. Assim, como num espaço bidimensional, aquilo que se deseja realizar precisa de ser comunicado no espaço tridimensional. Como será feita tal comunicação faz parte das decisões a serem tomadas no design de interação¹⁶⁸. O quinto ponto tem a ver com o que, em design, percebe-se por sugestões de uso (Norman, 2004). Se no design bidimensional há elementos que indicam a possibilidade de interação – um botão em uma interface 2D que imite um relevo passará a ideia de que, uma vez carregado, efetuará determinado comando – no design tridimensional, um botão ou uma alavanca, assim como todos os outros elementos, assumem propriedades do mundo real representadas virtualmente. Conseqüentemente, um botão ou uma alavanca não serão elementos intrinsecamente interativos numa representação tridimensional, mas parte do ambiente diegético. O sexto ponto diz respeito à diferença entre os fluxos tratados bidimensionalmente e as narrativas que envolvem a realidade tridimensional. O *Interaction Design Foundation* (2024) relembra que, nas interfaces 2D, tratamos das etapas passadas pelo utilizador, que formam fluxos, mas que em 3D devem ser pensados em forma de histórias. Ou seja, o instituto sugere que no lugar de atividades que geram estágios para o utilizador – por exemplo, interface de inscrição, interface de identificação, estado de utilizador já identificado – que se veja pequenas histórias em torno dessas fases / interfaces, ou ainda como episódios de estados encadeados. O sétimo ponto chama atenção para que se interprete como navegação espacializada o que, no design de interação em 2D, chamamos de navegação do utilizador.

¹⁶⁷ Para além do enquadramento, o movimento de cabeça desdobra-se em outra particularidade do 3D, da ordem do design de experiência, que é o uso físico dos artefactos e que envolvem questões de ergonomia e conforto.

¹⁶⁸ Murray (2016b) critica soluções usadas na realidade virtual que considera decorrentes dos paradigmas herdados dos media bidimensionais, dentre eles narrações, sobreposições de texto ou músicas de que não façam parte do espaço diegético virtual do design. Comunicar os objetivos do utilizador integrando-os à história e sem lançar mão desses paradigmas pode implicar um grande desafio no design de interação para a realidade virtual.

Dessa sétima consideração deriva o oitavo ponto, que é a mudança de modelo mental das ferramentas icônicas nas interfaces para o modelo das ferramentas bloqueadas/ativas no corpo ou ambiente. Isto é, no lugar de um ícone de configurações, de menus suspensos ou de uma barra de funcionalidades, as ferramentas em 3D são disponibilizadas no corpo – ao redor dele – ou fazem parte da realidade, podendo ser seguradas e manipuladas. Como nono e último ponto estão as interfaces não-diegéticas das duas dimensões em contraponto às interfaces diegéticas das três dimensões. Enquanto na interface bidimensional apresenta-se interfaces e botões que existem independentemente de qualquer narrativa, mas que costumam fluxos e fases, na representação tridimensional existem as interfaces diegéticas, ou seja, integradas à história.

2.4.2 Coautoria e audiência participativa

À ideia de a audiência contribuir na produção de conteúdos midiáticos para além de consumi-los, está o conceito de *prosumidores*. Criado pelo autor futurista Alvin Toffler no seu livro *The Third Wave*, publicado em 1980, o termo foi criado para descrever uma tendência emergente na qual os consumidores também se tornam produtores de bens e serviços, participando ativamente no processo de criação e customização dos produtos que consomem. Henry Jenkins (2006) grande estudioso da cultura de convergência e participação, instrumentalizou o termo na era pós-internet e dos media digitais, que provê instrumentos ainda mais potentes para utilizadores ativamente envolvidos na produção, edição e partilha de conteúdo. Esse processo decorre não apenas pela conexão às redes, que viabilizaram comunidades, informação e repertório multimidiático, mas também pelo acesso aos *softwares*, que facilitaram a autonomia na produção de conteúdos. Os *prosumidores*, portanto têm um papel ativo na cultura participativa, o que pode ser observado em várias plataformas online, cujas dinâmicas contam com o papel atualizado dos utilizadores e seus contributos para a cultura coletiva da era digital.

Ao contextualizar os impactos dessa cultura de participação na produção dos documentários interativos, Gaudenzi (2013) exemplifica diferentes possibilidades de colaboração¹⁶⁹ que, assim como nas de um documentário participativo, têm processos com características comparáveis, mas resultados que variam significativamente. A autora esclarece que as

¹⁶⁹ A incluir a criação de *softwares* de código aberto, (como o Linux), de enciclopédias online (como a Wikipedia) e de financiamentos coletivos (*crowdsourcing*).

diferenças derivam de abordagens que podem impactar várias fases da criação do artefacto digital e contribuir para diferentes meios e formas, cada um com suas próprias características e limitações, “[e]mbora o Linux, a Wikipédia e o [documentário interativo] Mapping Main Street sejam todos artefactos digitais, eles têm propósitos, estéticas e critérios de sucesso diferentes” (Gaudenzi, 2013:181). Outra diferença essencial que a autora aponta entre os processos colaborativos assentes na internet e os documentários interativos está nas naturezas que os originam. Por exemplo, dinâmicas provenientes de contextos como os dos *hackers* de *software*, das redes sociais, dos blogueiros e da Wikipédia apontam caminhos e atendem demandas que não necessariamente convergem com as dinâmicas oriundas da produção de vídeo.

Em 2015, o *MIT OpenDoc Lab* gerou um relatório proveniente de 8 meses de investigação sobre “as dinâmicas entre uma convergência, em andamento, entre as práticas dos documentários participativos e interativos e as práticas do jornalismo digital” (*MIT OpenDoc Lab*, 2015:5). Para esse relatório, foram empenhados estudos de casos protagonizados por grandes organizações do jornalismo e do documentário, cujo olhar engloba uma profunda revisão estratégica dos seus ofícios. Essa revisão aprofunda a “reorganização do organograma de produção e de meios de distribuição, a partir da escuta e trabalho partilhado com audiências, parceria com outros media organizacionais e da observação dos recursos internos, tais como arquivos” (p. 6). Dentre as considerações, concluiu-se que todo um novo ecossistema de informações factuais está a ser formado, a abarcar desde as instituições noticiosas tradicionais e renomadas até às iniciantes, mais modestas e mesmo aquelas que já nasceram no seio ciberespacial. Elas cruzam a fronteira do jornalismo e incluem o campo do documentário interativo de uma forma que será detalhada na nossa componente aplicada. Para já, esse campo interseccional será contemplado no que tange aos novos papéis experimentados pelos media digitais e conectados.

Relativamente à autoria e produção dos objetos digitais, Gaudenzi (2014) aponta o processo de coautoria como uma forma de povoar a realidade retratada nos documentários interativos. O papel da autoria é claramente aquele que foi mais impactado pelas dinâmicas proporcionadas pelos novos media. Derivado do que Jenkins (1997, 2006, 2009) denomina por cultura de participação, os utilizadores são convidados a contribuir para o conteúdo; muitas vezes, a oferecer a perspetiva do sujeito representado na história.

A viabilizar perspectivas e abordagens condizentes com a literacia dos coautores de um web-documentário, Zimmermann (2018:12) aponta o modelo polifónico, que será aprofundado adiante, como a reunir “*colaborações entre não profissionais e profissionais dos media. Esse processo quebra as hierarquias de produção, a decretar uma estrutura mais horizontal, onde as diferenças de experiência, conhecimento, habilidades e pontos de vista são alavancadas e mobilizadas*”. A partir da popularização das ferramentas de registo e edição de media, não apenas tornou-se mais fácil aos sujeitos retratados oferecerem uma representação própria, mas também acostumou o público à possibilidade de componentes mediáticos sem um acabamento exatamente profissional, em prol da variedade de conteúdo proporcionado.

Não obstante, ainda que as práticas mediáticas tenham sido democratizadas por meio do *DYI media*, é inegável que contar com a experiência de profissionais da área reflete-se na qualidade final de um objeto não-ficcional digital. A antecipar um exemplo que será explorado no estudo de caso dos *i-docs*, está a solução de priorizar os recursos fotográficos que a documentarista Katerina Cizek, realizadora do *Highrise Project*¹⁷⁰, encontrou para uniformizar os diversos contributos reunidos no projeto, que congregava participações de diversas partes do mundo. Ainda que tais participações contem com talento e proficiência mediática, uma orquestração experiente das múltiplas fontes pode representar a diferença entre um conteúdo integrado, dotado de um projeto de imersão e um mero repositório interativo de registos.

A metodologia da cocriação defendida por Cizek é um processo altamente colaborativo que será desenvolvido em maiores detalhes no estudo de caso dos web-documentários, mas vale aqui adiantar que a realizadora prega que os papéis de autoria são profundamente desafiados nas representações não-fissionais. Para a autora, a cocriação é mesmo um meio de mudança social, no qual o processo importa muito mais do que o objeto representacional final. Trata-se de um modelo não-hierárquico que vem ganhando força após a crise pandêmica do COVID-19. Em Cizek & Uricchio (2022:334), Sheila Leddy, diretora executiva do

¹⁷⁰ O *Highrise Project* será um dos casos estudados em detalhe na componente aplicada.

*Fledgling Fund*¹⁷¹, relata as dificuldades que enfrentou quando trabalhou com cineastas na adaptação ao sistema de cocriação:

“Quando a Fledgling começou a fazer este trabalho”, disse ela, “os modelos de negócios estavam mudando e as expectativas estavam mudando. Houve resistência em relação ao impacto: ‘O que você quer dizer com eu tenho que me preocupar com o impacto? O que você quer dizer com eu tenho que medir isso? Eu conto histórias, sou cineasta.’... Mas acho que os contadores de histórias precisam fazer parte da conversa e participar do desenvolvimento de novos modelos, ou você será atropelado pelos empresários.”

Cizek & Uricchio (2022:334)

Katerina Cizek (Cizek & Uricchio, 2022) aponta que novas relações e preocupações éticas norteiam a cocriação em projetos não-ficcionais e explica que, nesse modelo, os cocriadores aprendem a respeitar a experiência em sistemas não hierárquicos, alterando dinâmicas de poder que profissionais dos media muitas vezes estão a funcionar em contextos produtivos voltados à ficção. Ela exemplifica, “*Nos media de não-ficção, isso significa que as pessoas anteriormente conhecidas como diretores e produtores assumem novos papéis*” (p. 334).

Sobre as dinâmicas da autoria participativa, que tira proveito da Web 2.0, Gaudenzi (2014:54-56) relembra o projeto *The Evolving Documentary*, criado por volta de 1995, pelo *Interactive Cinema Group* do MIT e liderado por Glorianna Davenport. Nele, influências externas geravam contributos na criação de um universo narrativo alimentado por um banco de dados. A autora explica que apesar da iniciativa inovadora na altura, as tecnologias disponíveis foram limitadoras. Primeiro, porque o veículo utilizado para conter e distribuir o trabalho, o CD-ROM, não permitia modificações, o que conflitava com um material que demandava constantes alterações. Segundo que o contexto pré-Web 2.0, quando a dinâmica colaborativa e participativa também não havia ainda sido implantada, desfavorecia a agregação dos contributos da audiência.

No que tange à distribuição dos conteúdos por meio da audiência participativa, evidenciam-se as dinâmicas estabelecidas entre os objetos digitais e os motores de busca. Bradshaw (2024:24) explica que as métricas de engajamento com uma publicação são de extrema importância financeira, uma vez que quanto maior esse índice, que é relacionado ao utilizador médio, mais um editor normalmente poderá cobrar pela publicidade. O autor

¹⁷¹ A *Fledgling Fund* é uma fundação privada fundada em 2005, cuja missão é “*inspirar um mundo melhor*” por meio do apoio a cineastas documentaristas e à criação de projetos de media inovadores. A fundação se dedica a financiar e promover documentários que abordam temas sociais relevantes, visando melhorar a vida de indivíduos, famílias e comunidades em situação de vulnerabilidade. Fonte: <https://www.thefledglingfund.org/>.

explica que a medição é baseada em diversos índices, que incluem “o tempo gasto por visita ou até que ponto a página foi rolada, até a proporção de utilizadores que compartilham um artigo ou ações como postar comentários e votar” (p. 24).

Conforme veremos adiante, os infográficos amplamente explorados no jornalismo multimédia têm particularidades de não apenas de contribuir para a perceção do conteúdo, mas também para as estratégias com vistas a envolver o utilizador. O mesmo apelo que faz parte das estratégias engajadoras tira partido do potencial de partilha dos utilizadores.

A otimização de mecanismos de pesquisa (SEO), segundo Bradshaw (2024:89-90) corresponde à otimização de conteúdos publicados, de forma que os algoritmos presentes nos mecanismos de pesquisa percebam-nos como suficientemente relevantes para sugerir-nos em resposta a consultas. O autor esclarece que essas práticas correspondem ao comportamento natural das pessoas, que inclui “carregar em seus artigos, lê-los, partilhá-los e criar hiperligações para eles” e aprofunda como funciona essa relação digitalmente codificada:

A ordem em que esses resultados aparecem – e qual deles vem em primeiro lugar – depende de dois fatores principais: relevância e importância. A relevância é baseada nos termos digitados e no que o mecanismo de busca sabe sobre ti (por exemplo, onde estás no mundo, se estás em um telemóvel ou portátil, o que pesquisaste anteriormente). A importância baseia-se na própria página web: uma página web que tenha sido frequentemente ligada e atualizada, num site oficial, terá um bom desempenho. SEO significa garantir que o motor de busca perceba que sua página é relevante para a busca (através do conteúdo) e melhorar sua importância (quanta gente a usa e cria hiperligações para ela).

Bradshaw (2024:90, tradução livre)

Ele cita o autor Jonah Peretti, cujo conceito de “imperativo social” identifica conteúdos motivadores de partilha e destaca aqueles que evocam emoções positivas, negativa e de repulsa, quando provocam alta excitação, como admiração, raiva, ansiedade e alívio emocional – enquanto validação socialmente aceitável (Bradshaw, 2024:97). Contudo, o autor explica que a dependência das partilhas também oferece malefícios, uma vez que fomenta assuntos frívolos, enquanto ofusca conteúdos desprovidos da mesma popularidade, ainda que de imensa relevância para a sociedade. É o caso de artigos de opinião longos, bem como notícias científicas e políticas complexas¹⁷². Bradshaw (idem) ainda cita formatos mais

¹⁷² Bradshaw (2024) cita o conceito do “Vale da Ambiguidade” de Annalee Newitz, em que se situam conteúdos noticiosos com menos partilha verificada (Bradshaw:2024:97).

envolventes de tratar tais conteúdos enquanto uma alternativa mais apelativa, como “*desmascaramento, explicadores ou investigações que revelam uma verdade oculta*”. Tais abordagens enquadram-se nos temas indicados por Bradshaw (2024) como aqueles mais adequados ao desenvolvimento pelo jornalismo de dados, conforme veremos na seção correspondente ao estudo do jornalismo multimédia.

Nesse sentido, os projetos que se valem da visualização de dados garantem bons resultados do ponto de vista de carregamentos e com grande potencial de propagação em grande alcance (Gray, Bounegru & Chambers, 2012:88). Não obstante, a modularização do conteúdo também facilita e contribui para a dinâmica participativa, pois recursos a infográficos que contenham em si uma mensagem autocontida, derivada de um conceito mais complexo, uma vez partilhada, fornecem portas de entrada atrativas para o objeto maior que a engloba.

Ainda que a partilha de conteúdos tenha sido associada à otimização das publicações e à consequente relevância para os motores de busca, ela reflete o conceito de propagabilidade nos media digitais aprofundado por Jenkins, Ford & Green (2013). Muitas estratégias são alardeadas como a garantir aos objetos digitais o potencial de serem propagáveis, mas os autores explicam que “*a propagabilidade é determinada por processos de avaliação social e não técnica ou feitiçaria criativa, e com a participação ativa dos públicos engajados*” (p. 314). Dito isso, eles identificam algumas características que tornam um conteúdo mais suscetível à partilha (p.317), como estar disponível quando e onde o público deseja, indo além da simples criação e garantindo a sua entrega no local e momento ideais para os utilizadores. O conteúdo também precisa de ser portátil, a permitir que o público o consuma em movimento, seja citável e apropriável, facilitando sua edição e inserção em outros contextos. Outro ponto é a facilidade de reutilização, atendendo a uma variedade de usos tanto por produtores dos media quanto pelo público, adaptando-se a diferentes finalidades e contextos. A relevância é crucial, pois o conteúdo deve atrair múltiplos públicos, tanto o público-alvo quanto os públicos excedentes, a aumentar o seu significado e alcance. Além disso, é importante que o conteúdo faça parte de um fluxo constante de material, evitando a dependência de um único sucesso em termos de propagação, a buscar um engajamento contínuo através de postagens regulares.

2.4.3 Discurso: o *Storytelling* Digital

A proposta deste subcapítulo é concluir o olhar sobre a digitalidade dos conteúdos não-ficcionais no ciberespaço por meio da sua estruturação. Nomeadamente, estudar a orquestração de elementos e recursos facultados aos conteúdos não ficcionais imersivos no ciberespaço, enquanto demandas de um objeto a ser planeado. Em alguma medida, a proposta pode soar redutora, uma vez que há imensas obras dessa natureza que vão muito além do que pode ser projetado. Na verdade, dos trabalhos que apresentaremos no nosso estudo de casos, os mais distintivos são justamente aqueles que contam com originalidade e inovação nos seus formatos, a oferecer soluções em que a habilidade, o talento e a *expertise* da equipa produtiva destacam-se. Esse carácter fica ainda mais evidente nos web-documentários pois, consoante já comentamos, é-lhes facultado um carácter autoral nas perspetivas escolhidas para representar a realidade, a alargar ainda mais o seu espectro criativo.

Portanto, é importante notar que a intenção não é apontar fórmulas para estruturar histórias multi e hipermediáticas com um virtuosismo equivalente a obras como as que veremos nos nossos estudos de caso. A bem da verdade, é redundante dizer que está justamente na impossibilidade de reproduzir o engenho de determinados projetos, sem deles criar pálidos reflexos, que a excecionalidade se revela. Dito isso, a singularidade de trabalhos virtuosos não nos impede de identificar demandas e soluções comuns a conteúdos não-ficcionais a serem mediados no ciberespaço e que se pretendem imersivos, bem como apontar estratégias consolidadas no universo do *storytelling*.

Antes de avançarmos por algumas abordagens importantes ao *storytelling*, vale ressaltar particularidades que o contexto digital oferece aos modos de se tratar um conteúdo narrativo ou não narrativo. Para Koenitz (2022: 71-73), as peculiaridades do discurso das narrativas digitais interativas apontam para as diferenças que apresentam quando comparadas às narrativas tradicionais. Além da interatividade, o autor cita a multimodalidade¹⁷³, a

¹⁷³ Os múltiplos modos de expressão das narrativas digitais interativas, como texto, áudio, vídeo, gráficos e interatividade tornam o seu discurso multimodal, no qual diferentes formas de expressão são combinadas para enriquecer uma experiência narrativa e torná-la envolvente.

procedimentalidade¹⁷⁴, a participação do utilizador¹⁷⁵ e a adaptabilidade¹⁷⁶ como características distintivas entre as duas linguagens. No subcapítulo sobre os conteúdos narrativos e não narrativos, discorremos sobre como a interatividade, que é intrínseca ao meio digital, permite responder dinamicamente às ações e escolhas dos utilizadores. Graças a essa propriedade, o conteúdo é capaz de assumir diversas formas e experiências personalizadas, o que, por outro lado e a depender do nível dessa personalização, pode complexificar o projeto.

A estruturação de uma história não ficcional enfrenta desafios da ordem do discurso. Fludernik (2006:1) comenta que “*Ao reconstruir nossas próprias vidas como histórias, gostamos de enfatizar como ocorrências particulares provocaram e influenciaram eventos subsequentes*”. A autora ilustra a importância subjetiva desse mecanismo ao apontar que o próprio processo psicanalítico tira partido desse expediente, ao estimular que o paciente “*conte a história de sua vida*” na dinâmica terapêutica.

Segundo Ryan (2006), conciliar a interatividade e a narratividade constitui um desafio primordial ao campo das narrativas digitais. Ao mergulhar nesse desafio, a autora distingue quatro formas estratégicas de interatividade nos conteúdos digitais que se concentram na relação do utilizador com o universo retratado (p.107-122). São elas a interatividade interna, a externa, a exploratória e a ontológica. A interna e a externa contrapõem-se, como também o fazem entre si a exploratória e a ontológica, a gerar combinações de diferentes níveis de exploração, controlo e identificação para o utilizador. A oposição de interatividade interna *versus* externa refere-se à participação do utilizador no mundo narrativo. Na interna, o utilizador passa a identificar-se com um avatar e a partir de uma perspetiva de dentro da história é que a experiência ocorre. Já na interatividade externa, que posiciona o utilizador fora do mundo virtual, a ele é facultado controlar o ambiente e as entidades, mas sem se assumir a identidade de um personagem específico. A dicotomia da interatividade exploratória *versus* ontológica, por sua vez, trata do nível de controlo do utilizador na

¹⁷⁴ A geração dinâmica de conteúdo com base nas ações dos utilizadores faculta às narrativas digitais interativas adaptarem-se em tempo real e variarem os seus desdobramentos.

¹⁷⁵ O envolvimento ativo dos usuários na experiência narrativa permite a estes influenciar o avanço, as perspetivas e o desfecho da história por meio de suas interações e contributos.

¹⁷⁶ Uma narrativa digital interativa pode ajustar-se às escolhas e ações dos utilizadores, uma vez que viabiliza desdobramentos narrativos variados e desfechos personalizados.

narrativa. Enquanto a interatividade exploratória refere-se a uma navegação que não gera alterações na trama ou no destino da história representada, a interatividade ontológica permite ao utilizador influenciar o curso dos eventos e determinar diferentes desdobramentos. Trata-se, portanto, de liberdade de exploração sem impacto significativo na narrativa, em contraponto ao utilizador como tomador de decisões no desenvolvimento dos eventos.

Dentre as combinações entre os tipos de interatividade, Ryan (2006) aprofunda as categorias externa-exploratória, a externa-ontológica, a interna-exploratória, a interna-ontológica e as categorias híbridas. Na interatividade externa-exploratória, o utilizador está fora do tempo e espaço representado, podendo escolher rotas através do conteúdo. A autora aponta a frequência deste tipo de interatividade em hipertextos e obras multimídia, nas quais ao utilizador é facultado explorar as conexões entre módulos do conteúdo sem restrições de tempo ou comportamentos simulados. A interatividade interna-exploratória faz o utilizador imergir na representação do conteúdo, como se dele fizesse parte. Ela facultava-lhe explorar os diferentes aspetos da narrativa com uma identidade pertencente àquele contexto, mas sem influenciar diretamente o curso dos eventos. Neste tipo de interatividade, a autora aponta o foco na descoberta e na resolução de enigmas, ao mesmo tempo que se pode conhecer o universo representado. Trata-se de uma experiência orientada à investigação e à descoberta, não à tomada de decisões que venham a alterar significativamente a história. Na interatividade externa-ontológica, o utilizador atua como uma espécie de divindade no mundo virtual, à medida que tem o controlo de entidades e eventos, sem assumir a identidade de algum personagem específico. Isso implica definir propriedades, tomar decisões, criar obstáculos, alterar o ambiente e influenciar a evolução global do mundo virtual. O exemplo mais evidente deste tipo de interatividade está nos jogos de simulação, como *SimCity* e *The Sims*. A interatividade interna-ontológica, por sua vez, vai permitir que o utilizador mergulhe no universo narrativo do conteúdo e tome decisões que afetam diretamente o desenvolvimento da história. Ou seja, diferentes desfechos e desdobramentos podem ocorrer, a depender das ações do utilizador dentro do mundo representado. Jogos de RPG (*Role-Playing Games*) e aventuras interativas são exemplos desse tipo de interatividade, onde as decisões do jogador moldam ativamente a narrativa. Ryan (2006) também cita as categorias híbridas, que representam combinações de diferentes tipos de interatividade, mesclando elementos de ordem interna, externa, exploratória e ontológica. Essas categorias

podem surgir em experiências interativas complexas que oferecem ao utilizador uma variedade de formas de interação e participação no mundo virtual. Jogos e narrativas que combinam elementos de controlo do ambiente, de exploração narrativa e tomada de decisões significativas podem ser considerados exemplos de categorias híbridas de interatividade.

Ainda dentro dos paradigmas desafiados pela não-linearidade, alguns estudiosos da área dos documentários interativos trazem uma abordagem que ultrapassa a narrativa baseada no conflito / solução. Thalhoffer (2016) sinaliza que o formato *mainstream* de se contar histórias acostumou-nos a buscar relações lineares de causalidades que dificilmente se aplicam aos problemas complexos que enfrentamos na atualidade. No entanto, apontar relações causais ou a falta delas pode ser verificado como boa parte do fio condutor narrativo de pelo menos um dos objetos em foco no nosso corpus, que são os projetos de jornalismo multimédia. Perguntas que questionam como se chegou a determinado cenário, quais os fatores que deflagraram uma certa situação, ou mesmo verificar se fatores tidos como claramente relacionados realmente o são participam, em maior e menor medida, da estruturação de todos os conteúdos noticiosos analisados para este estudo.

Ao tratarmos de uma representação não-factual, a primeira reflexão é sobre o material em que se vai debruçar, antes mesmo de definir o discurso e as linguagens a serem usadas. Fundamentalmente, a *história* não existe encerrada, como uma pepita em forma bruta que precisa de ser lapidada. A definição do “o quê” implica um processo que envolve o material que emerge e muitas vezes, como visto no estudo sobre a criação em coautoria e a audiência participativa, é moldado durante a troca com os sujeitos retratados. Desse processo, surgirão conteúdos e registos audiovisuais capazes de orientar a discursos específicos.

Diversos autores (Fludernik, 2006; Rose, 2011) salientam a universalidade que existe no ato de contar histórias, ao lembrar-nos de que ele está presente em todas as culturas e se encontra na base da nossa existência. Tal atividade é pervasiva na comunicação humana e opera em um nível inconsciente, em muito a exceder as formas com que “*pensamos como o tipo prototípico de narrativa, ou seja, narrativa literária como uma forma de arte*” (Fludernik, 2006:1). Ela ocorre nas mais diversas instâncias da vida, como no ensino, no jornalismo, na política e na publicidade.

Naturalmente, as maneiras de se contar histórias ganham novos instrumentos e linguagens, alinhados com o desenvolvimento tecnológico. Em 2001, Pavlik (2001:6) já sinalizava três

elementos que marcaram uma mudança paradigmática nesse contexto: (i) o amadurecimento do vídeo digital, que facultava um acesso direto da audiência a partir de suas casas; (ii) os acessórios capazes de viabilizar novas formas de produção e de visualização / experiência das narrativas; (iii) o crescimento dos media conectados em rede, a facultar formatos interativos diversos para se contar histórias. Ao longo de mais de 20 anos, podemos confirmar que os efeitos do consumo de conteúdo sob demanda, dos artefactos tecnológicos de produção e acesso e da conectividade ampliaram exponencialmente as possibilidades do *storytelling*.

Diante do largo espectro de alternativas disponíveis na atualidade, o projeto de uma história não ficcional é, à partida, desafiado pela superabundância de formatos, linguagens e estilos que são facultados aos produtores. É claro que há vários fatores de ordem prática que limitam os repertórios narrativos, como orçamento, tempo, indisponibilidade tecnológica – de quem produzirá ou consumirá – ou de profissionais capacitados em determinadas linguagens. No entanto, tais aspetos variam em função de contingências que não serão nomeadamente estudadas aqui. Interessa-nos, contudo, perceber se há potenciais indicadores a determinados meios e linguagens para se contar uma história e como se manifestam.

Para Hernandez & Rue (2016), sim, o próprio conteúdo oferece tais indicadores. No corpus de trabalho a ser analisado nos próximos capítulos, veremos diferentes combinações de recursos, linguagens e estruturas divididas em formatos que atendem a propósitos diversos para as histórias factuais. Essa constelação refletirá não apenas como determinados formatos são capazes de tirar partido do potencial de determinados assuntos, mas também como essas múltiplas linguagens podem variar em função de módulos segmentados de uma mesma história.

A fim de introduzir as particularidades expressivas de diferentes linguagens, citamos Zagalo & Oliveira (2014), quando postulam sobre três possibilidades expressivas na comunicação de uma determinada ideia – nomeadamente, a do livro (texto), a do filme (audiovisual) e a dos videojogos – e a eficácia que cada uma delas tem, comparativamente à outra. É interessante notar que tanto a linguagem textual, quanto a audiovisual, quanto a interativa e orientada pelo desafio podem constar de um mesmo projeto não-ficcional digital, não apenas por meio de uma abordagem multimidiática, mas também, em se tratando de um conteúdo

suficientemente complexo. Ou seja, é possível desdobrá-lo em subdivisões conteudísticas hiperligadas, trabalhadas em linguagens adequadas a cada módulo em separado.

Os autores iniciam a análise das diferenças por apontar que tais meios não são estanques e tomando por exemplo o texto e o audiovisual, uma vez que “*o filme pode usar a verbalização por meio de atores ou vozes-off para produzir exatamente o mesmo efeito de um texto*” (p. 15). Assim como Hernandez & Rue (2016), Zagalo & Oliveira (2014) também ressaltam a particularidade inerente a cada conteúdo, cujas propriedades requerem uma análise personalizada das suas demandas comunicacionais, bem como o público a que se almeja atingir. Tendo esclarecida tal premissa, os autores partem para explorar a singularidade das capacidades expressivas de livro, filme e videogame, por meio de um estudo de casos hipotéticos, em que se busca comunicar ideias bastante diversas (i) os efeitos do Alzheimer (texto), (ii) como se desmonta uma torneira (audiovisual) e (iii) a compreensão de um orçamento (jogo).

No primeiro caso – o da exploração por meios textuais – a intenção de Zagalo & Oliveira (2014:16) é hipoteticamente comunicar a perda de memória experimentada pelos pacientes de Alzheimer. Diante desse exercício, os autores começam por argumentar que os “*fenómenos internos, pessoais e subjetivos, e assim humanamente complexos, e objetivamente abstratos*”, encontrariam, tanto no jogo quanto no filme, restrições comuns. Para Zagalo & Oliveira (2014:16), tais meios limitar-se-iam a “*plasmar visualmente conceitos abstractos e internos, procurando ainda assim trabalhar a ideia por via da transladação dos efeitos internos do sujeito para os impactos internos sobre os outros*”. Eis que a representação textual da mensagem é mais indicada para dar conta de tal subjetividade, uma vez que “*é capaz de nos colocar na primeira fila de uma espécie de erupção vulcânica, sem forma nem ação. O texto não se preocupa em mostrar [como no audiovisual], nem dar à participação [como no videogame], é total descrição do que se vê, ouve, sente, é a verbalização sem tradução*” (comentários nossos).

No segundo caso – o da exploração por meios audiovisuais – a proposta é refletir sobre como comunicar eficientemente o processo de desmontar uma torneira, conteúdo no qual os autores identificam a necessidade de se “*trabalhar realidades externas a nós, realidades concretas e palpáveis, realidades sintetizáveis em aspectos visuais*” (Zagalo & Oliveira, 2014:17). Os autores concluem que, dentre os três meios analisados, para demandas que

buscam uma explicação objetiva, ou mesmo uma resposta, a solução filme seria a mais adequada. Em comparação com o texto, eles exemplificam a preferência pelo audiovisual ao citar uma tendência recente “[d]a transição dos ‘walkthroughs’ de videogames, que passaram de gigantescos ficheiros de texto a horas e horas e vídeo no You Tube”. A mesma característica explica a primazia do vídeo em contraponto ao videogame, uma vez que a necessidade objetiva implica uma resposta também objetiva. Eles constatarem, “*não podemos apresentar um novo questionamento, que é aquilo que um jogo faria*”.

No terceiro e último caso – o da exploração por meio do videogame – os autores propõem refletir sobre um conteúdo que busca a compreensão de um orçamento. À partida, eles nos explicam uma diferença importante deste para o conteúdo estudado no segundo caso, que é a interdependência de fatores. Isto é, desejamos perceber a ligação entre os elementos do conjunto, o que traz foco ao sistema e não a cada componente individual. Consequentemente, o funcionamento do sistema dependerá de decisões que variarão em função de situações distintas. Os autores explicam que o uso do texto resultaria em descrições complexas, enquanto o do filme esbarraria em limitações no quesito “*lidar com os problemas da subjetividade subjacente às escolhas e ponderações na feitura de um orçamento*” (Idem:18). Na comparação entre formatos, Zagalo & Oliveira (2014) concluem que os videogames trazem a solução mais completa para a compreensão de um orçamento, pois uma vez que o formato é dotado da linguagem interativa, potencialmente dá conta de refletir sobre “*conjuntos de regras, de carácter misto (abstrato e concreto), que envolvem normalmente não apenas objetos, mas também seres-humanos*” (p. 18).

Na conclusão final do seu estudo de caso múltiplo, Zagalo & Oliveira (2014) rejeitam qualquer hermetismo ou exclusividade nas relações entre demandas e soluções propostas, pois “*muita inovação artística advém exatamente das dificuldades impostas pelos diferentes media à transmissão de ideias específicas*”¹⁷⁷ (p. 18).

A seguir, veremos quatro considerações sobre o *storytelling* digital que o nosso enquadramento teórico revelou como as mais relevantes na estruturação dos objetos em

¹⁷⁷ Podemos mesmo referenciar o documentário *Ryan* (Landreth, 2004) como uma dessas soluções. Conforme visto no subcapítulo sobre a não-ficção no audiovisual, trata-se de um filme documental sobre a história de Ryan Larkin, um animador do *National Film Board of Canada*, nos anos 70 e 80, cujo estado psiquiátrico debilitou-se profundamente. A sua abordagem é chamada psicorrealista e todas as representações visuais da subjetividade psíquica de Larkin foram feitas por meio de gráficos computadorizados que procuraram retratar as lacunas mentais e a confusão emocional do protagonista (Martins, 2009).

estudo. Adiantamos que na maior parte das vezes tais abordagens não são isoladas umas das outras. Pelo contrário, elas são maioritariamente complementares entre si.

2.4.3.1 Arquitetura não-linear

A interatividade nas narrativas digitais, conforme argumentado diversas vezes, distingue os métodos tradicionais de contar histórias ao permitir que os interatores se envolvam ativamente e, a depender da estrutura planeada, até moldem a narrativa. Ao capacitar os utilizadores a fazer escolhas, propicia-se-lhes uma sensação de agência e imersão na história. A experiência torna-se potencialmente mais dinâmica e personalizada para quem a consome e, para quem produz, flexibiliza oportunidades para explorar o material, tanto em abrangência de tamanho, quanto em perspectivas.

Deuze (1999) argumenta que estruturar o conteúdo noticioso em camadas está relacionado à natureza convergente dos meios de comunicação online e ao conceito de escrita não-linear. O utilizador pode percorrer uma história por qualquer seção em que esta tenha sido dividida, o que não apenas irá agilizar a obtenção das informações desejadas, mas também permitirá ao jornalista criar camadas de diferentes formatos e perspectivas. Essa plasticidade que o caráter interativo confere às narrativas também proporciona uma maior amplitude na abordagem, uma vez que ao se enredar temas e subtemas não é preciso costurar diferentes ideias numa sequência encadeada.

A organização em camadas remete ao processo de construção de conteúdos noticiosos relatado em 1999 por Carole Rich, citada por Hernandez & Rue (2016:57), em que se seguem os quatro passos de desconstruir, reconstruir, delinear uma história principal e delinear os elementos macro. Na primeira fase, divide-se a história em componentes, agrupando as que apresentarem semelhanças e relações. Na segunda fase, cria-se um *storyboard* no qual as relações entre os componentes são estabelecidas e esboça-se uma organização. Na terceira fase, a linha geral da história é definida. Por fim, na quarta fase, define-se elementos periféricos à história principal. Hernandez & Rue (*idem*) ainda sugerem posicionar nos elementos macro as possíveis perspectivas periféricas da história, aquelas contadas por diferentes sujeitos, que oferecem pontos de vista particulares sobre o contexto.

No caso dos *web-docs*, mais do que um recurso, as camadas definem um modo de o objeto digital representar significados, como nos lembra Gaudenzi:

Enquanto nos documentários lineares o significado foi criado enquadrando as tomadas e editando-as em conjunto, no documentário interativo participativo o significado é partilhado e estratificado: existe o significado dos clips individuais (não controlados pelo autor do documentário interativo), o significado da interface (normalmente concebido pelo autor) e o significado da navegação (o percurso narrativo e as associações geradas pelo utilizador, durante os saltos entre os vídeos). O desafio reside, portanto, em brincar com essas camadas para criar um significado mais rico, evitando ao mesmo tempo a armadilha das contradições internas.

Gaudenzi (2014:138, tradução livre)

O documentarista e investigador dos documentários interativos baseados em banco de dados, Florian Talhoffer, em entrevista a Kate Nash (Nash,2014b:197), explica que o seu processo de estruturação do conteúdo começa por pensar em termos de “*conexões em camadas, como uma cebola*”. Talhoffer tira partido da modularidade do carácter digital e imagina o documentário do centro para fora, sendo o centro configurado pelas conexões mais próximas e, à medida que avança para fora, as conexões vão-se afrouxando.

Então agora faço conexões em camadas, começando com quaisquer conexões concretas e depois passando para as conexões mais soltas. Inevitavelmente, há sobreposições, porque estás a construir estruturas complexas. Mas não é aleatório, é como se estivesse a usar uma espécie de física das MUNs¹⁷⁸.

Florian Talhoffer em entrevista para Kate Nash (Nash,2014b:197)

Ryan (2006:101-107) classifica dois importantes tipos de arquitetura para conteúdos digitais, com diferentes níveis de interferência por parte do utilizador; no nível do discurso e no nível do enredo.

No caso das arquiteturas em que o utilizador interfere no discurso, Ryan (*idem*) refere-se basicamente a quando, a partir de uma história pré-determinada, ou seja, de um recorte de acontecimentos e que atende a uma sequência temporal, oferece-se diferentes ordens de apresentação desses eventos. São combinações de caminhos a atender padrões de navegação que, embora escolhidos pelo utilizador, exibirão sequências pré-concebidas. Para exemplificar esse tipo de arquitetura, Ryan (2006:103) propõe quatro diagramas, conforme replicado na figura a seguir.

¹⁷⁸ Tradução para *SNU*, que significa *smallest narrative units*, ou seja, menores unidades narrativas. Trata-se de um conceito usado no estudo das narrativas não-lineares que, segundo Roar (2014), refere-se aos blocos com que se constrói uma narrativa. Segundo o autor, a mesma ideia pode ser verificada em outras referências, quando o conceito é eventualmente nomeado como capítulos, cliques, tomadas, cenas, lexias e correntes de história (162).

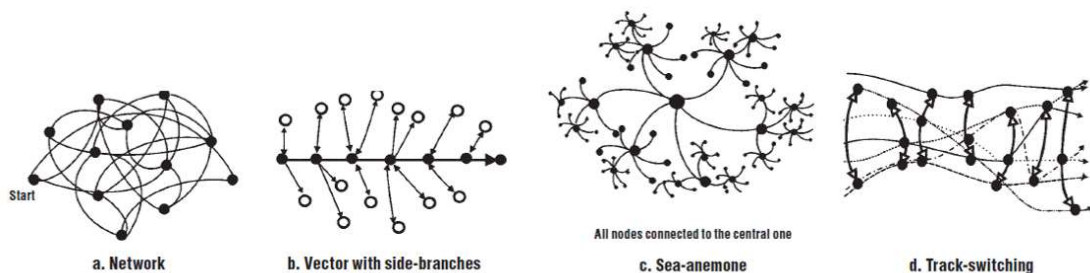


Figura 10 - Arquiteturas interativas com impacto no discurso (Ryan, 2006:103).

No modelo (a) Rede, ou *network*, são possíveis *loops* e acesso a nós – eventos ou pontos de decisão na história – por diferentes rotas. São múltiplos caminhos que vão revelar diferentes aspectos da narrativa para serem explorados, todos interligados por sequências mais ou menos distantes umas das outras. No modelo (b) de Ryan (2006), o Vetor com ramificações, ou *Vector with side branches*, o utilizador só poderá avançar sequencialmente pela história, com episódios que permitem ramificar materiais periféricos ou opcionais, que têm o objetivo de enriquecer a narrativa. Ou seja, cada episódio tem por objetivo facultar explorações adicionais. No modelo (c), Anêmona do Mar, ou *Sea-Anemone*, a informação desdobra-se recursivamente a partir de um menu principal em uma variedade de submenus. Para ir de um submenu ao outro, o utilizador precisa de retornar ao menu principal, que deve estar disponível a qualquer momento. A autora esclarece que, via de regra, trata-se de uma navegação simples, desde que cada caminho auxiliar não seja muito longo. Se bem dimensionadas as extensões, o modelo Anêmona do Mar facilitará a navegação e a descoberta de conteúdo adicional. Por fim, no modelo (d), Entrelaçado com Sistema de Mudança de Trilha, ou *Track-switching*, cada trama está ligada a outras em pontos de decisão específicos, sem retroceder no tempo, pois as hiperligações seguem o fluxo temporal da história, a manter a continuidade narrativa.

Uma vez que essas quatro estruturas demonstram algumas das possibilidades de organizar interativamente um conteúdo que será desdobrado na sequência escolhida pelo utilizador, mas sem que este consiga alterar o que ocorre no universo narrativo como um todo, podemos classificá-las como modelos de interatividade exploratória¹⁷⁹. No entanto, a faculdade externa ou interna, isto é, se o ponto de vista do utilizador será externo ao universo

¹⁷⁹ Baseados na definição de Ryan (2006), conforme descrito anteriormente.

narrativo¹⁸⁰, ou por meio de um avatar que pertença à história não está definido nessas estruturas.

No caso das arquiteturas em que o utilizador interfere na história, as arquiteturas ontológicas¹⁸¹, Ryan (2006:101-107) oferece três propostas que demonstram o vínculo desses modelos com o fluxo do tempo.

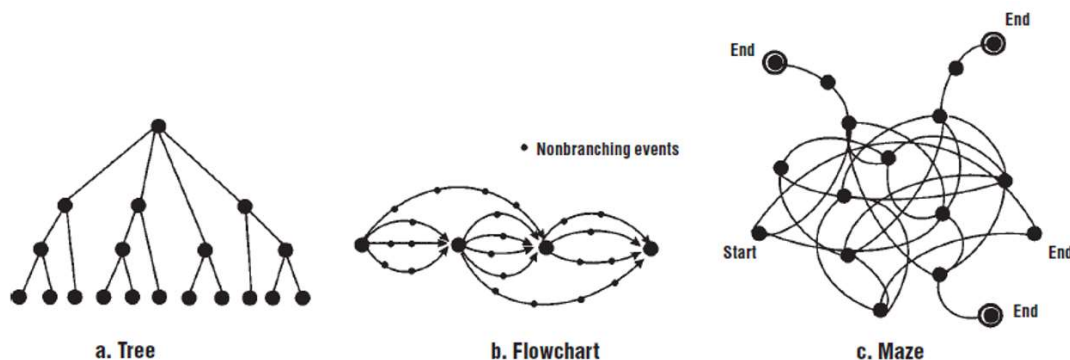


Figura 11 - Arquiteturas interativas que afetam a história (Ryan, 2006:104).

No modelo (a), *Árvore*, ou *Tree*, a arquitetura configura múltiplas variantes e ramificações, nas quais os ramos crescem em uma direção constante, mantendo-se separados e sem permitir retornos a pontos anteriores. Nela, o eixo vertical representa uma sequência temporal de eventos, enquanto o eixo horizontal simboliza a divisão do mundo narrativo em realidades paralelas com histórias distintas. A autora pondera que as árvores são eficazes para modelar as decisões que aguardam os personagens em diferentes momentos. No entanto, ela explica que as principais limitações desse modelo são a necessidade de se projetar cada ramo separadamente e o crescimento exponencial de seus ramos, o que pode levar a uma complexidade difícil de se gerenciar, no caso de muitos pontos de decisão. O modelo (b), *Diagrama de Fluxo*, ou *Flowchart*, é uma arquitetura narrativa que oferece uma gestão menos complexa das escolhas do utilizador, uma vez que permite a união dos fios da trama, a limitar a proliferação de ramificações. Nesse modelo, Ryan (2006) explica que o eixo horizontal representa o tempo, enquanto o eixo vertical indica diferentes maneiras de alcançar um determinado ponto na narrativa. Além disso, o eixo horizontal pode receber uma interpretação espaciotemporal, onde o utilizador progride de um local a outro ao realizar

¹⁸⁰ Idem.

¹⁸¹ Idem.

ações específicas. Para manter a lógica narrativa, o diagrama de fluxo não deve permitir que diferentes fios se unam quando as ações passadas dos personagens influenciam seus futuros. Essa arquitetura é eficaz para garantir a coerência e a continuidade da história, a evitar que as diferentes linhas narrativas misturem-se de forma incoerente. Como última possibilidade elencada por Ryan (2006), há o modelo (c), Labirinto, ou *Maze*. Trata-se de um modelo narrativo que desafia o utilizador a navegar por um emaranhado de caminhos e possibilidades na história, no qual o utilizador decide sobre múltiplos caminhos e bifurcações, a criar uma sensação de complexidade e descoberta ao explorar a narrativa. Os labirintos narrativos oferecem uma experiência desafiadora, onde deve-se tomar decisões que influenciam diretamente o desenrolar da história. Cada escolha feita pode conduzir a diferentes desfechos e revelações capazes de construir uma imprevisibilidade potencialmente envolvente. A autora explica que se trata de uma arquitetura adequada às narrativas com uma proposta mais personalizada.

Ryan (2006) ainda acrescenta que tanto nas arquiteturas de interatividade que afetam o discurso, quanto nas que afetam diretamente a história, a combinação de diferentes padrões é perfeitamente possível. Ou seja, parte-se de um modelo no nível macro e, nas bifurcações projetadas, outros tipos de arquitetura e outros modelos podem ser assumidos.

Ainda que estejamos a tratar de representações factuais, nas quais poder-se-ia ponderar uma incompatibilidade com o poder de alteração da história pelo utilizador, ao menos no âmbito do web-documentário (e nos limites difusos que ele mantém com o jornalismo multimédia), o “*tratamento criativo da realidade*” (Grierson, 1922) viabiliza caminhos mais autorais nas incursões pela interatividade ontológica (Ryan, 2006). Essa ideia facultava explorações de simulação, como, por exemplo, proporcionar ao utilizador escolhas que o conduzam a mundos possíveis ficcionais, derivados de projeções de futuro baseadas em cenários reais, e confrontá-los com a situação factual. Ou ainda, oferecer possibilidades de simular desdobramentos projetados no tempo, a partir de uma situação ou cenário factual que tenha sido representado na narrativa¹⁸², seja por uma perspectiva interna quanto externa (Ryan, 2006). Essas são algumas das imensas possibilidades presentes na interatividade ontológica em histórias factuais.

¹⁸² A exemplo do que ocorre em alguns *newsgames*.

Hernandez & Rue (2016) têm uma forma diferente, mas ao mesmo tempo relacionada àquela com que Ryan propõe as estruturas não-lineares. Dentro da taxonomia hierárquica que criaram para os *Conjuntos Noticiosos Digitais*¹⁸³, os autores propuseram uma subclassificação que varia entre *Linear*, *Imersivo* e *Abrangente*.

Tais estruturas serão aprofundadas no subcapítulo sobre o jornalismo digital, mas vale antecipar o seu funcionamento enquanto organização do conteúdo e papéis propostos ao utilizador. Na arquitetura *Linear*, o consumo é mais passivo, onde o utilizador interage minimamente, exceto pela rolagem do ecrã. A estrutura segue uma ordem pré-determinada, do início ao fim. O principal meio, como texto ou vídeo, orienta toda a narrativa, ainda que esta integre outros recursos mediáticos direta ou perifericamente. No tipo *Abrangente*, por sua vez, a estrutura é não-linear, mas organizada como uma página vertical, a cobrir o assunto com grande abrangência em vez de uma notícia. O tipo *Imersivo* tem por característica mais imediata a ocupação de todo o ecrã. Os autores relacionam essa abordagem à criação de um ambiente, como a de um videogame ou cenário 3D. Eles acrescentam que os web-documentários costumam estar esquadrados nessa taxonomia, bem como os projetos de jornalismo imersivo.

2.4.3.2 Polifonia e bases de dados

O modelo de documentário interativo polifônico (Aston & Odorico, 2018a, 2018b) traz uma forma de narrativa audiovisual que incorpora múltiplas vozes, perspectivas e experiências de maneira não linear e multicamadas. Nessa abordagem, os espectadores são convidados a explorar e interagir com o conteúdo de forma ativa, permitindo-lhes descobrir e conectar-se com as diferentes histórias e pontos de vista apresentados. A polifonia busca criar uma experiência dinâmica, onde núcleos distintos compõem uma visão plural sobre o tema abordado e enriquecem a compreensão da audiência; estratégias relevantes na representação de temas complexos e que requerem uma compreensão matizada das questões evocadas. Isso ocorre através de interfaces, escolhas e ramificações narrativas, pelas quais os documentários interativos polifônicos desafiam as noções tradicionais de narrativa audiovisual.

Zimmermann (2018:11) propõe que se veja a polifonia como “*uma construção teórica útil para perceber as mudanças significativas nas novas práticas dos media*”. A autora aponta

¹⁸³ Os *Conjuntos Noticiosos Digitais* de Hernandez & Rue (2016) e a metodologia que criaram para desenvolver a sua taxonomia serão aprofundados no subcapítulo sobre jornalismo multimédia.

que tais práticas são capazes de refletir a mudança “*de uma única visão autoral para uma multiplicidade de vozes que se unem para gerar e ativar novos entendimentos de assuntos ou eventos*”. Zimmermann também aponta na representação de múltiplas vozes “*nem sempre consonantes*” a compatibilidade do modelo polifônico com assuntos de ordem política e social que sejam dotados de complexidade. A autora salienta que mais do que trazer conclusões fechadas, a polifonia orienta à investigação e aprofundamento nos temas. Nesse sentido, sendo o web-documentário um objeto do ciberespaço, ao utilizador é facilitada uma jornada que excede a interação que travou com o que lhe foi apresentado, para traçar a sua própria exploração.

Ainda que a polifonia e os conteúdos baseados em bancos de dados não sejam necessariamente vinculados, percebe-se que na exploração do primeiro, é frequente tirar-se partido do segundo. Manovich (2002) alça o banco de dados na era digital como o fator distintivo que a narrativa representou para a literatura e o cinema. Se desde a modernidade, as representações não-ficcionais nos media tradicionais já contavam com recursos a elementos estáticos e dinâmicos, foi no meio digital que se passou a tirar partido dos bancos de dados; esses dotados de imensos volumes de informação catalogada, recuperável e tão representativa da qualidade enciclopédica (Murray, 1994) dos objetos digitais. A interatividade faculta aos utilizadores acederem materiais hipermediados, integrados pelas interfaces e que embora costumem pertencer à arquitetura do objeto codificado, também podem ser acedidos externamente.

Nash (2022,18-23) descreve os documentários em base de dados como a dar voz a uma resistência – ou mesmo rejeição – à narrativa linear e à busca por uma representação mais aberta e polifônica da realidade. Buscando romper com a lógica narrativa tradicional, os documentários em base de dados privilegiam a relação entre os elementos e a construção do que a autora denomina “*espaço de possibilidades*”. À medida que a qualidade enciclopédica é instrumentalizada no seu potencial de organizar e relacionar informações, nos documentários baseados em bancos de dados, a ênfase está em se relacionar informações desvinculadas de uma sequência temporal. O processo de construção é outro ponto a destacar nesse objeto digital, pois as suas contingências e alternativas são priorizadas em contraste com a inevitabilidade e singularidade sugeridas pelas estruturas narrativas tradicionais. Essa abordagem reflete a percepção de que a experiência de interagir com uma base de dados é fundamentalmente distinta da experiência de assistir a um filme ou ler uma história. Ela

destaca a importância de repensar as formas de representar e engajar-se com a realidade por meio dos media computacionais.

Nash (2022) vê formas culturais impactantes nas estruturas em bases de dados, devido às suas possibilidades de representação e engajamento com a realidade. No entanto, a autora também aponta que tal solução não é perfeita ou completa para a representação documental. Ainda que tais objetos facultem explorar com intensidade inédita as representações abertas e polifônicas da realidade, Nash (2022) ressalta que, na prática, as aspirações que tais objetos representam nem sempre são conseguidas. Ademais, apesar de proporem desafiar as práticas documentais hierárquicas, taxonômicas e totalizantes, a organização dos documentários baseados em bancos de dados também podem reforçar uma visão singular do mundo.

Dito isso, é ampla a variedade de projetos documentais que pode tirar partido dos documentários baseados em bancos de dados, desde aqueles que buscam uma narrativa tradicional até aqueles que buscam uma abordagem mais aberta e polifônica. Eles incluem modelos híbridos, que combinam vários modos de organização, como narrativa, caminhos bifurcados e narrativas modulares, exemplificados por Nash em diversos casos¹⁸⁴, tipos que aprofundaremos no subcapítulo sobre os documentários interativos. A aplicação apropriada de cada tipo de estruturação dependerá naturalmente dos objetivos e das necessidades específicas do projeto em questão. Contudo, vale ter tais formatos em particular consideração nos casos em que se tenha disponíveis acervos ricos e diversificados, que facultem diferentes camadas de aprofundamento, a depender do interesse do utilizador; tanto o que é intrínseco ao sujeito, quanto aquele despertado pelo conteúdo. Também nos conteúdos em que exista uma preocupação especial na não-hierarquização de determinados retratos em detrimento de outros, os documentários baseados em bancos de dados podem oferecer uma alternativa frutífera. Ademais, ao diversificar os núcleos de conteúdo, a não-hierarquização cria oportunidades para descentralizar a produção desses núcleos e de fomentar a coautoria, caso explorar essa forma produtiva seja uma das intenções do projeto.

¹⁸⁴ Nash (2022) cita *A Polish Journey*, que utiliza a estrutura em base de dados para reforçar a narrativa linear, adicionando elementos que enriquecem a história e reforçam a veracidade do documentário; *After 6/4*, que apresenta múltiplas histórias que podem ser comparadas ou que se desenvolvem em uma declaração coletiva; *The Shoebox*, que desafia a narrativa linear, a permitir que o utilizador construa sua própria ordem narrativa por meio da interação com os elementos da base de dados; e outros exemplos como *Belongings* e *Echoes of IS*, que utilizam a estrutura em base de dados para apresentar histórias em paralelo e destacar semelhanças e diferenças entre elas.

Nash (2022) descreve lógicas abrangentes na exploração dos bancos de dados em conteúdos narrativos e não-narrativos: (i) a acumulativa, que utiliza a estrutura em base de dados para reforçar o universo retratado, adicionando elementos que enriquecem a história e reforçam a veracidade do conteúdo, (ii) a proliferativa, que explora as possibilidades de escolha e contingência, apresentando múltiplas histórias que podem ser comparadas ou que se complementam em uma declaração coletiva e (iii) a modular, que desafia a narrativa linear, permitindo que o utilizador construa sua própria sequência de representações, por meio da interação com os elementos da base de dados. Tais características podem ser combinadas e adaptadas para diferentes projetos documentais, não apenas dependendo dos objetivos e das necessidades específicas de cada projeto, mas também do material emergente durante a sua pré-produção e produção.

Ryan (2006:149) destaca que um conteúdo dotado de uma base de dados digital tem por característica facultar ao utilizador o papel tradicionalmente dado ao autor de interromper o crescimento espacial e temporal de um universo narrativo. A autora contrapõe a ideia de Manovich, para quem a narrativa, que pressupõe causa e efeito, e o banco de dados, que se fundamenta em listagens não ordenadas, são conflitantes. Ryan (idem) contra-argumenta que *“se a base de dados estiver devidamente estruturada e se o seu conteúdo for apropriado, as sondagens imprevisíveis e a exploração sempre incompleta do leitor não impedirão a emergência do significado narrativo”*. A autora sugere quatro condições para satisfazer a reconciliação da base de dados com a narrativa: (i) familiaridade com a trama. Quando a coerência geral da história não é uma preocupação, os utilizadores podem dedicar-se a detalhes específicos sem perder a visão do enredo completo; (ii) modularidade narrativa, onde cada parte funciona como uma história relativamente independente; (iii) priorização do ambiente narrativo, de forma que perceber o contexto da história seja tão importante quanto seguir os eventos da trama; (iv) projeto de banco de dados e filosofia de navegação clara e transparente, a permitir precisão nas escolhas dos elementos da história a serem expandidos.

2.4.3.3 Visualização de dados

O jargão usado no senso comum em que “uma imagem vale mil palavras” ganha potência quando pensamos na visualização de dados para se contar histórias de uma forma mais clara, atrativa e engajadora. Gray, Bounegru & Chambers (2012:279) explicam que, ao se usar informações visuais, tira-se partido de uma aptidão cognitiva natural, uma vez que, segundo os autores, metade do cérebro humano é dedicada ao processamento desse tipo de dados.

A visualização de dados tem no jornalismo um importante campo de especialização: o jornalismo de dados, que, nos últimos 15 anos, com o avanço das narrativas multimediadas, vem ganhando cada vez mais projeção. Gray, Bounegru & Chambers (2012) explicam que a grande diferença do jornalismo de dados para o jornalismo consiste, em muita medida, nas “*novas possibilidades que se abrem quando se combina o tradicional ‘faro para notícias’ e a capacidade de contar uma história convincente com a enorme escala e variedade de informação digital agora disponível*” (p. 18). Segundo os autores, os infográficos engajadores ajudam na tarefa de se contar uma história complexa (p. 19), o que pode ser incrementado por meio da interatividade. Hudson & Zimmermann (2015:85) salientam que os infográficos são apelativos às gerações mais novas “*para comunicar ideias dissonantes de forma viral*”, em especial aos *Millennials*, “*nascidos entre as décadas de 1980 e 2000, para quem as tecnologias digitais nunca foram realmente novas*”. Tais características, por si, já orientam a um olhar mais detalhado sobre essa especialidade e, mais ainda, à medida que se constata a predominância de infográficos nos projetos de jornalismo multimídia mais icônicos do nosso corpus, para além de outros objetos circunscritos no espaço da representação não-ficcional como um todo.

Gray, Bounegru & Chambers (2012:23) comentam que a superabundância de informações, a facilidade na comunicação e no processamento dos dados deslocaram o eixo do processo produtivo dos conteúdos não-ficcionais. Se antes os esforços concentravam-se em encontrar e reunir as informações, com a revolução digital, o trabalho maior está em processá-las. Nesse sentido, eles argumentam que o jornalismo de dados é mesmo útil para encontrar a história na história, ou ainda provar a relevância de determinados dados encontrados. Como exemplo, eles relatam uma situação na cobertura do furacão Andrew, em 1993, quando Steve Doig¹⁸⁵, analisou os padrões dos danos causados pela tragédia. Ao combinar dois grupos de informações – dados sobre o nível de destruição decorrentes do furacão e dados sobre a velocidade do vento – foi possível identificar os sítios onde os protocolos de construção civil eram fracos ou inadequados para resistir a esse tipo de intempérie.

¹⁸⁵ Pela matéria, conforme relatado por Gray, Bounegru & Chambers (2012:29), Steve Doig ganhou o Prêmio Pulitzer em 1993. O processo de construção do projeto está analisado em <http://www.mentalmunition.com/2011/11/being-more-versatile-journalist-data.html>, bem como os infográficos gerados.

Dentre as suas imensas aplicações, o jornalismo de dados que aqui nos interessa é o mediado digitalmente e, como bem argumenta Usher (2016:22), “*o jornalismo de dados é uma parte fundamental do jornalismo interativo, mas nem todo jornalismo de dados é interativo*”. Usher (idem) acrescenta que muito do primeiro pode ser incluído na subespecialidade emergente do segundo (p. 91), mas também se aprofunda em uma grande controvérsia sobre a obrigatoriedade do online no jornalismo de dados; debate que não será abordado neste estudo. Como fundamentação do conceito, portanto, consideramos o que Usher (2016:22) cita como definição de Alexander Howard, em um relatório para a *Columbia School of Journalism*, para quem o jornalismo de dados implica “[a] coleta, limpeza, organização, análise, visualização e publicação de dados para apoiar a criação de atos de jornalismo.”

Para Bradshaw (2024), apesar de o senso comum associar essa especialidade com notícias de cunho necessariamente técnico, matemático e investigativo, a variedade do jornalismo de dados compreende toda sorte de temas:

O jornalismo de dados é, basicamente, qualquer jornalismo que envolva informação estruturada. E quando tudo está online – desde gastos do governo e a previsão do tempo do mês passado até vendas de música, fofocas sobre moda, conexões em redes sociais e apresentações desportivas – isso basicamente significa que o mundo é a tua ostra.

(Bradshaw, 2024: 251, tradução livre)

O autor ainda ressalta que é frequente crer-se que o jornalismo de dados configura algo novo, mas resgata uma tabela de gastos escolares a figurar na primeira página da primeira edição do *The Guardian* em 1821 (Rogers, 2011; Gray, Bounegru & Chambers, 2012). Ele acrescenta:

O que mudou no século XXI foi que os computadores passaram a estar ligados em rede e a publicação passou de meios unilaterais, como jornais e televisão, para a interatividade da Internet. A expressão “jornalismo de dados” – por vezes “jornalismo baseado em dados” – foi cunhada para descrever este método novo e mais amplo (dado que os computadores estavam agora a “ajudar” quase todo o jornalismo).

(Bradshaw, 2024: 253, tradução livre)

Hernandez & Rue (2016) citam a decisão da Apple de não suportar a tecnologia Flash nos sistemas iOS como um fator que influenciou a forte ressurgência dos infográficos a partir de 2007. Eles explicam que em vez dos pacotes fechados que eram embarcados nas páginas, as publicações noticiosas passaram gradativamente a optar por outras tecnologias que viabilizassem elementos multimédia entremeados nas histórias, mesmo a transformar-se no núcleo de algumas delas. A partir de então, a começar pelo *WikiLeaks* e passando por

instituições como *The Guardian*, *The New York Times* e *Der Spiegel*, o público online foi introduzido ao jornalismo multimídia em larga escala, prioritariamente por meio do jornalismo de dados (Usher, 2016).

Apesar das críticas sobre o abuso de infográficos desvalorizar a elaboração narrativa textual, conforme citado por Rogers (2011), é inegável que a transformação de dimensões, contrastes, variações, correlações e falhas nos dados, por meio de recursos visuais – e frequentemente também interativos – fornece um retrato ímpar da história. Um retrato que resume, esclarece, complementa e muitas vezes sensibiliza. Bradshaw (2024) destaca quatro tipos de histórias que costumam ser foco de artigos baseados em jornalismo de dados e quatro outros tipos que são frequentemente explorados em recursos e relatórios detalhados dessa ordem. Dos temas centrais, ele cita aqueles que se destacam por: (i) escala, quando é importante atribuir a dimensão de um grande problema ou questão; (ii) mudança – ou a falta dela – no estado de uma condição ou comportamento relevante; (iii) classificação, normalmente a envolver um julgamento da ordem revelada; (iv) variação, a comparar diferenças e confrontar desníveis de estados ou comportamentos. Dos temas que costumam vigorar em recursos e relatórios, Bradshaw (2024) destaca: (i) exploração de perspectivas variadas cuja combinação explique determinado cenário; (ii) relações e correlações entre dados que impliquem ou justamente que não impliquem causalidade; (iii) pistas para histórias impactantes, situação que é exemplificada pelo autor pela análise de comportamentos individuais ou de situações aparentemente isoladas a apontar para cenários de grande alcance e relevância e (iv) lacunas de dados, dados censurados ou incorretos cuja sensibilidade os fazem merecer esclarecimento e visibilidade.

A visualização de dados nos documentários interativos também explora a flexibilidade desse recurso para representar visualmente informações complexas dentro de um contexto narrativo interativo. Nash (2022:121) explica que a visualização de dados no documentário não é algo novo, uma vez que “*o documentário sempre esteve, de diversas maneiras e em diversos graus, no campo dos dados. Poderíamos conceituar a imagem como uma unidade de dados que, combinado com outras unidades de dados, revela o mundo de maneiras novas*”.

A visualização de dados nos web-documentários, portanto, trata de organizar o conteúdo e incrementar o seu apelo, uma vez que evidencia padrões, tendências e relações entre eles.

Ao lançar mão da interatividade, faculta-se ao utilizador a absorção do conteúdo no seu ritmo e nas camadas que lhe interessa, o que, segundo Nash (2022, cap. VI), propicia um maior engajamento. A autora (ibidem) ainda destaca a crescente importância dos dados na era atual, que caracteriza como a "*era do petabyte*", em que a quantidade massiva de dados disponíveis está a transformar a maneira como percebemos o conhecimento e a informação. Nesse contexto, a visualização de dados emerge como uma prática fundamental para tornar esses dados compreensíveis e significativos, a permitir a exploração e interpretação de informações complexas de maneira visualmente atraente e interativa.

2.4.3.4 Criação de universos narrativos

Dowling (2019) ressalta possibilidades em rede na estruturação de universos narrativos por meio de variados tópicos e sublocais, tal qual uma biblioteca, um acervo digital interdisciplinar organizado conceitualmente.

Uma vez que um conteúdo no ciberespaço esteja estruturado dentro de um objeto personalizado, é possível conjugar o foco temático proposto pelo *storytelling* de formato longo de Dowling (2019) e oferecer os elementos que Ryan (2004:34-36), pelas lentes da narratologia, aponta formarem um universo narrativo – o chamado *storyworld*. A depender do material trabalhado e sendo o objeto estruturado em camadas – a serem experimentadas consoante o ritmo e o interesse do utilizador – a organização do conteúdo não-ficcional pode evidenciar configurações apontadas pela autora como a compõem um universo narrativo, quais sejam, (i) os personagens presentes naquela representação e os objetos que a eles são importantes; (ii) um espaço físico no qual os personagens existem; (iii) as leis físicas que governam o estado natural dos elementos; (iii) as leis e valores que criarão referências culturais e morais para aquele contexto; (iv) os eventos que causaram mudanças na realidade representada durante o intervalo retratado; (v) os eventos mentais dos personagens, no sentido de as reações por eles experimentadas relativamente às situações.

A faculdade enciclopédica e modular dos conteúdos digitalmente mediados oferece pleno campo de exploração para algumas aplicações de universos narrativos observadas por Ryan (2004). Um bom exemplo é quando a autora cita as possibilidades narrativas que os elementos extradiegéticos oferecem, aqueles que "*não fazem literalmente parte do universo narrativo, mas desempenham um papel crucial na sua apresentação*" (Ryan, 2004:37), e traz exemplos como os coros presentes na dramaturgia grega, que comentam os eventos

ocorridos no enredo, sem necessariamente fazer parte da história. Ao adaptar aos conteúdos digitais uma proposta semelhante, rapidamente lembramos de que a eles são facultados comentários e participações de sujeitos que não estão necessariamente ligados à história representada, mas cuja visão acaba por ser incorporada à perspectiva plural daquele universo narrativo. Isso pode tanto ocorrer dentro do objeto digital que media o conteúdo quanto transitar por outras plataformas, como identidades em redes sociais, que façam parte do projeto ou que sejam totalmente espontâneas. Ainda nesse caminho, Ryan (2004:40) cita a distinção entre as propriedades internas e externas ao universo narrativo, exploradas em múltiplos media. Como aplicação aos universos narrativos não-ficcionais, podemos imaginar inúmeras possibilidades de bancos de dados interligados ao objeto, de forma a complementar a visão sobre aquela realidade representada, sem necessariamente participar dos enredos retratados no conteúdo. Novamente, esse recurso pode funcionar tanto integrado ao objeto digital que media o conteúdo, quanto por em outras plataformas interligadas. Por fim, quando Ryan (idem: 41) aponta a distinção entre conteúdos pertencentes a um universo narrativo e a múltiplos universos narrativos, ou seja, quando há “*muitas versões diferentes de uma situação básica e não criam uma oposição entre essas versões entre o real e o contrafactual*”, podemos lembrar dos conceitos de polifonia que Aston & Odorico (2018a, 2018b) observam em objetos como os web-documentários. São visões múltiplas de uma mesma realidade e que compõe a sua representação, não necessariamente criando oposições umas em relação às outras.

3 Desenho metodológico

Retomando o que descrevemos na nossa introdução, a pergunta primordial que guiou esta investigação foi “Como são estruturadas as histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que têm objetivos imersivos e que são ambientadas no ciberespaço?” A fim de respondermos essa questão, até ao momento, ocupamo-nos de fundamentar teoricamente (i) a problemática do ciberespaço, meio em que são produzidos, distribuídos e experienciados os objetos de que aqui tratamos, o que lhes confere um caráter digital distintivo; (ii) a conceituação do ficcional, do não-ficcional e dos principais objetos de representação não-ficcional que aqui importam, os documentários e o jornalismo literário; (iii) o que aqui percebemos como conteúdos narrativos e não-narrativos; (iv) a definição de imersão e dos tipos de estratégias utilizadas com esse propósito; (v) o que caracteriza um conteúdo digital,

bem como os tratamentos e as dinâmicas que podem e/ou devem ser contempladas no seu projeto. A seguir, avançaremos pela componente empírica desta tese, na qual nos concentraremos na observação dos dois objetos representativos das histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que são ambientadas no ciberespaço: o jornalismo multimédia e os web-documentários.

As principais características que justificam tal escolha são o facto de que, ao mergulharem em temas complexos, esses objetos oferecerem integração de diversos elementos multimédia, interatividade, participação da audiência, potencial de impacto e engajamento, bem como inovação nos seus métodos produtivos e experimentação na configuração narrativa. Ou seja, tanto o jornalismo multimédia quanto os web-documentários são exemplares na combinação integrada de texto, imagens, vídeos, áudio, infográficos por uma abordagem interativa. O resultado são formas narrativas dotadas de conteúdo multi-sequencial, aprofundado em diversos níveis. Particularmente no que tange à interatividade, o aspeto mais distintivo dos conteúdos digitais, a proposta de facultar à audiência a participação da história contada para além de um consumo passivo confere ao conteúdo não-ficcional, nesses objetos, uma série de camadas de significado para observação. São diferentes caminhos narrativos, conhecimento de diferentes ângulos da história, que incluem as próprias representações dos sujeitos retratados.

Conforme já visto na definição dos conteúdos não-ficcionais, tanto o jornalismo quanto o cinema documental são dotados de históricos e *ethos* que se refletem no jornalismo multimédia e nos web-documentários. Ao abrir horizontes para inovações e experimentações que não seriam possíveis em formatos tradicionais, o ecossistema digital propicia a que objetos como jornalismo multimédia e os web-documentários nasçam e prosperem. Ainda que esse corpus venha a se estabelecer desde o início da década de 2010, ele permanece na vanguarda da exploração de novas formas de contar histórias, utilizando recursos tecnológicos avançados e técnicas narrativas criativas para criar experiências únicas e impactantes.

Iniciaremos por caracterizar, em dois subcapítulos distintos, o campo do jornalismo multimédia e o campo dos documentários interativos, tendo por objetivo explorar e perceber as particularidades de cada objeto, tendo em conta que esbarram em limites difusos e pontos interseccionais. Na introdução dessas seções, conheceremos os enquadramentos teóricos

específicos de cada área, bem como algumas nomenclaturas propostas por diferentes autores. Em seguida, partiremos para um estudo de caso múltiplo, no qual as principais qualidades estudadas na componente teórica terão as suas manifestações observadas nos objetos.

Relembremos as três perguntas específicas que orientarão o nosso estudo múltiplo de casos. Primeiramente, sobre como se configuram as narrativas imersivas não-ficcionais no contexto digital contemporâneo, quando são baseadas em temas complexos, concentrar-nos-emos em identificar as características e elementos que compõem essas narrativas, considerando a riqueza de detalhes, a utilização de recursos multimidiáticos e hipermediáticos, e a forma como esses elementos são integrados para criar uma experiência imersiva. Segundo, para respondermos, dentro do panorama estudado, quais as estratégias de *storytelling* digital podem ser verificadas com o intuito de se manter o interesse do utilizador por um assunto complexo, ao mesmo tempo que se comunica, desenvolve e esclarece tal tema para um público não especializado, examinaremos as diferentes estratégias de *storytelling* digital. Tendo a interatividade como qualidade principal, observaremos a arquitetura e o design do conteúdo, a visualização de dados (para o jornalismo multimédia), a polifonia, o uso dos bancos de dados, a coautoria (para os web-documentários), a audiência participativa, a criação de universos narrativos e o uso de estratégias imersivas que são empregadas para engajar o utilizador e facilitar a compreensão de temas complexos. Terceiro, procuraremos concluir como são conciliados os projetos de interatividade e imersão nos objetos narrativos digitais, uma vez que ao facultar processos decisórios de diferentes níveis, expomos os utilizadores a diferentes camadas de autorreflexão, em vez de fluírem pelos estímulos apresentados.

Diante da variedade de expressões no nosso corpus de estudo, no lugar de seguirmos as análises orientadas pelo que os casos apresentassem, optamos por nos guiar pelos critérios de observação que nos ofereceram as qualidades fundamentadas ao longo da componente teórica, essas já elencadas acima. Portanto, será escolhida uma obra representativa para cada objeto, que compreende a maior parte dos aspetos que se deseja estudar e, consoante a necessidade de complementação ou confrontação, outros projetos serão observados.

Como parte da nossa conclusão, elencaremos uma série de boas práticas na produção e configuração dos conteúdos complexos não-ficcionais, que têm objetivos imersivos e são mediados no ciberespaço. Tal conjunto corresponde a estratégias que emergiram da

complementação entre as componentes teórica e empírica, a ter como exemplo hipotético um web-documentário sobre dação de sangue.

A razão de escolhermos um web-documentário como objeto do exercício e não de uma obra de jornalismo multimédia deriva do facto de que esta última, via de regra, atende a um direcionamento institucional jornalístico que aqui não se contempla. Outra razão é que buscamos uma maior liberdade representacional, de forma a que se possa oportunizar o maior uso de ferramentas possível, bem como processos produtivos mais democráticos. No entanto, dentro do espaço intersecional em que funciona o nosso corpus de estudo, serão também incluídas boas práticas identificadas nas peças de jornalismo multimédia.

A ideia do tema dação de sangue, por sua vez, deriva de um contacto próximo desta investigadora com o assunto que, além de despertar-lhe interesse, faz com que conheça o universo em um nível suficiente para orientar as suas questões de partida. O tema é dotado de complexidade, diversas comunidades envolvidas e que proporcionam um potencial de representações plurais desse universo. Ele também nos faculta a abordagem de temas sensíveis, bem como o envolvimento de grupos que podem beneficiar-se de um processo colaborativo e de um repositório de conhecimento comum.

4 Definição do corpus e estudos de casos

Iniciamos a definição do corpus deste trabalho a reforçar que ele transita no espaço em que coabitam o jornalismo multimédia e os documentários interativos, ambos objetos dos novos media, representantes das narrativas baseadas na internet, contadas de uma forma apropriada das lógicas multimediasdas, hipermediadas e que buscam uma imersão do utilizador em assuntos complexos.

A tentativa de caracterizar distintamente cada um desses campos esbarra em limites tênues, frequentemente embaçados; propriedades típicas da interdisciplinaridade. Alguns autores, no entanto, propõem nomenclaturas e enquadramentos teóricos capazes de nos orientar, cada qual a pender pelos seus campos de especialização. Dentre tais elaborações destacaremos as duas segmentações principais – o jornalismo multimédia pelas lentes do jornalismo e os web-documentários pelas lentes do cinema documental – cada qual a embasar um subcapítulo e a iluminar o corpus a partir do próprio campo de especialização; contudo, sem desconsiderar a interdisciplinaridade entre eles.

No fim de cada subcapítulo, empenharemos um estudo de caso múltiplo, em que as características de diferentes objetos serão analisadas pelo que oferecem em termos de (i) arquitetura e design de conteúdo; (ii) visualização de dados¹⁸⁶; (iii) recursos a polifonia e bancos de dados; (iv) coautoria e audiência participativa; (v) criação de universos narrativos e estratégias imersivas.

No primeiro subcapítulo, observaremos o corpus pelo viés do jornalismo multimédia, nos quais o tratamento digital de conteúdos noticiosos conjura formatos que desafiam tradições na produção, configuração e distribuição jornalísticas, mas que, ao mesmo tempo, já se estabeleceram como um formato profícuo do jornalismo. No segundo subcapítulo, o olhar será concentrado no campo dos documentários digitais interativos, também chamados de web-documentários, *web-docs* ou *i-docs*. Nesse enquadramento, que abarca a maior diversidade de formatos e soluções, também serão observados projetos de jornalismo imersivo.

¹⁸⁶ Dado que a visualização de dados foi mais encontrada quando relacionada ao jornalismo de dados, essa categoria foi apenas explorada no jornalismo multimédia e não nos web-documentários.

Como introdução à conceituação multidisciplinar do nosso corpus, Koenitz (2022) oferece-nos características que o permeiam como um todo e define por *NDI, Narrativas Digitais Interativas*¹⁸⁷, o conjunto que as reúne. Trata-se de um chapéu conceitual a abarcar diversas expressões digitais, que combina interatividade e narrativa. Segundo o autor, as múltiplas combinações possíveis dessas duas qualidades agem “*de forma similar à que os impressos capacitaram diferentes meios, tais como o conto, o romance e o artigo jornalístico*” (p.2). O autor cita diversos exemplos de obras dessa natureza, cujos recursos incluem elementos estáticos (texto e imagem) e dinâmicos (vídeo, áudio e recursos hápticos), capazes de serem estudados pelo arcabouço conceitual que propõem. Nesse grupo, Koenitz menciona o documentário interativo, alguns tipos de videogames, experiências em realidade aumentada, experiências em realidade virtual e peças de cunho jornalístico. Nas suas próprias palavras, o autor explica:

[E]m um documentário interativo, a audiência pode escolher entre diferentes perspectivas, enquanto em um videogame concentrado em narrativa, as ações da audiência podem determinar tanto o curso quanto o resultado eventual. Uma NDI em realidade aumentada pode convidar a sua audiência a explorar uma camada histórica sobre um espaço real e assim aprender mais sobre eventos passados, enquanto uma experiência em realidade virtual (RV) poderá levar-nos a lugares para além da nossa realidade normal. NDIs jornalísticas podem nos proporcionar explorar grandes quantidades de informação e ver o efeito de diferentes perspectivas, enquanto instalações NDI podem desafiar a percepção convencional de um determinado tópico.

(Koenitz, 2022:1-2, tradução livre)

Como resposta ao porquê do desejo em se apontar padrões identificáveis, podemos citar Murray (2011a, b), para quem há a necessidade de se fazer do meio digital um meio estabelecido. Para a autora, o meio digital ainda carece de formatos claros e distintivos como os que podemos apontar em meios como a televisão. Ela cita o exemplo das *sitcoms* e compara esse gênero com as expressões observadas no meio digital. Para a autora, não se verifica um paralelo do segundo meio em relação ao primeiro. Ainda a tomar como exemplo o gênero *sitcom*, os seus enredos variarão ao longo do tempo, a refletir diferentes abordagens e núcleos narrativos. No entanto, ao apresentarmos determinado programa como uma *sitcom*, já se parte de pressupostos do que se está a tratar. Não podemos dizer o mesmo dos web-documentários, nem das peças de jornalismo multimídia. Os estudiosos mais dedicados ao assunto buscam características capazes tipificar géneros dentre os conteúdos não-ficcionais

¹⁸⁷ Tradução livre de IDN, a sigla proposta por Koenitz (2022) para Interactive Digital Narrative.

nos media digitais e este capítulo tem em muito a função de observar tais propostas. No entanto, por mais que se alcance contornos mais definidos, eles não hão de comparar-se ao reconhecimento claro que certos gêneros de TV (como telejornais, programas jornalísticos, docu-séries), cinema (como filmes baseados em factos reais, documentários) e impressos (como artigos de opinião, matérias de capa, biografias) já alcançaram¹⁸⁸. Murray (2009b) menciona que a falta de padrões existentes em um meio faz-nos remeter aos padrões existentes em um meio de legado. É a busca por representações de percepção partilhada, neste caso as convenções e os géneros, que devem estar alinhados com um determinado padrão de transmissão e inscrição. Em um meio intensamente mutante e disruptivo como o digital, a falta de estabilidade torna essa busca ainda mais desafiadora.

4.1 Jornalismo multimédia

Dentre as duas maneiras¹⁸⁹ com que Mark Deuze (2004:140) propõe o jornalismo multimédia, concentrar-nos-emos naquela que consiste na publicação online de um conjunto de notícias, a se tirar partido de dois ou mais formatos mediáticos¹⁹⁰. Pavlik (2011:4), por sua vez, apontou já no início da década de 2010 a emergência do que denominou por “jornalismo contextualizado” e caracterizou-o por cinco dimensões essenciais: (i) amplitude das modalidades de comunicação, que desafiam as restrições da fotografia limitada ao campo de visão, uma estrutura que fundamenta a narrativa visual moderna desde os irmãos Lumière; (ii) hipermédia, que para além da narrativa linear, viabiliza alternativas de verticalização pelos tópicos da história que permitirem um aprofundamento; (iii) maior envolvimento do público, no que o autor ressalta os conteúdos baseados geograficamente; (iv) conteúdo dinâmico, como uma resposta à demanda por notícias a todo o momento; e a (v) personalização, a oferecer uma maior diversidade de pontos de vista no cenário noticioso.

¹⁸⁸ Não se pretende aqui afirmar que os géneros dos media tradicionais não encontrem contornos nebulosos, mas sim que já são suficientemente estabelecidos para contar com um legado identificável, ou seja, referências para serem seguidas ou desafiadas.

¹⁸⁹ A outra forma com que Deuze (2004:140) define o jornalismo multimédia, mas que aqui não está contemplada, é “*a apresentação integrada (embora não necessariamente ao mesmo tempo) de um conjunto de notícias por meio de diferentes meios de comunicação, como um site, um grupo de notícias Usenet, e-mail, SMS, MMS, rádio, televisão, teletexto, jornais e revistas impressas (também conhecida como integração horizontal dos media)*”.

¹⁹⁰ Tais quais o texto falado e escrito, a música, as imagens estáticas e em movimento, as animações gráficas, a incluir elementos interativos e hipertextuais (Deuze, 2004:140).

Vale acrescentar que, no tipo de jornalismo aqui estudado, não se enquadram as notícias cotidianas, cuja demanda pela instantaneidade tem primazia sobre a sofisticação do formato. O corpus observado é composto por peças baseadas em temas complexos, cujos conteúdos favorecem uma exploração hipermediada, em diferentes níveis, e que tiram partido dos recursos multimidiáticos para um maior engajamento, para além da sua perceção plural e profunda. Tais características consolidam um formato cujo enquadramento delinearemos por três visões diferentes, oriundas do jornalismo.

Começaremos por Hernandez & Rue (2016), cujo estudo remonta a um histórico dos anos 90, ainda anterior à própria internet, enquanto rede conectada de mediação e distribuição de histórias factuais. Os autores destacam que a influência da tecnologia na abordagem jornalística não é exclusividade digital e sublinham as diferentes potencialidades entre texto, vídeo e fotografia. Fundamentados nesse histórico que traça diálogos entre as representações noticiosas e os avanços tecnológicos, Hernandez & Rue (2016) avançam por uma taxonomia dos objetos hipermediados que percebem como *Conjuntos Noticiosos Digitais* ou *CNDs*, a principal nomenclatura a que faremos referência neste subcapítulo, que também é a primeira abordagem do jornalismo multimédia no nosso corpus de investigação.

Segundo Pavlik (2001:125), “*O relacionamento mais importante que qualquer organização de notícias tem é com a sua audiência*”. Se as formas de representação se multiplicaram com a revolução digital, também os comportamentos das audiências foram alterados profundamente, bem como as suas expectativas, principalmente as das mais jovens. Os conteúdos complexos e estruturados em camadas têm como desafio capturar um público acostumado à instantaneidade da informação online em detrimento da sua profundidade, o que desafia progressivamente a manutenção do interesse ao longo da navegação pelo conjunto noticioso. Não obstante, diferenças geracionais envolvem hábitos distintos no consumo das notícias e, mesmo dentro de cada geração, eles podem-se alterar ao longo do tempo. Nesse sentido, trazemos a visão do *MIT OpenDocLab* (2014:18), que ressalta não haver um formato único que atenda a todas as necessidades de produção, conteúdo ou receção, o que justifica uma abordagem multimodal:

Esta flexibilidade [de formatos] é importante por duas razões. Primeiro, no meio de um momento de transição, os comportamentos dominantes do passado persistem. Em 2012, a *Pew* relatou que os leitores de notícias em plataformas móveis com menos de 40 anos preferiam “uma experiência semelhante à impressa em vez de uma com recursos de alta tecnologia ou multimédia” aproximadamente na mesma medida que os leitores com

mais de 40 anos. Embora esses números provavelmente caíam, é seguro prever que públicos de qualquer idade e inclinação permanecerão apegados à palavra escrita. Em segundo lugar, e talvez mais importante, como diz o produtor executivo da Frontline, Raney Aronson-Rath, “estamos pensando em como contar histórias desde o início, não em termos de vídeo versus áudio versus texto, ou formato curto versus formato longo - mas em termos de qualquer que seja a forma correta. Mais ferramentas significam mais escolhas, e mais escolhas podem significar formas mais eficazes de contar histórias. Mas a experimentação traz consigo desafios e preocupações únicos.

MIT OpenDocLab (2014:18, tradução livre)

No mesmo passo de se acompanhar as expectativas da audiência, está o desafio de as organizações jornalísticas adaptarem as estruturas produtivas às demandas dos novos media. Nesse sentido, o *MIT OpenDocLab* (2014) explora casos que refletem alterações disruptivas em instituições noticiosas, a relacioná-las com as configurações dos projetos, que foram situados nas “*águas férteis nas quais se encontram o jornalismo digital e o documentário interativo e participativo*” (p. 10). Será dentre um dos casos estudados pelo relatório¹⁹¹ que concentraremos a nossa segunda perspectiva sobre o jornalismo multimídia. Ela será exemplificada pela revolução sofrida pelo *The Guardian*, que, ao ser capaz de gerar alguns dos trabalhos mais emblemáticos do início da década passada, ajudaram a consolidar o jornalismo digital no início da década passada – o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) e o *Firestorm* (Henley, 2013) – e a própria conceituação do jornalismo multimídia.

Por fim, como terceira abordagem oriunda do campo jornalístico, referenciaremos o jornalismo digital em formato longo que, a seguir a tradição do jornalismo *longform* na busca por mergulhar o leitor em um tema noticioso profundo, fá-lo com o utilizador, por meio dos *recipientes cognitivos* (Dowling & Vogan, 2015; Dowling, 2017, 2019).

Hernandez & Rue (2016) traçam uma arqueologia das primeiras explorações digitais no jornalismo, a começar pelas câmaras digitais e *softwares* de edição, passando para produções multimídia em CD-ROM, até às abordagens mais contemporâneas, que se utilizam de múltiplos meios e inovações mediáticas, como vídeos interativos e jogos. Entretanto, para os autores, o grande marco para o que denominaram *Conjuntos Noticiosos Digitais*, os *CNDs*¹⁹², foi o lançamento de *Snow Fall* (Branch, 2012). Hernandez & Rue (2016) destacam

¹⁹¹ Solicitado pela *John D. and Catherine T. MacArthur Foundation*, o projeto de oito meses intitulado *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism* foi conduzido pelo *MIT's Department of Comparative Media Studies / Writing* e reuniu profissionais dos segmentos do documentário interativo, do jornalismo digital e da academia.

¹⁹² Tradução livre de *Digital News Packages*, os *DNP's*.

as combinações inovadoras de tecnologia e design que o *New York Times* apresentou na altura, como vídeos de fundo automáticos, fotos e vídeos embutidos, gráficos que mudavam ao rolar a página e um efeito de cortina, onde novas seções cobriam as anteriores. Eles explicam que, apesar de os vídeos, as fotos e os gráficos interativos já estarem presentes em projetos anteriores, o nível de integração verificado em *Snow Fall* fez com que o seu formato se tornasse a própria história (Hernandez & Rue, 2016:81).

Hernandez & Rue (2015) mergulharam no desafio de propor uma metodologia de observação desses objetos, mesmo diante da variedade de expressões e da constante maleabilidade, mutação e atualização que apresentam. Para tanto, eles desconstruíram mais de 4000 trabalhos, com o objetivo de perceber como os jornalistas estavam a tirar partido das ferramentas contemporâneas de comunicação para contar histórias factuais. Na dificuldade de construir uma taxonomia que classificasse objetos essencialmente diferentes, mas que ao mesmo tempo partilhavam de semelhanças significativas ao estudo, os autores estabeleceram uma parceria improvável. A investigadora dos media e jornalista da área de ciências, Caterina Visco, a tirar partido de sua formação em biologia, ajudou Hernandez e Rue a enredar uma taxonomia de *CNDs* assente na taxonomia lineana¹⁹³. A ideia surgiu do processo iterativo que fundamenta tal classificação, que já foi revisitada e alterada algumas vezes, em resposta às descobertas científicas ao longo dos anos. O mesmo princípio de potencial inconstância aplica-se aos media digitais, uma vez que as inovações em tecnologia e formas de expressão são inerentes a esse campo e influenciam diretamente a configuração de seus objetos. Nas palavras dos autores:

À medida que a publicação destes pacotes de notícias se tornou mais frequente, ficou também claro quão díspares eram as abordagens adotadas pelas diferentes organizações. Algumas dessas histórias eram claramente uma experiência mais linear ou narrativa. Outras histórias foram divididas em múltiplas seções sem um caminho predefinido pela história, dando aos utilizadores mais controle para decidir como queriam consumir a história. Algumas eram experiências cinematográficas – como se estivesse a assistir a um filme ou jogando videogame.

Hernandez & Rue (2014:82, tradução livre)

Depois de relacionar os tipos de experiências de cada conteúdo às formas priorizadas na sua mediação, Hernandez & Rue (2016) iteraram um diagrama até este formato final:

¹⁹³ Consoante Hernandez e Rue (2015: 86), “Em 1735, o cientista sueco Carolus Linnaeus publicou o *Systema Naturae* e trouxe ao mundo sua tão conhecida taxonomia lineana (por exemplo, reino, filo, classe, ordem, família, género e espécie)”.

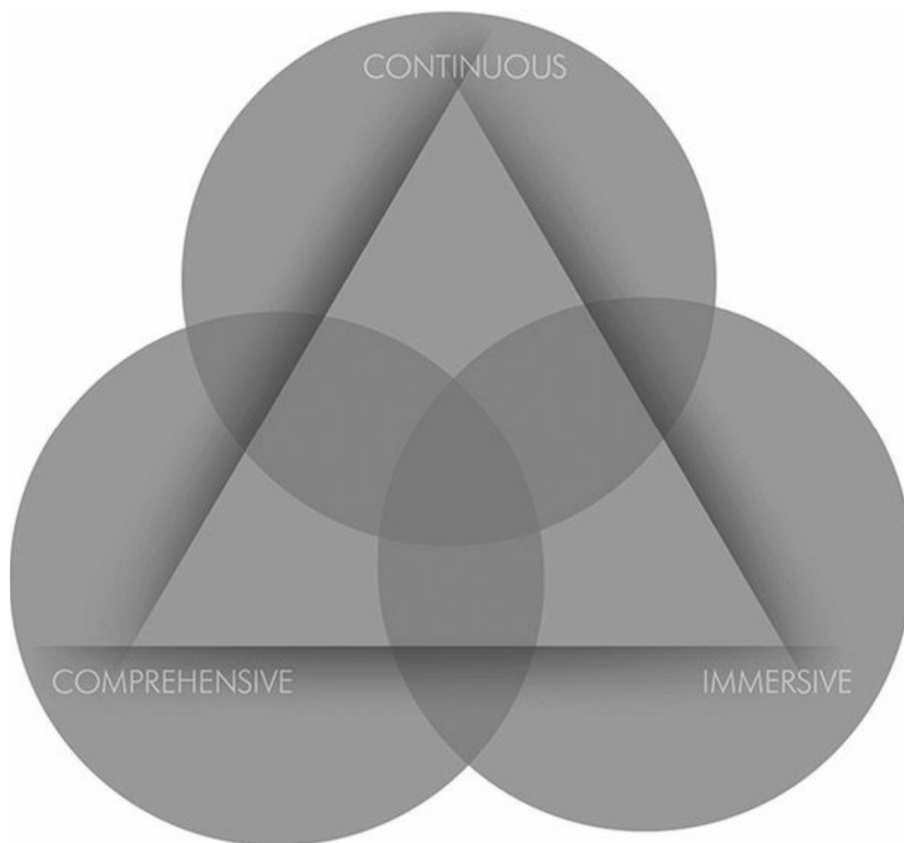


Figura 12 - Modelo Triangular de Categorias Baseadas em Forma Narrativa ou Experiência (Hernandez & Rue, 2016).

Assim como a Matriz de Nilsson et al. (2017) classifica tipos de estratégias imersivas (tecnológica, narrativa ou pelo desafio), o diagrama de Hernandez & Rue (2016) permite enquadrar os conjuntos num espectro com mais de uma influência. Tal fluidez acomoda a maleabilidade de projetos que podem transitar entre as categorias *Contínua*, *Abrangente* e *Imersiva*.

A categoria *Contínua* (*Continuous*) enquadra os *CNDs* que abordam o conteúdo por um viés mais tradicional. Isso significa a identificação clara de um meio prioritário, como texto, vídeo ou gráficos a conduzir a história, sendo complementados por outros media. Eles costumam contar com início, meio e fim, ainda que os blocos não sejam oferecidos numa ordem obrigatória. Ou seja, ao utilizador é facultado pular para os módulos que lhe orientam o seu interesse, mas a estruturação do conteúdo – narrativa e visual – convida a uma jornada mais linear.

Outro ponto sempre observado pelos autores é o modo de consumo que a estruturação do conteúdo sugere. No caso da categoria *Contínua*, a primazia é pelo que chamam de modo

“*recostar-se*”, em que a atitude esperada do utilizador é mais passiva, uma vez que não lhe são demandadas decisões e ações significativas para o prosseguimento da história. Hernandez & Rue (2016) percebem essa pouca ênfase na interatividade e a orientação pela narrativa como uma estratégia de promover o foco no tema tratado, sem desviar o estado do utilizador para o de autorreflexão, diante de uma escolha¹⁹⁴. No caso de *CNDs* contínuos concentrados em texto, muitas vezes prefere-se o uso da rolagem da página para o avanço da narrativa, em lugar de outros tipos de interatividade, como botões. Segundo os autores, trata-se de “*uma experiência superior ao carregar [em botões], porque parece menos disruptivo e mais natural*” (Hernandez & Rue, 2016: Cap. 3, Par. 45). Vale notar um recurso destacado pelos autores bastante utilizado nos *CNDs* contínuos e que surge como uma funcionalidade adicionada à rolagem. Trata-se do *scrollytelling*¹⁹⁵, uma junção da palavra *scrolling* (rolagem) e *storytelling*, no qual o mero ato da rolagem página faz disparar eventos e efeitos estilísticos integrados ao avanço da narrativa, a contribuir para o seu desenrolar.

Ainda relativamente à categoria *Contínua*, Hernandez & Rue (2016) fazem notar um padrão produtivo que muito influencia o caráter desses conjuntos, que é o facto de não serem resultado do uso de um *template*¹⁹⁶, mas de um design personalizado. No caso de instituições jornalísticas, tal personalização só vai adequar-se a temas que justifiquem um investimento mais alto de equipa, custos e prazos mais dilatados. Por fim, os autores apontam três características do conteúdo que vão orientar ao tipo *Contínuo* de abordagem: (i) tratar-se principalmente uma narrativa contínua; (ii) possuir uma forma mediática que claramente protagonize o material (por exemplo, o texto ou o vídeo) e (iii) a intenção de prover uma experiência “descontraída” e mais passiva.

Na categoria *Abrangente (Comprehensive)*, encontram-se os projetos não-lineares que se desdobram em subtópicos para abordar um tema e, via de regra, são mais informativos do

¹⁹⁴ Dilema que Ryan (2014:284) define como “efeito holográfico”, quando afirma que “[p]ara que a interatividade seja conciliada com a imersão, ela deve ser despojada de qualquer dimensão autorreflexiva. Descobrir como evitar o ‘efeito holográfico’ que nos obriga a escolher entre brincar com os signos e mergulhar nas profundezas dos mundos”.

¹⁹⁵ O MIT OpenDocLab (2014:46) comenta que “*scrollytelling*” foi inaugurado pelo Snow Fall (Branch, 2012) e, desde então, “*tornou-se uma norma em muitas redações digitais como uma técnica que cria uma experiência mais envolvente*”.

¹⁹⁶ Hernandez & Rue (2016) referem-se ao uso de *Content Management Systems*, que são sistemas de autoria, em que modelos pré-concebidos dentro de um determinado estilo e identidade visual da publicação online em questão (por exemplo, das versões online do *Expresso*, do *New York Times*, do *O Globo*), os chamados *templates*, são “preenchidos” com o conteúdo.

que narrativos. Hernandez & Rue (2016) explicam que, via de regra, os *CNDs* sob essa categoria têm uma estrutura em forma de chapéu, em que os variados aspectos da história surgem como segmentos, divisões, seções ou tópicos hipermediados. Os autores fazem da categoria *Abrangente* como a abarcar diversas estruturas que abrem para páginas dentro do mesmo conjunto, como as estruturas multilineares e reticulares de Salaverría (2005). Ou seja, elas podem incluir tanto informações básicas quanto mais profundas, como perfis, história e implicações futuras. Não apenas cada segmento pode trazer uma narrativa própria, quanto deverá ser mediado no formato mais apropriado para o conteúdo ali aprofundado. Cada seção será consumida pelo caminho escolhido e nas camadas desejadas pelo utilizador, sendo que a quantidade de material explorada nos *CNDs* pode diferir bastante nessa categoria.

Quanto ao tipo de conteúdo que se presta a esse tipo de abordagem, os autores explicam:

Na verdade, esses pacotes são mais adequados para histórias informativas do que narrativas. Não há uma história para contar, mas sim um grande conjunto de informações para fornecer ao utilizador da maneira mais eficiente possível. Isso também oferece aos utilizadores a capacidade de personalizar a história com base em sua própria compreensão do assunto ou em seu próprio interesse nos tópicos apresentados e, em seguida, traçar seu próprio caminho pela história.

Hernandez & Rue (2016: 96, tradução livre)

Por fim, eles resumem as três principais características para que um material se adeque ao tratamento de uma categoria *Abrangente*: (i) a prioridade por cobrir tópicos de um assunto em vez de uma única história contínua; (ii) um conteúdo modular, ou seja, com clara identificação das suas seções ou partes e (iii) a natureza informativa do conteúdo.

Na categoria *Imersiva* (*Immersive*), situam-se os projetos interativos, cuja intenção é a de que o utilizador mergulhe num contexto temático. Os autores contam que quando intitularam a categoria *Imersiva*, houve questionamentos sobre a escolha do nome, no sentido de a imersão tratar-se de um estado que todos os projetos aspiram promover no utilizador; um argumento que encontra um particular sentido no contexto desta tese. No entanto, eles esclarecem:

Achamos que este nome representava melhor esta categoria porque as convenções de design empregadas visam estimular muitos dos sentidos. As histórias da categoria *Imersiva* criam um ambiente, um espaço para o utilizador explorar, e através dessa exploração a narrativa se desenrola. É um ambiente muito envolvente e com alto nível de interatividade entre o espaço e os utilizadores.

Hernandez & Rue (2016:97, tradução livre)

A interatividade pode ter um caráter vincado nos *CNDs* imersivos, embora os autores relatem uma grande variação de níveis interativos nos projetos que esta categoria define – de videogames a sequências navegáveis com meros botões de avanço. Por outro lado, segundo Hernandez & Rue (2016), é muito frequente a presença de uma interface inicial com informações básicas e um convite para adentrar a experiência, que os autores comparam a um menu interativo *DVDs e Blu-ray*¹⁹⁷. Tal semelhança contribuiu para mais um argumento a favor da ideia de que tais obras têm uma abordagem cinematográfica, a conjugar variadas formas mediáticas a conduzir uma experiência que costuma ocupar todo o ecrã: vídeos interativos, animações, gráficos e bandas sonoras, por exemplo.

Por fim, como três principais características de um conteúdo adequado à categoria *Imersiva*, os autores destacam: (i) requerer muita interatividade e/ou ocupa todo o ecrã; (ii) promover um convite que, uma vez aceite, dispara a experiência e (iii) fazer uso de recursos audiovisuais na criação de um ambiente de exploração para o utilizador.

É no espectro desses três vértices principais que Hernandez & Rue (2016) transitam a análise dos *CNDs*, a enquadrar muitos projetos nas interseções entre eles, como, por exemplo, nas categorias *Imersiva-Contínua*, *Abrangente-Contínua* e *Imersiva-Abrangente*. São enquadramentos em que a primazia da abordagem é expressa no primeiro nome da categoria, mas que demonstra uma influência do segundo.

O *MIT OpenDocLab* (2014), por sua vez, analisa aspetos diferentes de objetos que partilham das mesmas características dos *CNDs* de Hernandez & Rue (2016), a compor um corpus que é denominado pelo próprio instituto como o espaço de interseção entre o jornalismo digital e os documentários interativos e participativos. A perspetiva trazida pelo *MIT OpenDocLab* (2014) envereda pelos processos produtivos que refletem as principais características dos objetos. Dentre os estudos de caso que promove, o instituto observa organizações de grande porte e histórico, no qual destacaremos o do *The Guardian*, um periódico tradicional que foi capaz de produzir emblemáticos casos digitais de sucesso. Ainda que já se tenha passado mais de uma década desde quando foram travadas as alterações disruptivas que serão aqui

¹⁹⁷ Talvez essa analogia deixe de fazer sentido em poucos anos, uma vez que quando esta tese foi finalizada, a tecnologia do DVD e do *Blu-ray* já estava em desuso. No momento atual, o que melhor se assemelha ao que Hernandez & Rue (2016) buscam comparar possivelmente são os menus das *Smart TVs* com acesso a conteúdos *streaming*, em que há uma interface com um cartaz ou trailer da obra que se deseja assistir, além de algumas informações sobre ela e os botões de comando.

tratadas, a análise da mudança de modelo produtivo do *The Guardian* continua a sublinhar o que define como digital o tratamento dado a um conteúdo.

Caminhos como os que levaram o *The Guardian* a reposicionar-se de um jornal tradicional para um líder na inovação digital em não-ficção “*oferecem insights sobre o surgimento do jornalismo interativo e do documentário no contexto das principais organizações impressas e de radiodifusão*” (MIT OpenDocLab, 2014:14). No ponto de partida dessa nova orientação, verifica-se um exercício institucional do que Koenitz (2012) apregoa como filosofia na conceção das narrativas interativas. Ou seja, a interatividade não deve ser vista apenas como uma propriedade, mas sim como a natureza de um objeto digital. Segundo Emily Bell, aquela que ocupou o cargo de editora executiva do *The Guardian* durante o movimento *Digital First*¹⁹⁸ da organização, a postura da empresa foi assumir diretamente “*o que significava ser ‘da Web’ e não apenas ‘na Web’*” (MIT OpenDocLab, 2014:44).

Durante esse processo, foram feitos paralelos com o *New York Times*, na criação do emblemático *Snow Fall* (Branch, 2012), quanto às considerações das demandas digitais sobre um trabalho fazerem parte do processo de produção multimédia de raiz; mentalidade que, em 2012, ainda representava uma inovação para profissionais acostumados à mediação impressa. Apesar da aclamação, houve vozes a criticar *Snow Fall* sobre as supostas distrações causadas pela quantidade de recursos multimediáticos em detrimento da história (Johnson, 2015), bem como a impossibilidade de projetos dessa sofisticação estética coexistirem com a demanda por notícias de última hora. Como resposta, as iniciativas do *The Guardian* que se seguiram à repercussão de *Snow Fall* reafirmaram o formato, pois tanto *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), quanto *Firestorm* (Henley, 2013), ambos lançados em 2013, não só retificaram a ideia de que, mesmo digitalmente, o valor da história importa mais do que o formato de contá-la, quanto estabeleceram o *The Guardian* como uma instituição noticiosa que soube reestruturar equipas, funções, ferramentas e fluxos de trabalho para viabilizar constância e qualidade nas entregas digitais.

¹⁹⁸ Segundo o MIT OpenDocLab (2014:17), o movimento *Digital First* (ou *DIGITALIST*) foi uma postura assumida por instituições tradicionais da não-ficção, no sentido de assumir e abraçar as mudanças exigidas pela revolução digital. Nas palavras do relatório, o conceito “*reconhece o fim da compreensão do digital como uma extensão do analógico e anuncia uma mudança conceptual semelhante à da carruagem sem cavalos para o automóvel no início do século XX.*”

Como primeiro passo das reestruturações sofridas pelo *The Guardian*, o *MIT OpenDocLab* (2014) conta que à editora de projetos especiais de multimédia, uma profissional já habituada a projetos digitais e parcerias colaborativas, foi facultado um orçamento, ainda que baixo, para suprir com *freelancers* os recursos humanos que não estivessem disponíveis dentro da estrutura fixa da empresa. Com essa premissa e orientação, foi formada uma “*combinação de recursos internos, freelancers e coproduções*” conforme a demanda, para desenvolver cerca de três projetos por ano (idem, p. 49). Como segundo passo, foram contratados novos editores de projetos especiais para cobrir temas de seções fixas da publicação (negócios, desporto, nacional, internacional, por exemplo), mas cujas capacidades incluíssem articular, de raiz, a equipa visual digital com o resto da redação. Para além da integração de equipas multidisciplinares e da revisão de métodos produtivos que considerassem os recursos digitais desde o início da construção da história, o *MIT OpenDocLab* (2014) ressaltou a necessidade de se flexibilizar as ferramentas, no caso os *softwares* de autoria, de forma a que estes contemplassem projetos mais personalizados em termos multimediáticos.

Assim como os *Conjuntos Noticiosos Digitais* de Hernandez & Rue (2016), outros autores (Dowling & Vogan, 2015; Dowling, 2017, 2019) explicam que, em meio digital, o jornalismo *longform* floresceu em “*recipientes cognitivos*”¹⁹⁹, quando um tema é aprofundado numa narrativa que mistura de forma coesa múltiplos elementos mediáticos. Esses elementos são costurados em “*um todo coerente em seu próprio pacote independente*”, tendo como diferencial o “*benefício de proteger o leitor das distrações da web aberta*” (Dowling, 2019:31). Nesses casos, não há um modelo a ser seguido, pois como atestam Cage & Dance (2013), do *The Guardian*, a respeito do processo quase artesanal no desenvolvimento do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013):

[E]sse tipo de jornalismo é feito sob medida, como a maior parte do melhor jornalismo. Cada história requer sua própria consideração. E embora eu queira pensar que promovemos uma forma inovadora de contar essas histórias, não é como se pudéssemos simplesmente conectar a próxima e terminar em alguns dias.

Cage & Dance (2013:§15, tradução livre)

Nesse sentido, o autor aponta uma característica importante do nosso corpus, uma vez que o difere de uma situação comumente encontrada nos sites noticiosos, quando conteúdos factuais correlatos, mas independentes, em diferentes formatos mediáticos – vídeos, textos,

¹⁹⁹ Tradução livre para “*cognitive container*”, uma definição de Dowling & Vogan (2015).

podcasts, infográficos, animações – são (muitas vezes algoritmicamente) apresentados na mesma página, frequentemente associados visualmente e interligados. Dowling (2019) explica que o formato longo de jornalismo só permite tal aprofundamento e destaque em relação aos demais conteúdos noticiosos porque “[a] *narração de histórias em tal ambiente ocorre em um plano analítico mais profundo do que outras plataformas de notícias de última hora normalmente fornecem*” (p. 17). No meio digital, esse formato é assente no design enquanto “fio” para costurar a história em meio aos seus múltiplos elementos:

Este design altamente envolvente e interativo funciona como um recipiente cognitivo, uma vez que a atenção do espectador permanece no espaço do mundo da história e nos seus elementos multimídia incorporados, sem ser espalhada na web aberta através de hiperligações.

(Dowling 2017: 103)

Por meio dos *recipientes cognitivos*, o jornalismo digital em formato longo oferece ferramentas eficientes para lidar com uma das questões essenciais neste estudo, que é a legibilidade dos dados nos temas complexos.

Frequentemente, a sociedade depara-se com notícias que impactam sobremaneira a vida dos cidadãos comuns, mas cujos conteúdos percorrem âmbitos especializados ao ponto de desafiar a sua comunicação em ampla escala. Nesse sentido, a comunicação multimodal provê um repertório rico de possibilidades de mediação que, se adequadamente combinadas, são capazes de traduzir didaticamente um tema que, em modo estritamente textual, potencialmente excederia a capacidade de absorção da audiência – seja pelo volume de informações, seja pelo seu entrançamento, seja pelo engajamento em assuntos de interesse muito específico que pode demandar.

Ao analisar peças de jornalismo digital em formato longo pelas lentes da comunicação multimodal, Hiippala (2016) explica que para garantir a atenção do utilizador, os *recipientes cognitivos* são isolados de todo o resto presente no site de uma organização noticiosa. Consequentemente, isso abre portas para soluções de design mais criativas e personalizadas ao conteúdo, “*o que representa uma situação rara, porque o espaço de layout é um bem valioso*”. E ele acrescenta que tal valor é essencialmente financeiro, uma vez que “[o]s meios de comunicação normalmente distribuem seu conteúdo em várias subpáginas para maximizar o número de anúncios expostos ao utilizador” (p. 194).

Nesse sentido, Dowling (2019:39) contesta as principais críticas sofridas por *Snow Fall* (Branch, 2012), quando acusado de ter os seus elementos dinâmicos a funcionarem mais como distração do que como complemento ao conteúdo. Ele explica que os desvios acontecem devido aos estímulos externos ao conteúdo, como hiperligações e publicidade de toda sorte. O autor resgata e refuta investigações realizadas no início dos anos 2000 que, por meio de rastreamento ocular, davam a perceber que os utilizadores não liam o texto das notícias online. No entanto, Dowling (2019) contextualiza esses resultados a argumentar que tais testes foram feitos numa altura em que as publicações online apresentavam soluções extremamente cacofónicas, nas quais os conteúdos noticiosos sofriam a concorrência intensa de chamarizes que ultrapassavam o foco do leitor online. Como contraponto, Dowling (2019) cita investigações mais recentes, em que as novas gerações demonstram um interesse por narrativas mais profundas, mesmo escritas. Ele sustenta que o design que propõe experiências digitais imersivas e concentradas num conteúdo noticioso não apenas é capaz de valorizar a palavra escrita, mas de integrá-la como parte importante da comunicação multimodal.

4.1.1 Estudo de casos múltiplo de Jornalismo Multimédia

Os casos que serão estudados a seguir terão foco nas características que foram aprofundadas ao longo do nosso enquadramento teórico. No caso do jornalismo multimédia, um caso em particular protagonizará essa análise, uma vez que oferece material de exploração na maior parte dos quesitos em que desejamos mergulhar. Trata-se do *NSA Files: Decoded*, do *The Guardian* (MacAskill & Dance, 2013) que, como bem explicam Hernandez & Rue (2016), mesmo passados mais de dez anos do seu lançamento, ainda oferece ensinamentos e reflexões valiosos sobre o potencial do jornalismo multimédia:

O que a equipe “NSA Files: Decoded” fez foi mais valioso do que inovação; foi adaptação. Esta é uma lição que vale a pena observar à medida que enfrentamos todas as possíveis iterações futuras do pacote de notícias digitais que será criado com tecnologias para dispositivos que ainda não foram inventados – mas que certamente aparecerão.

Hernandez & Rue (2016:75, tradução livre)

Titlow (2013: s/p) atesta o sucesso marcante que o *The Guardian* alcançou com a obra, ao contabilizar algumas das métricas colecionadas, “*Em quatro dias, a história atraiu centenas de milhares de leitores, muitos dos quais passaram até 30 minutos lendo o artigo e a consumir os seus elementos interativos, rolagem por rolagem*”.

Em junho de 2013, Edward Snowden – então funcionário da CIA e que havia trabalhado para a agência de segurança americana, a NSA – divulgou imensos documentos confidenciais que trouxeram a público a extensão dos programas de vigilância global da NSA e de outras agências de inteligência americana. Nomeadamente, a NSA estava a coletar informações a partir das comunicações de milhões de cidadãos americanos e estrangeiros, dos anónimos aos chefes de estado, a incluir registros telefônicos e informações digitais.

Ainda que o resumo do parágrafo anterior cause impressão a qualquer indivíduo comum que o leia, dimensionar o impacto dessa notícia no dia a dia é algo que entrelaça atividades corriqueiras e comuns, como conversas telefônicas, e-mails e interações nas redes sociais do cotidiano, com assuntos de âmbitos especializados como criptografia, segurança de dados, regulamentação da vigilância, liberdade constitucional e política internacional.

O *The Guardian*, que já sofria um processo de transformação digital dos seus processos, representou no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) uma solução extremamente inovadora à altura, mas que ainda inspira. Trata-se de um exemplo marcante pela sua capacidade de integração multimidiática com o propósito de tornar palatáveis informações complexas, para além de traduzir os seus impactos na vida prática da sociedade. Trata-se também de um exemplo icónico de visualização de dados interativos.

Para duas características exploradas neste estudo de casos, optamos por incluir dois outros exemplos de jornalismo multimédia, de forma a ampliarmos a nossa perceção sobre como são exploradas nessa vertente do corpus. Nomeadamente, o *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024)²⁰⁰, uma parceria do *NHPR* e do *The Pudding*, no subcapítulo em que trataremos da visualização de dados e o *Cocainenomics*²⁰¹ da *WSJ*, na seção referente à criação de universos narrativos e estratégias imersivas.

O artigo *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024) foi produzido por uma colaboração inovadora entre *NHPR* e *The Pudding*. O *NHPR*, *New Hampshire Public Radio*, é uma emissora de rádio pública dedicada a notícias, análises e cultura, com foco em questões relevantes para a comunidade local, enquanto o *The Pudding* é uma plataforma digital que utiliza o poder da narrativa visual e da análise de dados para contar histórias de maneira

²⁰⁰ Disponível em <https://ydepodcast.org/>. Acesso em 31 de junho de 2024.

²⁰¹ Disponível em <https://www.wsj.com/ad/cocainenomics>. Acesso em 31 de maio de 2024.

acessível e envolvente. O *Failures to Act* tem como foco uma problemática séria e impactante: cerca de 1.300 indivíduos que denunciam que o estado de New Hampshire não cumpriu o seu dever de protegê-los de abusos enquanto foram abrigados em instituições juvenis. Esta colaboração resultou em uma apresentação digital envolvente e impactante, que não apenas descreve, mas também humaniza as experiências dos indivíduos afetados, a destacar as falhas sistemáticas do sistema de proteção social. A abordagem criativa do *The Pudding*, combinada com a profundidade investigativa do *NHPR*, gerou uma narrativa poderosa e comovente que traz à luz as histórias de dor e resiliência, evidenciando a necessidade urgente de reformular e fortalecer os mecanismos de proteção infantil. Essa iniciativa destacou a importância da responsabilidade estatal e a urgência de ações efetivas para prevenir futuros abusos em contextos similares.

O artigo “*Cocainenomics*” da *WSJ* foi interligado à campanha de lançamento da série “*Narcos*” na Netflix, inspirada em factos reais, pois serve-lhe de base factual. Lançado como um site interativo e informativo, o artigo explora detalhadamente a economia e os efeitos do comércio global de cocaína, utilizando ferramentas visuais como mapas interativos e linhas do tempo para ilustrar a amplitude e a evolução desse comércio ao longo de diferentes continentes e décadas. Um aspeto marcante do artigo é a análise de como os lucros gerados pelo tráfico de cocaína desempenharam um papel inesperado em manter a solvência de alguns bancos nos EUA e na Europa durante a recessão do final dos anos 2000, a trazer uma perspectiva econômica à discussão. Assim, “*Cocainenomics*” complementa a narrativa de “*Narcos*” ao fornecer um contexto mais abrangente sobre as repercussões sociais e financeiras do narcotráfico, permitindo aos leitores uma compreensão mais profunda desse fenómeno que é tanto um drama humano quanto um complexo enigma econômico.

4.1.2 Arquitetura e design do conteúdo não-linear

A orientação ao conteúdo não diz respeito apenas a perceber meios e recursos que possam representar partes do material com mais expressividade, mas também de perceber as suas limitações em termos de disponibilidade. Afinal, é justamente da necessidade que a criatividade evoca soluções inovadoras. Elas revelam-se em *insights* que muitas vezes ocorrem apenas ao longo da produção de facto.

Cage & Dance (2013) comentam²⁰² que a falta de vídeos ou fotos inerentemente atrativas no material de *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) desafiou-os a elevar o nível do design. Eles revelam ter começado pela abordagem popular na altura, ou seja, calcada em texto e acompanhada de recursos não-textuais, como vídeos (produzidos pela equipa, no caso), fotos e documentos. O processo iniciou-se pela produção de texto seguida de *storyboard*, mas em entrevista a Hernandez & Rue (2016:74), Dance relata que logo desistiram dessa abordagem, e enfatiza que o texto que consta no projeto foi mesmo o último elemento produzido, “*A verdadeira razão pela qual o projeto funciona tão bem, e a verdadeira razão pela qual ele encaixou-se tão bem, é que a última coisa que foi feita, deixei-me enfatizar, por último, foram as palavras*”. Dowling (2019) destaca o quanto essa inversão – trabalhar por último com o elemento textual – representa um aspeto paradoxal e inovador na abordagem do *NSA Files: Decoded*, fazendo com que a linguagem textual fosse valorizada de forma inesperada dentro do modelo de produção jornalística vigente. Embora, à primeira vista, possa parecer que o texto escrito tenha sido relegado a um papel secundário em relação aos demais formatos usados, a equipa do *The Guardian* descobriu uma nova apreciação pelo poder das palavras, ao trazê-las como parte de uma linha narrativa que integra esteticamente múltiplos elementos, a equilibrá-los. Ou seja, não é pelo facto de o texto ter sido concretamente o elemento final a ser inserido que este terá o seu valor diminuído. O texto não é o formato prioritário do projeto porque não há formatos prioritários, segundo o que Gabriel Dance reforça em entrevista a Hernandez & Rue (2016). No entanto, valorizou-se o elemento textual pela sua plasticidade, ao integrá-lo em consonância e equivalência com outros elementos.

A escolha de cada visualização de dados foi feita de acordo com a informação a traduzir, como no caso de representar como o sistema *TOR* ofereceria uma relativa proteção de dados. Cage & Dance (2013) explicam como o processo decisório foi iterativo:

Com o design e a estrutura em andamento, começamos a delinear o conteúdo. (Sim. Apenas um esboço escrito. Intenso, certo?) O esboço abrangeu todas as revelações da NSA até o momento e foi organizado pelos tópicos maiores que percorreram o relatório: coleta, criptografia, o tribunal da FISA, os resultados das divulgações. Cada um desses tópicos tinha muitos *bullets* abaixo deles. Em seguida, demos uma olhada em cada parte do esboço e decidimos onde os interativos/vídeo/texto/GIFs/o que funcionaria melhor

²⁰² Gabriel Dance é jornalista e foi o editor de projetos interativos do *The Guardian*, na altura do *NSA: Files Decoded* (MacAskill & Dance, 2013). Fielding Cage foi o produtor do trabalho.

para contar aquela parte da história. Em algumas partes era óbvio: explicar o TOR visualmente é muito mais fácil do que escrever sobre ele.

Cage & Dance (2013:§8, tradução livre)

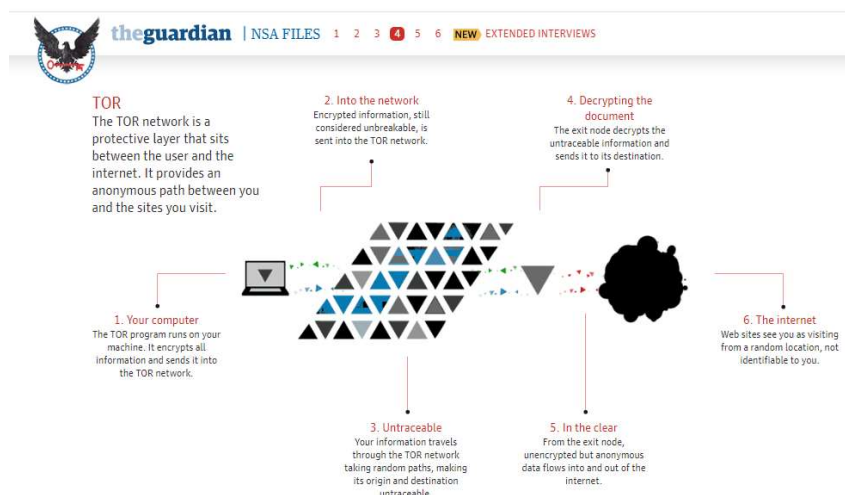


Figura 13 - Infográfico animado a explicar o funcionamento do sistema TOR e as suas camadas protetivas de segurança de dados.

Lembremos do processo construção de conteúdos noticiosos proposto em 1999 por Carole Rich e citado por Hernandez & Rue (2016:57). A partir dos quatro passos de (i) dividir a história em componentes, agrupar semelhantes e relacionados; (ii) criar um *storyboard* relacionando os componentes e delineando uma organização; (iii) delinear uma história principal e (iv) delinear elementos periféricos à história principal, identifica-se no projeto do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) a divisão do trabalho em seis blocos hipermediados. Embora seja possível pular para cada seção consoante o interesse, a disposição em números sequenciais não apenas sugere uma ordem, mas cada nova parte é apresentada em sequência à anterior, como consequência da rolagem da página. Ela segue como: “1”, “*The NSA Files*”, onde o histórico e o contexto geral da revelação e da sua dimensão é introduzido; “2”, “*All the data about your data*”, sobre o tipo de dados que eram coletados secretamente e como foram; “3”, “*A digital revolution*”, sobre o contexto tecnológico e político global que resultou na apropriação indevida de dados; “4”, “*Are your details secure?*”, que expõem a fragilidade dos dados de cidadãos comuns e analisa alternativas de protegê-los; “5”, “*Who’s watching*”, que mostra quais as instituições americanas propiciaram a apropriação dos dados e geriram essas informações; “6”, “*What now?*” que mostra os possíveis desdobramentos do evento, uma vez descoberto. Mais tarde,

foi acrescentada uma seção chamada “*Extended interviews*”, na qual as entrevistas completas que figuraram na matéria e/ou a fundamentaram podem ser assistidas em uma indexação por personagem e assunto.

As diferentes perspectivas periféricas da história, que vão oferecer pontos de vista particulares sobre o contexto estão entremeadas por toda a história, por meio dos vídeos dos dez peritos que compreendem uma parlamentar atuante nos assuntos das liberdades civis, um ex-membro do conselho geral da NSA, um tecnólogo da ACLU (União das Liberdades Civis Americanas), um ex-executivo sênior da NSA, um senador dos EUA, o vice-diretor jurídico da ACLU na altura das revelações, o fundador de uma empresa de tecnologia afetada pela perscrutação, um jornalista de assuntos de segurança nacional, uma advogada do Centro de Informações Eletrônicas Privadas e um dos jornalistas que tratou diretamente com Edward Snowden.

Cage & Dance (2013) comentam sobre a proposta primordial do trabalho ao começarem a projetar o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013). Pelos relatos, percebe-se que, para além da intenção jornalística, havia um desejo de experimentar e inovar. Motivações perfeitamente compreensíveis, uma vez que, naquela altura – ano seguinte ao lançamento de *Snow Fall* (Branch, 2012) do *New York Times* – as organizações noticiosas que iriam capitanear o jornalismo multimídia da década começaram a estabelecer-se e a marcar terreno. Não obstante, o *The Guardian* respirava os ares do movimento *Digital First*, que, conforme relatado anteriormente, foi uma postura assumida por instituições tradicionais da não-ficção, no sentido de assumir e abraçar as mudanças exigidas pela revolução digital.

No subtítulo da matéria, não resta dúvidas de para quem e para quê o conteúdo é destinado.



theguardian
NSA FILES: *DECODED*
What the revelations mean for you.

Figura 14 - Título e subtítulo do artigo *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013).

“*What the revelations mean for you*”, ou “O que as revelações significam para si” referem-se diretamente ao que significa tamanha exposição de dados em nível global. E o *para quem* significa, nesse caso, direciona-se a qualquer indivíduo que esteja a ter contato com a

matéria, pois como parte do que está a ser nela explicado, os dados expostos envolveram pessoas de toda ordem, independentemente da nacionalidade, residência, ou da representatividade política e social de que gozassem. Cage & Dance (2013: s/p) relatam uma outra pergunta específica que os norteou na organização do conteúdo, que diz respeito a “*Por que isso é-me importante se estou a obedecer à lei?*” (§3). O conteúdo a estruturar era, por um lado, dotado de imensa amplitude no seu impacto, por outro, era fortemente vincado na demanda por legibilidade de dados complexos. Tanto do ponto de vista legal quanto ético e tecnológico, as repercussões eram difíceis de suscitar uma aplicação individualizada. O volume de informações representava outro desafio, uma vez que a quantidade de material relevante e interrelacionado oferecia poucas opções de resumo, sem se perderem partes importantes da história.

Dentro da taxonomia de Hernandez & Rue (2016) a nossa classificação do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) é de um tipo interseccional entre *Abrangente* e *Contínuo*, com mais foco no primeiro enquadramento, a configurar-se, portanto, como *Abrangente-Contínuo*.

O viés *Abrangente* do projeto pode começar a ser analisado pelo que Gabriel Dance e equipa revelaram a Titlow (2013:§6) ser subjacente ao trabalho: substituir pílulas particionadas com as notícias sobre o escândalo da NSA – que tradicionalmente fariam parte da enxurrada de notícias diárias – por um consumo mais relaxado do conteúdo, capaz de fazê-los “*digerir a história de um ponto de vista mais amplo*”.

O trabalho orienta-se pela cobertura detalhada e multifacetada do tema da vigilância da NSA. Para tanto, ele inclui uma variedade de artigos, gráficos, vídeos e documentos que juntos fornecem uma visão ao mesmo tempo vasta e meticulosa do assunto. O *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), integra diferentes formatos mediáticos, como texto, vídeo, infográficos e documentos originais. Isto é, ele proporciona interpretações de dados ao mesmo tempo que os fornece *in natura*, para a própria análise do público. O seu viés *Contínuo* relaciona-se ao facto de que, embora os utilizadores possam escolher diferentes partes da história, há uma estrutura subjacente a sugerir a navegação sequencial. De alguma forma encadeada à cronologia dos eventos, mas também a uma construção gradativa de fundamentos, a obra estabelece relações causais e epistemológicas.

O design de interação sustenta essa sequencialidade, pois, ainda que o conjunto tire partido de variados formatos mediáticos e elementos interativos, ele é comedido e os seus comandos são discretos e possuem um estilo minimalista. Basicamente, o avanço da história ocorre pela rolagem da página, em que são automaticamente disparados os elementos dinâmicos (*scrollytelling*) e interativos, por sua vez, dotados de controlos extremamente simplificados.

O conjunto reúne 32²⁰³ excertos de vídeos a permear o projeto, todos em formato *auto-play*, ou seja, disparados tão logo estejam enquadrados no ecrã durante a rolagem. A duração desses excertos varia de 14s a 54s, sendo que a maioria não alcança os 30s. A sua curta extensão não só favorece o ritmo de consumo quanto também um rápido *download* desses elementos. Caso se deseje, pode-se interromper o *auto-play* por meio do hipertexto que cada vídeo carrega logo abaixo do botão de *play/stop*. Uma vez carregado, o hipertexto “*stop auto-play*” desaparece e só se pode voltar ao modo *auto-play*, caso a página seja novamente carregada.

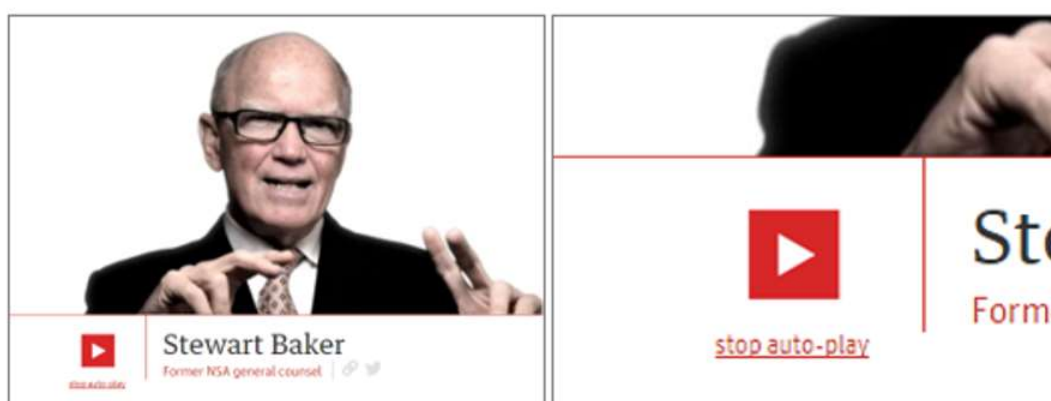


Figura 15 - Exemplo de vídeo a tocar no modo auto-play e destaque do comando para desabilitar essa função.

²⁰³ A área de entrevistas estendidas ainda apresenta mais 39 vídeos, disponibilizados por um elemento interativo que os relaciona aos 10 especialistas que tiveram seus depoimentos gravados. No elemento, há curtas transcrições textuais de chamadas dos vídeos que fazem as vezes de hiperligações aos seus excertos correspondentes.

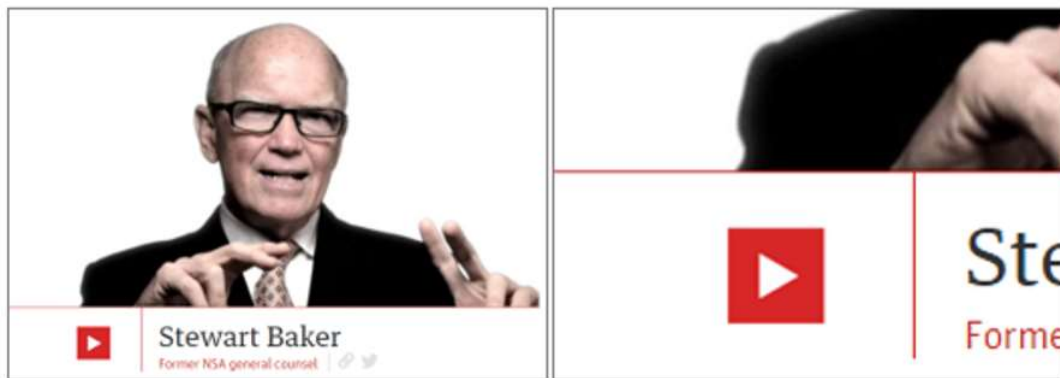


Figura 16 - Exemplo do auto-play desabilitado e destaque para o comando que passa a só apresentar o botão de play.

Titlow (2013) considera que, via de regra, vídeos a iniciar automaticamente configuram uma falha grave na experiência do utilizador e comenta ter precisado acostumar-se à interrupção por “cabeças falantes” em meio à leitura do artigo. Em seguida, contemporiza o desconforto, a argumentar que “*neste caso, as vozes pertencem a pessoas – funcionários da NSA, congressistas e ativistas – que estão excepcionalmente bem posicionadas para ajudar a contar esta história*” (§15). Nizam (2020) e Elmore (2023) elencam vantagens²⁰⁴ e desvantagens²⁰⁵ no uso de vídeos em modo *auto-play*, mas o que difere os demais usos nesse que foi aplicado no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) é a estética neles aplicada. Não se trata de vídeos tradicionais, com enquadramentos em plano médio (a mostrar o gestual de braços e mãos), fundos que apresentem um contexto alheio ao universo narrativo (cenários externos ou internos), tampouco os entrevistados parecem estar a interagir com interlocutores. Cage & Dance (2013) revelam que as entrevistas foram todas realizadas contra um fundo verde, que posteriormente foi recortado digitalmente. Todos os vídeos atendem ao mesmo registro, de forma que as proporções das cabeças e os seus enquadramentos são comuns aos dez entrevistados. Como resultado, cada um dos

²⁰⁴ Como vantagens, os autores elencam a captura da atenção – pois atraem imediatamente o olhar com audiovisual, sem a necessidade de uma ação inicial como carregar no *play* – a experiência imersiva – pois proporcionam uma continuidade da narrativa fluida, sem a necessidade de interação adicional do utilizador – e o engajamento – pode-se aumentar o engajamento do utilizador e o tempo de retenção no site ou aplicativo, pois o conteúdo é apresentado de forma contínua e fluida.

²⁰⁵ Como desvantagens, os autores citam o caráter invasivo – à medida que interrompem a navegação do utilizador de forma inesperada – o consumo de dados – principalmente no caso de o acesso ocorrer pelos dados móveis, arriscando onerar planos de dados limitados – o desempenho do site – aumentando o tempo de carregamento das páginas, além de sobrecarregar os recursos do dispositivo – e a acessibilidade – pelas potenciais barreiras para pessoas com deficiências visuais que dependem de leitores de ecrã. Todos esses elementos resultam numa impopularidade do recurso *auto-play* entre os utilizadores, que consideram o recurso uma desconsideração aos seus próprios interesses.

personagens está a olhar frontalmente para a câmara, ou em última análise, para o utilizador. Consequentemente, eles parecem integrar-se à página, fazendo parte do próprio universo narrativo; um significado que exploraremos na análise do universo narrativo construído no *NSA Files: Decoded*.

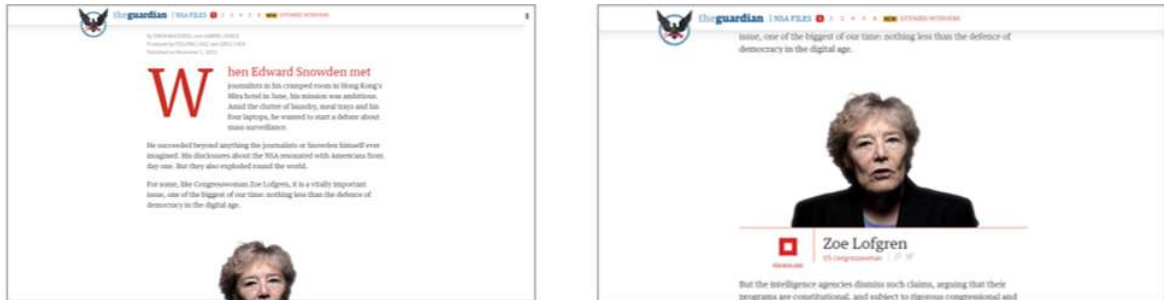


Figura 17 - Exemplo de estética dos vídeos protagonizado por peritos, que estão recortados, como os sujeitos saíssem diretamente do fundo, a olhar frontalmente para a câmara.

A seguir a linha dos controlos simplificados, basicamente há um botão e uma hiperligação que se relacionam aos vídeos. Enquanto os vídeos estão a tocar, o botão assume a função *stop*. Tão logo o vídeo termine, ou caso seja interrompido, ele torna-se *play*. Embora não haja botão de pausa, uma vez que se carregue na área do vídeo que estiver a tocar, ele é automaticamente pausado, a título do que ocorre em aplicações como Youtube ou *streamings* de conteúdo diversos. À exceção de um dos elementos interativos e da seção dos vídeos estendidos, não há barra de status; virtualmente irrelevante, dada a curta duração que cada um deles possui.

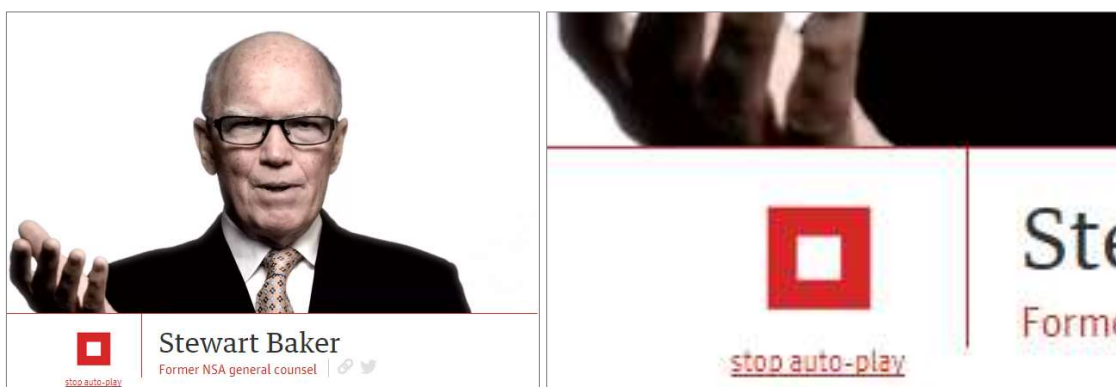




Figura 18 - Vídeos curtos integrados à matéria, que não possuem barra de status, em comparação com os vídeos disponibilizados no elemento interativo, que possui barra de status.

A barra de status nos vídeos aparece em um único elemento interativo, nomeadamente, na seção “*On metadata: what the experts say*”, ou “Sobre metadados: o que dizem os especialistas”, quando são hiperligados variados depoimentos segmentados de quatro especialistas com perspetivas diferentes – da legislação, da segurança nacional, das liberdades civis e da tecnologia – a um excerto textual de cada depoimento (tal qual *teasers* textuais). Claramente, o propósito é criar um prisma multifacetado de visões sobre o tema metadados, mas facultar-se ao utilizador assistir aos excertos desejados e compará-los. Uma vez que tal exploração demandará um pouco mais de empenho, por meio da barra de dados, é fornecida a informação do tempo de duração de cada vídeo, para que o utilizador possa então avaliar se deseja e o quanto deseja assistir. Assim como nos demais vídeos, uma vez que se carregue no quadro que compreende o personagem, ele é pausado ou retomado, mas há também a opção de *full screen*. O aspeto da barra é sutil, parcialmente transparente e desaparece, caso o rato não seja movido durante um curto intervalo.



Figura 19 - Exemplo de vídeo do elemento interativo sem a barra de status, que desaparece caso o rato não seja movido durante um curto intervalo de tempo.

Relativamente à abordagem de design, não se verificou nos relatos da produção do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) algum teste de usabilidade junto ao público-alvo, do qual se possa deduzir um projeto de design centrado no utilizador (Saffer, 2010). Os relatos encontrados dão a perceber uma abordagem que varia do design centrado na atividade ao design genial (idem), para além de mostrar um foco nos testes de responsividade em diferentes tipos de ecrã. A esse respeito, Titlow (2013) relata:

Um por um, a equipe analisou cada elemento não textual da página e decidiu se ele poderia ou não ser exibido aos utilizadores em smartphones e tablets. Alguns foram extintos, enquanto outros foram aparados. Os documentos incorporados, por mais simples que pareçam, não se traduzem bem no ecrã de um telemóvel, por isso foram extintos na versão *mobile*.

Ao longo do processo, eles testaram cada componente da peça individualmente – e depois como um todo – em uma variedade de navegadores e dispositivos, a refletir a tecnologia usada pelos leitores do *Guardian* na prática.

“Os testes foram feitos em dispositivos e computadores reais, em vez de em uma máquina virtual ou simulador”, diz Cage [jornalista e principal programador do trabalho]. “Devido à complexidade deste projeto, queríamos realmente testar de uma forma que fosse o mais próximo possível da experiência real para nossos utilizadores, incluindo *download* via Wi-Fi e uma variedade de conexões.”

Titlow (2013:§22-25, tradução livre, comentários nossos)

Ainda no que concerne às escolhas de design, vale referir alguns aspetos ontológicos nos conteúdos noticiosos que enfraquecem ou mesmo inviabilizam a escolha de um design centrado no utilizador como abordagem. Primeiramente, a demanda pela instantaneidade que vinca a dinâmica de uma organização noticiosa dificulta acomodar inquéritos de objetivos dos utilizadores, bem como as suas validações, na proporção que o DCU recomenda. A não ser que o objeto enverede por interações realmente complexas, dificilmente encontradas num conteúdo do tipo *Abrangente* ou *Contínuo* (Hernandez & Rue, 2016), os esforços de design estarão muito mais voltados ao que a equipa do *The Guardian* dedicou no caso estudado: o design da informação e a responsividade. Assim, percebe-se uma aposta no design centrado na atividade e nas intuições do design genial para que a interatividade seja suficientemente objetiva e familiar no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), a ponto de que os seus controlos não ofereçam risco à experiência narrativa. Afinal, a usabilidade de *conteúdos noticiosos digitais* ou *recipientes cognitivos* é um conjunto de ferramentas para melhorar a compreensão e o engajamento com a história, mas não é um fim em si mesmo.

4.1.3 Visualização de dados

Como é sabido, em junho de 2013, Edward Snowden – então funcionário da CIA e que havia trabalhado para a agência de segurança americana, a NSA – divulgou imensos documentos confidenciais que trouxeram a público a extensão dos programas de vigilância global da NSA e de outras agências de inteligência americana. A exposição foi um escândalo de proporções globais, pois a NSA estava a coletar informações a partir das comunicações de milhões de cidadãos americanos e estrangeiros, de anônimos a chefes de estado, a incluir registros telefônicos e troca de mensagens digitais. A fim de se dimensionar o impacto de tal notícia no dia a dia é preciso entrelaçar atividades corriqueiras, como conversas telefônicas, e-mails e interações cotidianas nas redes sociais com assuntos de âmbitos especializados como criptografia, segurança de dados, regulamentação da vigilância, liberdade constitucional e política internacional.

As visualizações de dados ajudam os leitores a entender a escala e a complexidade das operações da NSA, tornando informações técnicas acessíveis e envolventes. O *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) enquadra-se no que Bradshaw (2024) destaca como dois tipos de história adequados ao jornalismo de dados. O primeiro é a escala, à medida que é importante atribuir-lhe a dimensão global e profunda da quebra de segurança de dados. A segunda é a classificação, no sentido de que há um julgamento de abuso de poder e quebra de confiança de um dos alegados principais alicerces democráticos estadunidenses, a liberdade individual e sua consequente privacidade. A seguir, portanto, destacamos no *NSA Files: Decoded* algumas visualizações de dados que exemplificam diferentes propósitos e abordagens.

“*Os Três Graus de Separação*” – Neste infográfico interativo, a proposta é fazer com que os utilizadores compreendam a amplitude da vigilância da NSA, ao comparar suas redes de contato com exemplos concretos. Ele mostra como as conexões podem se expandir exponencialmente até três graus de separação a partir de um alvo inicial. Os números dos “três saltos²⁰⁶” são comparados com populações reais. À partida, o gráfico começa com um número de 50 pessoas (primeiro nível), que se desdobra em 8.170 (segundo nível) e que, no terceiro nível, desdobra-se em 1.334.978 pessoas. Respetivamente, esses grupos

²⁰⁶ Que é explicado no texto do *NSA: Files Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) como sendo da ordem das “pessoas que falam com pessoas que falam com pessoas que falam consigo”.

corresponderiam a “mais do que todos os presidentes americanos”, “mais do que a capacidade do Metropolitan Opera House” e “mais do que a população do Maine”.

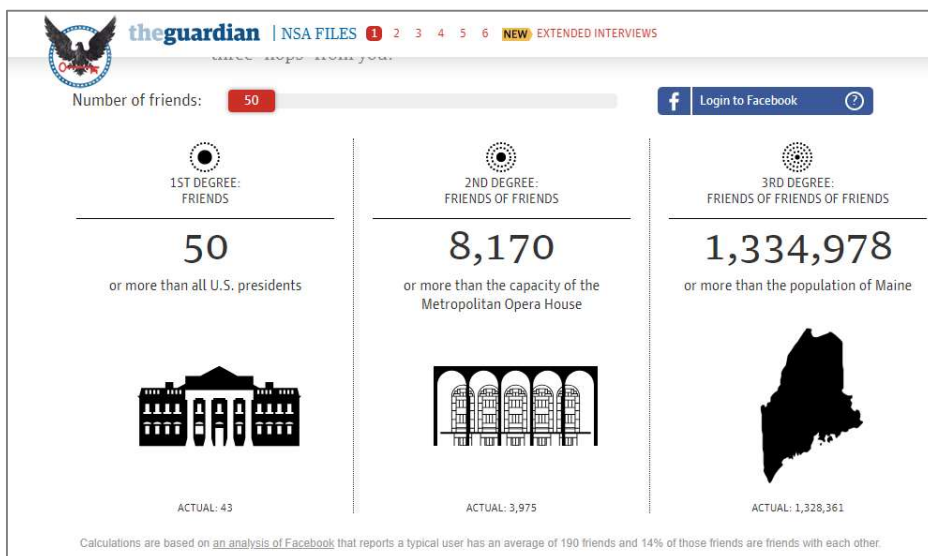


Figura 20 - Exemplo da visualização de dados intitulada "Três graus de separação". Na interface, estão marcados apenas 50 amigos, que é o padrão de onde o gráfico se inicia por default.

Através da interatividade, os utilizadores podem explorar como as suas próprias redes se expandem e conectam-se, proporcionando uma compreensão mais tangível de como a vigilância da NSA pode afetar não apenas indivíduos diretamente envolvidos, mas também suas redes de contatos até três níveis de separação. A régua de “número de amigos” pode ser deslizada até um máximo de 2.000 e, nesse intervalo, faz novas equivalências entre primeiro, segundo e terceiro níveis de contatos e conjuntos concretos de pessoas. Ou seja, um número inicial de 340 contatos – mais do que a capacidade de um comboio de alta velocidade – poderia equivaler-se, no terceiro salto, a uma população maior do que a da cidade de Tóquio.

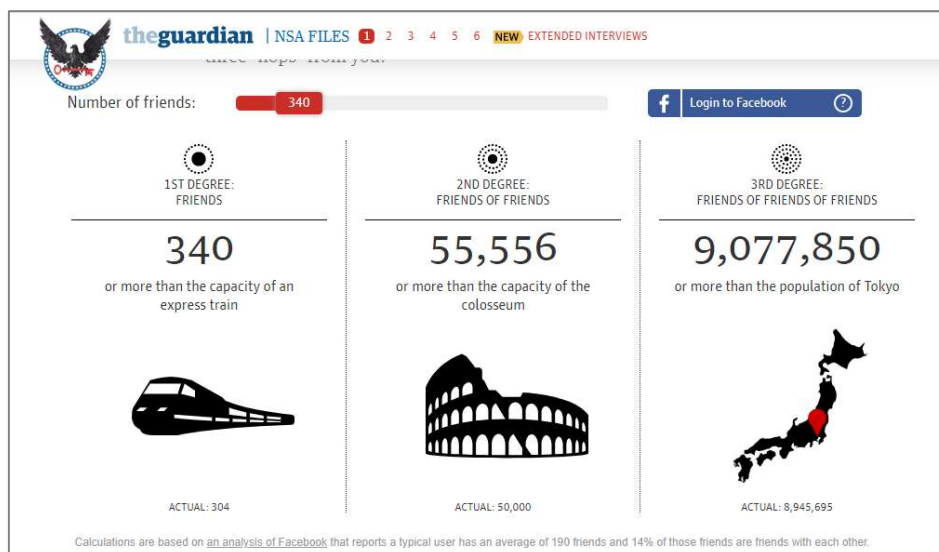


Figura 21 - Exemplo da visualização de dados intitulada "Três graus de separação", com o número de amigos marcado pelo utilizador em 340 amigos.

O infográfico ainda permite que os utilizadores conectem-se ao Facebook para visualizar a quantidade de contatos que eles têm na rede social. Esse recurso apresenta dois efeitos. O primeiro e mais evidente é a comparação dos três níveis com números de conjuntos conhecidos, então voltados ao contexto particular de quem consome a notícia. O segundo é a exemplificação – ainda que a conexão com o Facebook viabilize-se mediante a informação de login e palavra-passe – de como os dados de uma pessoa são facilmente interligáveis.

“É provável que estejas a partilhar muito mais informações pessoais do que pensa” – Esta visualização de dados busca ilustrar a quantidade e a variedade de informações pessoais que os utilizadores partilham, frequentemente sem a sua ciência. Ele destaca como dados aparentemente inofensivos podem ser coletados e analisados para formar perfis detalhados dos indivíduos.

de dados fornecida, não sendo difícil deduzir as combinações e análises possíveis de serem produzidas.

A visualização de dados, ainda que esteticamente sóbria como a identidade aplicada no *NSA Files: Decoded*, (MacAskill & Dance, 2013) confere um aspeto lúdico ao trabalho que alivia a aridez de imensas informações técnicas. Algumas, no entanto, são dotadas de mais potencial estético do que outras. Por exemplo, as visualizações de objetos legais contam com menos associações imagéticas do que as tecnológicas. Contrastemos o globo terrestre em rotação, com o painel de leis a seguir.



Figura 27 - Visualização do *Tempora*.

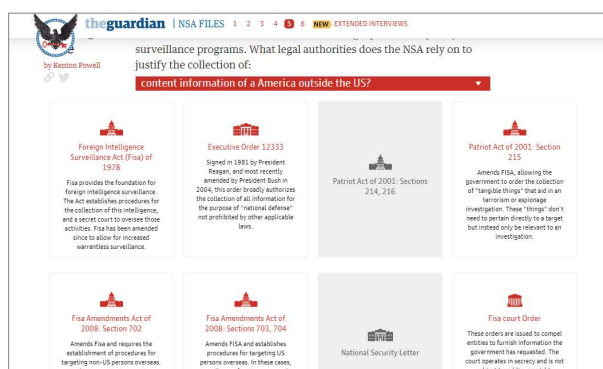


Figura 28 - Elemento interativo que relaciona leis a justificações alegadas pelo NSA para diferentes quebras de sigilo.

O globo interativo tem por objetivo demonstrar a vigilância do *Tempora*, um programa capaz de fornecer informações sobre as ligações via cabos de fibra ótica entre o Reino Unido e 57 outros países, que envolvem tráfego de telemóveis e internet. O menu de países desenrola-se para baixo mediante o carregamento, facultando-se escolher o país desejado e visualizar-se a interligação física, o que não representa propriamente uma informação especial. No entanto, a ilustração confere uma plasticidade e respiro ao conteúdo que, de alguma forma, compensa a aridez incontornável de outros infográficos, como o da correlação entre as leis e autoridades legais nas quais a NSA baseou-se para justificar o acesso a determinados tipos de dados.

Por fim, diversos elementos interativos serviram ao propósito de organizar bases de documentos de uma forma mais palatável e compreensível, quase como uma curadoria para a auditoria do utilizador. No exemplo a seguir, oito tipos diferentes de documentos apresentados num elemento interativo. Cada documento pertence a um conjunto a reunir:

um título a explicar a cronologia do material, um gráfico a simular uma página do documento seguido do seu respetivo nome, um resumo e um excerto textual que demonstra a sua relevância.

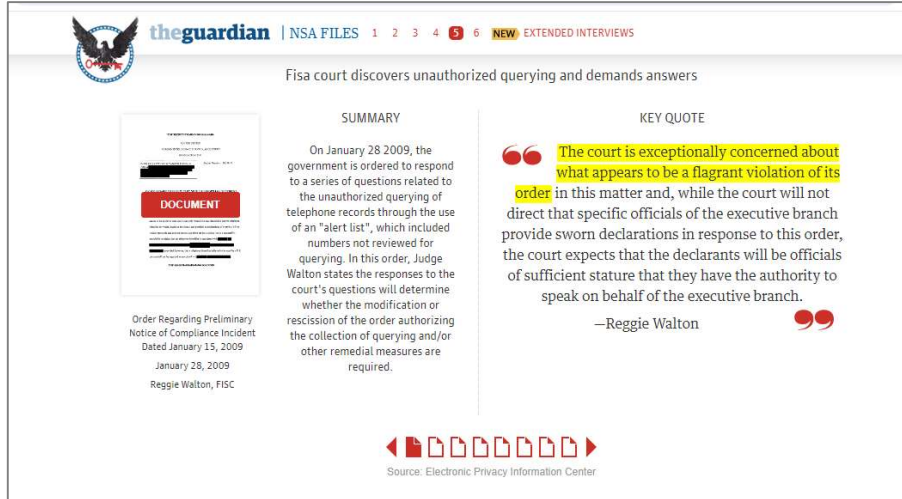


Figura 29 - Exemplo de elemento interativo que apresenta oito conjuntos contextuais de oito documentos revelados.

Uma vez que se carregue no gráfico que representa o documento em foco no conjunto, pode-se analisá-lo em minúcias.

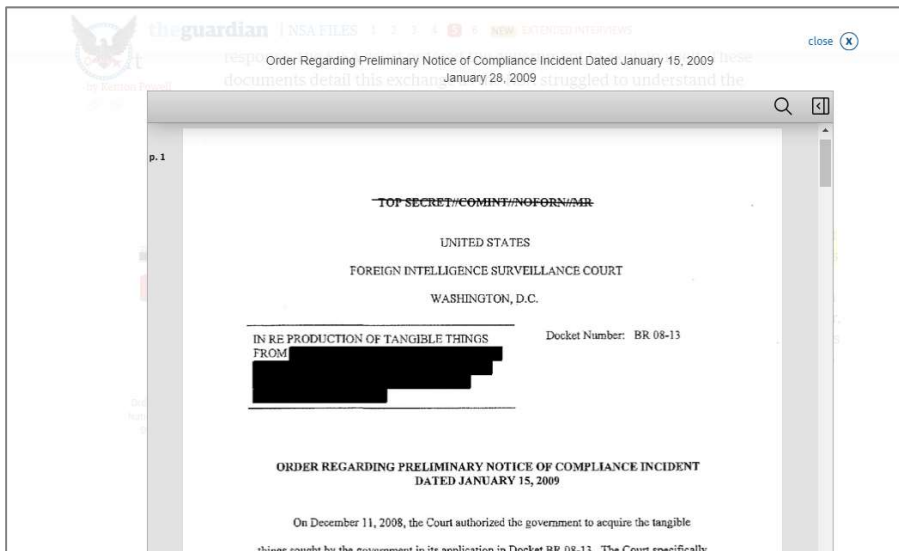


Figura 30 - Exemplo de documento em evidência para observação e análise do utilizador.

A disponibilização dos documentos completos no projeto *NSA Files: Decoded* do *The Guardian* (MacAskill & Dance, 2013) confere um significado de validação e autenticidade das informações expostas. Ao fornecer acesso aos documentos originais da NSA

descobertos, o projeto permite que os utilizadores auditem as informações de forma independente, a aumentar a credibilidade do jornalismo. Trata-se de um ato de transparência, que fortalece a confiança da audiência e confere-lhe o poder de tirar as suas próprias conclusões para além das nuances que podem ser perdidas em resumos e interpretações. Não apenas o discurso público mais informado serve como um recurso valioso para investigadores e estudantes interessados em questões de segurança nacional, mas a integração de documentos completos potencialmente transforma leitores passivos em participantes ativos no processo investigativo. São exemplos de como um bom uso das ferramentas digitais no jornalismo pode fomentar a transparência e enriquecer o ecossistema informacional.

Embora a visualização de dados seja frequentemente associada à frieza de gráficos que costumam popular reuniões institucionais e balanços empresariais no senso comum, com um tratamento estético adequado e sob o olhar do design emocional (Norman, 2004) esse recurso de *storytelling* pode também oferecer uma alternativa para suavizar conteúdos sensíveis. É o caso de *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024)²⁰⁷, uma parceria do *NHPR* e do *The Pudding*, que conta a história de vítimas de abuso infantil sofrido em instalações para jovens em New Hampshire, fundamentada nas denúncias de aproximadamente 1.300 pessoas. Diante de um tema tão delicado e de um número vultuoso de testemunhos, optou-se por uma representação mais afetiva desse contingente.

O conteúdo avança pelo *scrollytelling*, ou seja, a rolagem de página dispara os elementos visuais dinâmicos. O início do conteúdo baseia-se prioritariamente em textos e imagens, com algumas poucas intervenções interativas.

²⁰⁷ Disponível em <https://ydcpodcast.org/>.



Figura 31 - Abertura do artigo *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024).

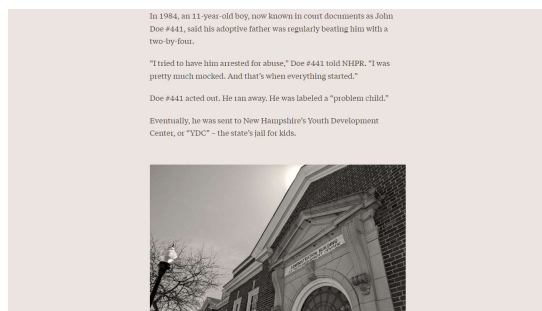


Figura 32 - Avanço da matéria por meio da rolagem do ecrã.

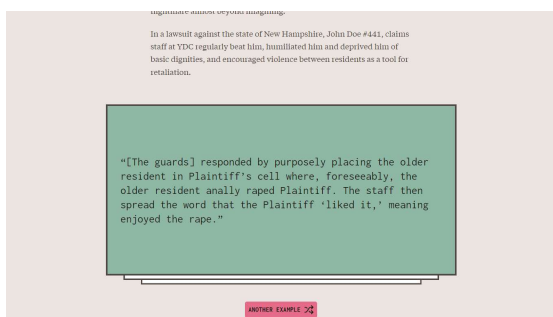


Figura 33 - A rolagem da página chega a um elemento interativo que apresenta "fichas" com exemplos curtos de situação de abuso.

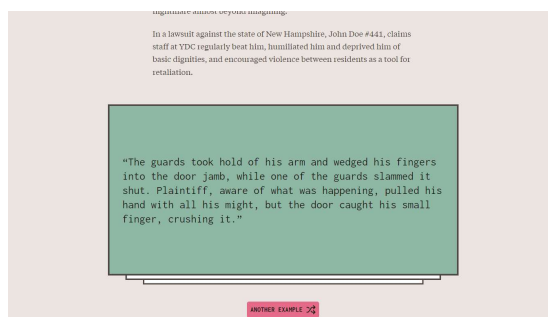


Figura 34 - Ao se carregar em "Another Example", outra "ficha" com novo exemplo substitui o anterior.

Em determinado momento, quando o conteúdo começa a abordar as histórias pessoais das vítimas, a rolagem deixa de seguir verticalmente para assumir o avanço no sentido da esquerda para a direita, a revelar-se uma linha do tempo das testemunhas representadas por ilustrações estilizadas²⁰⁸.

²⁰⁸ No site do *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024) informa-se que as ilustrações procuraram reproduzir o género das testemunhas, conforme informado nos ficheiros dos processos.

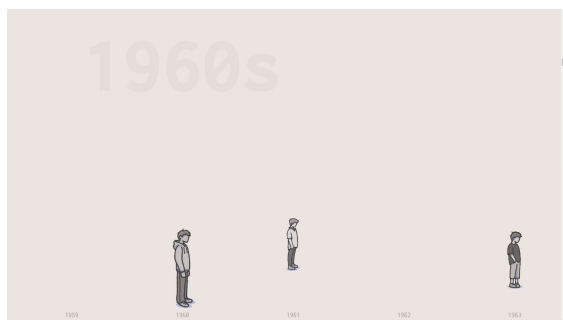


Figura 35 - Início da linha do tempo das denúncias, a começar na década de 1960.



Figura 36 - A rolagem da página passa a ocorrer horizontalmente, a acompanhar a direção da linha do tempo, da esquerda para a direita, a revelar mais denúncias com o passar dos anos.

A concentração de testemunhas aumenta substancialmente à medida que se avança horizontalmente, ou seja, pelo eixo do tempo.



Figura 37 - Quanto mais avança-se no tempo, sempre horizontalmente, mais casos são revelados. Eventualmente, um elemento indica um registo sonoro de depoimento.



Figura 38 - Quando se revela um depoimento sonoro, a ilustração relacionada àquele sujeito é destacada das demais.

Uma vez que se tenha algum elemento de depoimentos dessas testemunhas, abre-se um espaço das demais ilustrações que representam o grupo daquele período, a isolar no centro do ecrã a representação do sujeito do registo, apresenta-se um resumo da história e um curto áudio do seu depoimento.



Figura 39 - O aumento de concentração de pessoas ilustradas representa o aumento de denúncias, o que ocorre em consonância com o passar dos anos e o avanço horizontal pela linha do tempo.



Figura 40 - Nos últimos anos da linha do tempo, a concentração começa a diminuir, até que se encerra em 2020, quando foi produzido o trabalho. A partir daí, a rolagem da página volta a ocorrer no sentido vertical.

A população de vítimas intensifica-se ao longo da linha do tempo, até que passa a diminuir e se encerra em 2020, quando a investigação foi produzida. O utilizador continua a avançar e a rolagem retorna para o sentido vertical, de baixo para cima, quando infográficos de diferentes resultados são apresentados, mas já sem um registo temporal. Nos casos a seguir, são representados dois desses exemplos. No primeiro, 209 pessoas testemunharam ter sofrido abuso de poder por parte dos cuidadores, que lhe negaram acesso à casa de banho, de forma que foram obrigados a fazer as suas necessidades onde estavam. No segundo, 425 pessoas relataram ter sido estupradas por membros do staff.

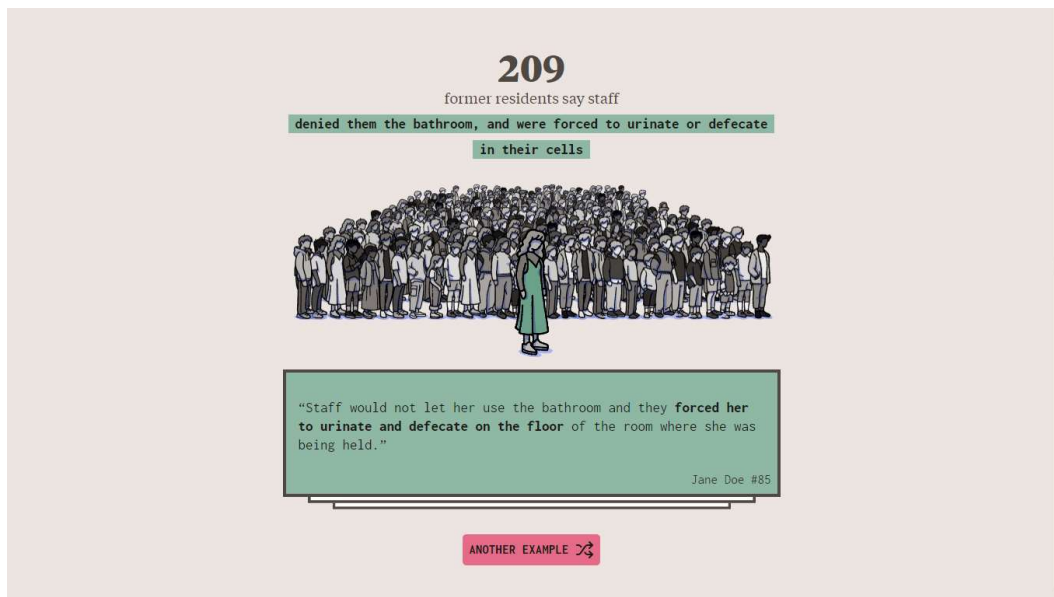


Figura 41- Os infográficos passam a representar grupos de internos que testemunharam abusos de natureza comum, seguidos de excertos dos testemunhos. Pode-se trocar a "ficha" e conhecer mais relatos do tipo de abuso em destaque.

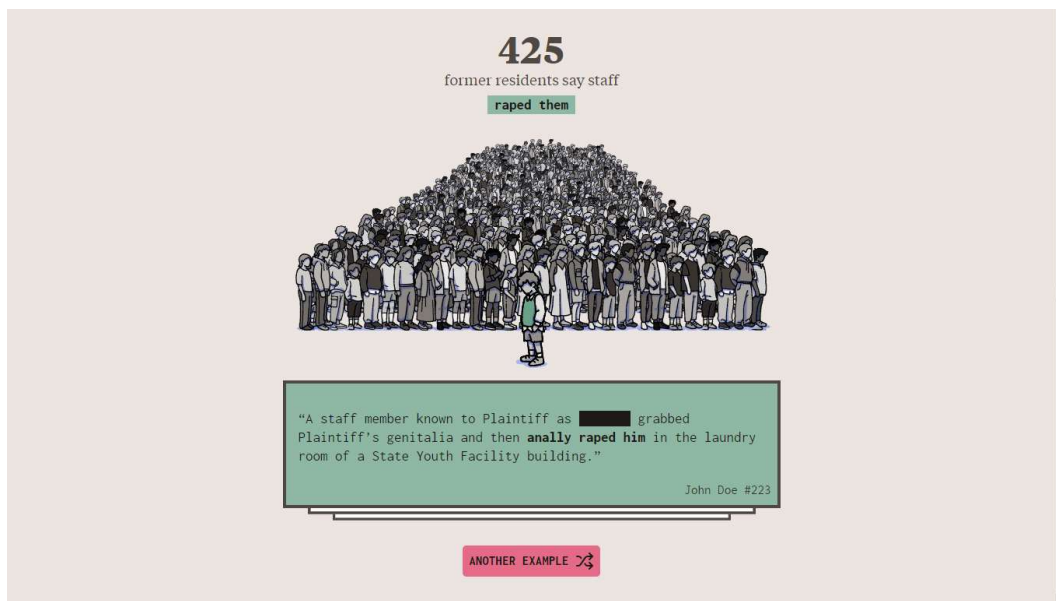


Figura 42 - A quantidade de pessoas representada equivale ao número de testemunhas que relataram o tipo de abuso em destaque.

Assim como o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) utiliza-se de uma identidade visual que remete a fichas de cadastro, segurança de dados, códigos e registos computadorizados, o *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024) também orienta a sua abordagem visual por referências conceituais do conteúdo, personalizando uma identidade visual que integra todo o projeto. As ilustrações de Julia Louise Pereira aludem ao universo infantojuvenil, por meio de traços e cores que remetem ao *cartoon*, a endossar um tratamento delicado e humanizada a um tema que, por si, é capaz de provocar imensa repulsa em boa parte da audiência.

Valer-se das ilustrações animadas para representar situações e eventos “*proibitivos de serem retratados pela câmara*” é um recurso muito utilizado pelos jornalistas, conforme Hernandez & Rue (2016:21) relatam e exemplificam pelo projeto *In Jennifer’s Room*²⁰⁹:

Uma dessas peças premiadas foi intitulada “*In Jennifer’s Room*”, sobre o abuso sexual de uma paciente com deficiência intelectual em uma clínica em Sonoma, Califórnia. A animação foi uma forma de proporcionar empatia visual ao espectador sem usar o assunto real (e possivelmente submetê-lo a mais humilhações). Um animador fez desenhos e, por meio de sons e narração, o espectador viu os hematomas no corpo de Jennifer, o que levou os investigadores a indagarem sobre a causa de seus ferimentos.

Hernandez & Rue (2016:21)

²⁰⁹ O conteúdo completo não se encontra mais publicado, mas até o fim deste estudo, era possível verificar o vídeo da animação em <https://www.youtube.com/watch?v=UCoE-DD42c8>.

O design emocional (Norman, 2004) representa, portanto, um olhar de imensa importância em projetos cuja visualização de dados no jornalismo multimídia envolve informações sensíveis e cuidados éticos. A representação de histórias humanas pela ética jornalística pode contrapor-se, por exemplo, a uma possível intenção de despertar o sentido de urgência e a gravidade dos dados apresentados; um cuidado que na visão autoral de um documentário interativo pode vir a assumir contornos diferentes.

4.1.4 Polifonia e base de dados

O projeto *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) do *The Guardian* utiliza bancos de dados de uma forma que se alinha em alguns aspectos ao modelo de documentário interativo polifônico descrito por Aston e Odorico (2017, 2018), mas difere-se em outros.

Ele permite que os utilizadores explorem o conteúdo de forma não-linear, proporcionando uma experiência multicamadas, onde diferentes aspectos do tema são explorados em profundidade. Através dos elementos interativos, os utilizadores podem aceder diferentes documentos, entrevistas e análises relacionadas às atividades de vigilância da NSA, incorporando múltiplas vozes e perspectivas eventualmente dissonantes, o que enriquece a compreensão do público sobre as complexidades envolvidas.

A disponibilização de materiais auxiliares em bancos de dados filtráveis também oferece a oportunidade de apresentar o acervo reunido pela profunda investigação e entabulação do material revelado por Snowden. Para além do que foi possível enredar dentro da linha narrativa que orienta o trabalho, imensos documentos e, principalmente, depoimentos estendidos dos peritos foram registados e inseridos, a abranger muito mais visões do que um artigo linear comportaria no seu corpo.



Figura 43 - Exemplo de elemento interativo que relaciona diferentes depoimentos estendidos dos peritos aos seus assuntos.

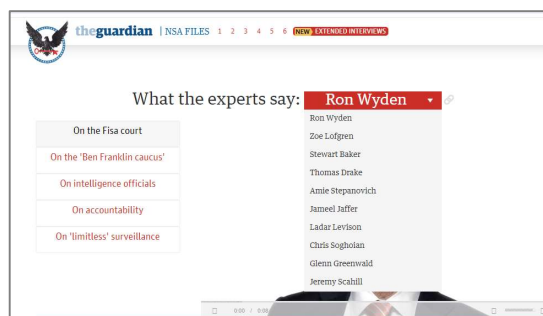


Figura 44 - Menu em formato drop-down, em que se pode escolher o perito cujos depoimentos estendidos deseja-se assistir.

Os utilizadores são convidados a interagir ativamente com o conteúdo, navegando pelos documentos e vídeos que se entrelaçam pela história e ajudam a construí-la, o que encoraja uma exploração contínua e independente. A vasta quantidade de documentos disponibilizados exemplifica a qualidade enciclopédica mencionada por Murray (1994), pois a organização dos dados permite que os usuários acessem informações detalhadas e contextualizadas, fundamental para uma compreensão abrangente do tema.

Se considerarmos que o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) oferece aos utilizadores a possibilidade de escolher quais documentos examinar, quais análises ler e como aprofundar a sua percepção sobre o tema, podemos concluir que essa capacidade de escolha e navegação personalizada contribui para a criação de um “espaço de possibilidades” (Nash, 2022) dentro do contexto do projeto, onde os utilizadores podem moldar sua própria experiência e descoberta. Por outro lado, ainda que o projeto não se distancie completamente da narrativa linear tradicional e permita a exploração independente, ele ainda mantém uma estrutura que guia o utilizador através de uma narrativa principal. Nesse sentido, ele difere da abordagem de “espaço de possibilidades” (idem) onde a ênfase está na construção autônoma da narrativa pelo utilizador. As alternativas e contingências no *NSA Files: Decoded* são limitadas em comparação com a descrição de Nash (2022) sobre documentários baseados em bancos de dados, por exemplo, uma vez que a navegação e a interação são consideravelmente guiadas, não permitindo tantas variações na experiência narrativa individual. Ou seja, apesar de utilizar um banco de dados extenso, o projeto ainda se orienta por sequência narrativa determinada, diferentemente da resistência que o modelo sugere, segundo Nash (idem). No entanto, é possível identificar no trabalho a “lógica da acumulação” evocada por Nash (idem), à medida que acervos volumosos são

disponibilizados de forma hipermediada, a endossar a retórica de “revelamos imensas provas contundentes” que dá o tom da matéria.

É natural que o modelo polifônico e o modelo baseado em bancos de dados, nomeadamente a ideia do “espaço de possibilidades” de Nash (2022), sejam explorados com parcimônia pelos projetos com propósitos jornalísticos. Por mais que o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) tenha tido como proposta a experimentação e inovação, o *ethos* jornalístico de informar e educar o público sobre questões específicas, como vigilância e privacidade, permanece uma prioridade. Não obstante, as instituições noticiosas detêm algumas obrigações com os seus assinantes e doadores, no sentido de facilitar-lhes a apreensão do conteúdo noticioso, o que limita a abrangência experimental e a liberdade de lançarem-se em formatos disruptivos. Nesse sentido, evidenciam-se as diferenças dos *CNDs* (Hernandez & Rue, 2016) e dos *recipientes cognitivos* (Dowling & Vogan, 2015) apresentam em relação ao campo dos projetos documentais, cuja abordagem artística e conceitual atende, via de regra, à visão dos seus realizadores.

4.1.5 Coautoria e audiência participativa

Embora algumas técnicas para valer-se da audiência participativa usadas já existissem na altura do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), como a inclusão de botões de partilha persistentes para Facebook e Twitter no topo da página (Titlow, 2013), a maneira como estratégias dessa ordem foram integradas e implementadas inovou no campo do jornalismo digital em 2013. Nomeadamente, a decisão de incluir ícones de partilha do Twitter e de *deep-linking* ao lado de cada parágrafo, a permitir que os leitores propagassem passagens específicas, documentos ou gráficos, associados às suas hiperligações, aumentando a relevância da página para os motores de busca e facilitando a disseminação de detalhes previamente desconhecidos na web social. Essa abordagem propiciou discussões mais detalhadas e focadas nas redes sociais, o que aumentou as chances de se espalhar e alcançar audiências mais amplas.



Figura 45 - Exemplo de hiperligação com associação automática a excertos da matéria (deep-linking) para serem partilhados pelas redes sociais.

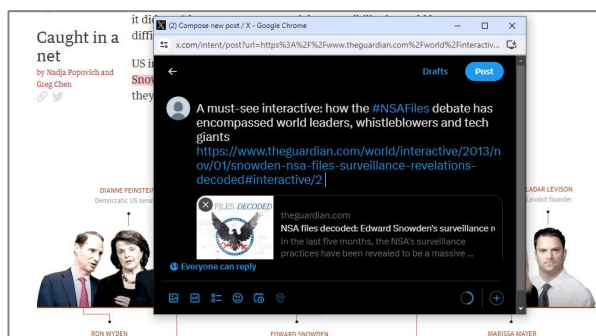


Figura 46 - Exemplo de interface de partilha de deep-linking no Twitter.

Ainda que não afetem propriamente nem a configuração nem a produção do projeto analisado, vale referir que as estratégias para estimular a propagação pela audiência afetam diretamente a justificação de investimentos em trabalhos como o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), como explica Titlow (2013). Um *recipiente cognitivo* (Dowling & Vogan, 2015) ou um *conjunto noticioso digital* (Hernandez & Rue, 2016) tem o seu conteúdo isolado da cacofonia de estímulos da internet, ou seja, tal objeto não conta com publicidades que venham a competir com a atenção do utilizador; uma particularidade que implica diretamente a configuração de objetos narrativos dessa ordem. Por outro lado, a razão é que, apesar de não possuir anúncios, a presença de um conteúdo de alta qualidade e profundidade atrai mais leitores, aumentando o tráfego geral do *The Guardian* como um todo e tornando-o mais atraente para os anunciantes. Além disso, o sucesso e a visibilidade de um projeto de alta qualidade como *NSA Files: Decoded* reforçam a reputação do *The Guardian* como uma fonte de notícias respeitada e confiável, especialmente em um ambiente onde a atenção dos leitores é altamente fragmentada. Sucesso de público e de crítica, o projeto ajudou a fortalecer a posição do *The Guardian* no mercado mediático digital, potencialmente atraindo novos leitores e fidelizando os existentes, o que aumenta a base de audiência e as chances de incrementar a receita a longo prazo.

4.1.6 Criação de universos narrativos e estratégias imersivas

À primeira vista, falar da criação de universos narrativos pode parecer paradoxal em se tratando de conteúdos não-ficcionais. No entanto, estamos a nos referir aqui a uma construção de discurso e não de enredo. Dentro dessa abordagem, destacamos dois projetos de jornalismo multimídia – o próprio *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) e o *Cocainomics* (WSJ C. S., s.d.) – que exemplificam com clareza como um universo

narrativo pode ser orquestrado, ao popular a história de forma vincada com personagens e objetos significativos, um espaço físico detalhado, leis tecnológicas, valores culturais e morais, eventos transformadores e estados mentais dos personagens Ryan (2006).

As aberturas dos objetos interativos podem oferecer um balizador ao universo que há de ser desvendado em seguida, uma espécie de elemento instigante e contextual. Ryan (2001:90) cita Italo Calvino, para quem “a transição da realidade comum para a realidade textual é um evento solene e deve ser marcado com uma cerimônia adequada”. Algumas vezes, essa abertura pode contar com um elemento interativo, como o que Dowling (2017) comenta sobre a entrada de *Cocainomics*, em que o movimento do rato espalha um pó branco, a representar a cocaína que vai formar o título do artigo. O autor pondera, “o elemento interativo é extremamente eficaz em soar a tônica da narrativa e atrair o leitor para este mundo altamente envolvente - e viciante - do cartel mortal de Pablo Escobar” (105).

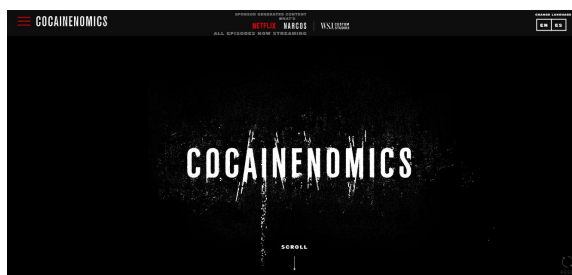


Figura 47 - Abertura do Cocainomics.



Figura 48- O título dissolve-se em pó espalhado, a representar "carreiras" de cocaína, por meio da interação com o cursor.

Pode-se ainda “brincar” com o título, ao passar o rato pelo pó que o forma. Uma interação lúdica que não é óbvia e não acrescenta informações relevantes ao contexto, mas ilustra intervenções de ordem do design emocional (Norman, 2004).



Figura 49 - Abertura que antecede o vídeo de introdução do NSA Files: Decoded (MacAskill & Dance, 2013).

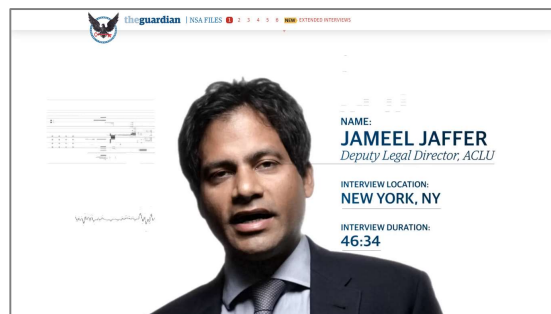


Figura 50 - Vídeo de abertura com depoimentos dos peritos entremeados com grafismos.

Já a abertura do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) oferece uma abordagem menos lúdica e mais ambientadora do conteúdo. O projeto conta com um elenco de

protagonistas que, enquanto peritos de diversos campos, contextualizam o conteúdo com as suas visões multifacetadas e especializadas. Os personagens vão-se repetir ao longo da narrativa, a pontuar diferentes momentos, a depender do que estiver a ser abordado naquele ponto. Ainda que o público externo ao contexto estadunidense não conheça os peritos à partida, eles de alguma forma passam a ser familiares ao longo do desenvolvimento. Alia-se a isso o facto de os vídeos não terem fundo, serem todos enquadrados, recortados e receberem interferências videográficas dentro da mesma identidade visual. Ou seja, eles passam a mensagem de estarem deslocados de contextos externos para pertencerem àquele universo particular do *CND* (Hernandez & Rue, 2016) ou *recipiente cognitivo* (Dowling & Vogan, 2015).

Enquanto comentadores, esses personagens de alguma forma assumem a função de narradores da história e representam um papel mais relevante ao universo narrativo do que aqueles que foram diretamente citados pelos ficheiros revelados; as personalidades globais que foram o foco da quebra de privacidade conduzida pela NSA e que são mencionados ao longo da matéria. No entanto, desde a abertura do objeto, o foco na visão desses sujeitos, principalmente no confronto das suas visões é declarado como cerne do que será descortinado na matéria.

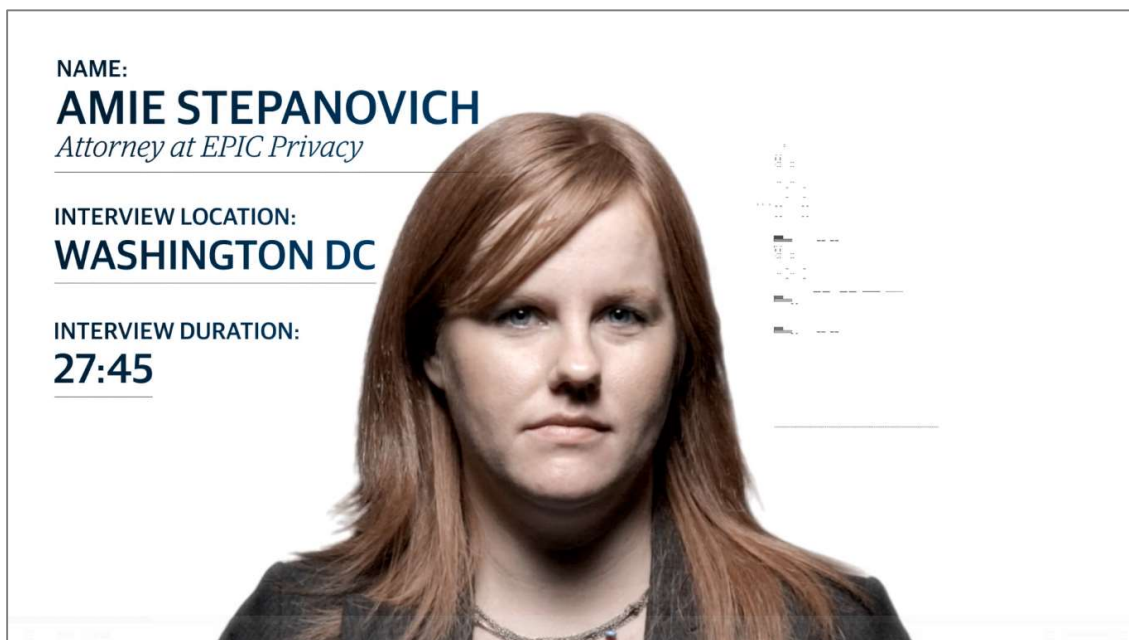


Figura 51 - Vídeo de abertura do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) com a "ficha de cadastro" de Amie Stepanovich, especialista em assuntos de privacidade dos dados no Direito. Os elementos textuais e gráficos movem-se como se ancorados à cara da perita.

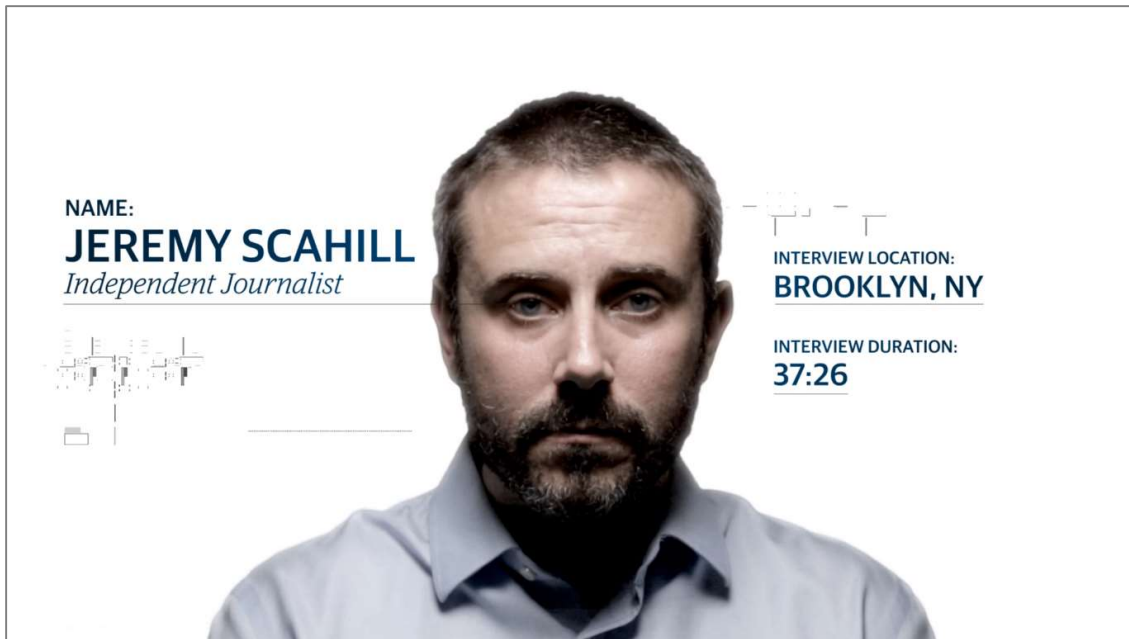


Figura 52 - Vídeo de abertura com outro exemplo de "ficha cadastral", a de Jeremy Scahill, jornalista independente.

No vídeo de abertura, já se introduz a figura do comentador perito. São seis personalidades de campos diferentes – Direito, jornalismo, política (Senado), liberdades civis e tecnologia – que antecipam a multiplicidade de olhares que dará o tom de toda a narrativa. Particularmente nessa abertura, aplicados diretamente sobre os vídeos, há vários grafismos que conferem um aspeto de ficha pessoal dos personagens, como se eles também estivessem sujeitos à perscrutação e à invasão de privacidade. A acompanhar esses sujeitos em seus mínimos movimentos de cabeça e olhos, há intervenções de grafismos, como se estes estivessem ancorados às caras. Cada “ficha” pessoal animada contém o nome, a ocupação, o local da entrevista e a duração da mesma. Além disso, a depender do personagem, são acompanhados de diferentes *charts* ou ainda de uma forma de onda que acompanha o registro sonoro da voz em *off*, tal qual uma análise visual dos dados daquele sujeito em foco.

Assim como todos os vídeos que entremeiam o projeto, o enquadramento dos vídeos da abertura tem um gabarito comum, que vai da linha logo abaixo do pescoço. Essas cabeças têm o fundo recortado, na cor branca, que é a mesma do fundo da página. Uma vez que os vídeos não têm bordas ou cenários externos ao mundo diegético, tem-se a sensação de que estão perfeitamente integrados ao mundo diegético.

Já na primeira seção do projeto, há um elemento interativo com a apresentação das figuras políticas que foram secretamente vigiadas e perscrutadas pela NSA, conforme apresenta a

figura a seguir. O elemento está caracterizado pela mesma identidade visual identidade visual do projeto, uma vez que todas as figuras têm a sua silhueta recortada e eles parecem sair do fundo da própria página. No entanto, neste caso, eles aparecem enfileirados, do meio para as extremidades, tendo o próprio Edward Snowden, ao centro, enquanto núcleo do acontecimento. Ao se posicionar o cursor sobre cada um dos personagens, ele é ressaltado em relação aos demais e a quebra de sigilo que lhe coube é, então, apresentada em um resumo textual.



Figura 53 - Personalidades que tiveram destaque pelo seu papel na quebra de sigilo. Ao se posicionar o cursor sobre cada uma delas, um resumo com a parcela da história que lhe cabe aparece, ressaltando-a em comparação às demais.

Objetos importantes que aparecem na narrativa incluem documentos classificados, dispositivos de espionagem, e tecnologia de comunicação. Através de entrevistas e vídeos, esses personagens são apresentados de forma detalhada, suas motivações e ações são examinadas, e os objetos se tornam símbolos cruciais na narrativa sobre a vigilância governamental.

Vincar na realidade representada as características que Ryan (2006) identifica na construção de um universo narrativo traduz-se, no âmbito não ficcional, em evidenciar e assoberbar o conteúdo de informações sobre o espaço físico tratado, as suas leis físicas, as leis e valores culturais a ele subjacentes, os eventos que lhe provocam mudanças, bem como os eventos mentais promovidos nos personagens. Nesse sentido, podemos estabelecer alguns paralelos com o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013).

O espaço físico no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) é global. Ele começa por abranger localidades como os Estados Unidos, onde a NSA está sediada, Hong Kong, onde Snowden inicialmente revelou as informações, e avança pelos inúmeros países afetados pela vigilância. O projeto utiliza mapas interativos para mostrar a extensão geográfica das quebras de sigilo, permitindo ao público visualizar os sítios específicos e a amplitude da operação da NSA. Esta representação espacial ajuda a contextualizar a escala do monitoramento e a implicação global das ações da agência. De certa forma, é a representação de um espaço material, ainda que codificado em bits e *bytes*, que o cidadão comum não conhece ou alcança, mas que existe para quem o vigia.

Embora o conceito de leis físicas seja mais evidente em narrativas fictícias, no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) as “leis físicas” podem ser interpretadas como as realidades tecnológicas que governam (e viabilizam) a vigilância. O projeto explora como a tecnologia de comunicação e os dispositivos de espionagem operam dentro de certos parâmetros técnicos, demonstrando as capacidades e limitações da vigilância digital. Vídeos explicativos e infográficos interativos detalham essas tecnologias, ajudando os utilizadores a compreender o funcionamento dos sistemas de monitoração.

As leis e os valores culturais e morais são centrais ao *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013). A narrativa explora as tensões entre a segurança nacional americana, a privacidade dos indivíduos e soberania da confidencialidade de cada país, ao discutir questões éticas e legais sobre a extensão da vigilância governamental. Ainda que a matéria ofereça um viés claramente crítico às ações da NSA, os textos, documentos, animações e vídeos apresentam diversos pontos de vista sobre uma zona aparentemente cinzenta, em que a liberdade e a segurança são sobrepesados. Ela inclui as retóricas dos defensores da privacidade, funcionários do governo e especialistas em segurança. Esse prisma reflete e reforça a complexidade moral e cultural do debate sobre vigilância, enquanto um aspeto crucial para se perceber as implicações sociais, civis, militares, políticas e éticas das revelações de Snowden.

Os eventos que causaram mudanças significativas no contexto do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) concentram-se nas próprias revelações de Edward Snowden sobre a vigilância em massa pela NSA. Essas revelações provocaram uma série de respostas políticas, legais e sociais ao redor do mundo, incluindo debates legislativos, protestos

públicos e mudanças nas políticas de privacidade de empresas de tecnologia. A narrativa detalha esses eventos e suas consequências, a criar uma causalidade clara, a costurar uma linha do tempo interativa e reportagens detalhadas para ilustrar a evolução dos acontecimentos.

Podemos também identificar uma exploração dos eventos mentais dos personagens envolvidos, especialmente as reações de Edward Snowden e dos jornalistas. Entrevistas e vídeos revelam as motivações, medos e esperanças desses indivíduos, a proporcionar uma visão interna de suas experiências e decisões. A narrativa destaca o conflito interno de Snowden ao decidir divulgar os documentos e as repercussões pessoais e profissionais enfrentadas pelos jornalistas. Esses eventos mentais incluem o próprio utilizador, que é colocado a todo tempo como parte da história, uma vez que também é alvo da quebra de privacidade.

Por fim, a identidade visual unificada contribui imenso para a criação de universos narrativos. No caso do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), para além das cores da bandeira americana a reforçar a ênfase num assunto de interesse nacional nos EUA, há também uma série de grafismos que simbolizam o tema a desdobrado no objeto: segurança (chaves), dados digitais (*charts*, tabelas, códigos, números), linhas e ondas a sugerir mapeamentos. Trata-se de um tecido simbólico a enredar o conteúdo em seus múltiplos formatos.

A construção e evidência dos signos que compõem esse universo narrativo trabalham diretamente como uma estratégia imersiva, que envolve não apenas os elementos relacionados ao conceito de Ryan (2006), mas a própria linguagem multimodal explorada no projeto. Dowling (2019) explica que elementos dinâmicos como GIFs, vídeos e mesmo imagens estáticas incorporadas na funcionalidade multimédia, como as usadas no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) proporcionam uma oportunidade narrativa significativa. O autor caracteriza esses recursos como “*imersivos do género narrativo multimédia*” e cita Barthes, que os descreve como “*uma presença natural dos objetos*”, onde “*a natureza parece criar espontaneamente a cena representada*” (p. 40). Quando comparada a aplicação desses elementos no *NSA Files: Decoded*, o autor diferencia-lhes as estratégias imersivas subjacentes daquelas encontradas na realidade virtual ou em filmes em tecnologia IMAX. Ele explica que o texto escrito intelectualiza os elementos visuais incorporados.

Diante do conteúdo coeso, os leitores são convidados a nele mergulhar e aprofundar-se no mundo de significados que as notícias cotidianas não dão conta de proporcionar.

Dowling (2019) argumenta que os elementos visuais associados à leitura permitem uma compreensão mais profunda e envolvente da narrativa e afirma que “*quando a imagem trabalha em conjunto com a palavra escrita, a telepresença adquire um significado totalmente novo*”. Ele atribui ao texto associado à imagem o poder de “*evocar uma profundidade de significado maior, tanto dentro quanto além das imagens que as acompanham*” (p. 37). Tendo como exemplo o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), o autor conclui que a imersão proposta no projeto deriva de uma complementaridade entre o texto e os elementos visuais, na qual “[a] *materialidade dos meios visuais nos traz traços do real, enquanto a palavra escrita se envolve na mentalidade de um sistema de signos abstrato*” (idem).

Caso fôssemos aplicar a matriz da imersão de Nilsson et al. no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), concluímos que o projeto situa-se prioritariamente no quadrante da imersão narrativa, a *IM_NAR* e ligeiramente no quadrante da *IM_TEC*, a imersão tecnológica. No que tange à *IM_DES*, não há no conjunto nenhum elemento que promova o desafio como fio condutor de um engajamento mais profundo com o conteúdo.

Ainda que não consideremos a imersão tecnológica uma abordagem em que o projeto aprofunde o seu investimento, valem aqui algumas considerações sobre o enquadramento teórico da *IM_TEC* fora de ambientes virtuais. Nilsson et al. (2016), percebem que as teorias que vinculam a *imersão* à forma da experiência como a terem em comum uma resposta a sistemas tecnológicos promovedores de estímulos e fenómenos próprios. A interpretação que Dowling (2019) faz da telepresença na linguagem multimodal relaciona a orquestração multimidiática do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) a um recurso imersivo ao mesmo tempo narrativo e tecnológico²¹⁰. Ela alinha-se com a ideia de presença como imersão²¹¹ de Lombard & Ditton (1997), nos quais intercalam-se aspetos perceptuais e

²¹⁰ Segundo Dowling (2019:37), “*Com um poder sem precedentes para evocar maior profundidade de significado tanto dentro quanto além das imagens que acompanham, o texto escrito em recursos multimédia se tornou o análogo digital dos manuscritos iluminados medievais e das letras pintadas das Canções de Inocência e da Experiência de William Blake*”.

²¹¹ Conforme vimos na seção sobre imersão tecnológica, Lombard & Ditton (1997) classificam seis tipos de imersão.

também psicológicos, dos quais, em alguma medida, podemos observar o sistema computadorizado que sustenta a conjugação multimidiática do *NSA Files: Decoded* e os seus recursos como um sistema tecnológico que gera estímulos imersivos.

No entanto, se subscrevermos a presença – enquanto fenómeno da imersão tecnológica – como relacionada a um processo de perceção corporal por parte do utilizador (Slater, 2009) no universo retratado, a disparar a “*Ilusão de Lugar*” e, em um nível mais avançado, a “*Ilusão de Plausibilidade*”, trata-se de fenómenos que não verificamos o *NSA Files: Decoded* oferecer recursos para promover.

Conclusivamente, caracterizamos o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) como a dispor de um alto nível de investimento na *IM_NAR*, nomeadamente na criação de um universo narrativo, bem como um reduzido investimento na *IM_TEC*.

4.2 Web-documentários

Os resultados da combinação entre experimentação em meios e linguagens orquestrados pelo cinema documental trilharam um rico caminho que vai do final do século XIX, se considerarmos os primórdios do cinema, cruzando todo o século XX, até aos dias atuais. Dentre os reflexos do contexto histórico e cultural em que floresceram, os documentários foram particularmente sensíveis às inovações tecnológicas, até tornarem-se as obras que representam a cinematografia na narrativa não-ficcional²¹².

Neste subcapítulo, concentrar-nos-emos no documentário interativo, ou *i-doc*, também chamado de web-documentário, ou sua versão reduzida, *web-doc*. Enquanto principal objeto do nosso corpus de observação, ele é moldado pela interatividade e pela conectividade que permeia tanto a sua produção, quanto a configuração do seu conteúdo, quanto a distribuição do objeto final. A seguir, circunscreveremos o documentário interativo, primeiramente no que tange a sua evolução, seguida pelas diferentes perspetivas da sua definição, para depois percebermos as formas com que o objeto exerce a representação não-ficcional. Nos subcapítulos subsequentes, avançaremos com o estudo de caso múltiplo dos web-documentários.

²¹² Ainda que a circunscrição dos documentários como não-ficção gere as suas próprias controvérsia, consoante já visto anteriormente.

Ainda que o formato emergja de uma herança do cinema documental, cujo histórico é marcado por aliar o pioneirismo tecnológico à representação não-ficcional, Aston & Gaudenzi (2012) esclarecem que é consensual no campo a existência do género próprio dos documentários interativos.

Diante da pergunta sobre se documentário interativo é uma evolução natural do documentário linear²¹³, diversos estudiosos do campo contribuíram com depoimentos, a oferecer variadas perspetivas para a discussão ontológica. Vale ressaltar que, ainda que não pertença ao escopo deste estudo, importa referir esse debate como contextualização introdutória do objeto.

A realizadora Caterina Cizek, em entrevista a Gifreu (2016: parte 2), vê a tecnologia como parte da evolução do documentário, embora não tenha certeza se isso define um novo género ou formato, mas sim uma linguagem documental em constante evolução. Mandy Rose, em seu depoimento a Gifreu (idem), afirma que, sim, trata-se de uma evolução e destaca no *ethos* do documentário – seja qual for o formato explorado, mas principalmente, na sua vertente social – o trabalho de organizar e coreografar múltiplas vozes. A partir dessa interseção que transcende o meio, ela compara a experiência do público que assiste a um documentário tradicional – quando este considera e avalia as diversas perspetivas do conteúdo conforme estas são apresentadas – em contraponto ao documentário interativo, quando o utilizador participa do processo. A autora ainda resalta a revolução sofrida pelo papel do autor, que no século XX, era de um único indivíduo a moldar uma obra e a conferir-lhe significado, enquanto no documentário interativo, o carácter digital facultava um processo de autoria mais dialógico, colaborativo e aberto. A participação do utilizador no processo, permitida pela interatividade, é também o que vinca o documentário interativo para Sandra Gaudenzi, conforme explica a Gifreu (2016: parte 4); uma experiência que, para ela, torna o objeto completamente diferente. A autora esclarece que, à medida que o utilizador é ativo e constrói a história conforme avança, em vez de apenas assisti-la, ele torna-se parte integrante do documentário. Ela aponta um relacionamento entre o autor e o utilizador fundamentalmente diferente do documentário tradicional, no qual o público recebe a obra, sem nela agir. William Uricchio, em entrevista a Gifreu (2016: parte 4) traz uma

²¹³ Na série COME/IN/DOC, produzida e dirigida por Arnau Gifreu sobre os documentários interativos, temporada 1, seção “1.1. Interactive documentary evolution”. Disponível em <https://www.comeindoc.com/documentaryseries.html>. Acesso em fevereiro de 2024.

visão um pouco diferente, pois argumenta que o documentário interativo não é necessariamente uma extensão do documentário linear. Embora reconheça que, institucionalmente, ele seja, sim, uma extensão desse formato historicamente rico e portanto, no seu próprio nome, faça-lhe referência, o autor acredita que o documentário interativo emerge de um espaço diferente. Nomeadamente, Uricchio (idem) cita o espaço entre o contador de histórias e alguém que brinca. Ele associa a experiência do documentário tradicional a ouvir um grande contador de histórias e a experiência do documentário interativo às brincadeiras que conhecemos durante o nosso crescimento, aos jogos com amigos, quando nos envolvemos com personagens e narrativas de roteiro indeterminado. Segundo Uricchio, (idem), *“essa forma de narrativa, habilitada pelo digital, pode seguir qualquer caminho”*. Assim, embora se refira à narrativa linear da tradição documental, o autor identifica as raízes do documentário interativo como mais próximas do ato de jogar ou brincar.

A definição do documentário interativo naturalmente passa pelas definições clássicas do documentário e da interatividade, já retratadas nesta tese. Relativamente ao documentário, importa a discussão da representação cinematográfica da realidade, sobre a qual nos aprofundamos no subcapítulo sobre a não-ficção no audiovisual. Nesse sentido, resgatamos as ideias de Nichols (2005), que aponta *“uma forma de cinema que nos fala sobre situações e eventos reais”*, *“pessoas reais (atores sociais) que se apresentam a nós”* e *“histórias que veiculam uma proposta plausível ou perspectiva sobre a vida, as situações e os acontecimentos retratados”* (p.142). No entanto, conforme já vimos, o documentário interativo apresenta uma diferença fundamental no papel da criação e, ainda que possamos manter a questão do ponto de vista distintivo que Nichols (2005) atribui ao documentário, tal perspectiva não é mais moldada necessariamente pela figura única do diretor. Relativamente à interatividade, para além de alterar o papel da audiência, que passa a ser formada por utilizadores, Gifreu (2011) explica que ela oferece diferentes modos de navegação, o que altera a noção de um documentário como um produto acabado para um objeto dinâmico, em constante evolução. Segundo o autor, enquanto os documentários lineares param de transformar-se após a edição, os documentários interativos são considerados *“sistemas em direto”* (§17) que continuam a mudar conforme a interação, colaboração e participação dos utilizadores. Nash (2022), percebe os documentários interativos como um formato ainda frágil e vincadamente experimental e, ainda que os

classifique como um caminho essencial para a expressão digital dos documentários, a autora afirma que interseções com outras áreas, como “*museus e galerias, o setor publicitário e o jornalismo* [devem ser vistas] *como particularmente significativas*” (Nash, 2022:5). Nesse sentido, a autora aborda a característica interdisciplinar do corpus como um todo, já muito referenciada neste estudo, com especial destaque no relatório do MIT OpenDocLab (2014) e por Hernandez & Rue (2016); estes últimos a considerar os web-documentários como um tipo de *conjunto noticioso digital*, normalmente enquadrado como do tipo *Imersivo*. Hernandez & Rue (2016), oriundos que são do campo jornalístico, atribuem a frequente classificação de “documentário” que os *CNDs Imersivos* recebem ao facto de o seu principal produtor ser o *National Film Board* do Canadá, uma instituição renomada no cinema documental.

É frequente o argumento de que a interatividade compreende o processo interpretativo que o espectador trava com um documentário tradicional. Nesse sentido, subscrevemos a circunscrição feita por Sandra Gaudenzi (2013:28) para o seu objeto de estudo, os *i-docs*. A autora esclarece, “*num documentário interativo o utilizador precisa ter uma agência: ele deve ser capaz de ‘fazer algo’ fisicamente com/para o artefacto. Como consequência, o ato de interpretação não será considerado como ‘interação’*” e justifica que este “*não gera feedback do próprio sistema digital*”.

Nash (2015) define a interatividade presente em um documentário por meio de quatro dimensões: tecnologia, relacionamentos, experiência e discurso. A dimensão tecnológica refere-se às tecnologias digitais como ferramentas de representação e nas práticas de trabalho para realizar documentários. Como novas alternativas para envolver o público e aceder informações, esse repertório inclui a interatividade mediada por computadores, *tablets*, televisão interativa, redes sociais e telemóveis. Portanto, a interatividade tecnológica está relacionada às funcionalidades do meio e à forma como as informações são acedidas pelos utilizadores. A dimensão dos relacionamentos trata de como o documentário interativo se comunica com o público; como ele é abordado e o papel que lhe é oferecido na narrativa. Nessa dimensão, transitam os tipos de interação que o utilizador trava com o conteúdo, a incluir as formas de participação que lhe são facultadas. A dimensão da experiência se concentra na resposta do público ao convite para participar e nas interpretações que decorrem da interação travada. Isso destaca a importância da investigação junto à audiência, a fim de compreender como é recebida e interpretada a comunicação interativa, fornecendo *insights*

valiosos para os realizadores. Por fim, a dimensão do discurso considera o documentário como um meio de transmitir uma verdade e provocar reflexões nos espectadores. Face às particularidades do documentário interativo, isso envolve a análise da relação entre a autoria e as ações do público, explorando como a interatividade pode influenciar a argumentação e a mensagem transmitida pelo objeto. Essas quatro dimensões juntas formam um quadro abrangente para compreender a interatividade em um documentário, destacando a complexidade e as diversas camadas envolvidas na experiência interativa do público com a obra audiovisual.

Gaudenzi (2014) classifica quatro tipos-chapéu de documentários interativos, nos quais aponta diferentes lógicas de interatividade; as das funções exercidas pelos utilizadores e as dos papéis dos autores na obra. A tipologia de Gaudenzi dá conta de uma grande variação de obras e em muito fundamentará o conceito dos web-documentários neste estudo. São eles os tipos *conversacionais*, *hipertextuais*, *participativos* e *experienciais*.

O tipo de *documentário interativo conversacional* de Gaudenzi (2014:37-47) traz uma proposta que se assemelha a uma conversa natural e espontânea, na qual a simultaneidade da resposta computadorizada, seja qual for a sua linguagem, é a chave para estabelecer tal dinâmica. Do repertório disponível na altura do estudo realizado por Gaudenzi, apenas alguns exemplos com características de jogos²¹⁴ ou em realidade virtual foram enquadrados como a simular uma “*conversa sem limites*” (p.39). Contudo, mais de uma década depois, diante dos recentes avanços das ferramentas de inteligência artificial dialógica, como o *Chat GPT*, a possibilidade técnica de incorporar sistemas que unam imensos bancos de dados a uma capacidade equivalente para processá-los e transformá-los em linguagem, em tempo real, já se constata em muita medida. Como papéis facultados ao utilizador nessa “conversa”, a autora analisa que não existe apenas o da exploração abrangente, mas também de transformação da realidade representada e, em última instância, alguém que realiza algo naquela narrativa. Esses são os critérios do papel do utilizador no *modo conversacional* usados por Gaudenzi (2014:46), para os quais a autora baseia-se no que Aarseth define como

²¹⁴ Gaudenzi (2014:43) esclarece que “[s]omente quando um jogo factual, ou narrativo, tenta simular a realidade através de um mundo 3D projetado é que o considerarei um documentário conversacional”. Como alguns dos exemplos, a autora valeu-se de (i) o jogo *America’s Army*, lançado em 2002, com a proposta de “fornecer aos civi informações sobre a atividade de soldado, desde o quartel até os campos de batalha” (p. 43) e (ii) *Gone Gitmo*, produzido em 2007 pela equipa de jornalismo imersivo de Nonny de La Peña e cuja proposta “reconstrói a prisão usando material documentado e convida o utilizador a ‘experimentá-la’” (p. 44).

feedback ativo em narrativas não-lineares: a “*função exploratória*”, quando o utilizador “*decide qual caminho seguir dentro de opções predefinidas*”; a “*função configurativa*”, quando o utilizador “*cria ou desenha parte da narrativa*” e a “*função performativa (role-playing)*”, quando o utilizador “*assume a responsabilidade estratégica por um personagem em um mundo descrito pelo texto*”. Relativamente às características interativas de um *documentário interativo conversacional*, conforme já abordado no subcapítulo sobre design, Gaudenzi (2014) aponta cinco conceitos derivados do que Andy Lippman (p.39) considera como um modelo de conversa inspirador para Interação Humano-Computador (ICH): interrupções permitidas, requisições inexequíveis suavemente desviadas, ações e reações decididas e inspiradas no momento, imprevisibilidade do curso e sensação de banco de dados infinito. Por fim, a atribuir e orquestrar todas essas faculdades, Gaudenzi (2014:40) aponta o papel autoral de um *documentário interativo conversacional* como o de criar um mundo dotado de regras e que permita a agência do utilizador dentro das propostas já elencadas. Uma vez definidas tais regras e produzido tal ambiente, não há mais interferência da sua parte.

O segundo tipo de documentário interativo classificado por Gaudenzi (2014:47-53), o que ela denomina por *modo hipertextual* ou *modo boleia*, representa um tipo bastante comum nos web-documentários analisados no nosso corpus. O modo hipertextual contrapõe a liberdade e espontaneidade de interação que o modo conversacional faculta ao utilizador, à medida que as suas escolhas são feitas dentro de um repertório de jornadas (ou segmentos de jornadas) já pré-concebidas pelo autor e previstas no algoritmo do sistema. Nas palavras da autora, no modo hipertextual de documentário interativo, “[o] *autor cria cenários, o software vincula ativos de um banco de dados e o utilizador escolhe rotas*” (p. 50). Ou seja, o conteúdo digital reúne um acervo que pode ser visitado pelo utilizador em uma variação limitada (ainda que potencialmente ampla)²¹⁵ de composições narrativas²¹⁶. Tais composições são formadas pelos diferentes segmentos a que o utilizador é conduzido em cada escolha sua. É nesse sentido que Gaudenzi (2014:49) também nomeia o modo hipertextual como boleia, uma vez que “*a natureza ponto a ponto da computação é*

²¹⁵ Gaudenzi comenta casos em que se verifica um componente de aleatoriedade a partir das interações, mas analisa que a “*máquina pode, portanto, ser vista como o principal actante na transformação do artefacto, onde o utilizador é apenas um gatilho*”.

²¹⁶ Ou não-narrativas, como vimos anteriormente.

transparente: cada carregamento do utilizador salta para um local pré-determinado”. Gaudenzi (2014:49) resume a lógica da interatividade presente no modo hipertextual a partir da lógica algorítmica de Turing, cujos preceitos são: os recursos a tempo e memória limitados, a programação fechada e o comportamento fixo, no sentido de que a configuração se mantém idêntica. O desafio desse último ponto é o que mais mobiliza a autora, cuja investigação destaca o documentário interativo como um objeto vivo, potencialmente sujeito a intervenções. Por outro lado, se Gaudenzi (2014) demonstra certa frustração em relação ao caráter definitivo do modo hipertextual, nomeadamente ao papel limitado à exploração que é concedido ao utilizador, ela também comenta que tal formato permite-lhe concentrar-se no conteúdo sem se distrair excessivamente com a navegação. Afinal, como ela mesmo aponta:

[E]m documentários de hipertexto, o que é indiscutivelmente mais essencial é uma narrativa interessante ou um tópico bem definido para o utilizador explorar. Como o interesse pessoal do utilizador no tópico é muitas vezes o que o motiva a explorar, a sensação de liberdade de ação é menos significativa e um baixo nível de agência ainda proporcionará uma experiência satisfatória.

Gaudenzi (2014:51-52, tradução livre)

O terceiro tipo categorizado por Gaudenzi (2014:54-) é o *documentário interativo participativo*. Se o modo conversacional tem por metáfora uma conversa e o hipertextual a boleia, Gaudenzi relaciona ao modo participativo o ato de construir, no qual “[o] autor decide as ferramentas e regras e estabelece a primeira camada de tijolos, mas há espaço para colaboração e expansão” (p. 56). Consequentemente, ao utilizador é facultada tanto a função de exploração quanto a de configuração, enquanto ao autor cabe uma curadoria dos contributos. Gaudenzi explica que tal orquestração tem seus critérios definidos e depois é mediada pelas interfaces do sistema, cujos comandos refletirão os parâmetros com que a base de dados poderá ser permeada em tempo real.

Para Aston & Odorico (2018b), um *idoc* representa a possibilidade de um espaço-tempo de interseção para histórias, ideia para a qual referenciam o conceito de *cronotopo* de Bakhtin:

Nossa provocação aqui é que o conceito de cronotopo nos ajuda a pensar os i-docs como estradas por onde acontecem as viagens. São “caminhos” onde diferentes componentes e sujeitos de projetos podem se encontrar e interagir em um processo de “ramificação”. Além disso, é importante entender como o espaço é representado no i-docs em relação ao tempo.

Aston & Odorico (2018b:70, tradução livre)

Os autores pensam nos documentários interativos como mais do que um formato mediático ou género do cinema documental, mas como plataformas digitais em que se desenrolam

“formas, estratégias e performances cinematográficas”. Para Aston & Odorico, 2018b:70, nos *i-docs* existem espaços de visão, interação que, segundo Zimmerman (2018), são espaços de expressão polifônicos que refletem o desejo pós-estruturalista e pós-colonialista de quebrar com padrões hegemônicos e explorar formas complexas de criação de significado.

Mais uma vez, o documentário afirma o seu histórico de aliar-se às inovações tecnológicas em prol de modos inovadores de *storytelling*. Nomeadamente, o ferramental apresentado pelos documentários interativos viabiliza caminhos que resistem ao fechamento narrativo tradicional, como aponta Nash (2022). Consequentemente, a utilização de estruturas de banco de dados em práticas documentais interativas expressa o desejo por formas de comunicação não-lineares, polifônicas e complexas. Nelas, são criadas as já mencionadas “estradas por onde acontecem as viagens espaços para múltiplas perspectivas e vozes”, descritas por Aston & Odorico (2018b:70), enquanto alternativa à predominância da narrativização como modo de engajamento. Conforme veremos adiante, há exemplos de documentários baseados em bancos de dados em que as conexões e interconexões entre os elementos disponibilizados ficam a cargo do próprio utilizador. É ele quem navega pelo material, seleciona os caminhos a seguir, faz escolhas de interação e, dessa forma, constrói sua própria experiência narrativa dentro do documentário; ações que são proporcionadas pela exploração da interatividade. Em outras palavras, o espectador assume um papel ativo na construção do significado e na exploração das possibilidades oferecidas pelo objeto, tornando-se parte integrante do processo de organização e conexão dos elementos apresentados.

Como fator impulsionador das frequentes experiências que se tem visto nas narrativas baseadas em bancos de dados, Soar (2014) comenta a ampla diversidade de ferramentas disponíveis para criar histórias não-lineares e dotadas de interatividades, muitas livres e de código aberto. Hight (2017) relaciona os *softwares* de autoria à prática de criação de documentários interativos ao enfatizar que essa ferramenta representa uma tecnologia cultural fundamental que reconfigura as práticas mediáticas. Mais do que isso, no contexto dos documentários interativos, o autor argumenta que o *software* não é apenas uma ferramenta, mas um ator que influencia o design, o desenvolvimento e a experiência do utilizador desses projetos. Nomeadamente na criação de documentários interativos que se fundamentam em bancos de dados, a performance estratégica de ferramentas de *software* intuitivos e facilitados gera recursos específicos que moldam como os utilizadores interagem

com conteúdos catalogados. Nash (2022:21) cita os *K-films*, ou *os Korsakow films*, criados plataforma de software chamada *Korsakow*, de cujo desenvolvimento o próprio Matt Soar participou, em conjunto com o realizador e artista Florian Thalhafer. Segundo Soar (2014), o *Korsakow* possui uma interface intuitiva e a sua operação não requer conhecimento avançado de programação. Isso torna a criação de documentários baseados em bancos de dados viável a criadores de conteúdo desconhecedores de códigos e desenvolvimentos de sistemas. O resultado é a experimentação e a diversidade de narrativas em ampla escala, o que vem sendo observado com particular interesse pelo campo dos documentários interativos. A plataforma, que conta com processos algorítmicos e montagem espacial interativa, estimula os criadores a explorarem a não-linearidade e a desafiar as convenções narrativas tradicionais.

Nash (2022:18) ressalta o efeito de “desfamiliarização” (p.18) provocado por tais disrupções na estrutura narrativa tradicional. Smid (2005) explica que “desfamiliarização” é um termo chave do Formalismo Russo, tendo sido cunhado por Viktor Shklovskii. Segundo Smid (2005:98), o “*dispositivo de desfamiliarização fornece a base formalista do conceito de desvio, que rejeita as ideias de imitação, reprodução e mimese*”. A teoria do desvio prega que “*a função da arte não está em representar conteúdo e transmitir mensagens, mas sim em desfamiliarizar tanto o objeto quanto os dispositivos com os quais esse objeto é apresentado*”. Smid (idem) cita três exemplos apresentados por Shklovskii para a desfamiliarização, que especificam gradativamente o seu sentido: “(1) *desvio das formas convencionais de representação; (2) perturbação de padrões automatizados de representação; (3) alienação de objetos, conceitos e formas familiares*”. O efeito pretendido desse recurso artístico é, nas palavras do autor, “*aumentar o esforço e a duração da percepção porque, diz Shklovskii, o processo de percepção é um fim em si mesmo na arte e deve ser prolongado de acordo*”.

Nesse sentido, encontramos aqui uma potencial dissonância entre o que se busca como conteúdos com propósitos imersivos e aqueles que buscam promover a desfamiliarização. Vale notar que, no uso da desfamiliarização como recurso artístico, observa-se uma diferença essencial entre os *i-docs* e o jornalismo multimédia. O carácter autoral e experimental da narrativa documental permite inovações e disrupções que ultrapassam os objetivos de que o jornalismo multimédia precisa de atender, ainda que este conte com as

mesmas ferramentas digitais e nelas também busque caminhos inovadores na comunicação da não-ficcionalidade.

No capítulo sobre *storytelling* digital, discorreremos sobre o que Nash (2022:27) define como as “três lógicas abrangentes” na exploração dos bancos de dados em narrativas²¹⁷; a acumulativa, a proliferativa e a modular. Nesta seção, em que estamos a delinear o panorama dos web-documentários, perceberemos o que a autora aponta mais concretamente estruturas que tiram partido dos bancos de dados nos documentários interativos. Dentre os exemplos, que Nash (2022:27-37) elenca²¹⁸ alguns tipos que desafiam em níveis extremos a singularidade, a coerência e a totalidade, enquanto outros fazem uso dessas bases enciclopédicas como recurso auxiliar, em organizações que se apegam, ao menos parcialmente, às estruturas narrativas tradicionais.

As abordagens identificadas na exploração dos bancos de dados por documentários, segundo Nash (2022) são a *narrativa mais arquivo*, as *narrativas em padrão de garfo*, as *narrativas paralelas*, a *narrativa modular*, as *bases de dados categorizadas*, as *bases de dados em mosaico* e as *bases de dados poéticas*. Dentre elas, aquelas que mais põem em causa a narrativização do conteúdo, ou seja, que questionam a singularidade²¹⁹, rompem com a necessidade de coerência e totalidade²²⁰ sendo, portanto, consideradas pela autora como documentários em bases de dados não-narrativos, são as *bases de dados categorizadas*, as *bases de dados em mosaico* e as *bases de dados poéticas*.

Nas *bases de dados categorizadas*, apesar de autora verificar a potencial existência de micronarrativas, essas estruturas valorizam os tópicos, as organizações esquemáticas e explicitamente classificatórias, no lugar de enredos. Nas *bases de dados em mosaico*, os

²¹⁷ Tendo em boa nota que algumas delas são exploradas em conteúdos que justamente desafiam os padrões de narrativa estabelecidos.

²¹⁸ Nash (2022) esclarece que a sua intenção não é a de prover uma taxonomia para o uso dos bancos de dados em documentários, pois, segundo suas próprias palavras, “a maior parte dos documentários baseados em bancos de dados mistura numerosos modos de organização”, consoante ela mesma demonstra com os exemplos que provê (p.27)

²¹⁹ Esses objetos desafiam a singularidade ao explorarem múltiplos caminhos, perspectivas ou desfechos e questionarem a noção de uma única verdade ou conclusão, como resposta a uma única linha de desenvolvimento ou um único ponto de vista

²²⁰ A coerência e a totalidade são desafiadas por meio das estruturas não-lineares mais fragmentadas e abertas a diferentes interpretações e conexões entre os elementos da narrativa baseada em bancos de dados cujas conexões são realizadas ativamente e cognitivamente pelo utilizador.

segmentos narrativos são apresentados de forma fragmentada, não hierarquizada, muitas vezes dispostos visualmente como um mosaico de imagens. Diferentemente de categorizações, os segmentos são convites para que o utilizador os organize e explore a complexidade que representam em uma ordem por ele escolhida. Nesse modelo, não há garantias de conseguir conexões ou uma compreensão mais ampla do conteúdo, uma vez que contradições podem mesmo ser encontradas. As *bases de dados poéticas* exploram a expressão artística, sensorial e emocional por meio da linguagem poética e da visualização criativa, priorizando a experiência estética em vez de uma narrativa linear e coesa.

A bem da verdade, mesmo em conteúdos não narrativos, não é impossível de se obter um sentido de singularidade partilhada, de uma coerência entre diferentes histórias e de perspectivas diversas que se completem em um contexto maior. Em última análise, experiências narrativas coerentes e dotadas de completude serão dependentes da investigação levada a cabo pelo utilizador e da sua capacidade ou oportunidade de reunir elementos que estabeleçam conexões suficientes para tal. No entanto, essas qualidades não são entregues para consumo nos projetos não-narrativos, mas podem ser facultadas para a construção pela audiência. Nos conteúdos baseados em bancos de dados não-narrativos, a narrativização não representa um objetivo perseguido por quem estrutura o objeto; este que é assente no que Nash (2022) aponta como “*espaço de possibilidades*” dos documentários interativos.

Segundo Nash (2022), os recursos a bancos de dados que mais se aproximam às estruturas narrativas tradicionais, por sua vez, são os *bancos de dados enquanto narrativa mais arquivo*, as *narrativas em padrão de garfo*, as *narrativas paralelas* e a *narrativa modular*. Os recursos a *bancos de dados enquanto narrativa mais arquivo* buscam integrar elementos de arquivo para enriquecer a narrativa principal. Eles fornecem contexto e detalhes adicionais, podendo mesmo reforçar a coerência e a continuidade da história, mas dificilmente desafiando esses sentidos. O recurso às *narrativas em padrão de garfo* permite que o espectador tome decisões e, a partir delas, explore diferentes caminhos dentro da história, a resultar em múltiplos desdobramentos. Essa abordagem orienta-se pelo modo ontológico de Ryan (2006), uma vez que as decisões do utilizador afetam o enredo apresentado. No recurso à *narrativa modular*, os elementos da história são quebrados em unidades independentes ou módulos, apresentados de forma fragmentada e desordenada,

desafiando o espectador a reconstruir a narrativa por meio da exploração e da descoberta de conexões entre esses módulos.

A fim de concluir a circunscrição dos web-documentários enquanto principal objeto do corpus estudado nesta tese, é importante mencionar as iniciativas em realidade virtual no campo das narrativas não-ficcionais.

Uricchio (2018) aponta duas tecnologias diferentes no que tange à realidade virtual nos documentários. Primeiramente, o vídeo em 360 graus, em que um vídeo pré-gravado e fixo no qual o utilizador pode direcionar sua atenção para onde desejar. O autor relaciona este caso a boa parte do repertório de possibilidades e desafios de “apontar e carregar” que os documentários interativos evocam, ou seja, *“o utilizador trabalha em conjunto com o criador de um ambiente textual para explorar e construir um texto. Embora fixo em termos de ativos visuais e sonoros, o utilizador tem ampla liberdade para montar esses elementos”* (p.201). A segunda tecnologia refere-se aos mapeamentos de ambientes e formas em 3D para gerar conteúdos digitalmente representados. As medições de ambientes e formas reais são usadas como referências, para depois serem reagrupados e movimentados. No entanto, Uricchio (2018) explica que a equivalência do comportamento entre a representação e os referentes no mundo real, como por exemplo atender às leis da gravidade, é sujeito à programação. Nesse caso, o autor argumenta, *“a agência deixa de ser um assunto centrado no humano e passa a se basear nas construções algorítmicas das interações entre humanos, conjuntos de regras e dados”* (p. 201).

Para Rose (2018) os últimos anos têm revelado um grande *hype* em relação às tecnologias de realidade virtual associadas às representações não-ficcionais e a uma suposta capacidade da RV de partilhar a experiência humana, como se fosse não mediada. Segundo a autora tal ideia tem *“incentivado uma agenda liberal expressa em modos de filmagem que privilegiam o afeto sobre o pensamento, a observação sobre a análise”*²²¹ (p. 147).

Eric Studt (2021) comenta um aspeto fundamental relativamente ao que o utilizador assume como a representação da realidade nos documentários em RV, uma vez que a sua participação já entabula uma relação imaginária. Estar presente no espaço virtual apoia-se

²²¹ Essa intenção de traduzir tecnologicamente a capacidade humana de imaginar-se na situação do outro foi abordado no conceito de empatia pós-humana (Ganito, Mauro & Ferreira, 2019), que tratamos no subcapítulo sobre conjuntura emocional do ciberespaço.

na atitude de fazer de conta, o que permite experimentar o ambiente de RV como se fosse real, mesmo sabendo que é uma representação construída. Ou seja, mesmo sabendo que os personagens em um documentário de RV não estão realmente a realizar determinada ação, os utilizadores são convidados a imaginar que estão a testemunhar esse evento, cuja proposta é envolvê-los com o conteúdo em um nível emocional mais profundo e intenso. Eric Studt (2021) salienta o realismo fenomenológico experimentado pelo utilizador dos documentários em RV que, mesmo sendo resultado de uma atitude ficcional, não torna esses objetos ficcionais. Por outro lado, o autor argumenta que a pretensão de sentir-se presente em uma representação não-ficcional é justamente o que a torna tão impactante.

O termo “jornalismo imersivo” emergiu como uma evolução natural dentro da não-ficção à medida que novas tecnologias, como a realidade virtual (VR) e a realidade aumentada (AR), começaram a ser utilizadas para contar histórias factuais de maneira mais envolvente e interativa. No entanto, dado o seu viés mais autoral, associaremos essas iniciativas ao panorama dos documentários interativos.

Figura frequentemente associada ao contexto do jornalismo imersivo, Nonny de la Peña é uma jornalista e cineasta conhecida pela exploração da realidade virtual na representação não-ficcional. Para De La Peña (2017), as reações das pessoas durante os experimentos em jornalismo imersivo são profundamente influenciadas pelo fenómeno da presença²²², o que intensifica a conexão emocional com a narrativa. A autora argumenta que tal conexão é crucial para, em alguma medida de consciência, aceitar que estão testemunhando um evento não-ficcional, a refletir ocorrências no mundo físico. A partir da sua observação empírica, De La Peña (2017) destaca a experiência de imersão verificada pelos participantes, que sentem como se tivessem sido transportados para outro sítio, a intensificar a sua empatia e compreensão da situação retratada.

Rose (2018) acredita que a tecnologia 3D aplicada à representação não-ficcional tem o potencial de fornecer uma experiência de imersão mais intensa e uma nova forma de contar histórias, oferecendo assim novas possibilidades criativas. No entanto, ela também aponta para os riscos psicológicos associados à exposição prolongada a ambientes virtuais, a negligência da interação corporal e do ambiente físico real, questões de privacidade e

²²² Que De La Peña et al. (2010) e De La Peña (2017) associam às ideias de Slater (2009), para quem a presença é relacionada diretamente à Ilusão de Lugar e à Ilusão de Plausibilidade.

exposição a conteúdos considerados perigosos, principalmente depois que o potencial sombrio do digital passou a ser discutido. A autora alerta sobre questões éticas que atravessam a vocação experimental do documentário, “*os produtores precisam prestar nova atenção, não apenas às questões cativantes de narrativa e conteúdo, mas ao que acontece com os participantes dentro das obras que criam*” (p. 147).

Essa reflexão de Rose (2018) leva-nos a uma ponderação importante de Gaudenzi (2017), quando a autora pondera sobre a experiência do *i-doc* enquanto uma produção para o utilizador *versus* uma experiência para o próprio autor que o está a produzir. Em 2014, Sandra Gaudenzi iniciou um projeto de investigação chamado *i-doc UX Series* para perceber se criadores de documentários interativos estavam de alguma forma a incorporar metodologias de design centradas no utilizador. Entrevistando especialistas em design de interação e em *i-docs*, Gaudenzi (2017) relata ter descoberto que muitos criadores, especialmente os oriundos de narrativas tradicionais, resistiam a adotar essas metodologias, apesar de reconhecerem a sua importância. A autora aponta tensões entre teoria do design e as práticas de produção de *i-docs*, sugerindo que elas decorram de questões relacionadas a responsabilidades individuais e estruturas de poder nas equipas.

Gaudenzi (2017) identifica que ao migrar para uma linguagem interativa, os contadores de histórias por meios tradicionais enfrentam desafios que decorrem da falta de metodologias padronizadas no campo dos *i-docs*, em contraste ao tradicionalmente estabelecido cinema documental, assim como a necessidade de uma linguagem comum e de uma compreensão eficaz das responsabilidades para um trabalho em equipa. A autora relata a percepção de especialistas em *i-docs*, como Jason Brush e Ingrid Kopp, que reconhecem haver uma lacuna no entendimento de design entre cineastas. Nela reside um conflito essencial entre os dois campos, à medida que a testagem de um trabalho – componente constante do design centrado no utilizador, mas que também participa em menor escala de outras metodologias de design – encontra a resistência dos documentaristas, estes arraigados à crença de que tal dinâmica comprometeria a integridade artística.

Conforme vimos no capítulo sobre design do conteúdo digital, a adoção de uma abordagem centrada no utilizador implica um modelo de criação híbrido, na qual a visão do autor evolui em um processo iterativo a incluir a audiência. Assim como o método colaborativo de cocriação defendido por Cizek & Uricchio (2022), ele desafia o controlo tradicional dos

cinastas e requer renegociação de papéis e práticas de produção. São dilemas naturalmente enunciados em trabalhos multidisciplinares, mas que impactam sobremaneira quando determinado campo em ascensão sugere mudanças naquele já dotado de um legado. Verifica-se, portanto, que as tensões entre experiência do autor e do utilizador são um ponto de atenção para a maturidade dos documentários interativos.

4.2.1 Estudo de caso múltiplo dos Web-documentários

Desenvolvido de 2009 a 2015, o *Highrise Project* do *National Film Board* do Canadá, teve um caráter profundamente experimental. Durante os seus mais de seis anos de duração, o projeto percorreu várias fases e gerou diversos documentários interativos. A equipa responsável foi composta por um grupo interdisciplinar, cujo objetivo inicial foi “documentar a experiência humana nos subúrbios verticais”²²³. Segundo a documentarista e realizadora do projeto, Katerina Cizek, em palestra para a *IDFA 2013 – Interactive Reality Conference*²²⁴, as narrativas foram sendo construídas ao longo do tempo, à medida que os materiais emergiam, num processo mais concentrado no caminho do que no resultado final:

Em vez de cinematógrafos e editores de som, nós trabalhamos com os residentes dos arranha-céus, arquitetos, assistentes sociais ligados à habitação e cidadãos em geral. É um processo interativo em vez daquele em que se descobre tudo do início, como num filme documentário em que se decide, “Serão 52 minutos, será este tema”, e então saís e encontramos o material que preencha aquele formato. Estou realmente interessada nos diferentes caminhos de se chegar a um produto, ou seja, o processo é tão importante quanto o produto e também algo muito interessante para a comunidade.

Palestra de Katerina Cizek para IDFA (2013, tradução livre).

Todas as obras que compuseram o *Highrise Project* foram criadas de acordo com o conteúdo emergente em diferentes etapas do trabalho e em função dos recursos disponíveis mais adequados no momento, sempre a ter em mente a experimentação de novas relações autorais e de tecnologias. O resultado foi a inovação, embora ela não tenha sido propriamente fruto de um planeamento, mas sim de uma metodologia. A esse respeito, Katerina Cizek, em entrevista para o programa *Born To Innovate*²²⁵ da *Schulich – School of Business York*

²²³ Conforme descrito no blog do projeto completo, chamado “*The History So Far*”, mas que foi posteriormente arquivado. A mesma descrição faz parte da entrevista feita por Katerina Cizek para o site Dmau. Disponível em <https://www.studiodmau.com/interview-katerina-cizek>. Acesso a 12/2/2014.

²²⁴ Publicado em 14 de fevereiro de 2014. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2lyiDBOTexw>. Acesso em 14 de setembro de 2017.

²²⁵ Entrevista com Katerina Cizek para o programa *Born to Innovate* da *Schulich – School of Business York University*. Vídeo publicado em 22 de março de 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=oXUNh7jPdNk&t=185s>. Acesso em 25 de setembro de 2017.

University, ressalta a relação entre a inovação que vinca o processo e o seu resultado, “*As pessoas querem fazer coisas inovadoras pelos mesmos métodos de sempre*”.

Na prática, o conjunto que foi publicado sob a égide do *Highrise Project* funcionou como uma plataforma²²⁶. Nessa espécie de portal, na altura em que o projeto foi finalizado, era possível aceder aos 12 objetos digitais que emergiram do processo colaborativo entre produtores, cineastas, artistas, urbanistas e principalmente, residentes. Desses projetos, quatro deles configuraram-se web-documentários: *Out of My Window* (Cizek, 2010)²²⁷, *One Millionth Tower* (Cizek, 2011)²²⁸, *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013)²²⁹ e *Universe Within* (Cizek, 2015)²³⁰.

Ainda que não seja atualmente possível verificar reunido e disponível na sua versão completa o conjunto digital que foi derivado dos mais de seis anos de projeto²³¹, alguns registos foram feitos no início deste estudo que demonstram a sua conceção como um todo.

²²⁶ Atualmente o portal com o projeto completo e suas fases não está mais disponível. Apenas dois de seus web-documentários, o *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013) e o *Universe Within* (Cizek, 2015) permanecem acessíveis. Pode-se, no entanto, aceder aos registos do *Out My Window* (Cizek, 2010) e do *One Millionth Tower* (Cizek, 2011) no acervo do NFB, mas por questões de obsolescência tecnológica, ao menos por enquanto, não se pode mais navegar por eles.

²²⁷ O registo do *Out My Window* (Cizek, 2010) no acervo do NFB está disponível em https://www.nfb.ca/interactive/highrise_out_my_window_en.

²²⁸ O registo do *One Millionth Tower* (Cizek, 2011) no acervo do NFB está disponível em https://www.nfb.ca/interactive/highrise_one_millionth_tower_en.

²²⁹ O *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013) está disponível em <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>.

²³⁰ O *Universe Within* (Cizek, 2015) esta disponível em <http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>.

²³¹ Mudanças tecnológicas, como a obsolescência do *Adobe Flash Player*, no qual vários documentários eram baseados fizeram com que diversos projetos fossem arquivados, pelo menos até ao momento em que este estudo foi finalizado. Mas os registos dos projetos arquivados podem ser encontrados no site do NFB: o do *Out My Window* (Cizek, 2010) está disponível em https://www.nfb.ca/interactive/highrise_out_my_window_en. O do *One Millionth Tower* (Cizek, 2011) no acervo do NFB está disponível em https://www.nfb.ca/interactive/highrise_one_millionth_tower_en.



Figura 54 – Da esquerda para direita, a primeira coluna mostra todos os objetos que compuseram o projeto e que podiam ser acessados ao se rolar a página do Highrise Project, quando este estava publicado na sua íntegra. Nas colunas seguintes, foram destacados alguns objetos. Na primeira coluna, a abertura e os dois últimos i-docs realizados, esses que ainda estão disponíveis: O Universe Within (Cizek, 2015) e o A Short History of the Highrise (Cizek, 2013). Na segunda coluna, temos o blog da diretora, que relatava o processo do trabalho ao longo dos anos, seguido dos dois outros i-docs que se encontram arquivados: o Out My Window (Cizek, 2010) e o One Millionth Tower (Cizek, 2011).

O site do *Highrise Project*, não funcionava apenas como um portal de todos os *i-docs* produzidos, mas também de outros objetos em forma de pequeninos *i-docs*, minisites ou mesmo vídeos lineares, que transformaram em representações factuais os materiais que emergiram em todas as etapas importantes do projeto. Esses objetos funcionavam como mais do que uma documentação do processo, mas principalmente como objetos narrativos que revelavam diferentes facetas da habitação humana em moradias verticais. Afinal, como os responsáveis pelo *HP* são enfáticos em declarar, a jornada evolutiva percorrida por todos os participantes – de todos os profissionais envolvidos até aos sujeitos que são simultaneamente autores e retratados – era mais representativa do trabalho do que qualquer produto que se pudesse definir à partida, para depois ser perseguido.

Gaudenzi (s.d.) referiu-se ao projeto como a fornecer “*múltiplas pontes às camadas da realidade*” (s/p) e cita o *Highrise Project* como um exemplo do que denomina “*objeto relacional*”. Segundo as palavras da autora, “*é um artefacto que exige agência e participação ativa de algum tipo de mais do que um actante e, portanto, não existe como uma entidade*”.

independente – uma vez que está sempre a colocar várias entidades em relação umas com as outras” (Gaudenzi, s/d: §2, tradução livre).



Figura 55 – Destaque da página completa do Highrise Project, de quando esta era disponível. À esquerda, a chamada para webpage e vídeo que registaram um "documentário em 360°" sobre o Out My Window (Cizek, 2010), um dos i-docs produzidos. À direita, a chamada para o The Thousandth Tower, que contava a história de residentes imigrantes que trabalharam na proposta de documentar a própria experiência ao viver num arranha-céu suburbano de Toronto.

O *The Thousandth Tower*²³², por exemplo, foi o objeto que inaugurou os web-documentários do *Highrise Project*. A seis residentes de um arranha-céu nos subúrbios de Toronto, foi proposto mostrarem a perspetiva física e subjetiva dos seus lares. O trabalho que reuniu todas essas histórias e fotografias foi intitulado “*A Milésima Torre*” porque Toronto possui mais de 1.000 edifícios dessa magnitude.

Outro exemplo de processo produtivo que gerou um material de representação do tema foi o “*World of Highrise*”. Ele reuniu a documentação do que foi investigado pela equipa em freguesias encontradas em mais de 250 países, dotados de concentrações de arranha-céus, via *Google Streetview* e satélite. O objeto também convidava os utilizadores a participarem com contributos sobre edifícios dessa natureza, nas regiões que conhecessem.

²³² Até a conclusão desta tese, era possível verificar registos e interfaces do *The Thousandth Tower* no site do escritório que desenvolveu o seu design. Disponível em <https://heliosdesignlabs.com/work/highrise-thousandth-tower/>. Acesso em 24/7/2024.



Figura 56 - Detalhe da página completa do Highrise Project que contém a chamada para o World of Highrises, que apresentava a documentação do que foi investigado para se identificar freguesias de arranha-céus ao redor do mundo. O objeto era disponibilizado via Streetview.

Mais recentemente, bem após a conclusão do projeto, um material adaptado para um livro infantojuvenil foi lançado sob o título completo do projeto, *Highrise: The Towers in the World and the World in the Towers* (Cizek & Woudstra, 2019). Na proposta desse material impresso, está o convite aos leitores mais jovens para, pelas lentes de alguns arranha-céus espalhados pelo mundo, aprenderem sobre 10 diferentes cidades.

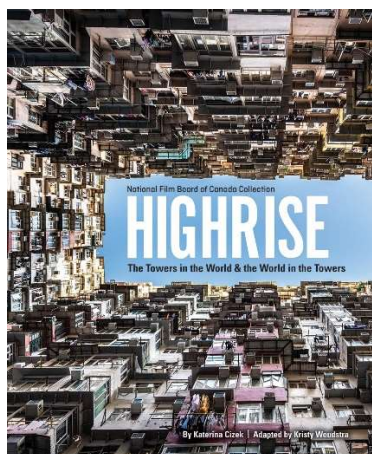


Figura 57 - Capa do livro infanto-juvenil *Highrise: The Towers in the World and the World in the Towers* (Cizek, 2019)



Figura 58 - Exemplo de páginas internas do *Highrise: The Towers in the World and the World in the Towers* (Cizek, 2019)

Enquanto penúltimo componente do *Highrise Project* a ser finalizado e, portanto, herdeiro desse rico histórico de cocriação e colaboração, está o *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013), *i-doc* que escolhemos nos deter prioritariamente neste estudo múltiplo de casos. Dentre as principais razões que motivaram tal opção, destacamos o volume, o apuro estilístico e mediático, bem como a complexidade do conteúdo do *ASHOTH*, que se propõe a contar a história dos mais de 2500 anos da humanidade a viver em moradas verticais. Também julgamos ser um conteúdo adequado como base de análise da imersão narrativa, nossa prioridade nas estratégias dessa ordem, com a qual faremos um contraponto da imersão pela tecnologia por outro objeto, o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017).

Institucionalmente, o *web-doc* foi fruto de uma parceria entre o *NFB* do Canadá e o *New York Times*; este último a ceder um acervo raramente exposto, dotado de imagens trabalhadas com animações, *slide shows* e pequenos jogos, todos de tratamento estético e funcional virtuosos, a oferecer um objeto de design de grande potencial para observação da narrativa não-ficcional digital. Não obstante, o projeto também contou com a participação da audiência, que contribuiu para a visão global dos arranha-céus com acervos fotográficos pessoais de seus apartamentos. Na seção intitulada “*About the Project*”²³³ explica-se que, para além dos 2500 de história das moradas verticais, o projeto tem por objetivo explorar as questões de igualdade social que os processos de urbanização estabeleceram e endossaram

²³³ Disponível por meio do menu do projeto, na seção “*About*”.

ao longo desse trajeto. São quatro capítulos – “Lama”, “Concreto” e “Vidro” e “Lar”²³⁴ – em que vídeos – um para cada capítulo – desenrolam-se sequencialmente, mas com as diferentes histórias subjacentes a facultar mergulhos verticais hipermediados. Apesar de sequencial, pode-se avançar no vídeo de cada capítulo pelo que ainda não se assistiu ou retroceder pelo que já foi assistido, bem como escavar particularidades sobre o material que se está a explorar no momento. Os primeiros três capítulos – “Lama”, “Concreto” e “Vidro” – baseiam-se nos arquivos visuais do *New York Times*, dotado de um acervo virtuoso de fotojornalismo histórico. Os produtores explicam que tal acervo conta com milhões de fotografias e a maioria do que foi exposto em *ASHOTH* não era vista há décadas²³⁵. Nos três primeiros capítulos, a narração em *off* é constante e rimada, procurando evocar a poesia de um livro de histórias. Cada um dos três primeiros capítulos possui uma narradora diferente e as animações que se sucedem nos seus vídeos são maioritariamente baseadas nas fotografias do acervo do *NYT*. O quarto capítulo (“Lar”), por sua vez, adota uma abordagem mais contemplativa e traz sequências de fotos fornecidas pelos assinantes da publicação, que foram angariadas previamente por meio de uma campanha. Elas são acompanhadas de uma banda sonora, mas não possuem narração oral.

Ainda que o *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013) seja o protagonista absoluto deste estudo múltiplo de caso, lançaremos mão de alguns outros exemplos para que algumas características importantes no panorama dos web-documentários sejam observadas de forma mais rica. Essas obras servirão como contraponto ou complemento aos aspetos do *ASHOTH*, como a polifonia e os recursos a bases de dados não-narrativos, a coautoria e as dinâmicas participativas, bem como o uso de estratégias imersivas.

Na seção referente à polifonia e à base de dados como recurso dos web-documentários, bem como na seção referente à coautoria e à cultura participativa, também estudaremos o *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015). A obra trata do grave tema das esterilizações forçadas ocorridas no Peru, que afetou principalmente comunidades andinas, de regiões remotas peruanas entre 1996 e 2000. Esse projeto foi desenvolvido com o intuito de criar uma memória coletiva e promover a justiça para as quase 300.000 mulheres que sofreram

²³⁴ Tradução livre para “Mud”, “Concrete”, “Glass” e “Home”.

²³⁵ Conforme será explorado no subcapítulo sobre universos narrativos e estratégias imersivas.

essas violações de direitos humanos, destacando a importância de dar voz às vítimas e às suas experiências.



Figura 59 - Interface de abertura do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015).

A produção do *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) envolveu uma abordagem colaborativa, unindo esforços de diferentes organizações e grupos que lutam pelos direitos das mulheres e pela defesa dos povos indígenas. Lançado em 2016, o *i-doc* utiliza uma narrativa não-linear e interativa, permitindo que os utilizadores explorem diversos aspectos da história e das consequências das esterilizações, além de conhecer histórias pessoais das mulheres afetadas.

O projeto também enfatiza questões cruciais como consentimento informado e segurança, ressaltando a necessidade de transparência nas práticas médicas e respeitando os direitos das pessoas envolvidas. Através de uma combinação de multimídia, depoimentos e infográficos, o *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) se propõe a sensibilizar a audiência sobre essas atrocidades e a importância de se prevenir a repetição de tais abusos no futuro. Por meio dessa plataforma, busca-se formar uma rede de solidariedade e conscientização, estimulando discussões sobre direitos humanos e justiça social.

Como terceiro caso de estudo sobre a polifonia e a base de dados, falaremos do documentário interativo *Filming Revolution* (2016), de Alisa Lebow, uma obra que investiga o cinema documental e independente no Egito desde o início da Revolução Egípcia, em 2011. Através de entrevistas com trinta cineastas, arquivistas, ativistas e artistas, o projeto explora uma

ampla gama de projetos e ideias que surgiram nesse contexto tumultuado. Alisa Lebow, uma estudiosa e praticante reconhecida de cinema político documental e nos media, desenvolveu esse trabalho para oferecer uma análise aprofundada do cenário cinematográfico no Egito após a revolução. *Filming Revolution* não apenas representa a evolução do cinema documental egípcio, mas também destaca a importância dessa linguagem como uma ferramenta de expressão e resistência em tempos de mudança social e política.

Enquanto exemplo da apropriação de um banco de dados não-narrativo na representação não-ficcional, o *Filming Revolution* permite ao utilizador explorar diferentes caminhos e conexões sem seguir uma narrativa linear tradicional. O projeto utiliza um formato interativo em que os espectadores podem aceder uma variedade de entrevistas e materiais visuais relacionados ao cinema no Egito, especialmente durante e após a Revolução Egípcia de 2011. Essa abordagem destaca a diversidade de vozes e perspectivas dos cineastas e ativistas, permitindo que o público crie sua própria experiência de visualização, conectando-se com os temas à medida que navega pelo conteúdo. Assim, a ênfase não está em uma narrativa única, mas na interconexão, na multiplicidade das histórias e na incompletude do processo revolucionário experimentado por aquela região.



Figura 60 - Abertura do *Filming Revolution* (2016).

Por fim, também analisaremos determinadas características de um caso que fornecerá material sobre o uso das estratégias imersivas pela tecnologia em narrativas não-ficcionais. Trata-se do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017), desenvolvido pelo *Emblematic Group* em colaboração com o *Frontline* da *PBS*. Este projeto narra a história de Kenny

Moore, um ex-prisioneiro que passou anos em confinamento solitário, a oferecer uma visão única e impactante da sua vivência. Durante o documentário, Moore relata principalmente como lidou com a solidão extrema, mas também compartilha experiências, como o contrabando dentro da prisão e as dinâmicas complexas entre detentos e guardas.



Figura 61 - Cena de *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017).

O projeto foi financiado pela *Knight Foundation* e lançado em 2017, sendo apresentado em diversos festivais e eventos de cinema, onde recebeu grande reconhecimento. *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017) oferece uma experiência imersiva dotada de imensas camadas e que transporta os utilizadores para as condições de confinamento solitário na *Prisão Estadual do Maine*, buscando sensibilizar o público sobre a desumanização e os efeitos psicológicos enfrentados por aqueles que passam por essa forma extrema de punição e contenção.

A colaboração entre o *Emblematic Group* e o *Frontline* da *PBS* combinou tecnologia de realidade virtual, nomeadamente o vídeo em 360°, com narrativas pessoais, a resultar em uma experiência reflexiva sobre o sistema prisional e suas implicações sociais. O documentário se tornou um recurso importante na discussão sobre reforma prisional e direitos humanos, servindo como um chamado à ação para reduzir o uso de confinamento solitário em instituições penais.

4.2.2 Arquitetura e design do conteúdo não-linear

A história de *ASHOTH* é organizada em dois fluxos. O primeiro é o fluxo geral, vincadamente histórico, e o seu progresso é marcado pela linha do tempo situada na parte inferior do ecrã, horizontalmente, da esquerda para a direita. Nesse fluxo, o filme (sequências de animações baseadas em fotografias) que corresponde ao capítulo a que se está a assistir transcorrerá linearmente, se não houver interação da parte do utilizador. Se esse for o tipo de experiência escolhida, terá sido assumida uma postura passiva, que Hernandez & Rue (2014) definem como “reclinada” (“*lean back*”). Ao mesmo tempo, esse filme é composto por uma sequência de pequenas narrativas autocontidas que se sucedem cronologicamente, como curtos subcapítulos que compõem a história representada. Pode-se saltar para cada um desses segmentos, para frente e para trás, por meio da linha do tempo, uma vez que o traço que corresponde a esses pequenos conteúdos também funciona como uma hiperligação. Portanto, cada capítulo – “Lama”, “Concreto”, “Vidro” e “Lar” – é formado por diversos conteúdos mais pequenos, que se sucedem linearmente, mas que podem ser acedidos por meio do carregamento dos seus traços correspondentes, caso o utilizador assim deseje.

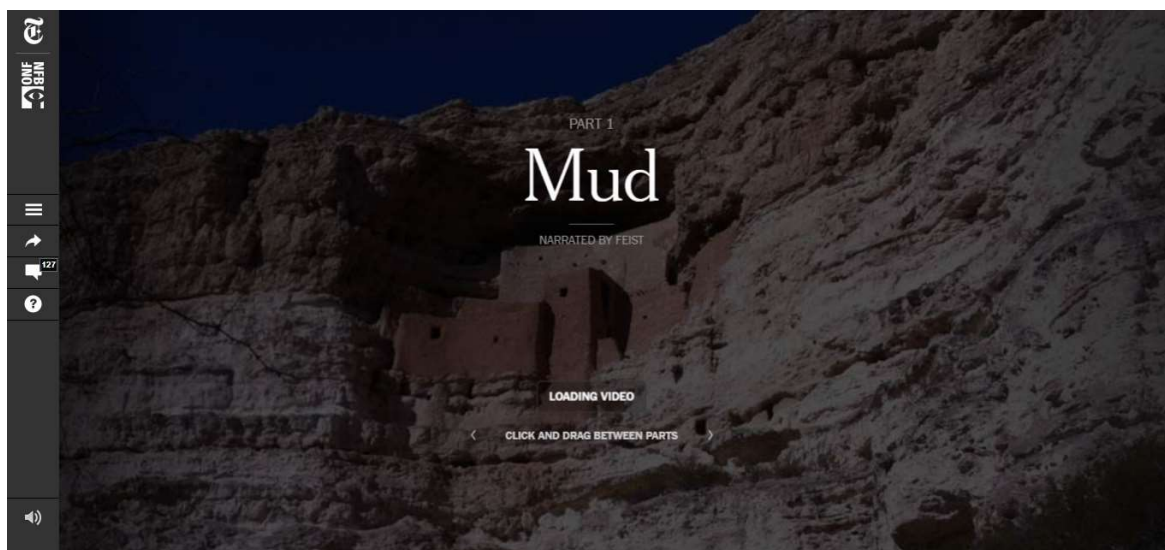


Figura 62 - Abertura do primeiro capítulo, "Mud" ou "Lama".



Figura 63 - Abertura do capítulo II, "Concrete" ou "Concreto".

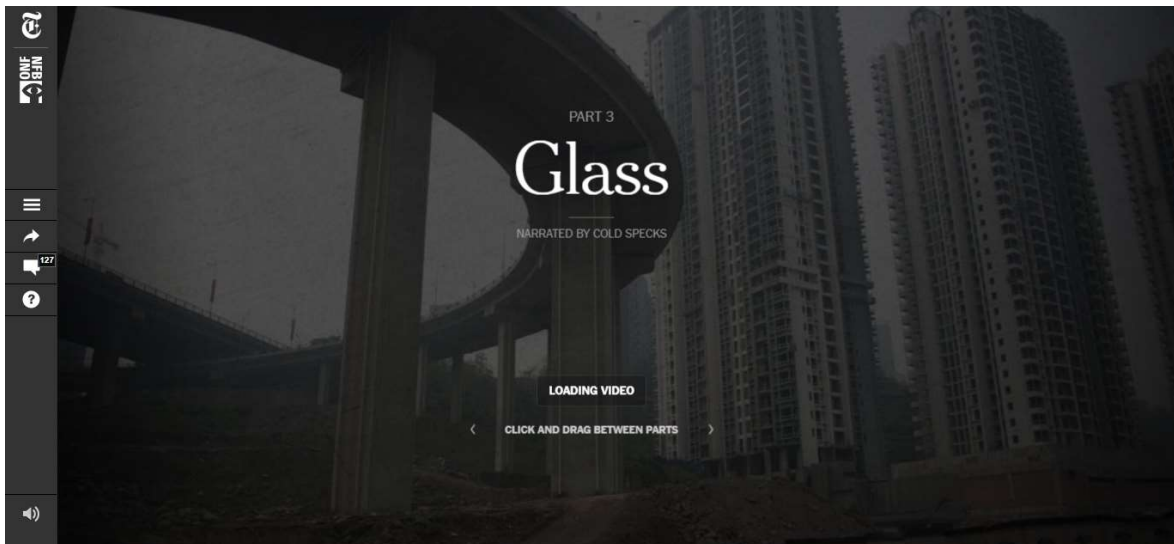


Figura 64 - Abertura do capítulo III, "Glass" ou "Vidro".

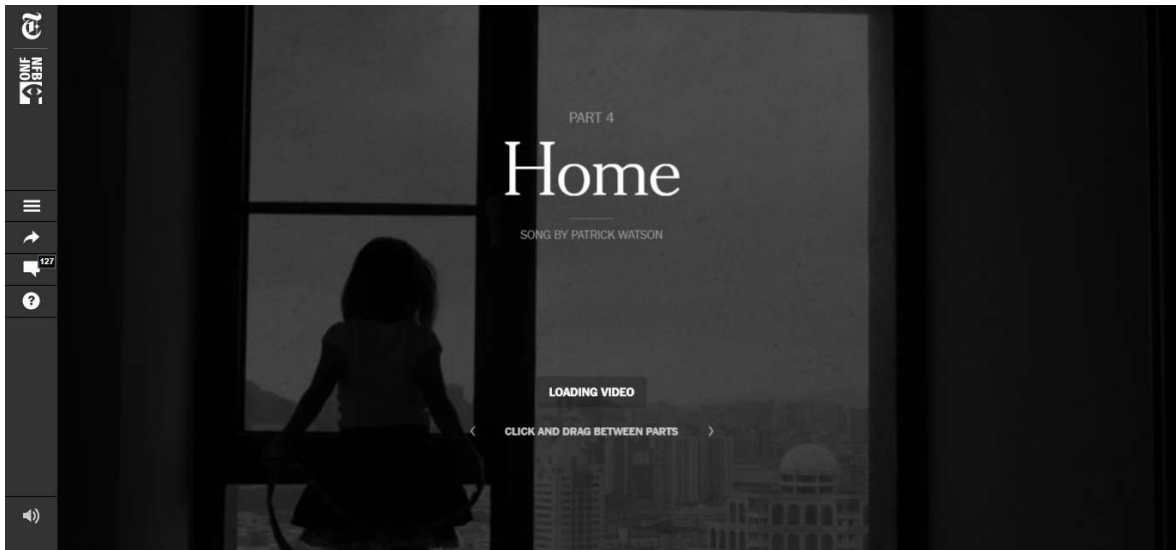


Figura 65 - Abertura do capítulo IV, "Home" ou "Lar".

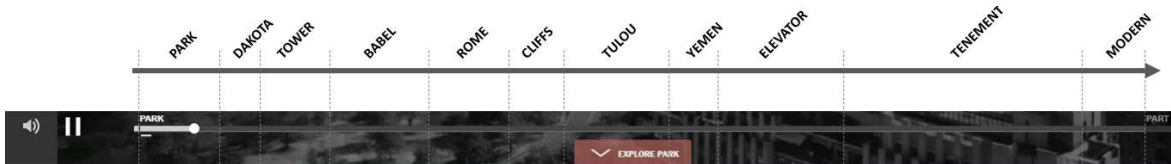


Figura 66 – Detalhe da linha do tempo do capítulo I com os seus segmentos, que podem ser acedidos tanto pela sequência linear, quanto pelas hiperligações disponíveis nos traços da linha do tempo. Os nomes de todos a aparecerem simultaneamente é uma situação que não existe. Eles foram por nós destacados.

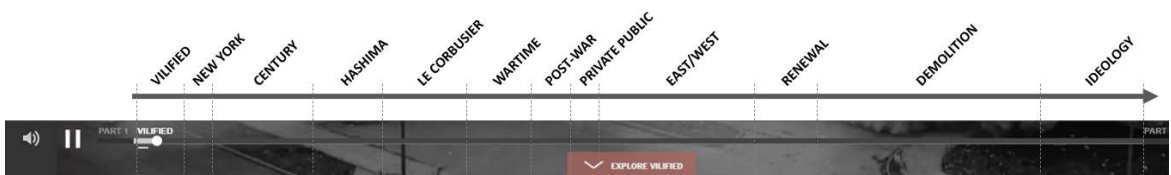


Figura 67 – Detalhe da linha do tempo do capítulo II com os seus segmentos, que podem ser acedidos tanto pela sequência linear, quanto pelas hiperligações disponíveis nos traços da linha do tempo. Os nomes de todos a aparecerem simultaneamente é uma situação que não existe. Eles foram por nós destacados.

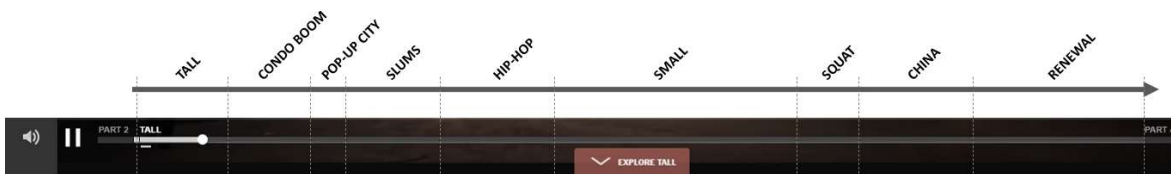


Figura 68 – Detalhe da linha do tempo do capítulo III com os seus segmentos, que podem ser acedidos tanto pela sequência linear, quanto pelas hiperligações disponíveis nos traços da linha do tempo. Os nomes de todos a aparecerem simultaneamente é uma situação que não existe. Eles foram por nós destacados.

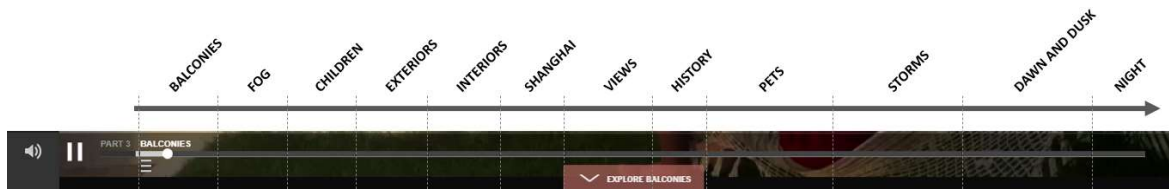


Figura 69 – Detalhe da linha do tempo do capítulo IV com os seus segmentos, que podem ser acedidos tanto pela sequência linear, quanto pelas hiperligações disponíveis nos traços da linha do tempo. Os nomes de todos a aparecerem simultaneamente é uma situação que não existe. Eles foram por nós destacados.

Enquanto o primeiro e principal fluxo é vincadamente histórico, o segundo fluxo mergulha em particularidades humanas e sociológicas específicas de cada segmento, como uma camada de significados mais profundos que podem ser acedida ao se carregar na aba situada abaixo da linha do tempo horizontal. Essa aba vai alterar o seu texto a cada segmento, correspondendo às informações do tema em destaque naquele momento.

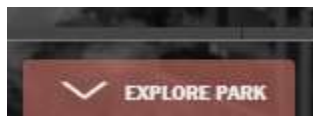


Figura 70 - Detalhe da aba que permite explorar o conteúdo "Park", que faz parte do capítulo I, "Mud".

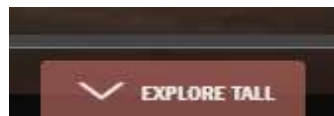


Figura 71 - Detalhe da aba que permite explorar o conteúdo "Tall", que faz parte do capítulo III, "Glass".

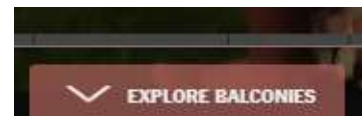


Figura 72 - Detalhe da aba que permite explorar o conteúdo "Balconies", que faz parte do capítulo IV, "Home".

Ao se carregar nessa aba, novas imagens sobre o tema surgem verticalmente, tal qual estivéssemos a puxar um ficheiro sobre o ecrã, de baixo para cima. Desdobra-se, então uma história periférica sobre a narrativa geral, mais cheia de particularidades e desdobramentos de ordem humana. Cada um desses conteúdos auxiliares poderá assumir abordagens diferentes, que vão desde a mais fotos históricas sobre o assunto tratado naquele segmento, acompanhadas de narrações de especialistas sobre o tema em questão, até animações ou mesmo minijogos.

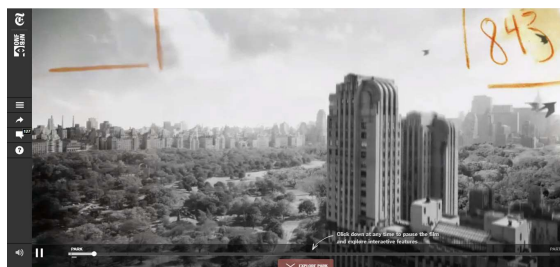


Figura 73 - Interface do segmento "Park", do primeiro capítulo. Nota-se a aba vermelha logo abaixo da linha de progressão, onde se lê "Explore Park".

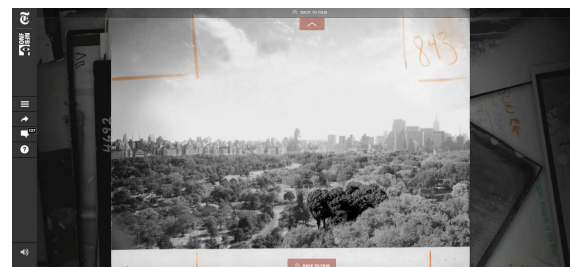


Figura 74 - Neste caso, as árvores animadas na foto convidam a uma interação. Uma vez carregado nesse ponto, surge uma explicação sobre o início da urbanização em volta do Central Park.

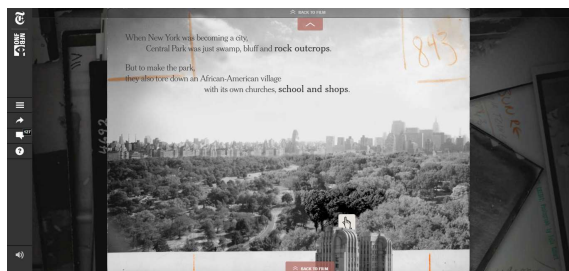


Figura 75 - Explicação textual sobre uma comunidade afro-americana que existia naquela região. Os prédios que surgem no primeiro plano convidam a que se arraste a imagem para cima, por meio do ícone da mão a apontar na direção desejada.

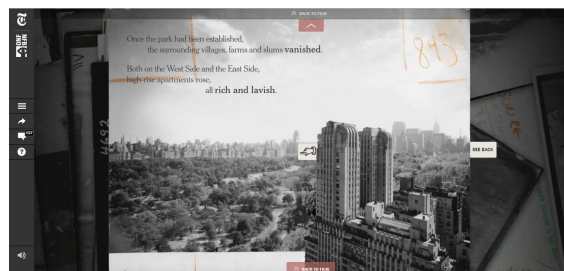


Figura 76- Uma vez arrastada a imagem dos prédios, é apresentada a informação sobre a presença de edifícios luxuosos no entorno do parque, no lugar do que outrora foi uma comunidade de baixa renda.



Figura 77 - Todas as fotos contam com a imagem do seu verso disponível pela aba "See Back". Nele, há informações técnicas e de registo do material fotográfico.

A todo momento, durante a exploração de cada conteúdo específico, é possível carregar na aba “Back to film” e então retornar à linha do tempo central.

Acerca dessa estrutura, em entrevista a David Zax (2013), a realizadora do projeto, Katerina Cizek, relatou:

Para o projeto com o *Times*, eu queria uma ideia muito simples: poderias simplesmente assistir ao filme e não fazer nada – mas se estivesse interessado, poderias deslizar para baixo e descobrir mais. Fiquei inspirada em como os tablets estão mudando a maneira como lemos. Analisei algumas das histórias mais bem-sucedidas em tablets e encontrei ótimos exemplos na literatura infantil. Fui inspirada por livros de histórias *pop-up*. Eu estava a ler esta história densa, difícil e avassaladora da humanidade e da desigualdade social, da ascensão e queda das civilizações, e pensei que esta história épica não é diferente de alguns livros de histórias que temos. Achei que poderia ser uma

justaposição interessante, contar a história do nosso mundo verticalizado, usando o livro de histórias *pop-up* como metáfora.

Katerina Cizek em entrevista (Zax, 2013:§8, tradução livre)

A realizadora ainda acrescentou que houve uma preocupação extra em fazer com que a passagem da linha do tempo horizontal para o mergulho em cada história vertical dos seus segmentos fosse suave, de forma que os sons do filme principal e do material adjacente fossem entrelaçados quando os dois fluxos fossem alternados. Segundo Cizek, tal cuidado teve por objetivo “[proporcionar] *uma sensação de um mundo mais integrado e [manter] o utilizador na atmosfera da obra*” (Zax, 2013:§9).

Da interface de um web-documentário, Nash, (2022:24-25) esclarece que mais do que traduzir as funcionalidades que operarão o sistema a mediar o conteúdo, ela confere sentido às operações viabilizadas. No caso de *ASHOTH*, as instruções são textualmente esclarecidas em quase toda a interação: na página de carregamento, no primeiro acesso aos capítulos, onde se explica o acesso aos segmentos, as próprias abas que desdobram esses fluxos verticais, o retorno à linha do tempo e a visualização dos versos das fotos. Aquando analisa os web-documentários baseados em bancos de dados, a autora ressalta os contextos interpretativos que a interface pode fornecer para a construção de sentido, como as metáforas para os arranjos temporais e espaciais dos elementos, a exemplo das linhas do tempo e dos mapas, bem como as estruturas organizacionais do conteúdo, comumente vistos em menus, listas, gráficos, tabelas, categorias, redes, árvores e mosaicos. Em *ASHOTH*, que classificamos como a apoiar-se em um *banco de dados enquanto narrativa mais arquivo* – conforme será aprofundado a seguir – a linha do tempo que orienta todos os capítulos, sempre marcada pelos seus segmentos, confere e reforça o caráter histórico do objeto a todo o momento; a atravessar eras. Da mesma forma, os mergulhos nos segmentos endossam a ideia de que há histórias singulares e humanas por trás de um fluxo mais generalista, que valem a pena serem escavadas e conhecidas.

O design de *ASHOTH* aposta num estilo minimalista, com comandos simples e botões orientados às metáforas de ficheiros, de forma que não há quase botões com ícones²³⁶ ou símbolos, priorizando-se aqueles baseados em textos. Os comandos disponíveis são

²³⁶ As exceções são os botões disponíveis na barra lateral esquerda, que é onipresente. Nela, um botão com os três traços horizontais representa o menu principal, uma seta representa a partilha em redes sociais, um balão representa comentários e uma interrogação representa as instruções.

essencialmente relacionados à navegação no fluxo principal, nos aprofundamentos dos segmentos e no menu lateral, que é acessível pela barra lateral esquerda durante todo o objeto. O minimalismo adotado na navegação valoriza a riqueza visual que as fotos e suas animações oferecem. O design sonoro coaduna-se com os outros elementos, numa orquestração minuciosa, conforme demonstra o exemplo do *fade* de sons, na mudança do fluxo principal para os dos segmentos e vice-versa, como foi explicado anteriormente. Pequenos detalhes, como o do som que sugere um arrastar de móveis no elemento interativo que será descrito nas estratégias imersivas, são exemplos de cuidados que não atendem propriamente a uma funcionalidade, mas que conferem um aspeto positivo ao objeto. Nesse sentido, conforme as ideias do design emocional de Norman (2004) explicam-nos, os objetos que nos agradam costumam funcionar melhor.

Assim como no caso do jornalismo multimédia, não encontramos registos de testes específicos junto ao público-alvo, nem qualquer outra informação da qual se possa concluir uma abordagem de design centrada no utilizador (Saffer, 2010). Também como no outro objeto do nosso corpus, conclui-se uma abordagem que varia do design centrado na atividade ao design genial (idem), para além de planeamentos de experiências diversas, a depender do dispositivo utilizado. Na seção intitulada “*About the Project*”²³⁷ descreve-se acerca da estrutura dos modos de consumo esperados:

A experiência interativa incorpora os filmes e, como um acordeão visual, permite que os utilizadores escavem profundamente nos temas do projeto com material adicional: fotos de arquivo, textos e pequenos jogos. Em tablets, os utilizadores podem navegar pelos extras da história e características especiais dos filmes, usando comandos intuitivos como deslizar, pinçar, puxar e tocar. No desktop e no laptop, os utilizadores podem passar o cursor sobre as funções e carregar para navegar. Os utilizadores de smartphones podem assistir aos quatro filmes.

(*A Short History of the Highrise*, 2013: seção “*About*”, tradução livre)

A realizadora, Katerina Cizek, menciona o quanto o uso dos tablets influenciou a experiência projetada para o *ASHOTH*. Segundo a Helios (s.d.), agência de design que trabalhou em parceria com o diretor de arte e programador do *NYT*, Jack Myint, relatou que esses dispositivos móveis foram mesmo a prioridade do projeto de interação. Nada mais natural, uma vez que a produção do *i-doc* – estreado em 2013 – certamente foi atravessada pelas

²³⁷ Disponível por meio do menu do projeto, na seção “*About*”.

reverberações do lançamento do iPad em 2010²³⁸. O início dessa década foi justamente a altura em que despontou uma grande exploração do jornalismo multimédia, cujo consumo era pensado prioritariamente em *tablets*²³⁹. Esse é mais um exemplo do espaço interseccional entre os documentários interativos e o jornalismo digital destacado pelo *MIT OpenDocLab* (2014).

Conforme já mencionado, quando discorremos sobre o campo dos web-documentários como principal objeto deste estudo, Hernandez & Rue (2016) tendem a considerá-los como um tipo de *conjunto noticioso digital*, normalmente enquadrado como do tipo *Imersivo*. Trata-se de autores cuja vivência no campo jornalístico desvia-se dos demais estudiosos do campo dos *i-docs*, estes que são, na grande maioria, oriundos do cinema documental. Tal viés explicaria por que Hernandez & Rue (2016) atribuem a frequente classificação desse tipo de objeto como “documentário” meramente ao facto de o seu principal produtor ser o *National Film Board* do Canadá, reputado no cinema documental, e não pelas suas características intrínsecas.

Uma vez que o utilizador não assume uma função de avatar na história e que a interação por parte do utilizador não a altera, podemos enquadrar o *ASHOTH* como um documentário baseado na interatividade *externa-exploratória* de Ryan (2006). Hernandez & Rue (2016), por sua vez, identificam a obra com do tipo *Imersivo*, claramente relacionada ao seu estilo cinematográfico e em ecrã cheio. Nesse sentido, verifica-se uma diferença muito grande dos *conjuntos noticiosos digitais* que tiram partido do *scrollytelling* para marcar o avanço da narrativa. No caso de *ASHOTH*, o enquadramento do ecrã mostra tudo o que está em foco no momento. Em outras palavras, cada quadro ocupa o campo digital de visão por inteiro, de uma só vez, de forma que só se avança, retrocede ou pula para outras áreas, se fizermos uso dos botões de navegação. Nesse caso, a mudança ocorrerá de uma só vez e não pelo rolar de uma página.

²³⁸ Segundo publicações da área, o lançamento do iPad, em 2010, foi o que impulsionou de forma revolucionária o uso do tablet como dispositivo de leitura. Alguns exemplos são a *OnSight*, disponível em <https://www.onsightapp.com/blog/short-history-tablets> e a *U-Tech Electronics*, disponível em <https://utech.co/blog/the-evolution-of-tablets-a-look-back/>. Ambos os acessos em 22/7/2024.

²³⁹ Segundo Vogan & Dowling (2015:2), o lançamento de *Snow Fall* (Branch, 2012) do *New York Times*, em 2012, deflagrou uma “nova corrida para o mercado de tablets”, o que expôs grandes audiências a novos usos mediáticos nos conteúdos factuais. Segundo os autores, essa corrida baseou-se “tanto em reportagens sérias e aprofundadas quanto em entretenimento, unindo a técnica novelística da narrativa impressa de formato longo com a visualização de dados cinematográficos” (idem).

Dentre os modos de interação classificados por Gaudenzi (2014), o modo *hipertextual* ou *boleia* é o que mais converge para a estrutura do *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013). A autora explica que esse modelo funciona dentro de um repertório de jornadas pré-desenhadas pelos autores e fixamente viabilizados pelo sistema. Diferentemente do *Filming Revolution*, por exemplo, que veremos no capítulo sobre polifonia e bases de dados, não há hipótese de o objeto sair alterado da interação com os utilizadores. Apesar de ser o desafio desse comportamento fixo o que mais interessa a especialista em documentários interativos, ela reconhece que o modo *hipertextual*, mesmo com a sua programação fechada, faculta ao utilizador concentrar-se totalmente no conteúdo, sem que a navegação ou qualquer ato interativo da sua parte atravesse significativamente o seu foco e a sua atenção. Gaudenzi (2014:51-52) ainda acrescenta que nesse tipo de web-documentário, há como investimento a “*narrativa interessante ou um tópico bem definido para o utilizador explorar*”. A questão do alto nível de liberdade e agência, nesse contexto, importa menos na opinião de Gaudenzi (idem), uma vez que “*o interesse pessoal do utilizador no tópico é muitas vezes o que motiva a explorar*”.

4.2.3 Polifonia e base de dados

Para Nash (2022), os documentários baseados em bancos de dados têm o potencial de desafiar as bases narrativas tradicionais. A singularidade é contestada ao se explorar múltiplos caminhos, perspectivas ou desfechos e questionando a noção de uma única verdade ou conclusão, como resposta a uma única linha de desenvolvimento ou um único ponto de vista. Eles também rompem com a necessidade de coerência e totalidade ao adotarem estruturas não-lineares mais fragmentadas e abertas a diferentes interpretações e conexões entre os elementos da narrativa. Muitas vezes, como resultado, têm-se a “*desfamiliarização*” (p.18), ou seja, ambientes ou experiências que causam estranhamento e que levam o público a questionar as suas suposições e expectativas. São soluções capazes de estimular a reflexão crítica e uma nova compreensão do conteúdo apresentado.

Através da organização e apresentação de informações de forma não linear e aberta, as bases de dados em documentários buscam desafiar as convenções narrativas tradicionais e oferecer novas maneiras de representar e compreender a realidade.

Apesar de basear-se em bases de dados, *ASHOTH* apresenta uma estrutura narrativa tradicional e diferente da abordagem disruptiva da “*desfamiliarização*” comentada por Nash

(2022), à medida que a cronologia do material segue uma sequência clara, ainda que o utilizador possa realizar saltos pelo conteúdo. Dentro dos tipos de documentários interativos baseados em bancos de dados que a autora identificou²⁴⁰, a abordagem que mais se assemelha na utilizada em *ASHOTH* são os *bancos de dados enquanto narrativa mais arquivo*. São aqueas estruturas que buscam integrar elementos de arquivo para enriquecer a narrativa principal, fornecendo-lhe contexto e detalhes adicionais. No entanto, no caso de *ASHOTH*, mais do que um conceito, a narrativa mais arquivo é uma metáfora narrativa, uma vez que o conteúdo tem, como base de recursos, fotos que pertencem a um acervo histórico, pertencente a uma instituição emblemática no fotojornalismo. A outra fonte significativa de imagens é a que integra o quarto capítulo do i-doc, “*Lar*”, cujas fotografias são dos acervos particulares dos residentes de arranha-céus. Ou seja, um recurso a banco de dados colaborativo que também literalmente reforça a narrativa.

²⁴⁰ Classificações que foram destacadas no subcapítulo que introduz este estudo múltiplo de casos e que define o panorama dos web-documentários enquanto objeto do nosso corpus.

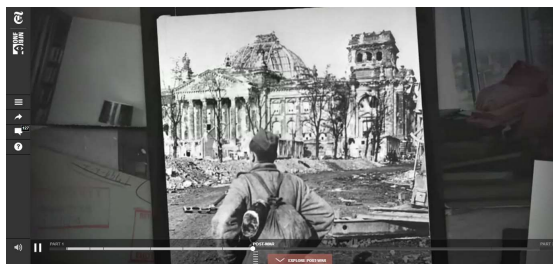


Figura 78 - Detalhe do segmento "Post-War" do capítulo "Concrete" de *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013).



Figura 79 - Primeira imagem explorada quando se carrega na aba "Explore Post War".

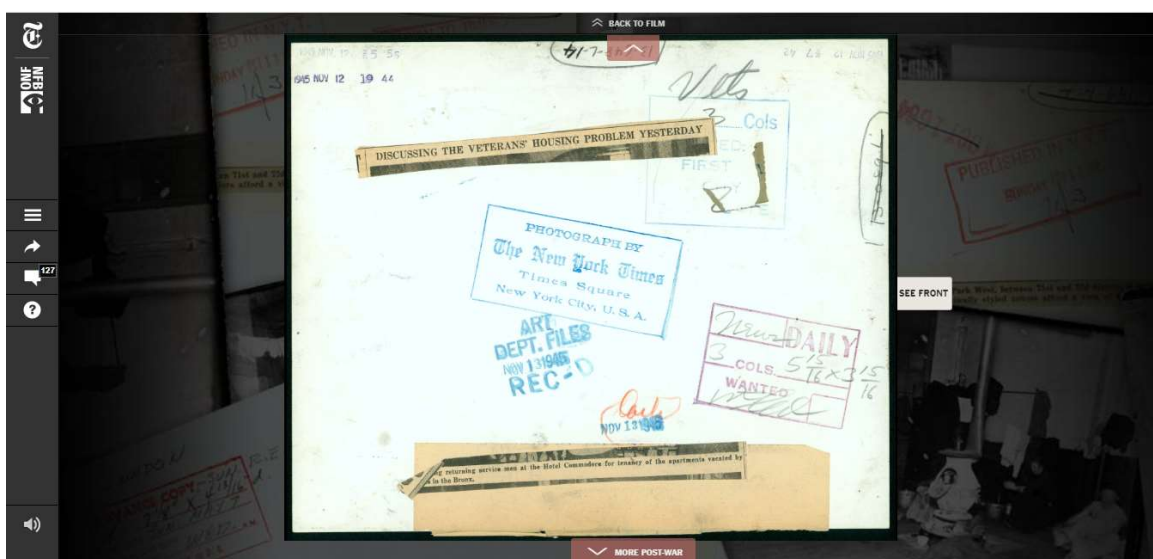


Figura 80 - Verso da foto que conta com informações das publicações, da autoria e recortes de parte de uma das matérias que a foto ilustrou.

As imagens acima mostram a exploração das imagens de arquivo na ilustração do segmento "Post War", que faz parte do capítulo "Concrete". No fluxo principal, a narração rimada que, neste capítulo é feita pela própria Katerina Cizek, declama, "A população global cresce e, durante as próximas duas décadas, a experiência da habitação em massa floresce". Ao carregarmos na aba "Explore Post War", a voz de Cizek é substituída por uma banda sonora mais dramática e o especialista sobre habitação em massa, Miles Glendinning, relata detalhes do fenômeno ocorrido no Pós-Guerra, em que políticas de habitação precisaram de tentar soluções para a explosão na demanda por moradas. Ele conta que o fenômeno atingiu não apenas os países que sofreram a destruição massiva de construções residenciais, mas também aqueles cujos territórios não apresentaram destruições concretas pela guerra, mas verificaram uma aceleração intensa do crescimento populacional, dos casamentos, das novas famílias a procurar por domicílios e, acima de tudo, experimentaram o *zeitgeist* de que era o momento de crescer e prosperar, um espírito que orientou as intenções por políticas

habitacionais ao redor do mundo. Nesse pequeno exemplo, portanto, podemos explorar um banco de dados audiovisual e interativo, cuja narrativa é sequencialmente costurada por causas e consequências, ilustrada por fotos históricas a retratar pessoas reais e justificada por um especialista na área em questão. Entretanto, complementarmente aos dados históricos e como alvo principal da atenção do utilizador, está o drama humano ali revelado.

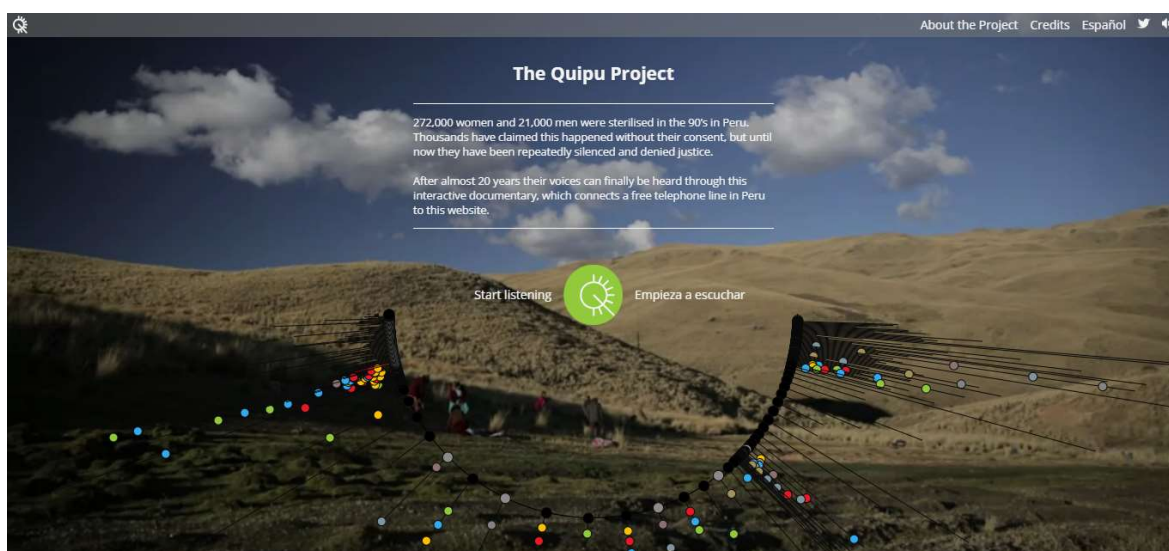


Figura 81 – Interface de carregamento e escolha de idiomas do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015), que pode ser acessada nas versões em Inglês e em Espanhol. O colar Quipu estilizado, que é explorado como identidade do banco de dados durante todo o i-doc é introduzido pela primeira vez, de forma animada.

Também podendo ser enquadrado como um *banco de dados enquanto narrativa mais arquivo* (Nash, 2022), mas estruturado de uma forma completamente diversa do *ASHOTH*, temos o *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015). Produzido a partir de um processo colaborativo que será aprofundado no subcapítulo relativo à coautoria e audiência participativa, o *Proyecto Quipu*, conta com cerca de 150 testemunhos²⁴¹ das vítimas da esterilização forçada, posta em prática na presidência de Alberto Fujimori, no Peru, nos anos 1990. Esses testemunhos foram segmentados em quatro categorias de registos – (i) o programa de esterilização; (ii) as cirurgias; (iii) a vida depois; (iv) procurando justiça – mais

²⁴¹ Conforme explica uma publicação sobre o projeto no *Instituto IDFA*, disponível em <https://www.idfa.nl/en/film/ca03931f-ed22-4612-88fd-1922d3803d22/quipu-project/>. Acesso a 27/7/2024.

uma categoria que reúne comentários de utilizadores que assistiram ao *i-doc* e decidiram deixar as suas impressões.

A metáfora visual utilizada no *i-doc* remete a um artefacto típico dos povos nativos andinos, o colar *Quipu*. Conforme explicado na introdução do próprio web-documentário, esse colar que enreda fios com nós era usado pelas civilizações Incas e Andinas para guardar recordações.



Figura 82- Screenshot da introdução do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015).

A anteceder os testemunhos indexados, há áudios e textos a introduzir o contexto histórico e a interligar os testemunhos de forma não catalogada. Essa contextualização pontual fornece

o fio da narrativa e antecipa um volume e peso dramático que crescem exponencialmente a partir dos depoimentos.



Figura 83 - Screenshot do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015), em que o colar de nós é estilizado, a estruturar por cores e nós as diferentes categorias de testemunhos.

A costura narrativa dos depoimentos não fica a cargo do utilizador, que têm muito claro nas introduções, no design e na própria sequência das categorias a relação de causas e consequências da história, bem como uma noção de completude do conteúdo. Contudo, a narrativa apoia-se no imenso e diversificado conjunto de vozes das próprias vítimas.

Em alguns aspetos, a estrutura em tópicos do *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) é tão vinculada que também tendemos a aproximar a sua abordagem a um documentário *baseado em banco de dados categorizado* (Nash, 2022). Apesar de enquadrar esse tipo de aproveitamento enciclopédico como um documentário baseado em bancos de dados não-narrativos, Nash (2022:33) argumenta que “*por meio de práticas de gerenciamento discursivo, os bancos de dados categorizados sugerem ordem e, em alguns casos, totalidade*”. Por outro lado, a autora explica que “[e]nquanto os filmes categorizados podem incluir ‘micronarrativas’, a organização geral que apresentam é ‘mais tópica do que narrativa’” (idem), característica que não identificamos no *Proyecto Quipu*. Na verdade, mais do que uma organização, os tópicos atendem diretamente a uma narrativa sequencial que se desdobra. Ou seja, o programa de esterilização foi implantado, as vítimas sofreram as cirurgias, sofreram terríveis consequências e, por fim, buscam justiça. A distribuição em temas também não separa os depoimentos de forma excludente, mas categoriza os segmentos

de cada depoimento como cada uma dessas quatro fases, que podem ser relacionados a mais de um tópico. Ou seja, um mesmo depoimento pode conter as quatro categorias, o que é bastante frequente no *web-doc*.



Figura 84 - Screenshot de um depoimento disponibilizado na categoria "O Programa de Esterilização", mas que possui segmentos que falam sobre três categorias indicadas pelas respectivas cores. O segmento amarelo marca o trecho sobre o programa, o segmento vermelho marca a fala sobre as cirurgias e o segmento azul marca o trecho sobre a vida após a violência.

Cada categorização é representada por diferentes cores de nós, que classificam os diferentes trechos dos depoimentos, a reforçar a costura narrativa das relações causais, bem como ressaltar o facto de que elas se repetem ao longo dos depoimentos das numerosas vítimas. A categorização, portanto, presta-se a enfatizar os marcos narrativos, bem como os vínculos entre as diferentes histórias pessoais, a compor uma grande narrativa polifónica.

Nash (2022) explica que os enquadramentos que propôs não têm a intenção de estabelecer uma taxonomia engessada, mesmo porque “a maior parte dos documentários baseados em bancos de dados misturam um número de modos de organização” (p. 27), de forma que consideramos o enquadramento do *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) entre o *banco de dados enquanto narrativa mais arquivo* e o *banco de dados categorizado* ser uma análise alinhada com a fundamentação escolhida. Contudo, a fim de fornecer um contraponto mais significativo aos desafios à estrutura narrativa que os documentários baseados em bancos de

dados vêm a desbravar, observaremos um caso representativo de bancos de dados não-narrativos, o documentário interativo *Filming Revolution* (Lebov, 2016)²⁴².

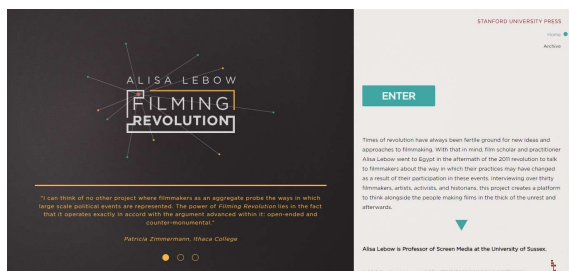


Figura 85 - Interface introdutória do *Filming Revolution*, onde uma breve contextualização do projeto é apresentada.

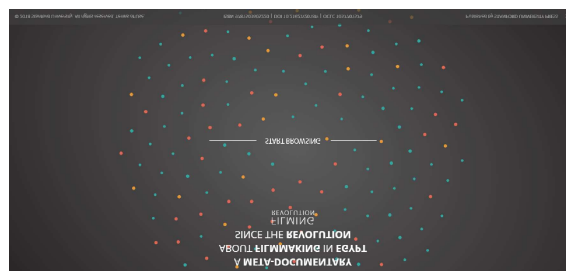


Figura 86 - Segunda interface do projeto, onde se faz o carregamento do i-doc.

O *Filming Revolution* (Lebov, 2016) é um projeto que explora tanto a polifonia quanto a o banco de dados não-narrativo de forma exponencial. A polifonia é explorada através da disponibilização de incontáveis vozes e testemunhos de sujeitos envolvidos em movimentos revolucionários, permitindo que diversas experiências e opiniões sejam ouvidas. Boa parte das cápsulas que compõem o projeto é feita de depoimentos pessoais desses sujeitos, mas ele também conta com documentários e filmes independentes que abordam a revolução egípcia desde 2011. O banco de dados, por sua vez, funciona como um intrincado sistema, que revela as conexões e inter-relações entre todos os materiais disponibilizados. Tais ligações são fisicamente apresentadas a partir de linhas em redes concêntricas, a enredar os nomes com que as cápsulas foram catalogadas. Nash (2022) enquadra esse projeto como um documentário baseado em um *banco de dados mosaico* (p. 34).

Assim que se carrega o sistema, a primeira interface apresenta apenas a constelação do banco de dados, bem como as numerosas categorias que classificam os módulos, listadas no canto direito do ecrã, diferenciadas por cores que correspondem aos pontos da constelação. Essa imensa lista pode ser rolada verticalmente e também escondida lateralmente. Uma vez rolada e ao se experimentar carregar em diferentes palavras-chave da lista, verificamos que a

²⁴² Disponível em <https://www.filmingrevolution.org/archive/index.html>. Acesso em 14/7/2024.

constelação disponibilizada vai muito além do campo visual do ecrã, que por ele flutua, tal qual um visor, para enquadrar a rede que se relaciona à escolha feita.



Figura 87 - Interface onde são apresentados todos os módulos que compõem o banco de dados de *Filming Revolution* (Lebov, 2016) e as suas categorias.

Ao se movimentar o cursor, qualquer sobreposição sobre os pontos coloridos dos módulos revela a rede de conexões a ele correspondente.



Figura 88 - Exemplo de rede de conexões que é disparada pelo simples posicionamento do cursor sobre um dos módulos.

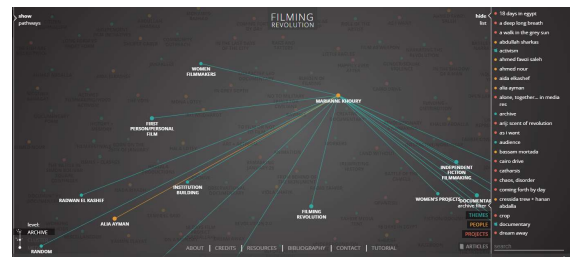


Figura 89 - Exemplo de outra rede de conexões que é disparada pelo simples posicionamento do cursor sobre outro módulo.

Nash (2022:20) explica que a estrutura de *Filming Revolution* (Lebov, 2016) reflete o desejo de Alisa Lebov e dos demais participantes de contestar qualquer tipo de fechamento de opiniões ou sensação de totalidade, uma vez que o trabalho representa uma revolução que permanece em andamento. A autora detalha a ideia que subjaz o projeto e os impactos que este lhe provocou, enquanto utilizadora:

O utilizador é convidado a “navegar” no banco de dados, embora isso não capte exatamente o envolvimento profundo e focado que o site exige. O detalhamento da informação revela “grupos” múltiplos e sobrepostos de elementos – fragmentos

audiovisuais, entrevistas, documentos – que formam ligações entre pessoas e ideias. Ao explorar a base de dados, fico impressionada com o seu excesso de informação, sempre ameaçando sobrecarregar, que resiste ativamente às tentativas de categorização e que, conseqüentemente, aponta poderosamente para a impossibilidade de compreender completamente o significado dos acontecimentos.

Nash (2022:20, tradução livre)

O nível de complexidade do banco de dados faz com que um tutorial de seis etapas seja apresentado tão logo o utilizador faça o seu primeiro acesso. Outros pequenos tutoriais são também fornecidos toda vez que um aprofundamento mais intrincado é viabilizado.

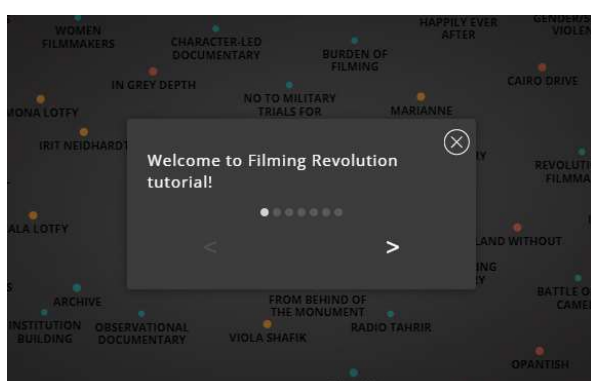


Figura 90 - Detalhe do primeiro passo de seis do tutorial de Filming Revolution (Lebov, 2016), que surge no primeiro acesso.

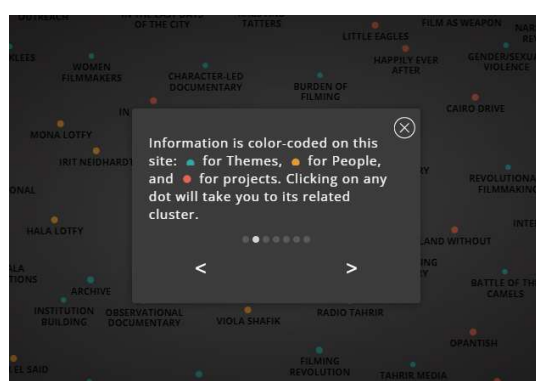


Figura 91 - Detalhe do segundo passo de seis do tutorial de Filming Revolution (Lebov, 2016), que surge no primeiro acesso.

À exceção das redes de conceitos, a navegação pelos conteúdos é totalmente independente de relações causais ou de orientações para encontrá-las. O fio que costurará os módulos fica inteiramente a cargo do utilizador, cuja trilha percorrida poderá ser guardada.

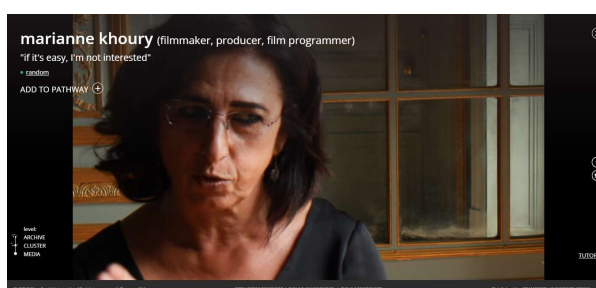


Figura 92 - Interface de um dos videos do Filming Revolution (Lebov, 2016).

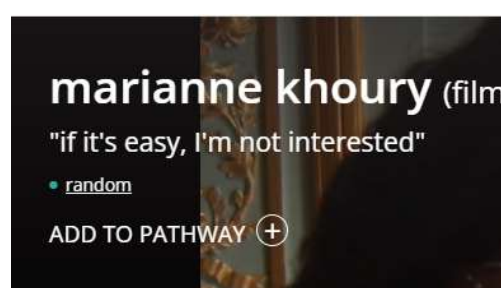


Figura 93 - Destaque para o comando "Add to pathway", que permite ao utilizador guardar os módulos que percorreu na jornada que escolheu fazer pelo banco de dados.

As trilhas guardadas pelos utilizadores são disponibilizadas para que se conheça ou que se siga os caminhos escolhidos por eles. O facto de que esses sujeitos guardaram tais caminhos

é o único traço de uma cadeia de significado. Esse contributo, que acaba por adicionar ao objeto camadas particularizadas de participação, mesmo depois de este ter sido “finalizado” trata de uma aplicação significativa do que Gaudenzi (2013) identifica como modo *participativo* de interatividade nos web-documentários, uma vez que infringe uma alteração na obra.

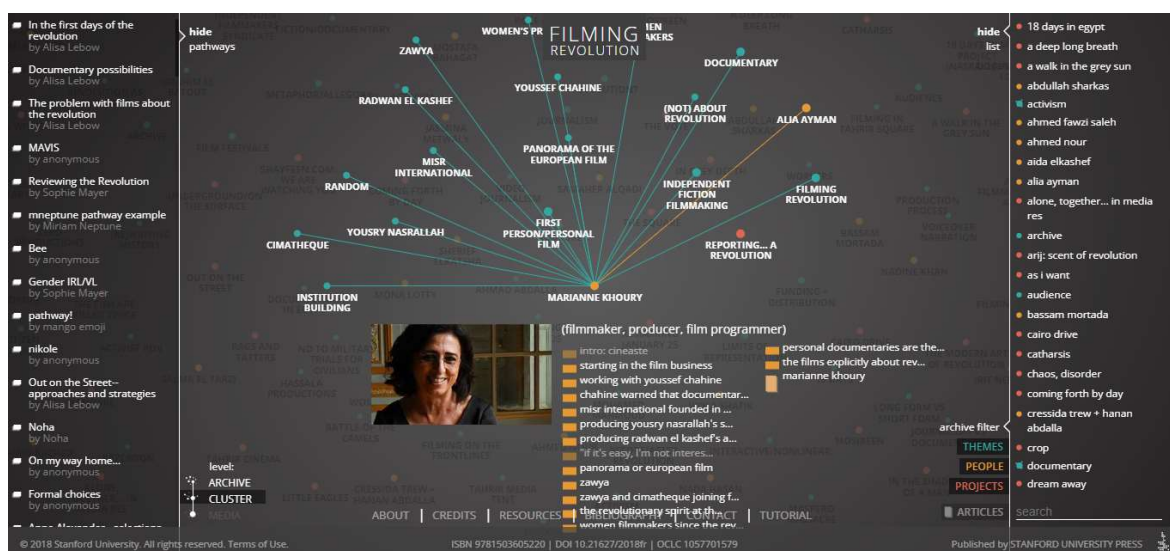


Figura 94- Interface em que o repertório de trilhas percorridas e guardadas por outros utilizadores é revelada por meio do menu situado à esquerda. Ele pode ser rolado verticalmente para que se verifique ainda mais trilhas que foram guardadas por outros utilizadores.

De maneira menos significativa do que em *Filming Revolution* (Lebov, 2016), no *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) também se faculta à audiência uma ação modificadora na obra, à medida que os contributos dos utilizadores alimentam uma categoria pré-concebida do banco de dados, o das respostas. Em *Filming Revolution*, entretanto, apesar de os contributos integrarem a categoria pré-concebida dos caminhos adicionados, eles próprios estabelecem uma nova catalogação para os dados originalmente oferecidos.

Hight (2017) salienta o papel que os softwares exercem nas formas de produção e consumo dos objetos digitais, nomeadamente, nos web-documentários. Relativamente ao uso de bancos de dados como base fundamental de uma representação factual, Miles (2016) explica que uso de determinados *softwares* possibilita a criação de estruturas de nó e hiperligação, que permitem que os utilizadores naveguem entre diferentes elementos mediáticos, como entrevistas, notas e temas, sem a necessidade de seguir uma narrativa fixa. Isso resulta em uma arquitetura planificada que evita os picos e vales da narrativa tradicional, aproximando-se mais de uma lista do que de uma história. Portanto, tendo o *Filming Revolution* (Lebov,

2016) como exemplo, os bancos de dados não-narrativos conferem aos *i-docs* neles baseados uma primazia da materialidade (Wiedl, 2016) sob qualquer noção de universo diegético.

4.2.4 Coautoria e audiência participativa

Katerina Cizek, a realizadora do *Highrise Project*, encara como cocriadores nos documentários interativos que ela desenvolve aqueles que, em um documentário convencional, fazem o papel de sujeitos retratados. Esse olhar transformou-se em metodologia que ela cultiva desde trabalhos anteriores, como o *Filmmakers in Residence* (Cizek, 2004), também do NFB do Canadá, e na qual tornou-se uma pioneira reconhecida. Cizek & Uricchio (2022) explicam que, para a produção do *FiR*, a equipa do NFB em conjunto com os cocriadores do projeto desenharam um manifesto que foi usado no hospital canadiano em que o trabalho foi baseado. Tal manifesto “*enunciava uma intenção diferente: trabalhar com os profissionais de saúde, bem como com as comunidades, num processo conjunto de descoberta, em vez de documentar o que já sabiam*” (p. 312). Para o *Highrise Project*, o manifesto manteve as suas ideias principais, adaptando-se ao contexto de arquitetos, residentes, governantes, tecnólogos e artistas que formavam o grupo colaborativo. Desses dois trabalhos, portanto, derivou um manifesto que passou a integrar todas as dinâmicas de projetos dessa ordem, quando desenvolvidos pelo *Co-Creation Studio* do *MIT Open Documentary Lab*.

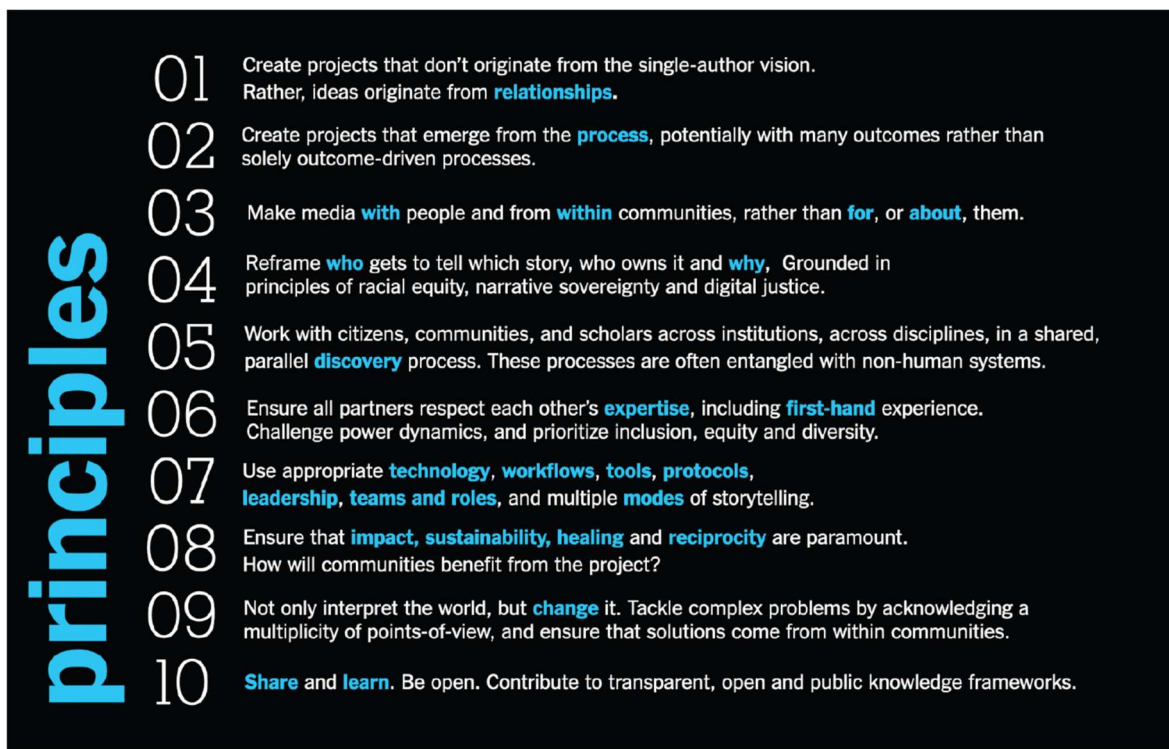


Figura 95 – “Os Dez Princípios da Cocriação”: manifesto que norteia as dinâmicas colaborativas do CizeCo-Creation Studio, do MIT Open Documentary Lab (Cizek & Uricchio, 2022:312)

Os princípios são:

(i) Crie Projetos que não se originem da visão de um único autor. Em vez disso, ideias devem originar-se de relações; (ii) Crie projetos que emergem do processo, potencialmente com muitos resultados em vez de apenas processos orientados ao resultado; (iii) Produza os media com pessoas e a partir de pessoas de dentro das comunidades, em vez de fazer para elas ou sobre elas; (iv) Reenquadre quem vai contar qual história, a quem ela pertence e o porquê. Fundamente-se em princípios de equidade racial, soberania narrativa e justiça digital; (v) Trabalhe com cidadãos, comunidades e estudiosos entre instituições, entre disciplinas, em um processo de descoberta compartilhado e paralelo. Esses processos estão frequentemente emaranhados com os sistemas não-humanos; (vi) Assegure-se de que todos os parceiros respeitem os expertises de cada um, incluindo a experiência em primeira mão. Desafie dinâmicas de poder e priorize a inclusão, a equidade e a diversidade; (vii) Use tecnologia apropriada, fluxos de trabalho, ferramentas, protocolos, liderança, equipes e papéis e multiplique os modos de storytelling; (viii) Garanta que o impacto, sustentabilidade, cura e reciprocidade sejam soberanos. Como as comunidades podem beneficiar-se do projeto? (ix) Não apenas interprete o mundo, mas mude-o. Enfrente problemas complexos tendo em conta a multiplicidade de pontos de vista e garanta que as soluções venham de dentro das comunidades; (x) Partilhe e aprenda. Seja aberto. Contribua para estruturas de conhecimento aberto e público.

(Cizek & Uricchio, 2022:312, tradução livre)

Em entrevista a Mandy Rose, Cizek (Wiehl, 2017) explica como inicia uma abordagem aos potenciais coautores dos seus projetos, onde esclarece que a conversa não gira em torno de

“Estou a fazer um filme sobre você e as suas ideias”, mas orienta-se por “Estamos a criar algo juntos e ainda não sabemos o que vai ser. Isso envolve sua expertise, envolve minha expertise, mas não estou a apontar a câmara para você” (p.40).

A cocriação com a comunidade retratada enquanto impacto de mudança social foi particularmente explorada no *Highrise Project* em *i-docs* como o *One Millionth Tower* (Cizek, 2011) e *Out My Window* (Cizek, 2010). No primeiro, as relações entre residentes dos arranha-céus de Toronto, arquitetos, artistas e programadores conceberam juntos a recriação de espaços idealizados para melhor atender as comunidades relacionadas àqueles espaços.



Figura 96 - Registo do *One Millionth Tower* (Cizek, 2011).



Figura 97 – Making of do *One Millionth Tower* (Cizek, 2011). Registo em (Cizek & Uricchio, 2022:75)

No *Out My Window* (Cizek, 2010), explorou-se a humanização dos espaços internos dos arranha-céus, ao se revelar 49 histórias pessoais de residentes e as suas famílias, espalhados por 13 cidades ao redor do mundo.



Figura 98 - Registo do *Out My Window* (Cizek, 2010).

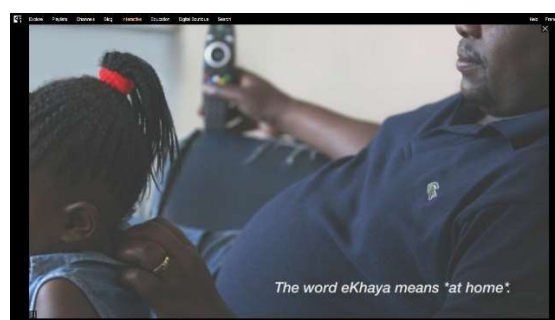


Figura 99- Registo do *Out My Window* (Cizek, 2010).

Katerina Cizek explica que um dos papéis do realizador nesse processo colaborativo engloba a orquestração estética do material que emerge de múltiplas fontes e comenta a solução que encontrou para uniformizar os diversos contributos reunidos no projeto, que congregava participações de diversas partes do mundo. Ela comenta que optou pela fotografia como

forma principal de objeto mediático, justamente pela sua possibilidade estética de trazer uma unidade visual ao projeto, sem abrir mão de diferentes representações:

Se olharmos a lista completa das histórias que conseguimos, talvez cheguemos ao número de 50, 60, o que é muito. Isso representa 2, 3 anos. Não conseguimos essas histórias num dia. Foram vários anos com um grande *core team* e muita, muita gente em campo. Eu sempre fui interessada em fotografia, mas um recurso ao se trabalhar com grandes equipas é a fotografia, que oferece um caminho interessante para tanto iluminar um determinado ponto de vista, e nós tivemos uma série de pontos de vista fenomenais, quanto é muito mais fácil em alguns aspetos para se manter o controle da qualidade estética e foi por isso que escolhemos a foto com áudio e não o vídeo... para criar uma unidade estética. Além disso, toda a edição foi feita aqui [no Canadá] e isso realmente ajuda a amarrar o pacote.

Katerina Cizek para o *She Does Podcast* (2015, tradução livre, comentários nossos)

Vale ressaltar que os contributos interferirem no conteúdo durante a experiência é uma condição que Gaudenzi (2014) descreve como necessária ao enquadramento no modo participativo. No caso de *ASHOTH*, os contributos foram prévia e externamente enviados, por meios não necessariamente pertencentes ao sistema mediador e que, posteriormente, foram incluídos no material documental. Eles originaram-se de uma campanha mesmo anterior ao desenvolvimento do web-documentário, na qual os assinantes do *New York Times* foram convidados a enviar fotos dos seus lares, quando estes fossem situados em edifícios altos, juntamente com suas histórias. A partir do material enviado, a equipa desenvolvedora concebeu e realizou o capítulo *Home*. Depois de categorizadas em subcapítulos que sugeriam-lhe interseções, imagens de diversas partes do mundo trouxeram novas camadas de sentido a partir das lógicas que delas emergiram.

O *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) também vale menção pelo seu histórico de profunda exploração da coautoria e das dinâmicas participativas numa representação factual. Conforme já abordado na seção sobre polifonia e bases de dados nos web-documentários, o *Proyecto Quipu* tem como base mediática e narrativa os depoimentos das vítimas que sofreram esterilizações forçadas sob o governo de Alberto Fujimori, nos anos 90, no Peru. Tendo em vista que as populações afetadas situavam-se em zonas remotas do país, maioritariamente compostas de grupos étnicos nativos da região dos Andes, foi preciso empenhar esforços logísticos para estabelecer caminhos de colaboração. Linhas telefónicas e telemóveis foram disponibilizados para que as vítimas pudessem contar em primeira mão os crimes que sofreram, viabilizando um repositório coletivo com fins, ao mesmo tempo, denunciatórios e curativos. Assim, para dar a conhecer o programa, a equipe *Quipu* viajou

até as regiões mais afetadas pela campanha de esterilização, que compreendem aldeias empobrecidas nos Andes e na Amazônia. Segundo o *The Guardian* (2017), a verdadeira dimensão do ocorreu só foi revelada à medida que a equipa foi tendo contato com mais vítimas e as suas histórias registadas por meio da linha telefónica.

Cizek & Uricchio (2022) revelam que diversas questões de acessibilidade e de ordem ética permearam a participação das comunidades afetadas, “*Os cocriadores precisavam trabalhar com sensibilidade e consideração nas áreas rurais do Peru, onde o acesso à Internet era limitado ou inexistente, especificamente em comunidades indígenas remotas. Também era necessário proteger a identidade dos participantes*” (p. 165). Os autores relatam que as vítimas foram convidadas a participar anonimamente. Para tal, foram providenciados telemóveis pelos quais elas ligavam e gravavam mensagens de voz com os seus testemunhos. Paralelamente às visitas da equipa pelas comunidades, a participação dos grupos afetados foi estimulada por meio de transmissões de rádio, “*elas também convidavam um dos participantes do workshop para acompanhá-los no próximo evento; isso conectava líderes da rede através de reuniões presenciais e fortalecia o movimento*”, esclarecem Cizek & Uricchio (idem).



Figura 100 - Registro da equipa de cocriadores do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015) em ação nas comunidades afetadas. Foto retirada do site Memorias Situadas.



Figura 101 - Registro da equipa de cocriadores do Proyecto Quipu (Court & Lerner, 2015) em ação nas comunidades afetadas. Foto retirada do site Memorias Situadas.

Conforme analisado na seção sobre polifonia e bancos de dados em web-documentários, os testemunhos formaram o tecido narrativo em que foi costurada a história representada. Não apenas o conteúdo dos depoimentos, mas o facto de serem disponibilizados pelas vozes das próprias vítimas – muitas a falar em Quechua no lugar do Castelhana – um processo que, mais do que promover material para o web-documentário, serviu como instrumento de identificação das comunidades afetadas; muitas das quais não tinham noção de que faziam parte de um grupo tão numeroso e igualmente afetado.

4.2.5 Criação de universos narrativos e estratégias de imersão

Assim como no caso do jornalismo imersivo, a proposta de analisar os universos narrativos em representações factuais passa pela ideia de salientar aspetos da história que componham um tecido narrativo a expandir-se em diferentes direções. Conforme já argumentamos no subcapítulo sobre imersão narrativa, trata-se de uma representação detalhada e abundante, que no caso dos meios digitais, conta com recursos multimidiáticos e mesmo hipermediáticos. A construção de universos narrativos não-ficcionais que identificaremos na análise dos web-documentários deriva das teorias de Ryan (2004), Dowling (2019) e Gauthier (2018).

Para Ryan (2004), personagens e objetos populam uma narrativa que contenha leis físicas a governar o estado natural dos elementos, leis e valores como referentes culturais e morais, eventos que causam mudanças na realidade e eventos mentais dos personagens, enquanto reações às situações retratadas. Para Dowling (2019), esse tecido pode ser confeccionado por uma espécie de biblioteca sobre o tema, encadeada narrativamente e por meio da interatividade. Em outras palavras, é a narrativa que explora abundantemente tópicos organizados conceitualmente, acedidos de forma não-linear, a criar no objeto um imenso acervo digital sobre o tema explorado. O autor também salienta a configuração de um objeto fechado a mediar o conteúdo, dotado de design personalizado e cujo *storytelling* lança mão de recursos semelhantes aos usados na ficção, como o desenvolvimento de personagens, a descrição de cenários e o uso de diálogos. Gauthier (2018) explora a ideia de diversificar o alcance e as maneiras de se abordar as audiências e remete a Ryan (2001) quando propõe um direcionamento da consciência do mundo real para o mundo representado.

No caso do *ASHOTH*, o universo narrativo começou a ser construído antes mesmo do próprio web-documentário, para o qual ele contribui, além de dele sofrer influências. O seu arcabouço é o *Highrise Project* que, como um todo, possui peculiaridades evidenciadas em todos os objetos que o compuseram.

Conceitos como edifícios superpopulosos, a desigualdade social refletida nessas construções, o urbanismo e os seus reflexos na qualidade de vida dos cidadãos, bem como a identidade e a subjetividade humana expressa em meio à unidade confinada, monótona e repetida no concreto e vidro são repetidamente representados nos diversos objetos que constituíram o trabalho ao longo dos seus mais de seis anos de desenvolvimento.

No portal original, que contava com 12 diferentes objetos, cada um retratava uma fase de um trabalho em evolução. O *Highrise Prologue* oferecia uma curta apresentação em página web a história do conceito que viria a permear todo o projeto. O *Highrise Trailer* trazia um curta metragem a explicar as ambições, colaborações e resultados do projeto até ao momento. O *The Thousandth Tower (web-doc)* e o *Out My Window* (Cizek, 2010) (página e vídeo) contaram, respetivamente, o processo colaborativo que envolveu o trabalho dos residentes de um arranha-céus de Toronto e as ações que promoveram o premiado documentário *Out My Window*. O *The Story So Far (web-doc)* dava novo ponto de situação ao projeto naquela altura e o *World of Highrises*, ao mesmo tempo que disponibilizava um elemento interativo de busca de arranha-céus residenciais pelo mundo, angariava contributos dos utilizadores. O *Director's Blog* contava a perspetiva da realizadora, Katerina Cizek, cujo olhar vincado e experiência reconhecida nos processos usados foram cruciais ao projeto. Por fim, os quatro grandes objetos que foram gerados no *Highrise Project*, dos quais apenas os dois últimos estão disponíveis – o *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013) e o *Universe Within* (Cizek, 2015) – mas que retratavam diferentes momentos e conteúdos do projeto como um todo. Conforme vimos na apresentação do *Highrise Project* o *One Millionth Tower* (Cizek, 2011), refletia o viés coautorial do projeto, por meio da ideação colaborativa dos espaços físicos comunitários, conjurada em parceria por residentes, arquitetos e artistas gráficos. O *Out My Window*, partilhava a visão pessoal e diversificada do que é ser residente de um arranha-céus. Um dos dois objetos ainda disponíveis, o *Universe Within* trata da identidade digital de indivíduos que participam da comunidade de residentes desses grandes edifícios ao redor do mundo. Por fim, o *A Short History of the Highrise*, enquanto um dos muitos espelhos do *Highrise Project*, concentrou-se na vertente histórica do tema: como começamos e como chegamos até ao ponto de situação atual.

O primeiro recurso na construção desse universo narrativo do *ASHOTH* é o elemento balizador que funciona como um portal do que há para ser desvendado em seguida. Ryan (2001:90) exemplifica esse expediente pelo trabalho de Italo Calvino, para quem “*a transição da realidade comum para a realidade textual é um evento solene e deve ser marcado com uma cerimônia adequada*”. Via de regra, os web-documentários, assim como os *conjuntos noticiosos digitais* (Hernandez & Rue, 2016) ou *recipientes cognitivos* (Dowling & Vogan, 2015) contam com um peso considerável para acesso. Ainda que atualmente existam técnicas para otimizar-se o carregamento desses conteúdos, como, por

exemplo, o *streaming* adaptativo²⁴³, verifica-se com frequência uma página inicial de carregamento, que acaba por servir como oportunidade para se criar uma ambientação do universo narrativo.

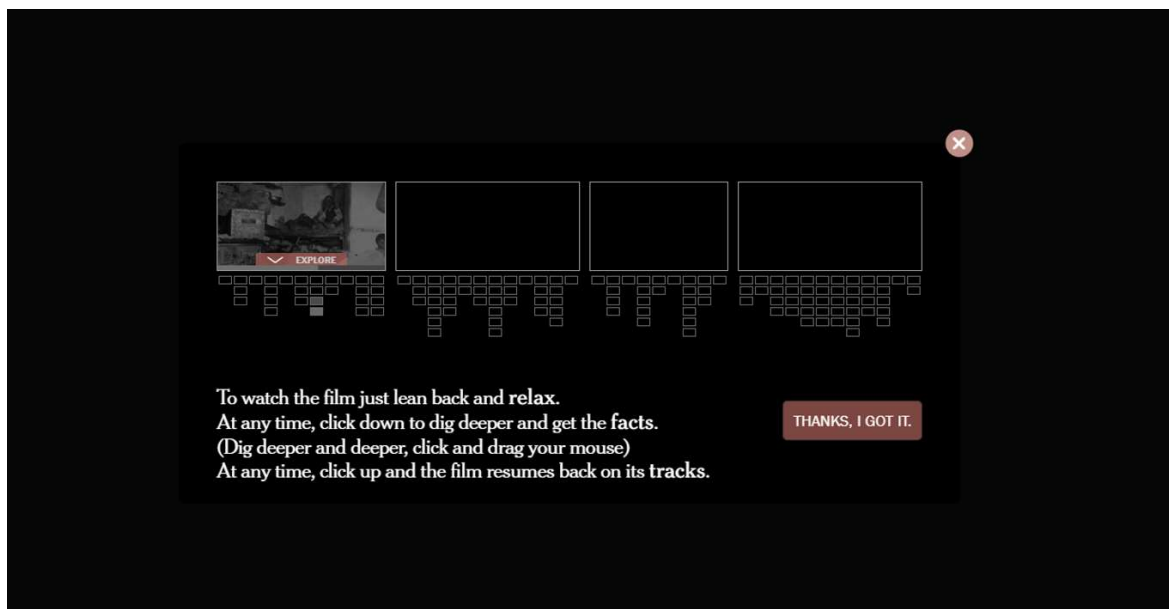


Figura 102 - Página de carregamento do *The Short History of the Highrise* (Cizek, 2013).

A página de carregamento do *ASHOTH*, por exemplo, já evoca a identidade visual do objeto – por meio da sua paleta de cores, da tipografia – mas, principalmente, já traz um convite ao utilizador para entrar no modo de consumo e interação com o trabalho. Na locução de Katerina Cizek, a realizadora, e com o texto escrito logo abaixo de um pequeno grafismo a exemplificar as interfaces, a proposta é feita:

Para assistir ao filme, simplesmente recoste-se e relaxe. A qualquer momento, carregue abaixo para escavar mais profundamente e conhecer os factos. (Escave mais e mais profundamente, carregue e arraste com o rato). A qualquer momento, carregue para cima e o filme volta ao seu caminho.

A Short History of the Highrise (Cizek, 2013: pág. de carregamento, tradução livre)

Relativamente ao tecido diegético expandido que Ryan (2001), identifica em um universo narrativo, no *ASHOTH*, os personagens que protagonizam a narrativa são os residentes

²⁴³ As técnicas de *streaming* adaptativo permitem que o conteúdo seja transmitido em partes, de acordo com a capacidade de banda do utilizador. Isso significa que, em vez de carregar o ficheiro completo de uma vez, o sistema divide o vídeo em pequenos segmentos que são carregados e reproduzidos conforme a demanda. Existem diferentes protocolos para facilitar essa experiência, que variam em função da estrutura disponível pelo utilizador, a garantir que este comece a assistir o conteúdo quase instantaneamente, enquanto o restante do vídeo vai sendo baixado em segundo plano (Ozer, s/d).

dessas construções que atravessaram a História²⁴⁴, os inventores, os construtores, as autoridades que conduziram os processos, os sujeitos que os acataram e também os que se rebelaram. Dos antigos romanos até aos residentes de arranha-céus, sociedades e culturas que se adaptaram às mudanças ao longo dos anos, séculos e até milênios. Os objetos são as próprias edificações retratadas em suas várias épocas, bem como o mobiliário – de luxuoso a miserável – que traduz as condições sociais e financeiras, para além das diferentes culturas de moradas espalhadas pelo mundo. As leis físicas remetem às construções que parecem desafiar a gravidade, nos materiais que conferem imensa robustez, com as suas vigas de aço e blocos de concreto, mas que sucumbem a pouco mais do que poeira diante de implosões ou mesmo da ação do tempo; uma relação conflituosa entre evolução tecnológica e qualidade de vida traduzida nos materiais que nomeiam os três primeiros capítulos, *Lama*, *Concreto* e *Vidro*. Quando o confinamento é abordado, a própria Física é aludida, à medida que um breve elemento interativo brinca com a máxima de que “dois corpos não ocupam o mesmo espaço”. As referências culturais e morais giram em torno da desigualdade refletida nas moradas, à medida que um panorama de refinamento e luxo se contrapõe ao abandono e ao confinamento. Os eventos que causaram mudanças são claramente mostrados ao longo da história, por meio dos saltos tecnológicos, das guerras, dos feitos da engenharia civil e das respostas da sociedade a essas alterações. Nesse sentido, incluem-se as políticas de urbanismo, a gentrificação de áreas em contraponto à popularização daquelas que outrora gozaram de prestígio e mesmo tragédias que desencadearam reações das comunidades retratadas. Os eventos mentais dos personagens são tratados de forma pessoal no capítulo “*Home*”, onde o verso de cada foto conta a história daqueles moradores. De uma forma mais subjetiva, esses eventos mentais também são representados pelos retratos humanos dos outros capítulos, que nem sempre têm os seus sujeitos identificados. Nesse sentido, conta-se com a sensibilização do utilizador para que escave os conteúdos periféricos e descubra o contexto de diversas fotos dramáticas, para o qual disponibiliza-se não apenas os elementos imagéticos, mas as narrações e as informações textuais. Para além disso, também se conta com alguns pequenos jogos, nos quais podemos nos colocar nos sapatos de moradores que precisam de administrar a falta de espaço.

²⁴⁴ Há também outro tipo de personagem no conteúdo, mas que atende a uma metanarrativa explorada no trabalho. São as próprias fotografias, cujo papel na construção do universo narrativo será aprofundado logo adiante.

A identidade das fotos é vincada e valorizada, a ponto de as percebermos como mais do que um recurso narrativo, mas personagens da história. Salkeld (2015) explica que um sistema de signos, bem como a relação entre significantes e significado orientam a análise de uma fotografia, para além dos seus sentidos denotativos e conotativos. Sabemos, contudo, que as fotos de *ASHOTH* não são apresentadas isoladamente, mas fazem parte do conjunto composto pela narração rimada e de videografismos que criam animações e movimentos nas imagens estáticas. Os elementos estáticos e dinâmicos da interface como um todo, bem como os seus elementos interativos conferem, portanto, camadas de significado ao conteúdo como um todo. Dito isso, há um significado particular nas fotos apresentadas em *ASHOTH*, que é o facto de, na sua maioria, remeterem ao acervo histórico do *The New York Times*. Ele está fisicamente situado num sítio mítico para os jornalistas, por eles alcunhado como “*The Morgue*”, ou “O Necrotério”.

A importância do “*The Morgue*” é evidenciada por meio de um pequeno documentário linear, disponível nos créditos do *ASHOTH*. Ao se carregar em “*About*” no menu lateral, encontramos a hiperligação para esse conteúdo periférico, intitulado *The Short History of The Morgue* (Spingarn-Koff & Lingo, 2013)²⁴⁵.

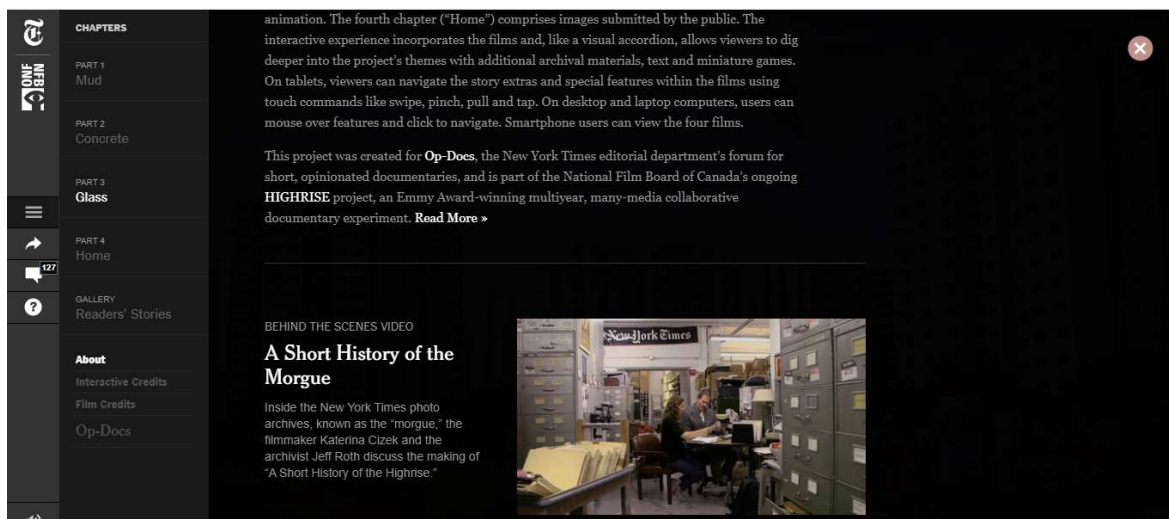


Figura 103 - Ecrã do conteúdo "About", disponibilizado no menu lateral do *ASHOTH*, que faz a ligação com um conteúdo auxiliar sobre o “*The Morgue*”, onde Katerina Cizek trabalhou em conjunto com o arquivista Jeff Roth, na escolha do material histórico e fotográfico.

²⁴⁵ Na altura do fechamento desta tese, a hiperligação com o vídeo documental *The Short History of The Morgue* (Spingarn-Koff & Lingo, 2013) havia deixado de funcionar corretamente, mas ele pode ser encontrado no site do *Op-Docs*, disponível em <https://www.nytimes.com/video/opinion/100000002480449/a-short-history-of-the-morgue.html>. Acesso em 24/7/2024.

Jeff Roth, o arquivista do “*The Morgue*” explica no curto documentário que entre seis e oito milhões de fotografias estão fisicamente lá guardadas, tendo sido digitalizado um total estimado de apenas 1% a 10%. Ou seja, a fisicalidade desse acervo é um aspeto peculiar no contexto digital do projeto, a remeter às tradições jornalísticas que o caracteriza, o que remonta à altura em que as fotos ainda eram restritas aos media impressos. Para além disso, o material vinha a oportunidade que o trabalho proporciona ao trazer a público um material histórica e esteticamente precioso; relíquias provavelmente nunca vistas pela maior parte da audiência.



Figura 104 - Cena do *The Short History of The Morgue* (Spingarn-Koff & Lingo, 2013), em que uma das fotos usadas no web-documentário é mostrada.



Figura 105 - Cena do *The Short History of The Morgue* (Spingarn-Koff & Lingo, 2013), onde o verso da foto, com as informações anotadas manualmente, é mostrado.

As camadas de significado atribuídas ao acervo são reforçadas pela valorização dos registos manualmente feitos nos versos das fotos, que por si contêm uma história a relatar, como explica Dunlap (s.d.) no *blog* sobre o “*The Morgue*”²⁴⁶.

²⁴⁶ Disponível em <https://livelymorgue.tumblr.com/about>. Acesso em 24/7/2024.

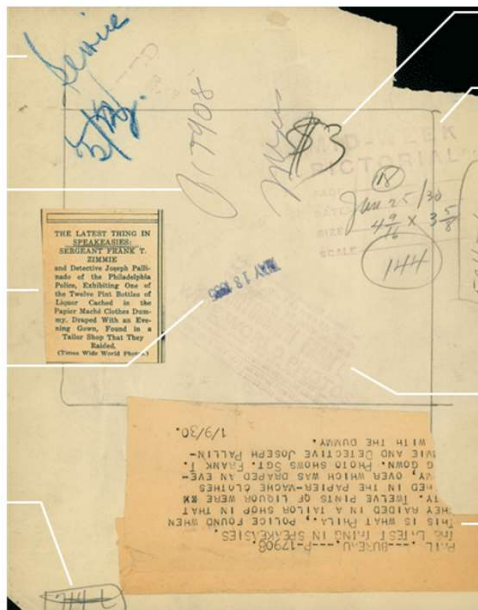
Sequência: Ao usar lápis azul, o indexador de fotos notou que esta foi a terceira foto de uma série de três fotos que foram publicadas. A palavra “serviço” indica que a imagem foi tirada por um *freelancer* da agência.

O código de legenda P17908, escrito a lápis acima do nome Myers, era o código de legenda da *Wide World Photos*. Myers pode ter sido o sobrenome do fotógrafo.

Legenda Publicada: A legenda da foto publicada no jornal foi recortada e afixada no verso da impressão.

Uma segunda olhada: Este selo de 13 de maio de 1935 indica que a impressão foi vista novamente cinco anos depois. Não foi republicado. Se fosse, haveria outra legenda afixada aqui.

Código de assunto descartado: Às vezes, os códigos de assunto de um sistema de catalogação mais antigo eram listados e depois riscados.



Pagamento: Esta notação de US\$ 3 provavelmente descreve a taxa paga ao fotógrafo *freelancer*.

Mid-Week Pictorial: De 1914 a 1936, o *The Times* publicou o *Mid-Week Pictorial*, um periódico fotográfico vendido separadamente do jornal. Esta imagem apareceu na edição de 25 de janeiro de 1930 na página 18. Seu tamanho exato está anotado.

Código de assunto O código de assunto 5011-L do New York Times significava que esta foto poderia ser categorizada no *The Morgue* como “EUA, Indústria, Cerveja, Alambiques”.

Agência: O selo da *Wide World Photos*, agência de fotografia criada pelo *The Times* em 1914. Foi vendida à *Associated Press* em 1941.

Legenda: As informações sobre esta imagem de 9 de janeiro de 1930 foram fornecidas pelo escritório de *Wide World Photos* da Filadélfia e coladas no verso da impressão.

Figura 106 - Fotos e explicações reproduzidas (texto em tradução livre do Inglês) de Dunlap (s.d.), que esclarece como são registradas as informações no verso das fotos no acervo do NYT.

Katerina Cizek explica que facultar ao utilizador o tempo e a visibilidade necessários para explorar cada foto do acervo foi uma preocupação do projeto. Em entrevista ao *MIT OpenDocLab* (2014:81), ela relatou, “Adoro filmes de arquivo [...] mas sempre fico meio decepcionada com eles. Quero que o quadro pare. Quero poder olhar para aquela foto e ver de onde ela veio”. A realizadora ainda endossou a importância que procurou creditar aos versos das fotos, pois, segundo ela, “O verso das fotos era tão interessante quanto a frente” (idem).

O *The Short History of The Morgue* (Spingarn-Koff & Lingo, 2013) funciona, portanto, como um registo do *making-of* do projeto, no qual não apenas o papel do acervo é evidenciado, mas o processo colaborativo que, do início ao fim, permeou o *Highrise Project*, bem como as tradições jornalísticas do universo narrativo do *ASHOTH*.

Aplicada a Matriz de Nilsson et al. (2016) no *ASHOTH*, a concentração nas estratégias de imersão narrativa parece-nos clara. No entanto, a fim de ponderarmos a utilização de estratégias imersivas pela tecnologia, vale aqui explorarmos duas propostas de representações não-ficcionais de sujeitos expostos ao confinamento, uma do *ASHOTH* e outra do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017), um curto documentário em 360° que usa fotogrametria e captura volumétrica de vídeo para contar a história que se sucede à

libertação de Kenny Moore. Tendo passado anos em confinamento solitário em uma prisão do estado do Maine, nos EUA, Moore é um ex-detento de 39 anos.

Começamos pelo caso do *ASHOTH*, nomeadamente pelo segmento “*Small*”, que pertence ao terceiro capítulo, “*Glass*”. Esse segmento trata dos arranha-céus que crescem verticalmente, mas cujos módulos internos, voltados para alugueis de baixa renda, têm áreas cada vez mais restritas. Ao mergulharmos no conteúdo de “*Small*”, conhecemos a situação desumana a que são submetidos cidadãos em situação vulnerável em Hong Kong, ao viverem em espaços diminutos, alguns mais a parecerem com caixões. Contudo, esse cenário dramático é revelado aos poucos, em um nível crescente de intensidade, como veremos a seguir.

No fluxo geral e histórico do *i-doc*, em determinado momento do segmento, a planta baixa de um micro apartamento de um único cômodo é transformada em uma animação computadorizada, a simular aquele espaço em três dimensões.



Figura 107 - Momento 1 da animação do segmento "Small" do terceiro capítulo de *ASHOTH*.

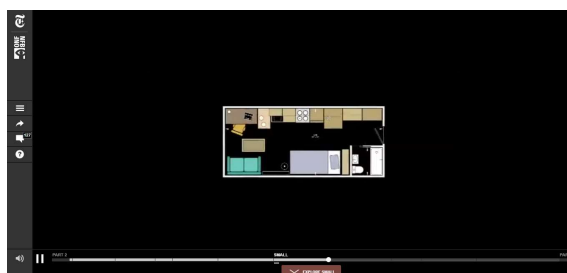


Figura 108 - Momento 2 da animação do segmento "Small" do terceiro capítulo de *ASHOTH*.

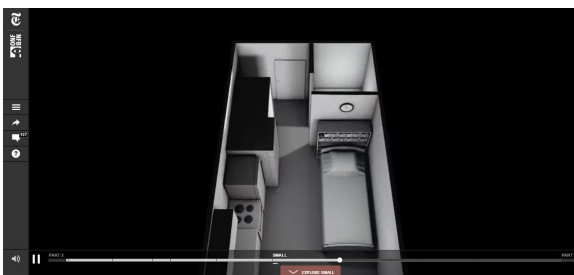


Figura 109 - Momento 3 da animação do segmento "Small" do terceiro capítulo de *ASHOTH*, em que a planta baixa é recriada em 3 dimensões.

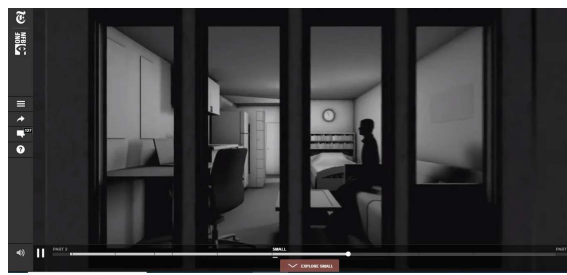


Figura 110 - Momento 4 da animação do segmento "Small" do terceiro capítulo de *ASHOTH*, em que o apartamento minúsculo é visto da sua janela.

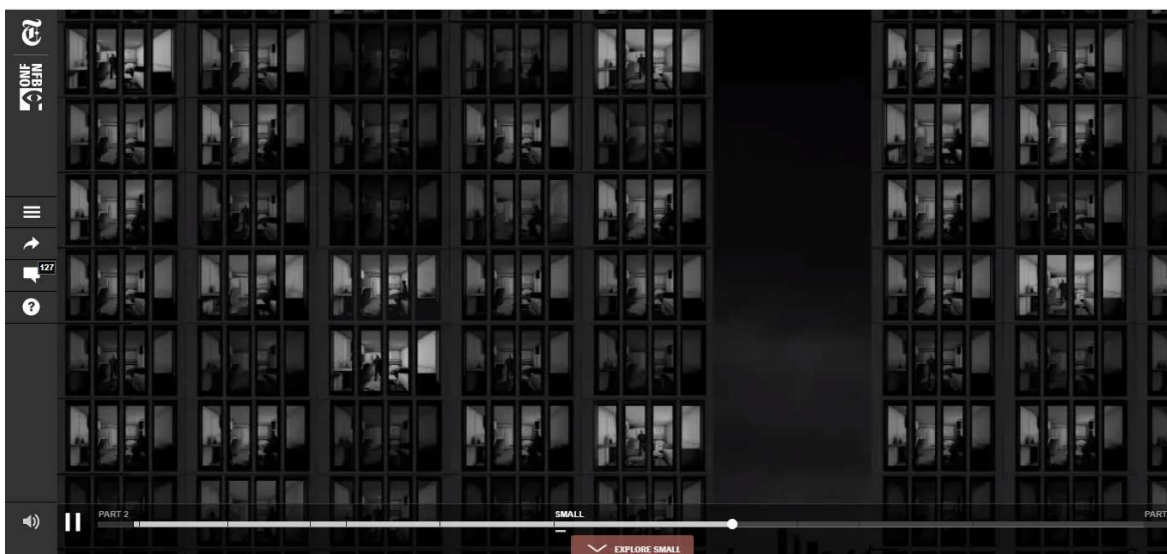


Figura 111 - Momento 5 e final da animação do segmento "Small" do terceiro capítulo de ASHOTH, em se revela que aquele módulo minúsculo pertence ao conjunto de um edifício com inúmeros outros de mesma configuração.

Caso se carregue em "Explore Small", apresenta-se um elemento interativo em que o utilizador é convidado a tentar acomodar na mesma planta apresentada no início da animação de "Small" pouquíssimos itens básicos de mobiliário sugeridos. Esse pequeno jogo tem como texto de apresentação, "Se pensas que as microunidades de 300 pés quadrados em Vancouver, Los Angeles e Nova Iorque são ruins...".



Figura 112 - Pequeno jogo do segmento "Small", no terceiro capítulo de ASHOTH, que convida o utilizador a acomodar itens básicos de mobiliário na planta do apartamento diminuto. As instruções no centro da planta dizem "Tente colocar a mobília dentro do apartamento."

A planta já contém móveis utilitários como armário e bancada, além de eletrodomésticos de grande porte, como fogão e refrigerador. Na prática, são apenas seis peças para serem acomodadas na área correspondente ao apartamento; poltrona, luminária, secretária, sofá, prateleiras e cama. Afinal, a proposta não é a de se desviar a atenção do utilizador com um jogo de design de interiores para pequenos ambientes, como se perceberá em seguida. Gradativamente, a cada movimentação dos itens – que acontece por meio de comandos do tipo arraste-e-cole – uma parte da imagem por trás do jogo vai-se revelando. No entanto, acomodar os móveis não é uma tarefa muito fácil, pois o sistema não permite que a área de um item se sobreponha à área do outro²⁴⁷. Caso isso aconteça, o item volta para o topo da interface. Ou seja, por meio da experimentação em primeira pessoa, refletimos sobre uma dificuldade aplicada ao contexto representado, que é viabilizar mobílias essenciais num espaço diminuto. Ainda que num nível muito básico, busca-se enredar a atenção do utilizador num pequeno desafio.



Figura 113 - Depois de arrastado o primeiro item do mobiliário – no caso, a poltrona – para o interior da planta, pode-se começar a ver a imagem a revelar-se por trás do jogo.



Figura 114 - Depois de quase todos os itens do mobiliário já posicionados, apenas a faltar um deles - no caso, a luminária.

Depois de toda a mobília acomodada, o jogo desaparece do ecrã, restando apenas a imagem que retrata um diminuto espaço em Hong Kong, onde um indivíduo descansa sobre uma cama que ocupa praticamente toda a pequenina área. O texto do ecrã muda para “*Confira esses minúsculos e inadequados espaços de moradia para pobres de Hong Kong...*”

²⁴⁷ Aqui, vale registar um dos muitos engenhos do design emocional (Norman, 2004) do *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013). A cada móvel arrastado ou girado, uma sonoplastia correspondente ao arrastar de móveis no solo é disparada. Ao se soltar o móvel na planta, os elementos do jogo reagem como se algo de peso tivesse sido largado no piso e saltam levemente. Esses detalhes não têm grandes funcionalidades a não ser fornecer um *feedback* auditivo e visual daquela interação, mas principalmente a tornam mais inventiva e esteticamente agradável; elementos de apreciação que Norman (2004) associa ao bom funcionamento de um objeto.



Figura 115 - Depois do jogo finalizado, a imagem por trás é totalmente revelada, onde se pode ver um indivíduo a descansar em um espaço diminuto em Hong Kong que, conforme o texto explica, é voltado para pessoas em situação desfavorecida.

Logo após a imagem ser revelada, no canto direito, uma outra imagem se sobrepõe parcialmente à primeira, contendo um ícone em forma de mão a apontar para a esquerda. Ela indica a possibilidade de se arrastar a nova imagem e sobrepô-la ao fundo, o que acontece mais três vezes, com três novas imagens de variações do mesmo drama retratado. No total, cinco fotos de situações degradantes de morada são reveladas nesse segmento, todas com os seus respectivos versos disponíveis para consulta de mais informações.



Figura 116 - Segunda imagem de cubículos para aluguel de baixa renda em Hong Kong, que mais parecem jaulas.



Figura 117 - Terceira imagem de cubículos para aluguel de baixa renda em Hong Kong, do tamanho das camas.



Figura 118 - Quarta imagem de cubículos para aluguel de baixa renda em Hong Kong.

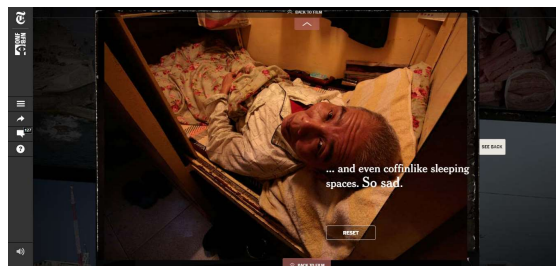


Figura 119 - Quinta imagem de cubículos para aluguel de baixa renda em Hong Kong, que mais parecem caixões.

Percebe-se que a proposta é confrontar uma situação inicial já precária e condenável, que é acomodar itens básicos de mobiliário em um apartamento claustrofóbico, com outras absolutamente degradantes, cujas condições de vida são miseráveis e desumanas. Os textos que acompanham as imagens fazem referências a cubículos, jaulas e caixões, que são acompanhados de uma banda sonora melancólica; um conjunto que endossa o drama humano revelado pelos retratos de “moradas” para baixa renda em Hong Kong.

Como contraponto às estratégias imersivas do segmento “*Small*” do *ASHOTH*, analisaremos o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017), parceria da *PBS* e do *Emblematic Group*, um curta-metragem de menos de 10 minutos, em vídeo 360°. Vale esclarecer que não estamos a comparar o *ASHOTH* enquanto conteúdo não-ficcional digital com o *After Solitary*. Contudo, ao explorarmos as estruturas não-lineares, já argumentamos que diferentes módulos podem lançar mão de estratégias que mais se adequem àquele segmento; uma abordagem diversificada que os web-documentários muito partilham com o jornalismo multimídia. Portanto, assim como o módulo “*Small*” lançou mão do pequeno jogo para contextualizar empaticamente a precariedade das moradas para aluguel de baixa renda em Hong Kong, poder-se-ia fazer o mesmo para se aprofundar um hipotético *i-doc* cujo tema abrangente fosse a vida dos ex-detentos em determinado contexto; local, cultural, sócio-económico ou psicológico. A ampliar o exemplo hipotético, um módulo com a configuração

do *After Solitary* poderia aprofundar a complexidade do que significam os efeitos pós-traumáticos de indivíduos expostos ao confinamento em solitárias.

Os propósitos imersivos do módulo “*Small*” e do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017) têm em comum a sensibilização do utilizador pelo confinamento de seres humanos. No entanto, no caso do “*Small*” do *ASHOTH*, a proposta é construir uma sensação crescente do apertamento a que se pode submeter um cidadão em termos de morada, a depender da sua vulnerabilidade. Já em *After Solitary*, tal sensibilização ganha outros contornos, devido a todos os preconceitos que envolvem o encarceramento de sujeitos que estão a cumprir pena por crimes cometidos. Dois diferentes propósitos, para os quais abordagens diversas foram usadas. Enquanto o “*Small*” trabalha com uma estratégia imersiva narrativa (*IM_NAR*) clara e a tangenciar uma estratégia imersiva pelo desafio (*IM_DES*), o *After Solitary* funciona complementarmente por meio das estratégias da imersão narrativa e da imersão tecnológica (*IM_TEC*), como analisaremos a seguir.

A página que disponibiliza o curta metragem em 360° do *After Solitary* faz parte de uma publicação do *Frontline*, em que o vídeo é acompanhado da matéria textual de Patrice Taddonio. O primeiro parágrafo explica:

Quando Kenny Moore foi condenado por agressão grave, roubo e furto e foi enviado para a Prisão Estadual do Maine aos 18 anos, ele esperava cumprir uma sentença de 18 meses. Mas depois de uma série de brigas e comportamentos perturbadores, ele foi enviado para uma solitária, onde seu comportamento perturbador só piorou. Ao todo, Kenny passou cinco anos e meio em confinamento solitário e quase 20 anos dentro e fora da prisão.

Taddonio (2017, §1, tradução livre)

O vídeo do *After Solitary* inicia-se com o protagonista no que parece ser o seu quarto, um espaço bastante reduzido. Ele está a olhar pela janela e a sua voz em *off* começa a introduzir a sua história.



Figura 120 - Cena inicial de *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017).

Como nos vídeos em 360° em geral, o utilizador tem como girar a cabeça para visualizar o ambiente – caso esteja a usar algum artefacto ocular – ou movimentar o enquadramento do ecrã por meio do cursor/dedo, caso seja um ecrã físico (laptop/tablet) a mediar a experiência. Ao movimentar o olhar pelo ambiente, o utilizador pode compreender melhor o espaço em que Moore está retratado, no qual cerca de 90% da área circulável é preenchida por uma cama de casal, móvel com TV e cômoda.

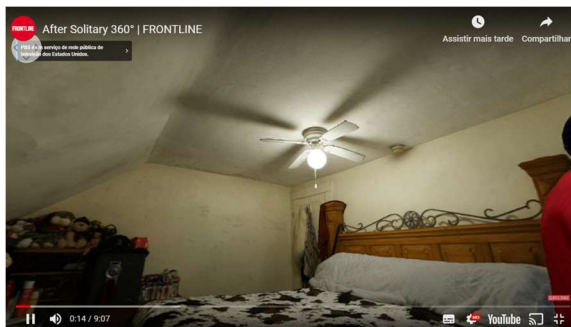


Figura 121- Visão do quarto de Moore, a partir da navegação pelo ambiente 360°.

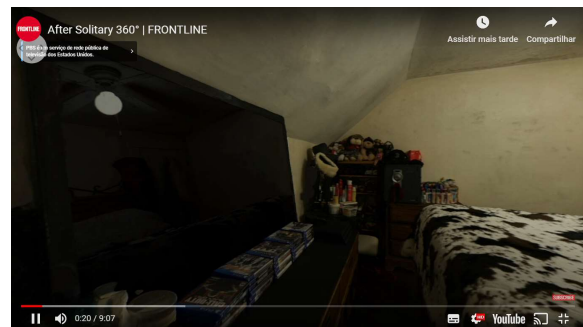


Figura 122 - Visão do quarto de Moore, a partir da navegação pelo ambiente 360°.

Nessa primeira cena, por meio da sua voz em *off*, o protagonista apresenta-se e conclui melancolicamente, “*Pareço estar bem, mas não estou*”. Na cena seguinte, Moore aparece numa cela de solitária. Apesar de a transição da primeira cena para a segunda ser um *fade in/out* do ecrã preto, o registro do ângulo da câmara permanece, de forma que, se

terminarmos a primeira cena a mirar a figura de Moore, é nessa direção que o enquadramento voltará na cena dois. Analogamente, se estivermos a mirar o ambiente, o mesmo ângulo se repetirá, como exemplificamos nas figuras a seguir.



Figura 123 - Final da primeira cena com o ângulo x de câmara.

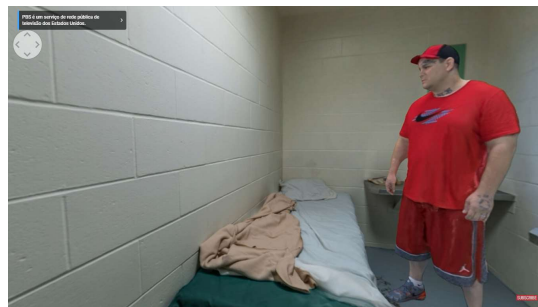


Figura 124 - Início da segunda cena com o ângulo x de câmara.

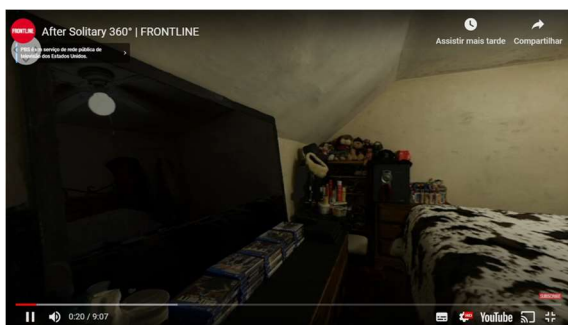


Figura 125 - Final da primeira cena com o ângulo y de câmara.

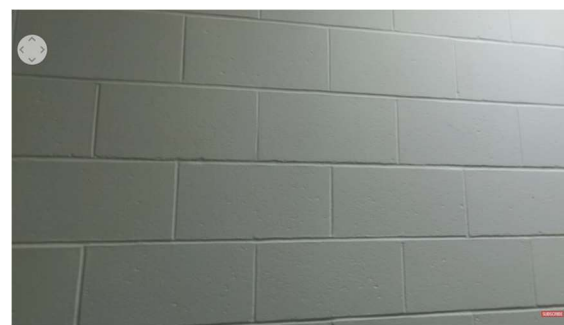


Figura 126 - Início da segunda cena com o ângulo y de câmara.

A terceira cena varia para um outro cenário, que é a área externa à solitária onde está Moore, o qual se pode ver pela janela da porta da solitária, como um *hall*. Ao lado da sua cela, há uma outra, mas que tem as luzes apagadas. Apenas a cabeça de Moore aparece enquadrada pela janela, de onde ele segue a descrever a rotina que viveu durante longos anos e o que ocorre no caso de uma intervenção dos agentes carcerários. Em determinado momento, a sua imagem na janela é substituída por um vídeo real de uma intervenção real dos agentes carcerários, tal qual a que foi por ele descrita, mas a ocorrer com outro detento.



Figura 127 - Na terceira cena, Moore aparece pela janela externa à solitária, a explicar como funciona a intervenção dos agentes carcerários na solitária.

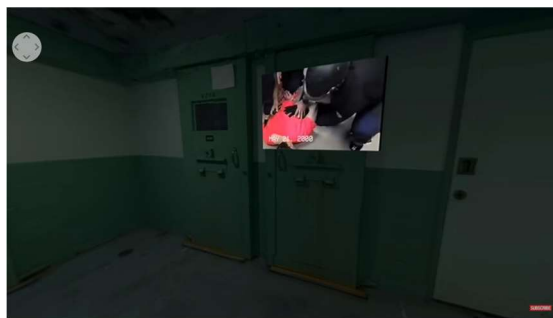


Figura 128 - A visão de Moore é substituída por um registo de uma situação real desse tipo de intervenção.

Fora o primeiro *take*, em que a narração é feita em *off*, todo o resto do depoimento de Moore ocorre pelo seu testemunho na própria cena. Ele conta sobre os anos encarcerado, o dia-a-dia no confinamento e como a sua perturbação mental chegou a ponto de se autolesionar e escrever mensagens nas paredes com o próprio sangue, o que é retratado no documentário.



Figura 129 - Representação das mensagens que Moore escrevia nas paredes com o seu próprio sangue, nos momentos de surto psicológico que ele mesmo relata.

Ao longo do vídeo interativo, aparecem algumas inserções textuais que pontuam de uma visão externa a história daquele sujeito. São textos curtos que aparecem como que projetados nas paredes ou no centro do ambiente – na solitária e no quarto – a contar detalhes da sua detenção e dificuldades que enfrentou depois de ser libertado. No entanto, a posição desses elementos textuais está espacialmente ancorada no ambiente, de forma que se movimentarmos o ponto de vista, eles saem do enquadramento.

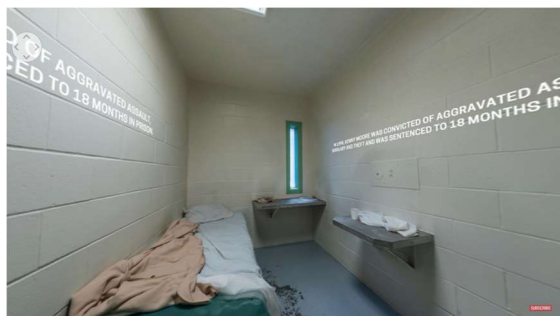


Figura 130 – Informações textuais eventualmente a pontuar a narrativa de Moore.

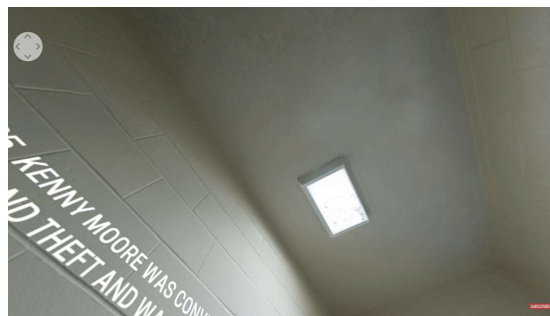


Figura 131 – As informações textuais estão ancoradas no cenário, de forma que se movimentarmos o ecrã, elas permanecerão no sítio onde apareceram.

Consoante vimos no subcapítulo sobre a imersão tecnológica, Uricchio (2016) enquadra os vídeos em 360° como uma abordagem mais acessível da realidade virtual. Rose (2018:134) explica que esse tipo de vídeo, também chamado de cinema esférico, foi “a tecnologia de captura que dominou a primeira onda de não-ficção em VR”.

Conforme aprofundado também no capítulo sobre a *IM_TEC*, o nível de aproveitamento da realidade virtual variará a depender do projeto, da disponibilidade produtiva e da audiência almejada. Quanto maior o nível de interatividade e autonomia conferidos ao utilizador, mais complexo torna-se o trabalho. Apesar de oferecer uma experiência bem simples ao utilizador, o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017) contou com uma produção sofisticada na altura. O *Online Journalism Awards* (s.d.) relata que foram registadas milhares de fotos da cela e da prisão reais, para depois formar os ambientes tridimensionais. O protagonista foi então filmado nos estúdios *8i* por meio de uma tecnologia de videogrametria²⁴⁸ e colocado em cenas como hologramas.

Dentre os quatro graus de liberdade (GL) da navegação em realidade virtual explicados por Routhier (2018), o *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017) enquadra-se na “visualização ativa”, quando se oferece a liberdade de rotação (para cima, para baixo e para os lados), de forma que as mudanças no olhar e na postura – no caso de óculos, visores ou capacetes – alimentarão os dispositivos de informações. O autor também define o que chama de “eixo imersivo da interação”, no qual o *After Solitary* possui um baixo nível de reclusão

²⁴⁸ Segundo Zupan & Nicol (2024, s/p), “a videogrametria é efetivamente uma extensão da fotogrametria; a mecânica é baseada em princípios semelhantes”. Enquanto a fotogrametria transforma imagens bidimensionais em informações tridimensionais, “analisando suas propriedades geométricas e relações espaciais”, a videogrametria segue a mesma lógica para o vídeo.

(isolamento do utilizador em relação ao entorno físico), nenhuma interação (pois em nada altera o ambiente virtual) e relativa modelagem (como o ambiente é gerado).

Essas características técnicas definem um envelopamento de ordem tecnológica com propósitos de traduzir sensações físicas para o utilizador. Ainda que ele não possa movimentar-se pelo espaço, a representação tecnológica é suficiente para que se perceba o pouco espaço existente para fazê-lo, bem como a sua monotonia. Nesse sentido, ainda que não se tenha lançado mão de recursos muito sofisticados na simulação virtual, a retórica do confinamento é adequadamente representada.

No entanto, para além das percepções objetivas, são as conotações da interpretação espacial que nos parecem mais contundentes nesse objeto. Por exemplo, na terceira cena, essa que é ambientada na área externa à solitária, pode-se observar o entorno desse espaço, como em todo o vídeo. Contudo, a partir de determinados pontos, o cenário deixa de ser representado, passando a preto, como se não existisse um mundo externo ao contexto confinado de Moore.



Figura 132 - Visão do teto da terceira cena, passada na área externa à solitária.



Figura 133 - Visão lateral do ambiente da terceira cena, passada na área externa à solitária.

A última cena é novamente ambientada no quarto do protagonista. Nesse momento, ele está numa posição diferente da inicial, sentado à cama, e o ponto de vista do utilizador também está um pouco mais deslocado do que antes. O seu discurso é depressivo e desesperançado; o retrato emocional de um homem profundamente marcado pela longa experiência da solitária. Percebe-se a intenção de demonstrar que, apesar de Moore estar em casa, os seus horizontes pouco ampliaram-se, tanto literal quanto metaforicamente.

Ainda que as estratégias imersivas tecnológicas estejam calcadas na percepção tridimensional dos ambientes retratados, percebe-se uma intenção que vai para além de simular um espaço físico confinado, mas de fazer com que o utilizador se coloque no espaço mental que Moore relata viver. Esse lugar é, sim, relacionado ao exíguo espaço físico a que o protagonista foi encarcerado, mas o acompanha psicologicamente, independentemente do seu entorno. Essa

proposta evidencia-se na última frase de Moore, quando este diz que “*Não importa para onde eu vá, basicamente sempre há um quarto que se torna a minha prisão pessoal*”.

Concluimos, portanto, que as estratégias imersivas do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017), ainda que calcadas na tecnologia, caminham conjugadamente com as estratégias de ordem narrativa, uma a suportar e endossar a outra, muitas vezes sem que possamos distinguir o que é *IM_TEC* e o que é *IM_NAR*.

Conclusões

Este trabalho percorreu uma jornada por assuntos vincadamente multidisciplinares, cujos desdobramentos eram capazes de desviar das questões que inicialmente o motivaram. Durante esse caminho, assim como Maxwell (2005) propõe, passamos por um processo iterativo, dinâmico e flexível, no qual revisitamos diversas orientações e ajustamo-las conforme avançávamos na investigação.

Iniciamos o estudo orientados pela seguinte pergunta primordial: Como são estruturadas as histórias baseadas em assuntos não-ficcionais complexos, que têm objetivos imersivos e que são ambientadas no ciberespaço? Oriunda que esta investigadora é do campo do design, foi preciso mergulhar em algumas especialidades externas à sua formação para decidir o que, de facto, era crucial e o que era periférico à investigação. Diante da necessidade de circunscrever os conceitos de narrativa, não-ficção e imersão, isso ocorreu notadamente no campo da narratologia.

Depois de conceitualizarmos o ciberespaço e a problemática do trabalho, começamos por perceber o que se contesta na causalidade, na hierarquia e na magnitude narrativa, enquanto elementos que fundamentam a narrativa clássica. Sendo as narrativas digitais caracterizadas pela interatividade, que desafia esses princípios, vimos que a maleabilidade das múltiplas sequências pode não ser compatível com uma determinação definitiva dos eventos mais importantes e que concatenam uma história. Consequentemente, chegamos ao conceito de não-narrativa, que desafia as definições tradicionais e amplia o campo de estudo narratológico para incluir formas de representação que, mesmo sem se encaixarem nas estruturas convencionais, podem oferecer a narratividade por meio da interação do utilizador com o conteúdo. Em outras palavras, argumenta-se que um objeto não-narrativo ainda pode ser dotado de um carácter narrativo, a depender da experiência interpretativa do utilizador.

Por outro lado, vimos que Koenitz (2022) questiona as noções tradicionais de narrativa, mesmo a considerá-las eurocêntricas e dissonantes relativamente às particularidades digitais. O autor critica a narratologia tradicional por não fornecer instrumentos conceituais adequados para explorar apropriadamente as narrativas interativas, sugerindo que a visão tradicional é restritiva. Koenitz (2022) explica que culturas narrativas de tradição oral, como a africana e a aborígine australiana, e o formato Kishotenketsu, originado em países asiáticos, apresentam diferenças estruturais significativas em relação às narrativas

eurocênticas, a oferecer formatos cíclicos e multiclímáticos, ou a substituir a tensão acumulada por um elemento surpresa. Por fim, concluímos que os fundamentos narrativos aristotélicos não têm por objetivo ditar regras rígidas, mas observar e apontar características presentes na história. Dessa forma, alinhamo-nos com as ideias de Laurel (2014), que contrapõe as críticas sobre uma suposta rigidez da estrutura aristotélica ao argumentar que a obra do filósofo grego deve ser percebida como uma observação e não como uma prescrição. São conclusões que destacam a complexidade e a diversidade das narrativas, tanto ficcionais quanto não-ficcionais, bem como a maneira com que a interatividade e as tradições culturais influenciam a forma como as histórias são contadas e analisadas.

Relativamente à distinção entre ficção e não-ficção, vimos que a narrativa não-ficcional é definida pela negação da ficção. Ou seja, pela oposição, tudo que não pertence ao conjunto ficcional é considerado não-ficcional. A fim de refletir introdutoriamente sobre a ontologia desses conceitos, destacamos os argumentos de Matravers (2011) para quem distinção entre ficção e não-ficção é controversa e muitas vezes baseada na imaginação. O autor define as relações de confrontação e de representação como chave para entender a conceção da não-ficção (Matravers, 2011, 2014). Consequentemente, as relações de confrontação e de representação estabelecidas com os objetos de uma história são vistas como referências elucidativas para distinguir ficção de não-ficção. Por fim, concentramo-nos nas expressões não-ficcionais relevantes para a tese, especialmente no filme documental e no jornalismo literário, que ofereceram fundamentos aos principais objetos do nosso corpus, formado pelo jornalismo multimédia e os web-documentários.

Ao abordarmos a não-ficção no audiovisual, destacamos que a definição de documentário sempre esteve envolta em debates sobre a não-ficcionalidade. Desde o “*tratamento criativo da atualidade*” de Grierson (1922) até aos dias atuais, o campo do documentário evoluiu significativamente em termos de discurso e ferramentas. Entretanto, inovação tecnológica não só ampliou as liberdades de expressão no documentário, mas também influenciou sobremaneira o jornalismo e trazendo novas camadas para o debate deontológico sobre autoria e imparcialidade na não-ficção. Vimos que o caráter autoral do documentário oferece ferramentas de representação às particularidades subjetivas da mente humana, como o psicorrealismo (Martins, 2008), mas também destacamos abordagens e estratégias mais tradicionais do género. Elas incluíram as suas abordagens históricas do documentário (Rotha, 1939), os seus modos estéticos (Nichols, 2005), bem como as estratégias de não-

ficção criativa derivadas da escrita não-ficcional criativa (Gerard, 2004; Bernard, 2011). Concluimos, portanto, que o documentário é visto como um campo que, mais do que ser encerrado em limites teóricos, é reconhecido por suas tentativas eficazes de representação da realidade. Tentativas essas que vimos basearem-se em um *ethos* diferente do jornalismo, nomeadamente, do jornalismo literário, este género que é destacado como a beneficiar-se das estratégias narrativas imersivas para explorar temas factuais. Sugerimos que o jornalismo, especialmente em sua forma literária, apresenta mais características do cinema documental do que o inverso, mas ambos oferecem estratégias, potenciais e limites na representação da não-ficção.

A conceitualização da imersão também ocupou um esforço relevante nesta tese, no sentido de, primeiramente, diferirmos o que o senso comum e a academia percebem por atributos imersivos. Afinal, o termo “imersão” tornou-se popular na cultura contemporânea, sendo usado para descrever qualquer experiência intensamente agradável ou atividade absorvente, mas que precisou de ser contextualizado nos significados desta tese. Consequentemente, avançamos pelas estratégias usadas para se alcançar esse fenómeno, tendo por base a categorização de diversas teorias (Nilsson et al., 2016) entre a imersão pela tecnologia, a imersão pela narrativa e a imersão pelo desafio. Vimos que, embora cada uma se concentre em expedientes no seu próprio espectro, dificilmente uma não avança pelo campo da outra, principalmente em se tratando da imersão pela tecnologia e da imersão pelo desafio, que comumente tiram partido da imersão pela narrativa.

Vimos que, comparativamente, a imersão pela tecnologia, especialmente através da realidade virtual, de uma forma geral, é ainda a menos amadurecida entre os três tipos de imersão abordados. Ao se referir à experiência de estar completamente envolvido em um ambiente virtual criado por tecnologias como a realidade virtual (RV), a realidade aumentada (RA) e a realidade mista (RM), ela envolve a criação de um entorno totalmente preenchido por representações desejadas, a utilizar estímulos computadorizados intensos e constantes. Apontamos alguns desafios ainda não solucionados, como os designers de RV frequentemente tentarem transpor propriedades de outros meios, como filmes, para a realidade virtual, sem explorar plenamente o potencial dramático das distâncias entre o corpo virtual e os elementos da experiência. No entanto, vimos que esse estágio corresponde à evolução de um novo meio, que requer um longo processo de tentativa e erro dentro de uma

comunidade de prática, ajustando as possibilidades das plataformas recentemente estabelecidas ao conteúdo expressivo específico.

Também vimos algumas dificuldades de ordem mais objetiva que impedem a utilização dos seus recursos mais sofisticados em larga escala. Nomeadamente, em termos de custo, os artefactos e processadores poderosos são caros, limitando a acessibilidade. Do ponto de vista da saúde, há cuidados a se tomar com potenciais desconfortos como enjoo, exaustão visual e convulsões, especialmente em experiências prolongadas. Também no que toca a saúde mental, existem riscos de dissociação excessiva do entorno físico, incentivando práticas de isolamento. Especificamente no desenvolvimento de narrativas multimidiáticas e de forma relacionada à tentativa de transpor elementos estabelecidos em outras linguagens para a realidade virtual, também há a dificuldade em ler grandes quantidades de texto no ecrã. Nesse caminho, constatamos que a presença é um elemento crucial para a imersão tecnológica puramente experimentada, especialmente na realidade virtual (RV), tendo como pontos principais a ilusão de estar-se no ambiente representado, de forma relativamente estável e contínua e a percepção corpórea.

No entanto, ainda que não seja estabelecido o fenómeno de presença, as estratégias de imersão tecnológica podem ser muito bem complementadas pelas estratégias de imersão narrativa, a orientar um caminho natural quando se tem em conta as representações não-ficcionais. São recursos imersivos de ordem narrativa o enriquecimento emocional e temporal, por meio de personagens e diálogos, bem como a conexão de eventos em histórias envolventes que torna a experiência tecnológica mais significativa para o utilizador. Na conceção Ryan (2015), a interseção entre a imersão tecnológica e a imersão narrativa não apenas age na promoção do interesse do utilizador em projetos de realidade virtual, mas na manutenção desse interesse.

A imersão narrativa, aquela que foi a mais explorada na nossa componente empírica, resume-se como um estado de absorção mental provocado por uma história, onde o leitor, espectador ou utilizador se sente completamente envolvido no mundo representado. As estratégias de ordem narrativa apoiam-se numa tradição muito mais antiga e estabelecida do que as de ordem tecnológica, em que o estado de absorção mental é de natureza mental e pode ser promovida por narrativas que não necessariamente utilizam veículos digitais, como livros. Vimos que para ser imersiva, uma narrativa deve criar um universo com o qual o leitor,

espectador ou utilizador possa se relacionar e povoar esse espaço com objetos individualizados, construindo um cenário para uma potencial ação narrativa. Basicamente, isso se estabelece por meio de um espaço com o qual o utilizador possa se relacionar. Esse espaço deve ser povoado com objetos e personagens individualizados que tornam o cenário mais realista e envolvente. O enredo, por sua vez, deve permitir uma potencial ação narrativa, mesmo que não haja uma extensão temporal suficiente para ser completamente desenvolvido.

Essas estratégias são ampliadas de uma forma abundante e coesa a ponto de se criar o que alguns autores (Oatley, 2002; Ryan, 2004, 2022; Martínez, 2014) definem como universo narrativo, ou *storyworld*, que envolve a elaboração detalhada e coesa do mundo em que determinada história ocorre. Embora o conceito seja normalmente aplicado ao mundo ficcional, há importantes paralelos nas estratégias narrativas imersivas no contexto não-ficcional. Os conceitos de cenário, roteiro e personagens são associados à imersão espacial, temporal e emocional, como parte do que Ryan (2015) estabelece como “poética da imersão”. Diferentemente da ficção, os universos narrativos não-ficcionais não significam a conceção de uma realidade imaginária, mas a representação detalhada, massiva, multimidiática e muitas vezes transmediática de uma realidade desconhecida, pouco ou equivocadamente conhecida do público em geral. A esse caráter enciclopédico, Dowling (2019) ainda acrescenta as propriedades de um objeto narrativo fechado, dotado de design personalizado, navegação própria e recursos integrados numa comunicação multimodal, bem como destaca a importância de um tema central bem desenvolvido.

Como terceiro e último vetor das estratégias narrativas, discorreremos sobre a imersão pelo desafio, esta que é caracterizada como uma resposta perceptual a desafios apresentados ao utilizador. Assim como as outras formas de imersão, ela envolve a ideia de estar rodeado por algo, seja uma construção cognitiva ou tecnológica. A imersão pelo desafio está intimamente ligada ao conceito de fluidez (*flow*), conforme discutido por Michailidis et al. (2018). Esse conceito descreve-se como “*a experiência ideal de ‘quando nada mais importa’*” (p. 2), um estado psicológico intenso e extremo na experiência travada. A imersão pelo desafio é frequentemente observada em jogos digitais, onde os utilizadores enfrentam e superam obstáculos ou resolvem problemas, levando o utilizador a um estado de concentração profunda e envolvimento total. Embora existam sutilezas que diferenciam imersão e fluidez, no contexto dos jogos digitais, confirmamos pela revisão de Michailidis et al. (2018) que

tais distinções não são suficientemente significativas para justificar uma separação completa entre os dois conceitos.

Como conceito interseccional das três abordagens imersivas, ressaltamos a matriz taxonómica de Nilsson et al. (2016), que reconhecem a orquestração de diferentes propostas imersivas, a abraçar a ideia de que dificilmente as experiências imersivas respondem a apenas um tipo de estímulo. Consequentemente, a imersão tecnológica frequentemente combina-se com elementos narrativos e do desafio para criar uma experiência mais completa. Por exemplo, jogos digitais utilizam tecnologia avançada para criar ambientes virtuais, mas também incorporam narrativas e desafios para manter o interesse do utilizador. As estratégias narrativas, por sua vez, podem ser enriquecidas pela tecnologia, como em experiências de realidade virtual que contam histórias nela ambientadas. Além disso, a inserção de desafios dentro da narrativa pode aumentar a imersão, como em jogos que têm uma história envolvente e obstáculos a serem superados.

Ainda que não se alcance um estado de fluidez, a simulação aplicada de determinados conceitos tratados de forma abstrata no conteúdo já configura uma inserção personalizada na história, como vimos, por exemplo, nos elementos interativos do *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013). Ainda que os jogos digitais sejam o exemplo exponencial dos desafios integrados em ambientes tecnológicos e narrativos, a modularidade de peças de jornalismo multimédia e web-documentários proporciona oportunidades segmentadas para inserções compartimentadas de estratégias variadas. Nesse sentido, a matriz taxonómica tridimensional de Nilsson et al. (2015) oferece uma estrutura para avaliar como as diferentes propostas imersivas, a combinar tecnologia, narrativa e ou desafios, interseccionam-se e complementam-se dentro das necessidades de representação projetadas.

Como terceiro grande conceito que procuramos delimitar neste estudo está o conteúdo mediado no ciberespaço. Ou seja, que considerações o ecossistema digital faz os conteúdos nele ambientados demadarem. Essa fundamentação desdobrou-se em diversas faculdades, todas a orbitarem a interatividade, que se confirmou como a principal qualidade distintiva digital. Constatamos que as faculdades do conteúdo no ciberespaço desencadeiam olhares de natureza projetual, ou seja, tratamentos multidisciplinares e a consideração de dinâmicas que precisam de ser contempladas para um melhor planeamento e aproveitamento do carácter digital.

Do ponto de vista narrativo, uma vez que a interatividade faculta aos utilizadores experimentarem sequências não-lineares, ela potencialmente influencia o seu curso e eventualmente o desfecho das representações, em contraponto àquelas tradicionais que são lineares e pré-determinadas. Nesse sentido, destacamos autores que de alguma forma convergente classificaram tais estruturas. A transitar pelas narrativas digitais interativas como um todo, aproveitamos as estruturas que a narratóloga Marie Laure Ryan (2004, 2006, 2015) sugere para observar diferentes tipos de papéis ao utilizador na história, bem como combinações entre eles. Mais especificamente, a autora ainda apontou diferentes desenhos nas arquiteturas interativas, que podem ser divididas entre modelos que chegam a afetar a história ou que impactam apenas o seu discurso. Mais concentrados nos projetos que abarcam o universo jornalístico, tivemos na taxonomia lineana dos *conjuntos noticiosos digitais* (CNDs) de Hernandez & Rue (2016) e no conceito dos *recipientes cognitivos* de Dowling & Vogan (2015) e Dowling (2017, 2019) um arcabouço para a observação dos projetos de jornalismo multimédia na nossa componente empírica.

Por um caminho mais autoral e derivado do cinema documental, diversos autores desse campo fundamentaram processos produtivos colaborativos e inovadores, bem como o aproveitamento de plataformas e tecnologias que facilitaram formas inéditas de representação factual. Podemos dizer que se o jornalismo multimédia explorou a linguagem multimodal e a sofisticação tecnológica em prol do encantamento e da legibilidade das informações, os web-documentários aprofundaram-se na polifonia de vozes e processos colaborativos para retratar universos abundantes de informações, mas igualmente ricos nas representações do olhar humano sobre as realidades experimentadas.

Consequentemente, a orquestração do que compõe esses conjuntos exige uma configuração estética e funcional particular e sofisticada, o que, por sua vez, implica também um processamento computacional especializado. A complexidade dos objetos digitais pode dificultar a manutenção e perceção da coesão narrativa, mas ela é gratificada pelo seu potencial e, diante das suas qualidades modulares, processuais, participativas, espaciais e enciclopédicas, tal sofisticação alinha-se com as expectativas dos utilizadores.

Como reflexo da formação original desta investigadora, a trajetória deste estudo também teve vincada a intenção de identificar o papel do designer nesses objetos. Não nos foi possível encontrar registos claramente delineados sobre a atuação dos designers nem a

metodologia de design adotada na produção dos objetos estudados. Atribuímos esse facto ao carácter profundamente colaborativo presente nesses trabalhos, em que a interdisciplinaridade impera e molda-se de acordo com diferentes demandas. Nesse sentido, foi interessante constatar nos relatos encontrados, uma observação de que a equipa a incluir designers de diversas especializações – eventualmente chamada de “interativa”, “visual”, “gráfica” ou mesmo de “desenvolvimento” – deve participar das discussões do projeto desde o seu início, em vez de um tratamento estético e funcional atribuído *a posteriori*. Essa ideia coaduna não apenas com os estudos de caso de jornalismo multimédia e de web-documentários realizados na componente empírica, mas alinha-se com as ideias de Keen (2018), para quem há um profícuo espaço de atuação para o designer na criação colaborativa de objetos narrativos digitais, para o qual ele aponta nomeadamente os documentários interativos. Diante das ferramentas hoje disponíveis como o *Korsakow*, bastante explorado pelos criadores de conteúdo não-ficcional interativo, identificamos mesmo um espaço para o designer que se aproxima da edição e da realização, no sentido de se facilitar trajetória pelo material, que será autodeterminada pelo utilizador.

Não obstante, ainda se verificam espaços de atuação tradicionais do design nas práticas já estabelecidas na web, como o design de informação, de interação e de experiência como um todo. A começar pela personalização de raiz que constatamos serem dotados os *recipientes cognitivos* a mediar os objetos do nosso corpus. Ou seja, eles diferem-se totalmente de outros objetos digitais baseados em modelos pré-concebidos (*templates*) e preenchidos por bancos de dados; um cenário bastante comum nas publicações de conteúdos noticiosos diários que respondem à demanda pela instantaneidade.

Diante das questões objetivas da interação, que implicam a operacionalização das escolhas do utilizador no objeto, foi importante expormos algumas abordagens tradicionais do design de interação – o design centrado no utilizador, o design centrado na atividade e o design de sistemas (Saffer, 2010) – e percebermos como tais abordagens refletem uma herança racionalista da interação humano-computador (Kalterbacher, 2008). Por outro lado, é preciso considerar que a interação incorpora outras camadas de exploração, como a que o design intuitivo (*idem*) contempla de forma mais fluida e natural. Essa abordagem coloca-se mais vincada nos documentários interativos do que no jornalismo multimédia, quando valoriza a capacidade do utilizador de descobrir e aprender a usar o sistema de forma intuitiva, sem a necessidade de instruções explícitas, a tirar partido de formas iniciais de conhecimento não-

conscientes, compreensões fragmentadas e descobertas fortuitas. Como vimos, o design intuitivo incorpora elementos do design emocional (Norman, 2004), criando experiências que, mesmo que não sejam as mais eficientes do ponto de vista da Interação Humano-Computador (IHC), estabelecem conexões emocionais com o objeto. Diante da sua relevância, vale aqui ressaltar a noção da “experiência integral do utilizador” de Kaltenbacher (2008), derivada da interação intuitiva, como uma orientação profícua para futuros estudos de recepção nos objetos narrativos digitais. Nomeadamente, a basear análises qualitativas que cruzem esse desenho interativo com diferentes tipos e níveis de imersão em conteúdos não ficcionais complexos.

Ainda que não tenhamos estudado casos de realidade virtual no seu estado mais sofisticado, ou seja, aquela que proporciona uma percepção corpórea, foi importante compreender os desafios únicos e complexos que o design de interação de objetos narrativos que tiram partido dessa linguagem podem enfrentar. A criação de uma experiência imersiva assente prioritariamente em meios tecnológicos requer um design de interação que vá além da navegação fluida pelo conteúdo, mas que contribua significativamente para a imersão na narrativa.

Mesmo que a exploração faça parte da experiência, a garantia da capacidade de descoberta é crucial nos projetos baseados em RV, pois o utilizador está isolado do mundo real. Consequentemente, tais projetos precisam do que Jerald (2016) denomina como sugestões de uso consistentes, significantes inequívocos, restrições para orientar ações, *feedback* imediato e útil, e mapeamentos óbvios e compreensíveis para que a experiência ocorra. Mesmo tendo atendido a todos esses cuidados, mostramos que ainda há questões logísticas e fisiológicas – como a locomoção – que ainda não foram completamente resolvidas, exigindo soluções criativas para contorná-las (*Interaction Design Foundation*, 2024). Ao mesmo tempo, a necessidade de uma operacionalização clara é fundamental para evitar a “impotência aprendida” (Jerald, 2016), onde a falta de *feedback* pode levar à desistência do utilizador.

Numa outra camada de considerações, percebemos que o design de interação em ambientes tridimensionais reinterpreta vários paradigmas do bidimensional. Essa análise do design de interação na RV oferece uma extensa gama de considerações e que compreendem uma exploração intensa e profunda dos seus recursos. No entanto, dentro do escopo geral do

nosso estudo, vimos que as representações não-ficcionais que tiram partido dessa linguagem podem explorá-la de forma mais moderada e mesmo modular. Consequentemente, algumas das dificuldades que se enunciam numa solução totalmente mediada pela realidade virtual podem ser minimizadas ou mesmo contornadas, se esta fizer parte de um objeto que integre segmentos na linguagem bidimensional e tridimensional, como no exemplo que propusemos hipoteticamente²⁴⁹, no estudo de caso do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017).

A coautoria e a audiência participativa, ao menos na dimensão como foram apropriadas pelo nosso corpus de estudo, são dinâmicas facultadas pelo ecossistema digital. No caso do jornalismo multimídia, verificamos a coautoria muito mais refletida nas parcerias entre instituições dotadas de *expertises* e alcances diferentes, para além da configuração altamente multidisciplinar das equipas. Já relativamente à audiência participativa, verificamos aproveitamentos mais consistentes, que tiram partido da propagabilidade de conteúdos nos media digitais. Vimos que embora este seja objeto de muitas fórmulas e estratégias autopropaladas, trata-se de uma qualidade determinada por processos de avaliação social e pela participação ativa dos públicos engajados, e não por técnicas ou criatividade isolada (Jenkins, Ford & Green, 2013). Para que um conteúdo seja mais suscetível à partilha, ele deve estar disponível quando e onde o público deseja, ser portátil, citável, apropriável e de fácil reutilização, além de relevante para atrair múltiplas audiências (idem). Constatamos que o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), por exemplo, tirou partido desses recursos, ao facilitar trechos textuais, bem como elementos de visualização de dados preparados para a partilha em redes sociais. Outro ponto importante é que, ainda que as técnicas de SEO – *Search Engine Optimization* – tenham em conta a relevância e da importância dos conteúdos, aqueles que evocam emoções fortes tendem a ser mais compartilhados, o que pode ofuscar conteúdos de grande relevância social (Bradshaw, 2024). Os conteúdos complexos de que tratamos neste estudo sofrem particular impacto dessa potencial impopularidade, de forma que a importância dos formatos mais envolventes,

²⁴⁹ Referimo-nos ao estudo de caso sobre estratégias imersivas em web-documentários, em que comparamos um módulo do *i-doc A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013), no qual se lançou mão de um pequeno jogo para contextualizar empaticamente a precariedade das moradas para aluguel de baixa renda em Hong Kong. Argumentamos poder-se fazer o mesmo com um módulo, a exemplo do *After Solitary* (Herrman. & Mucciolo, 2017), em vídeo 360°, como parte de um hipotético *i-doc*, cujo tema abrangente fosse a vida dos ex-detentos em determinado contexto; local, cultural, socioeconômico ou psicológico. A ideia desse módulo seria aprofundar a complexidade do que significam os efeitos pós-traumáticos de indivíduos expostos ao confinamento em solitárias.

das abordagens que desmascaram tramas e explicam contextos intrincados (Bradshaw, 2024; Gray, Bounegru & Chambers, 2012) são alternativas indicadas e, de facto, verificadas no nosso corpus de estudo. Conforme apontamos no estudo do *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024), a visualização de dados e a modularização do conteúdo provê tratamentos de assuntos sensíveis, que se valem tanto do tratamento estético da informação, quanto da sua segmentação. Busca-se humanizar a abordagem dos dados, ao mesmo tempo que se faculta uma perscrutação do conteúdo num ritmo consonante com a capacidade emocional do utilizador, contudo, sem obliterar informações que devem ser expostas ao conhecimento público.

Nos web-documentários, por sua vez, observamos serem fornecidos à audiência diferentes níveis de participação, que vão de comentários partilhados pela audiência, a exemplo do que foi visto no *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015), até aos caminhos autoengendrados pelos utilizadores, que moldam as suas próprias jornadas narrativas, a extrapolar as noções tradicionais de totalidade e coesão, como vimos no *Filming Revolution* (Lebov, 2016).

Pelo viés da coautoria, os documentários interativos vêm explorando esse processo enquanto uma forma de povoar a realidade retratada. O ecossistema digital faculta aos utilizadores contribuírem para o conteúdo tanto pelos dispositivos intuitivos, financeira e logisticamente acessíveis para registo, edição e distribuição, *softwares* de manipulação livres e disponíveis na rede, bem como uma rede colaborativa de informação com tutoriais e fontes diversas.

Conforme vimos no *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015) e em todo o *Highrise Project*, o processo de coautoria ganha sentidos de ação social, à medida que promove partilhas que podem ser transformadoras e fortalecedoras de um senso de comunidade. Também muito explorado no âmbito dos documentários interativos, Zimmermann (2018) menciona o modelo polifónico, que reúne colaborações entre não profissionais e profissionais dos media, quebrando as hierarquias de produção e criando uma estrutura mais horizontal. Este modelo alavanca e mobiliza as diferenças de experiência, conhecimento, habilidades e pontos de vista dos coautores. Todas essas dinâmicas, conforme vimos no *Highrise Project* e no *Proyecto Quipu* evocam códigos de ética para revisar, caso a caso, as estruturas produtivas e as relações estabelecidas entre os diversos atores compreendidos, bem como os possíveis impactos nas comunidades envolvidas.

Para além dos reflexos sociais gerados pela coautoria, o retrato das culturas representadas assume um nível muito mais profundo de representatividade, como defendem Cizek & Uricchio (2019). Tal representatividade ganha contornos literalmente estéticos, como vemos no *Proyecto Quípu*, em que a organização visual dos testemunhos das vítimas de esterilização forçada assume a forma do artefacto simbólico da memória coletiva em questão, o colar Quípu.

A exploração dos bancos de dados é talvez a faculdade do digital que mais revelou caminhos surpreendentes, ao menos nos web-documentários. No jornalismo multimédia, vimos que o *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013) aproveitou-se dessa característica modular, enciclopédica e processual para possibilitar ao utilizador perscrutar e validar os documentos expostos, não só como um instrumento de estruturação narrativa – ao facultar-se diferentes níveis de profundidade e detalhes, sem quebrar a coesão da linha principal – mas como para garantir a transparência do processo investigativo. Conforme argumentado no estudo de caso do jornalismo multimédia, trata-se da “lógica da acumulação” evocada por Nash (2022), a endossar a retórica de “revelamos imensas provas contundentes”, que integram os acervos volumosos hipermediados. Uma abordagem que investe nos atos de desmascarar e esclarecer que, como relembramos há pouco, contribui para o apelo de um tipo de conteúdo complexo, isto é, coaduna-se com as estratégias de relevância em SEO (Bradshaw, 2024; Gray, Bounegru & Chambers, 2012).

Os documentários interativos, no entanto, gozam de uma liberdade de expressão que lhes permite usos mais disruptivos dos bancos de dados. Constatamos que o compromisso com a legibilidade dos dados e com a primazia da informação sobre a provocação, no caso do jornalismo multimédia, dá lugar à herança artística e ao carácter autoral, no caso do cinema documental. Esses caminhos naturalmente orientam à experimentação, uma vocação que, constatamos ao longo da componente teórica, é tradicionalmente assumida pelos documentários. O resultado, portanto, é um aproveitamento dos bancos de dados que vai da “lógica de acumulação” de Nash (2022), como no *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013), à intenção de reconfigurar as noções de narrativa ou mesmo de declarar, pelo próprio formato da obra, que uma conclusão sobre o tema é impossível, como no caso de *Filming Revolution* (Lebov, 2016).

A criação de universos narrativos apresentou-se como a estratégia mais imbuída de todos os recursos que encontramos na revisão bibliográfica e que verificamos na componente empírica. Ela estabelece estratégias imersivas apropriadas do ecossistema digital, a começar pela abundância, que por si revela existir um mundo de informações sobre aquela realidade representada.

Tanto no *NSA Files: Decoded* (MacAskill & Dance, 2013), como no *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013), quanto no *Filming Revolution* (Lebov, 2016), declara-se concretamente ao utilizador – por meio das suas arquiteturas multissegmentadas, volumosas e/ou intrincadas – que há um tecido robusto, que se expande em várias direções, a ser desvelado. No entanto, por meio das suas estruturas narrativas mais convencionais e no seu design emocional, o *NSAFD* e o *ASHOTH*, claramente investem numa condução do interesse do utilizador por percorrer esse tecido, enquanto o *FR*, com a sua estrutura neural, aposta na curiosidade e na motivação própria do utilizador pelo assunto para navegá-lo.

Se por um lado, a aposta na não-narrativa em alguns documentários interativos revelou caminhos surpreendentemente reflexivos para a representação do real, por outro, apresentou um espaço desafiador para as estratégias imersivas de ordem narrativa estabelecerem-se. Conforme visto na revisão bibliográfica, ainda que identifiquemos a possibilidade de um projeto ter como base das estratégias de imersão na vertente tecnológica ou pelo desafio, dificilmente a vertente narrativa não participará de um projeto não-ficcional imersivo. Ainda que se deposite no utilizador o encargo de fazer as conexões necessárias, ainda que se imprima um carácter autoral à obra, se dentro da sua proposta de representação estiver comunicar, desenvolver e esclarecer um determinado tema complexo para uma audiência não especializada, parte das estratégias implica planear os pontos que deverão ser ligados pela audiência, independentemente do quão multi-sequencial esse plano há de se configurar ou do quanto ele acomode uma interação intuitiva (Kaltenbacher, 2008).

Nesse sentido, subscrevemos uma diferença essencial na observação da narrativa não-ficcional imersiva de um conteúdo complexo enquanto um objeto digital e, portanto, sujeito a um projeto de design, e uma obra artística que busca uma (in)determinada forma de expressão. Nesse sentido, subscrevemos as reflexões de Gaudenzi (2017), quando a autora argumenta:

Do ponto de vista do Design Centrado no Usuário (UCD), sem público-alvo não há design. O i-doc deve ser concebido para e tendo em mente um público-alvo. Curiosamente, embora a maioria dos criadores de i-doc eu entrevistei na UX Series²⁵⁰, concordaram com esta afirmação. Eu diria que muito poucos estavam preparados para aceitar plenamente as suas consequências. Projetar para e com um público significa comprometer-se com uma estética, uma plataforma e uma linguagem que melhor se adaptem a esse público – mesmo que não se ajustem ao gosto pessoal do autor do i-doc. A questão aqui não é “agradar” o público, mas sim “fazer sentido” para esse público.

Gaudenzi (2017:121-122)

Nesse sentido, resgatamos os debates sobre se os documentários interativos são uma evolução natural dos documentários lineares. Cremos que o são, enquanto um novo género, mas que se aproveita de todo um ecossistema e incorpora novas práxis. Ainda assim, sempre haverá espaço para obras totalmente autorais e decorrentes de intenções de expressão de um autor ou de um grupo de autores. No entanto, se como parte dos objetivos desta tese, temos a indicação de boas práticas na produção de narrativas não-ficcionais imersivas sobre temas complexos em meio digital, é como objetos passíveis de um projeto que estamos a observar tais narrativas. E como tais, tanto os sujeitos retratados, quanto o público-alvo deverão ser considerados como parte do processo produtivo.

Boas práticas identificadas na produção de narrativas não-ficcionais imersivas sobre temas complexos em meio digital.

De forma a não tornarmos este conjunto de boas práticas demasiadamente abstrato, exemplificaremos algumas delas por meio de uma demanda hipotética: um web-documentário sobre a dação de sangue. É importante ressaltar que a proposta deste exercício não é a de produzir um guião ou fundamentos de alguma ordem, mas de apontar algumas das orientações identificadas neste estudo dentro de um contexto mais concreto.

Conforme explicado no nosso desenho metodológico, optamos por selecionar um web-documentário como objeto deste exercício em vez de uma obra de jornalismo multimédia devido ao facto de que, normalmente, as obras de jornalismo multimédia estão vinculadas a uma abordagem institucional que não se aplica ao que estamos propondo. Além disso, buscamos uma maior liberdade na representação, o que possibilita a utilização de uma variedade maior de ferramentas e processos produtivos mais democráticos. Contudo, dentro

²⁵⁰ O *UX Series* foi um laboratório liderado por Sandra Gaudenzi (2017) no *I-docs Lab*, cuja intenção foi iniciar um diálogo entre duas práticas de produção diferentes: a dos criadores de *i-docs* e a dos especialistas em design interativo.

do espaço interseccional que constitui nosso corpus de estudo, também incorporaremos boas práticas observadas em produções de jornalismo multimídia.

A escolha do tema da dação de sangue, por sua vez, é resultado da familiaridade desta pesquisadora com a questão, que, além de despertar o seu interesse, permite um conhecimento suficiente do assunto para guiar suas perguntas iniciais. Esse tema apresenta uma complexidade intrínseca, envolvendo diversas comunidades que possibilitam múltiplas representações deste universo. Além disso, permite abordar temas sensíveis e envolve grupos que podem se beneficiar de um processo colaborativo e de um acervo de conhecimento compartilhado.

1) Investir em processos cocriativos com os sujeitos retratados

Conforme vimos nos relatos do *Highrise Project*, no lugar de pensarmos sobre como preencher de conteúdo um formato pré-estabelecido, um projeto colaborativo de cocriação engloba os sujeitos que se pretende retratar. O primeiro passo, portanto, consiste em delimitar o universo que se deseja observar, a fim de se estabelecer parcerias profícuas.

Essa delimitação pode inicialmente decorrer de conveniências, como localidade geográfica, instituições recetivas ao projeto, ou mesmo conhecimentos que venham a facilitar aberturas e apoios. Contudo, é importante ter-se em conta que ela representa um ponto de partida, sendo naturalmente ampliada ou concentrada em função do andamento do trabalho.

Uma vez estipuladas as parcerias com diversos grupos colaborativos, mas tendo por base o método de cocriação apontado por Cizek & Uricchio (2022), os contatos e as relações travadas com quaisquer potenciais cocriadores devem ser orientados pelos dez princípios elencados pelos autores, que foram apontados no nosso estudo múltiplo de caso sobre web-documentários e que reproduzimos novamente a seguir:

- (i) Crie Projetos que não se originem da visão de um único autor. Em vez disso, ideias devem originar-se de relações;
- (ii) Crie projetos que emergjam do processo, potencialmente com muitos resultados em vez de apenas processos orientados ao resultado;
- (iii) Produza os media com pessoas e a partir de pessoas de dentro das comunidades, em vez de fazer para elas ou sobre elas;
- (iv) Reenquadre quem vai contar qual história, a quem ela pertence e o porquê. Fundamente-se em princípios de equidade racial, soberania narrativa e justiça digital;
- (v) Trabalhe com cidadãos, comunidades e estudiosos entre instituições, entre disciplinas, em um processo de descoberta partilhado e paralelo. Esses processos estão frequentemente emaranhados com os sistemas não-humanos;
- (vi) Assegure-se de que todos os parceiros respeitam os expertises de cada um, incluindo a experiência em primeira mão. Desafie dinâmicas de poder e priorize a inclusão, a equidade e a diversidade;
- (vii) Use tecnologia apropriada, fluxos de trabalho,

ferramentas, protocolos, liderança, equipes e papéis e multiplique os modos de storytelling; (viii) Garanta que o impacto, sustentabilidade, cura e reciprocidade sejam soberanos. Como as comunidades podem beneficiar-se do projeto? (ix) Não apenas interprete o mundo, mas mude-o. Enfrente problemas complexos tendo em conta a multiplicidade de pontos de vista e garanta que as soluções venham de dentro das comunidades; (x) Partilhe e aprenda. Seja aberto. Contribua para estruturas de conhecimento aberto e público.

Cizek & Uricchio (2022:312, tradução livre)

Já fundamentados nesse manifesto e, como primeiro exercício sobre o *i-doc* hipotético, podemos apontar uma série de personagens existentes nesse ecossistema que poderiam oferecer diferentes óticas de contributos em cinco grandes grupos, quase todos passíveis de se encontrar num banco de sangue, ou de se contatar por meio dele.

O primeiro grupo, que chamaremos de “Pacientes”, reuniria além dos próprios, os seus familiares e cuidadores profissionais. Dentro desse grupo macro, podemos de antemão apontar diversas subdivisões que trariam óticas particulares. Há, por exemplo, patologias de natureza hematológica que demandam transfusões frequentes e por muito tempo. Há condições debilitantes que impossibilitam uma vida útil, fazendo com que a vida desses pacientes praticamente gire em torno dessas transfusões, enquanto outros conseguem manter um cotidiano relativamente normal, mas que inclui uma rotina de transfusões.

O segundo grupo, que chamaremos de “Dadores”, abrange diferentes históricos. Há os dadores sob demanda, que só o fazem diante da solicitação de alguém em situação de necessidade, mas há também os dadores frequentes, que incorporam essa prática no seu calendário anual, consoante as suas condições. Dentro do grupo de dadores, há aqueles que estão a realizar a sua primeira doação, cujas expectativas e anseios configuram retratos peculiares, e ainda aqueles que tentam dar sangue, mas que descobrem não se enquadrar nos protocolos, seja por alguma condição passageira ou permanente. Há também os potenciais dadores, que incluem pessoas que gostariam de dar sangue, mas têm medo, bem como aqueles que podem, mas que não se sensibilizam a ponto de fazê-lo²⁵¹.

Temos um terceiro grupo, que intitularemos “Profissionais de saúde”. Talvez, pelo senso comum, só se acrescente a esse conjunto os médicos e os enfermeiros responsáveis pela coleta e pela transfusão. No entanto, pelo nosso convívio nesse universo, sabemos que ele compreende outros profissionais importantes, cujas óticas oferecerão contributos valiosos,

²⁵¹ Estes dois últimos subgrupos, a princípio, não seriam encontrados nos bancos de sangue ou por meio deles.

como os profissionais de laboratórios e dos bancos de sangue em geral, a incluir os administradores e os profissionais de logística.

Como quarto e penúltimo grupo, aqui nomeados de “Educadores” inclui os formadores de opinião sobre a doação de sangue que costumam de alguma forma estar envolvidos em outros grupos já descritos, mas nem sempre.

Por fim, apontaremos um grupo inusitado que, embora não tenha consciência na realidade física, enquanto personagem avatar, pode oferecer pontos de vista curiosos da realidade retratada se realinharmos a perspetiva por esse ângulo, que é o do sangue e os seus derivados. A ele daremos o nome de “Gota”.

Antes de avançarmos pelas boas práticas, vale fazer uma ressalva importante. Assim como vimos no *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015), há sensibilidades no contexto abordado que exigem cuidados éticos bastante específicos²⁵². Ainda que tais cuidados estejam contemplados de forma genérica nos princípios elencados por Cizek & Uricchio (2022), temas como o de doação de sangue, que envolvem representações factuais na saúde, demandam um debate deontológico diligente. Empenhá-lo neste apontamento de boas práticas excede os objetivos desse exercício hipotético, mas levantar a sua importância acena para as responsabilidades que cada conteúdo implica. Neste caso, eles são da ordem da exposição, consentimento, privacidade e da confidencialidade. Além disso, o processo cocriativo envolve precauções de natureza da comunicação e saúde, em que é preciso ter-se em conta as diferenças culturais, bem como avaliar as ressalvas necessárias às mensagens de saúde que podem ser recebidas e interpretadas pelo público.

2) Envolver a equipa multidisciplinar em todo o processo, desde o início

O carácter multidisciplinar das narrativas não-ficcionais imersivas em meio digital torna pouco produtiva a participação segmentada da equipa por fases. Como vimos nos nossos estudos de caso, a presença dos responsáveis pelo design de informação e de interação apenas no momento de se configurar visualmente o conteúdo é um procedimento que não facilita um olhar integrado ao projeto. As obras que mais se destacaram no panorama do jornalismo multimédia e dos web-documentários relatam precisamente essa integração

²⁵² No caso do *Proyecto Quipu*, temos o exemplo da anonimidade de diversos depoentes, que constituiu uma importante preocupação da equipa produtiva (*The Guardian*, 2017; Cizek & Uricchio, 2022).

multidisciplinar constante como dos maiores trunfos produtivos. Embora seja uma prática difícil de executar na prática, os resultados justificam uma tentativa empenhada. Afinal, os limites tênues de onde cada campo proporciona o melhor posicionamento inclinam a trocas constantes entre as diferentes especialidades, de forma a se extrair o potencial máximo da comunicação multimodal e interativa.

3) Incorporar as metodologias de design

Deve-se considerar a incorporação das metodologias de design, que costumam lidar com processos iterativos e colaborativos durante todo o desenvolvimento de um projeto. Se a ideia é criar um objeto digital que leve em conta a experiência do utilizador, é preciso incluí-lo no processo, por meio de validações e testagens.

A responsividade é um cuidado incontornável no caso de objetos digitais. Ela não diz respeito apenas aos dispositivos, mas também à manutenção das plataformas. Trata-se de um cuidado que responde à dificuldade que encontramos durante a observação do nosso corpus, quando vários trabalhos de imensa relevância tiveram a sua publicação suspensa após o *plug-in* do Adobe Flash ter sido descontinuado, no fim de 2020.

4) Modularizar o conteúdo para definir a sua arquitetura

Conforme relatamos ao longo do estudo, Hernandez & Rue (2016:57) citam a organização em camadas como um processo relatado em 1999 por Carole Rich. Esse processo segue os quatro passos de desconstruir, reconstruir, delinear uma história principal e delinear os elementos macro, da seguinte forma (i) dividir a história em componentes, agrupar as que apresentarem semelhanças e relações; (ii) criar um *storyboard* no qual as relações entre os componentes são estabelecidas e esboçar uma organização; (iii) definir a linha geral da história; (iv) definir os elementos periféricos à história principal e (v) posicionar nos elementos macro as possíveis perspectivas periféricas da história – diferentes sujeitos, que oferecem pontos de vista particulares sobre o contexto.

Seja essa ou outra metodologia de modularização do conteúdo, o importante é perceber as possibilidades do conteúdo segmentado e decidir dar a ele um tratamento que, a um só tempo, funcione separadamente e que se mostre coeso ao conjunto geral, como vimos no *A Short History of the Highrise* (Cizek, 2013). Ao longo desse processo, poderemos perceber os tipos de interatividade mais adequados a cada módulo, se o utilizador será capaz de

interferir na história ou apenas no discurso e quando poderá fazê-lo. Ao segmentar o conteúdo, também é possível perceber um caráter mais definido de cada subtema, o que orientará mais facilmente aos recursos mais adequados dentro da linguagem multimodal.

5) Aproveitar as orientações ao discurso que o conteúdo oferecerá

Ainda que a metodologia cocriativa dependa de um desenvolvimento integrado para que o conteúdo seja contemplado de uma forma mais concreta, da nossa experiência, podemos antecipar alguns materiais emergentes do tema dação de sangue, a orientar potenciais discursos. Não custa lembrar que, num processo real, todas as hipóteses a seguir teriam de ser validadas em conjunto com os diferentes olhares da equipa, respeitando-se as estruturas produtivas definidas. Contudo, de forma a elaborar exemplos mais concretos de aplicação do que estamos a propor, permitir-nos-emos tal exercício criativo.

A dação e a transfusão de sangue estão atravessadas por dois elementos relacionados, que costumam representar os principais motivos de resistência ao assunto: as agulhas e a visão do sangue. Eles são elementos para os quais as estratégias imersivas de ordem tecnológica podem oferecer um ferramental interessante num caminho de dessensibilização.

Imaginemos, portanto, um módulo tridimensional no qual o utilizador pudesse escolher incorporar, em perspetiva de primeira pessoa, o papel de dador, de recetor ou mesmo de coletor de sangue. Imaginemos também que se faculte ao utilizador mudar o aspeto do sangue. Em vez do “ameaçador” vermelho, poder-se-ia alterar a sua cor ou mesmo transformá-lo em um padrão poético, como flores, borboletas ou sorrisos. Ou ainda, facultar-se-ia ao utilizador criar o padrão desejado ao sangue, produzido por uma ferramenta inserida no objeto digital. Poder-se-ia incluir os padrões criados no *i-doc* e facultá-los a outros utilizadores. Personalizações visuais aos ambientes e seus elementos também poderiam ser oferecidas, como paredes, macas, toucas, jalecos e máscaras.

A intenção por trás dessas estratégias é a de antecipar procedimentos – esses retratados da forma mais real possível – por uma abordagem lúdica e esteticamente agradável (Norman, 2004). Em outras palavras, desconstruir mitos por meio de um estímulo à experimentação. Estratégias de ordem narrativa e do desafio poderiam ser incluídas dentro da mesma ideia, à medida que tarefas nesse contexto – coleta, manipulação do sangue, transporte de material em tempo determinado – seriam propostas aos utilizadores.

6) Tirar partido dos bancos de dados e da visualização de dados

Ao longo da componente teórica e da componente aplicada, vimos que os bancos de dados tiram imenso partido das capacidades enciclopédicas, modulares e processuais dos objetos digitais. Nash (2022) aponta o uso desse recurso para criar narrativas e também não-narrativas. Uma vez que buscamos a ideia de coesão e totalidade como instrumento de estratégia narrativa de imersão no objeto, a “lógica da acumulação” de Nash (idem) oferece alternativas relevantes no aprofundamento do conteúdo em camadas, a fornecer-lhe uma abundância coesa.

Procurando aplicar esse recurso ao nosso exemplo hipotético, a dação de sangue sugere tanto à subjetividade, quanto a aspetos técnicos e objetivos do universo hematológico. A fim de sustentarmos a necessidade da dação de sangue como uma prática constante, pode-se relacionar dinamicamente o conteúdo com os registos de bancos de sangue em diferentes regiões, a fim de apontar aqueles com mais demanda. Dados como as alturas do ano em que os estoques diminuem, os tipos de sangue mais escassos *versus* os mais abundantes, os tipos de patologias mais frequentes, bem como as faixas etárias mais solicitantes são informações relevantes, mas potencialmente áridas e que se beneficiam de um tratamento da ordem do design de informação e do design emocional. Assim como vimos no *Failures to Act* (Moon & Samora, 2024), essas informações ganham contornos mais empáticos à medida que são permeadas por relatos pessoais das situações em foco.

7) Tirar partido da interatividade para oferecer uma visão polifónica

A primeira orientação para um plano imersivo é o investimento na experiência humana que o tema pode revelar. Na nossa primeira boa prática apontada, antecipamos alguns grupos de sujeitos a serem envolvidos num processo de coautoria para um documentário interativo hipotético sobre dação de sangue. Viabilizar os olhares desses diferentes personagens por meio da interatividade confere enriquecimento ao conteúdo, mas também uma democratização da perspectiva sobre o tema.

É facto que a responsabilidade sobre as informações sobre saúde orienta a ressalvas que pontuem o que é cientificamente comprovado e o que é anedótico ou especulativo. No entanto, por uma visão polifónica do conteúdo, a perspectiva de um paciente, do seu acompanhante, de um técnico em enfermagem, de um dador de sangue ou de um médico devem ter todos o mesmo peso hierárquico na estruturação do objeto.

8) Criar um universo sobre o conteúdo

A tirar partido do carácter digital do objeto, é importante aproveitar-se as várias direções que o conteúdo pode assumir, por meio dos personagens, elementos, cenários, contextos físicos, culturais e morais, eventos impactantes na realidade e os eventos mentais dos personagens relativamente a tais eventos (Ryan, 2004). Ou seja, encadear o máximo de informações sobre o tema, como um tecido entrelaçado, cujos subtemas organizados conceitualmente serão acedidos de forma não-linear são estratégias de criação de um universo narrativo. Outro recurso relevante é tirar partido da conectividade, diversificando o alcance e as maneiras de se abordar as audiências (Gauthier, 2018), buscando um direcionamento da consciência do mundo real para o mundo representado (Ryan, 2001).

Vários expedientes com esse intuito foram verificados na nossa componente aplicada, a começar por vincar a entrada do utilizador no conteúdo. Análogo a um ritual de mudança para uma nova realidade e que, portanto, merece toda a atenção do utilizador esse é um recurso frequente e que se alinha com as estratégias imersivas e que pode marcar o desdobramento de um universo narrativo.

Por meio do nosso *i-doc* hipotético, podemos pensar numa metáfora de um sistema sanguíneo, com seus vasos principais até aos capilares, a conduzir vias de intensa circulação, até áreas delicadamente irrigadas de conteúdo. Ainda na ideia de o sangue representar um elemento que sensibiliza o aprofundamento sobre o tema da dação, este poderia tornar-se um personagem condutor pela narrativa, como um avatar personificado na Gota. A personagem Gota pode apresentar-se nas redes sociais, como um vetor fictício de conteúdos factuais sobre o universo narrativo.

Não obstante, os principais personagens são todos os sujeitos dos grupos já mencionados – pacientes, dadores, profissionais de saúde e formadores de opinião – como dotados de visões igualmente importantes ao tema, nas quais devem ser ressaltados os eventos que experimentaram nessa realidade, bem como as suas reações a esses eventos. Evidenciar os elementos com que esses personagens interagem: equipamentos, instrumentos, tubos, bombas, bolsas, documentos burocráticos, artigos científicos. As leis físicas da dação de sangue, por sua vez, podem manifestar-se nas dinâmicas biológicas, químicas e físicas relacionadas ao tema: tipos compatíveis, elementos derivados do sangue, tempo máximo que uma transfusão pode durar, limites para dadores e recetores. Os contextos culturais e morais

envolvem as inúmeras ponderações sobre a vida dos pacientes e doadores, por eles próprios e por quem os cerca, que podem variar a depender do contexto em que se vá concentrar²⁵³. Como eventos que desencadeiam mudanças na realidade, estão tanto as notícias que permeiam o contexto particular da doação de sangue – como acidentes, perdas, conquistas, escassez de materiais, de doadores, de profissionais – quanto aquelas do cenário mais abrangente – como, por exemplo, a pandemia de COVID-19, em que o confinamento fez diminuir os estoques de sangue de uma forma geral. Os eventos mentais abrangem os receios, as dores, os anseios de todos os personagens que compõem essa realidade.

9) Facultar à audiência oportunidades de contributos e partilhas

Assim como vimos no nosso estudo de caso de jornalismo multimédia, a preparação e facilitação de elementos do conteúdo para partilha oferece oportunidades de propagação pelas redes sociais, aumentando a relevância do objeto digital. No entanto, conceber espaços de participação e contributo dos utilizadores, mais do que uma estratégia de engajamento, faculta ao objeto a possibilidade de incorporar experiências em um repositório comum e expansivo.

Como último exercício baseado no nosso exemplo hipotético de documentário interativo, para além da proposta de personalizações feita no item 5, podemos incluir comentários a título do que foi feito no *Proyecto Quipu* (Court & Lerner, 2015), bem como registos fotográficos de ações pelos utilizadores.

Em seguida ao apontamento dessas nove boas práticas na produção e configuração de um web-documentário, encerramos este estudo dos conteúdos não-ficcionais imersivos no ciberespaço com a sugestão de projetos que venham futuramente a desdobrar-se do mesmo contexto.

Primeiramente, a ir além do nosso corpus de estudo, em que se observa a preponderância das estratégias imersivas de ordem narrativa, é interessante considerar ultrapassar o âmbito

²⁵³ Como exemplo de um contexto cultural muito peculiar, o documentário *Blood For Profit: The Dark Side Of The Blood Donation Centers* (Mc Donald, 2016), mostra realidades nos Estados Unidos, cuja doação de sangue é remunerada, a movimentar comunidades carentes para além do limite da saúde humana, dentre outros dilemas éticos. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=16EL-ZexH5A&t=2331s>. Acesso em 12/2/2022.

dos media digitais. Nomeadamente, enveredar pelas especificidades que linguagens aqui não contempladas permitem explorar, ao tirar partido das estratégias imersivas concentradas em outra natureza, como a tecnológica, em prol de conteúdos não-ficcionais. Ainda que objetos dessa ordem ainda não tenham revelado exemplos de amplo alcance nos media digitais, o campo das instalações em museus, galerias e monumentos oferecem um campo fértil para esse tipo de expressão, que merecem um olhar cuidadoso. Afinal, há de se acompanhar o potencial disruptivo que avanço da tecnologia fornecerá a aos chamados aparatos imersivos – ou o que mais será conjurado e nomeado nesse campo – a partilhar da ideia de se rodear fisicamente o utilizador com estímulos sensoriais computadorizados.

É preciso atentar para o avanço da tecnologia que, dentre os seus diversos potenciais impactos nas narrativas, ressuscita a constante promessa de popularização dos aparatos imersivos. Nesse caminho, vale acompanhar as possibilidades que os *newsgames* hão de descortinar, à medida que níveis mais sofisticados de combinação entre a imersão tecnológica e a imersão pelo desafio facultarão aceder audiências mais alargadas do que aquelas que têm por primeiro objetivo os jogos de entretenimento.

Por fim, ressaltamos uma possibilidade de desdobramento que deriva do principal contributo almejado com este estudo: o desenvolvimento de projetos de representação não-ficcional de realidades menos visíveis e que tirem partido de todos os recursos que o ecossistema digital permite, bem como das estratégias imersivas. Nesse sentido, para já afirmamos a intenção de avançar com o web-documentário já aludido nas boas práticas apontadas – nomeadamente, sobre a dação de sangue – como um desdobramento direto do que foi desenvolvido nesta tese, não só a fornecer dados de observação empírica aprofundada das boas práticas, mas também a sua expansão e aperfeiçoamento.

Referências Bibliográficas

22% sem acesso, interior excluído, custos elevados. Portugal entre os piores desempenhos digitais da EU. (2020, 11 de junho). *Jornal Expresso*. <https://expresso.pt/economia/2020-06-11-22-sem-acesso-interior-excluido-custos-elevados.-Portugal-entre-os-piores-desempenhos-digitais-da-UE>.

Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.

Alter, A. (2017). *Irresistible: The rise of addictive technology and the business of keeping us hooked*. Penguin Press

Agrawal, S., Simon, A., Bech, S., Baerentsen, K., & Forchhammer, S. (2019). Defining immersion: Literature review and implications for research on immersive audiovisual experiences. *Audio Engineering Society*. https://www.researchgate.net/publication/336414398_Defining_Immersion_Literature_Review_and_Implications_for_Research_on_Immersive_Audiovisual_Experiences

Aristóteles (2011). *Retórica*. Edipro.

Arneson, K. (2012). Representation through Documentary: A Post-Modern Assessment. *Artifacts*, University of Missouri, Vol. 6, Março de 2012. https://www.academia.edu/73405298/Representation_through_documentary_a_post_modern_assessment.

Andrew, D. (1989). *As principais teorias do cinema, uma introdução*. Jorge Zahar.

Aston, J., & Gaudenzi, S. (2012). Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6(2), 125–139. https://doi.org/10.1386/sdf.6.2.125_1

Aston, J., Gaudenzi, S., & Rose, M. (2013, February 12). *i-Docs Lab 1: Key concepts for understanding i-docs*. [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=MDmV37WENIc>

Aston, J., Gaudenzi, S., & Rose, M. (2017). *I-docs: The evolving practices of interactive documentary* (ed. Kindle). Columbia University Press.

Aston, J.; Odorico, S. (2018a). I-docs as intervention: The poetics and politics of polyphony. *Documentary Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Vol. 15, Summer 2018, 1–8. <https://www.alphavillejournal.com/Issue15/HTML/EditorialAstonOdorico.html>

- Aston, J.; Odorico, S. (2018b). The poetics and politics of polyphony: Towards a research method for interactive. *Documentary Alphaville: Journal of Film and Screen Media*, Vol. 15, Summer 2018, 63–93. <https://www.alphavillejournal.com/Issue15/HTML/ArticleAstonOdorico.html>.
- Baker, M. (2006). *Documentary in the digital age*. Elsevier/Focal Press.
- Bailiff, L., & Reed, E. (2016). When virtual reality meets education. *TechCrunch*. <https://techcrunch.com/2016/01/23/when-virtual-reality-meets-education/>.
- Barr, N; Pennycook, G; Stolz, J.A. et al. (2015). The brain in your pocket: evidence that smartphones are used to supplant thinking. *Computers in Human Behaviour*, 48, 473-480. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.029>.
- Baym, N. (2010). *Personal Connections in the digital age*. Polity.
- Bell, D. (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. Routledge.
- Bernard, S. C. (2011). *Documentary storytelling: Creative nonfiction on screen* (3rd ed.). Focal Press.
- Biocca, F., & Levy, M. R. (1995). Communication applications of virtual reality. In Frank Biocca & Mark R. Levy, (Eds.). *Communication in the age of virtual reality*, 33-158. Lawrence Erlbaum Associates.
- Biocca, F. (2003, maio). *Can we resolve the book, the physical reality, and the dream state problems? From the two-pole to a three-pole model of shifts in presence*. Draft apresentado e circulado em palestra como convidado do *EU Future and Emerging Technologies, Presence Initiative Meeting*, Veneza, Itália.
- Bird, S. E. & Dardenne, R. W. (2008). Rethinking news and myth as storytelling. In Wahl-Jorgensen, Karin & Hanitzsch, Thomas (eds.), *The handbook of journalism studies*, 205-217. Routledge. (E-book).
- Bollmer, G. (2017). Empathy machines. *Media International Australia*, 165(1), 63-76. <https://doi.org/10.1177/1329878X17726794>.
- Bolter, J. D. & Grusin, R. (1996). Remediation. *Configurations* 4:3, 311-358. <http://muse.jhu.edu.gt/gatech.edu:2048/journals/configurations/v004/4.3bolter.html>.
- Bolter, Jay David & Grusin, R. (1999). *Remediation: understanding new media*. MIT Press

- Boynton, R. (circa 2011). The new new journalism. *The new new journalism* [site sobre o livro]. <https://newnewjournalism.com/about.html>.
- Boynton, Robert (2013). Notes toward a supreme nonfiction: Teaching literary reportage in the twenty-first century. *Literary Journalism Studies* 5:2, 125-131. https://ialjs.org/wp-content/uploads/2014/01/125-131_Supreme-Nonfiction.pdf
- Bracken, C.; Skalski, P (Eds.) (2009). *Immersed in media: Telepresence in everyday life*. Routledge.
- Bradshaw, P. (2014). Instantaneidade: Efeito da rede, jornalistas mobile, consumidores ligados e o impacto no consumo, produção e distribuição. In Canavilhas, João (org.), *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença*, 111-135. Livros LabCom.
- Bradshaw, P. (2024). Data journalism. In *The online journalism handbook: Skills to survive and thrive in the digital age* (3ª ed., pp. 250-291). Routledge.
- Burch, A. (2016). The top 10 companies working on education in virtual reality and augmented reality. *Touchstone Research*. <https://touchstoneresearch.com/the-top-10-companies-working-on-education-in-virtual-reality-and-augmented-reality/>
- Cage, F. & Dance, G. (2013). How we made ‘NSA Files: Decoded’. *Source*, <https://source.opennews.org/articles/how-we-made-nsa-files-decoded/>
- Cairns, P., Cox, A., & Nordin, A. I. (2014). Immersion in digital games: Review of gaming experience research. In M. C. Angelides & H. Agius (Eds.), *Handbook of digital games*, 337–361. <https://doi.org/10.1002/9781118796443>
- Cairo, A. (2017). NERD journalism: How data and digital technology transformed news graphics. [Tese de Doutorado submetida ao Programa de Doutorado em Information and Knowledge Society da Universitat Oberta de Catalunya]. <https://openaccess.uoc.edu/handle/10609/66768?locale=en>
- Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces: Commemorative edition*. Bollinger Series, Princeton University Press.
- Campbell, J. (2011). *Comparative mythology*. Joseph Campbell Foundation. Ed. Kindle.
- Campbell, J. (2013a). *Belief and power in myth*. Joseph Campbell Foundation. Ed. Kindle.

- Campbell, Joseph (2013b). *The symbol without meaning*. Joseph Campbell Foundation. Ed. Kindle.
- Capote, T. (2003). *A sangue frio*. Coleção Jornalismo Literário. Companhia das Letras.
- Cardoso, R. (2004). *Uma introdução à história do design*. Edgard Blücher.
- Carr, N. (2010). *The shallows: What the internet is doing to our brains*. W. W. Norton & Company.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Choi, I. (2009). Interactive documentary: A production model for nonfiction multimedia narratives. *Proceedings 3 of Intelligent Technologies for Interactive Entertainment: Third International Conference, INTETAIN 2009, Amsterdão, Holanda*. https://scholar.google.co.in/citations?view_op=view_citation&hl=ja&user=Avu_n2QAAA AJ&citation_for_view=Avu_n2QAAA AJ:W7OEmFMyl1HYC.
- Cizek, K. (2019). *Highrise: The towers in the world and the world in the towers* (Woudstra, K. adaptadora). University of Toronto Press.
- Cizek, K. & Uricchio, W. (2022). *Collective wisdom: co-creating media for equity and justice*. Anderson, J.; Carter, M. A.; Detroit Narrative Agency, Harris, T.; Allen H., Karmael M., Lachman, R.; Massiah, L., Mertes, C., Rafsky, S., Stephenson, M.; Wingerbearskin, A. & Wolozin S (coautores). The MIT Press.
- Carroll, Noël (2016). Fiction. In Carrol, Noël & Gibson, John, (Eds.) *The Routledge companion to philosophy of literature*, 359 – 371. Routledge.
- Castro Silva, G. de (2010). *Jornalismo literário: Uma introdução*. Casa das Musas.
- Coutinho, M. J. de C. (2015). *Jornalismo literário em Portugal e no mundo: Abordagem jornalística e técnicas de escrita*. [Dissertação de Mestrado em Ciências da Comunicação, Especialização em Media e Jornalismo, pela Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa]. <http://hdl.handle.net/10362/14769>
- Craig, R. T. (1999). Communication theory as a field. *Communication theory*, 9:2, 119-161. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.1999.tb00355.x>
- Crawford, C. (2013). *Chris Crawford on interactive storytelling* (2ª ed). New Riders.

- Cross, June (2008). In defense of documentaries as journalism. *Columbia Journalist Review*.
https://www.cjr.org/first_person/documentary-film-journalism.php.
- Csikszentmihalyi, M. (1991). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*, Harper Perennial.
- Csikszentmihalyi, M. (1992). A response to the Kimiecik & Stein and Jackson papers. *Journal of Applied Sport Psychology*, 4(2), 181–183. <https://doi.org/10.1080/10413209208406460>
- Csikszentmihalyi, Mihaly (1997). *Finding flow: The psychology of engagement with everyday life*, Basic Books.
- Dawson, John (2014). Finding and unifying definitions of immersion. *I(CO)₂S* [Seminário].
<https://ico2s.org/data/seminars/2014-02-11-jd.pdf>
- DC Comics. (2020, June 16). *Welcome to the DC FanDome*.
<https://www.dccomics.com/blog/2020/06/16/welcome-to-the-dc-fandome>
- De la Peña, N.; Well, P.; Llobera, J.; Giannopoulos, E.; Pomés, A.; Spanlang, B.; Friedman, D.; Sanchez-Vives, M. V. & Slater, M. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence*, 19(4), 291–301.
https://doi.org/10.1162/PRES_a_00005
- De la Peña, N. (2017). Towards Behavioural Realism Experiments In Immersive Journalism. In Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra; Rose, Mandy (eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary (Nonfictions)*, 206-221. Columbia University Press.
- Delfanti, A. e Arvidsson, A. (2019). *Introduction to Digital Media*. Wiley Blackwell.
- Deterding, S. et al. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *MindTrek’ 11 – Proceedings*, 9-15.
<https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Deuze, M. (1999). Journalism and the web. *International Communication Gazette*, 61(5), 373–390. Sage Publications.
- Deuze, M. (2004). What is multimedia journalism? *Journalism Studies*, 5(2), 139–152. Routledge

- Dong, G., & Potenza, M. N. (2015). Behavioural and brain responses related to Internet search and memory. *The European journal of neuroscience*, 42(8), 2546–2554. <https://doi.org/10.1111/ejn.13039>
- Dowling, D., & Vogan, T. (2014). Can we “Snowfall” this? Digital longform and the race for the tablet market. *Digital Journalism*, 3(2), 209–224. <https://doi.org/10.1080/21670811.2014.930250>
- Dowling, D. (2017). Toward a new aesthetic of digital literary journalism: charting the fierce evolution of the ‘supreme nonfiction’. *Literary Journalism Studies*, 9(1), 101-116. <https://s35767.pcdn.co/wp-content/uploads/2017/07/05-Dowling-100-117.pdf>
- Dowling, D. (2019). *Immersive longform storytelling: Media, technology, audience*. Routledge.
- Drake, M. A. (2003). Encyclopedia of library of information society. *Georgia Institute of Technology*. Marcel Dekker.
- Dunlap, D. W. (s.d.). A treasure house of photographs. *The Lively Morgue* [blog]. <https://livelymorgue.tumblr.com/about>.
- Elmore, John (2023). Autoplay: explained and demystified. *The Techylife*. <https://thetechylife.com/what-autoplay-means/>.
- Ermí, L., & Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. *Proceedings - DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 1-14. <https://dl.digra.org/index.php/dl/article/view/119/119>
- Evans, Leighton. (2019). *Re-emergence of virtual reality*. Routledge Focus.
- Favero, P. (2018). Rediscovering “wonder” through i-docs: reflections on “immersive” viewing in the context of contemporary digital/visual practices. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* (15), 49-62. <https://doi.org/10.33178/alpha.15.04>.
- Firth, J.; Torous, J.; Stubbs, B.; Firth, J. A.; Steiner, G. Z.; Smith, L.; Alvarez-Jimenez, M.; Gleeson, J.; Vancampfort, D.; Armitage, C. J. & Sarris, J. (2019). The “online brain”: how the Internet may be changing our cognition. *World Psychiatry* 2019 (18), 119–129. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/31059635>
- Flew, T. (2008). *New Media: An Introduction*. Oxford University Press.

Fialho, G. (2019). Mercado de realidade virtual e aumentada deve ultrapassar R\$ 370 bilhões em 2020. *ABDI – Associação Brasileira de Desenvolvimento Industrial*. <https://www.abdi.com.br/postagem/mercado-de-realidade-virtual-e-aumentada-deve-ultrapassar-r-370-bilhoes-em-2020>.

Fludernik, M. (2006). *An Introduction to Narratology*. Routledge.

Galloway, A. R. (2011). What is New Media? Ten Years after The Language of The New Media. *Criticism*, (53)3, 377-384, Wayne State University Press.

Ganito, C. S.; Mauro, A. P. & Ferreira, C. (2019). Empatia pós-humana: a tentativa de “ver” digitalmente pelos olhos do outro. *XVI Congresso Ibercom 2019: Comunicação, violências e transições*, 1522-1542. <http://hdl.handle.net/10400.14/38664>

Gaudenzi, S. (2013). *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. [Tese de Doutorado em Filosofia, Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London]. <https://doi.org/10.25602/GOLD.00007997>

Gaudenzi, S. (2014). Strategies of participation: The who, what and when of collaborative documentaries. In Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; (Eds.), *New Documentary Ecologies Emerging Platforms, Practices and Discourses*, 50-66. Palgrave Macmillan.

Gaudenzi, S. (2017). User Experience Versus Author Experience Lessons Learned From The Ux Series. In Aston, J.; Gaudenzi, S.; Rose, M. (eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary (Nonfictions)*, 117-128. Columbia University Press.

Gaudenzi, S. (s.d.). The i-doc as a relational object: Highrise – multiple bridges into the layers of reality. *iDocs*. <http://i-docs.org/the-i-doc-as-a-relational-object/>

Gauthier, P. (2018). Immersion, social media and transmedia storytelling: the “inclusive” mode of reception. *Comunicación y Medios* (27)37, 11-23. <http://dx.doi.org/10.5354/0719-1529.2018.46952>

Gerard, P. (2004). *Creative Nonfiction: Researching and Crafting Stories of Real Life*. Waveland Press, Inc.

Gibson, W. (2016). *Neuromancer*. Penguin Galaxy.

- Gifreu, A. (2011). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. *Hipertext.net*, 9. <http://arxiu-web.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>.
- Gifreu, A. (Produtor) (2016). *COME/IN/DOC: Collaborative Meta Interactive Documentary*. [Série documental] <https://www.comeindoc.com/documentaryseries.html>.
- Grabowics et al. (2014). Tutorial: Taxonomy of digital story packages. *Advanced Media Institute, Berkeley, University of California*. <http://multimedia.journalism.berkeley.edu/tutorials/taxonomy-digital-story-packages/>
- Gray, J., Bounegru, L., & Chambers, L. (Eds.) (2012). *The data journalism handbook: How journalists can use data to improve the news* (ed. antecipada, ed. Kindle). O'Reilly.
- Green, L. (2010). *The internet: An introduction to new media*. Berg.
- Grusin, R. (2010). *Premediation: Affect and mediality after 9/11*. Palgrave Macmillan.
- Gutkind, L. (1996). What's the story #6: The five “r”s of creative nonfiction. *Creative Nonfiction*. <https://www.creativenonfiction.org/online-reading/whats-story-6>.
- Gosciola, V. (2013). Transmídiação: formas narrativas em novas mídias. *Fonseca, Journal of Communication*, 6(6), 270–284. Recuperado a partir de <https://revistas.usal.es/cuatro/index.php/2172-9077/article/view/12128>
- Hamilton, K. A., & Yao, M. Z. (2018). Blurring boundaries: Effects of device features on metacognitive evaluations. *Computers in Human Behavior*, 89, 213–220. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.044>
- Harpold, T. (2005). Digital narratives. In Herman, David; Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (Eds.), *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, 108-112. Routledge
- Hartley, J. (2005). Creative industries. In Hartley, John (Ed.) *Creative Industries*, 1 – 40, Blackwell Publishing.
- Hayles, K. (2006). *How we became posthuman*. The University of Chicago Press.
- Heeter, C. (1995). Communication research on consumer VR. In Frank Biocca & Mark R., (Eds.), *Communication in the age of virtual reality*, 191–218. Lawrence Erlbaum Associates.

- Helios (s.d.). A Short History of the Highrise. *Helios Design Lab*. <https://heliosdesignlabs.com/work/a-short-history-of-the-highrise/>
- Henderson, J. (2020). 10 years of digital storytelling. *Witness*. <https://witness.worldpressphoto.org/10-years-of-digital-storytelling-e71a5107a8ea>.
- Hergesel, João Paulo (2013). *Estilística Cibernética*. Jogo de Palavras.
- Herman, David (2009). *Basic Elements of Narrative*. Wiley-Blackwell
- Herman, David; Jahn, Manfred & Ryan, Marie-Laure (Eds.) (2005). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge.
- Hernandez, R. K. & Rue, J. (2016). *The principles of multimedia journalism: Packaging digital news*. Routledge.
- Herrman; C. & Mucciolo, L. (2017). *After Solitary* [Curta-metragem documental em 360°] Emblematic Group – PBS [Produção]. <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/article/after-solitary/>
- Hight, C. (2008). The field of digital documentary: a challenge to documentary theorists. *Studies in Documentary Film*, 2(1), 3–7. https://doi.org/10.1386/sdf.2.1.3_2
- Hight, C. (2017). Software as co-creator in interactive documentary. In Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra; Rose, Mandy (Eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary (Nonfictions)*, 82-95. Columbia University Press.
- Hird, J. (2012). Q&A: Frank Rose on digital storytelling and media immersion. *Enconsultancy Blog* [Blog]. <https://econsultancy.com/blog/9339-q-a-frank-rose-on-digital-storytelling-and-media-immersion/>
- Hiippala, T. (2016). *The Structure of Multimodal Documents*. Routledge.
- Hornaday, A. (2018, 5 de outubro). Documentaries aren't journalism, and there's nothing wrong with that, *The Washington Post*. https://www.washingtonpost.com/lifestyle/style/documentaries-arent-journalism-and-theres-nothing-wrong-with-that/2018/10/04/a27201ee-c73f-11e8-9b1c-a90f1daae309_story.html.
- Hudson, D. & Zimmermann, P. R. (2015). *Thinking Through Digital Media: Transnational Environments and Locative Places*. Palgrave.

- Huang, K.-T., Ball, C., & Francis, J. (2023). The Perceived Impacts of COVID-19 on Users' Acceptance of Virtual Reality Hardware: A Digital Divide Perspective. *American Behavioral Scientist*, 0(0). <https://doi.org/10.1177/00027642231156775>
- Ichingolo, M. (2019). The empathy gap: egocentric biases, transformative experiences, and empathic accuracy. Trabalho apresentado na *IX Lisbon School for the Studies of Culture*. Lisboa, Portugal.
- IDFA Institute (s.d.). *Planet Galata - A bridge in Istanbul*. <https://www.idfa.nl/en/film/12ae900d-6a2d-4ddc-b418-c91edc70ff35/planet-galata-a-bridge-in-istanbul/>
- Ijsselsteijn, W. A. (2001). History of telepresence. In Schreer, O.; Kauff, P.; & Sikora, T. (Eds.). *3-D Videocommunications*. John Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/0470022736.ch1>.
- Information Overload Research Group. (n.d.). *Information Overload*. [www://iorgforum.org](http://iorgforum.org)
- Insko, B. E. (2003). Measuring presence: Subjective, behavioral and physiological methods. In G. Riva, F. Davide, & W. A. Ijsselsteijn (Eds.), *Being there: Concepts, effects and measurements of user presence in synthetic environments* (pp. 109–119). IOS Press.
- Interaction Design Foundation - IxDF. (2019, August 13). What is the difference between Interaction Design and UX Design?. *Interaction Design Foundation - IxDF*. <https://www.interaction-design.org/literature/article/what-is-the-difference-between-interaction-design-and-ux-design>
- Interaction Design Foundation (2024). UX design for virtual reality [Curso]. <https://www.interaction-design.org/courses/ux-design-for-virtual-reality>
<https://www.interaction-design.org/courses/ux-design-for-virtual-reality>.
- Jackson, S. A., & Csikszentmihalyi, M. (1999). *Flow in sports*. Human Kinetics.
- Jenkins, H. (1997). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.
- Jenkins, H. (2009). If it doesn't spread, it's dead (part one): Media viruses and memes. *Confessions of An Aca-Fan* [Blog]. http://henryjenkins.org/blog/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html.

- Jenkins, H. & Deuze, M. (2008). Editorial. *Convergence: The international journal of research into new media technologies*, 14(1), 5–12. <https://doi.org/10.1177/1354856507084415>
- Jenkins, H.; Ford, S. & Green, J. (2013). *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia*. Aleph Editora.
- Jerald, J. (2016). *The VR book: Human-centered design for virtual reality*. ACM Books.
- Jobs, S. (2010). Thoughts on Flash. *Apple.com Hot News*. <https://newslang.ch/wordpress/wp-content/uploads/2020/06/Thoughts-on-Flash.pdf>.
- Johnson, B. (2015). Snowfallen. *Medium*. <https://medium.com/@bobbie/snowfallen-66b9060333ad>
- Kallinikos, J., & Mariátegui, J. C. (2011). Video as digital object: Production and distribution of video content in the internet media ecosystem. *The Information Society*, 27(5), 281–294. <https://doi.org/10.1080/01972243.2011.607025>.
- Kallinikos, J., Aaltonen, A., & Marton, A. (2010). A theory of digital objects. *First Monday*, 15(6). <https://doi.org/10.5210/fm.v15i6.3033>
- Kaltenbacher, B. (2008). *Intuitive interaction - Steps towards an integral understanding of the user experience in interaction design*. [Tese de Doutorado em Filosofia (Centro de Estudos Culturais), Goldsmiths, University of London]. <https://doi.org/10.25602/GOLD.00028677>
- Keen, S. (2018). The documentary designer: A list of propositions for interactive documentary practice online. In Miles, Adrien (Ed.) *Digital Media and Documentary: Antipodean Approaches*, 29-47. Palgrave Macmillian.
- Kelly, K. (2019). AR will spark the next big tech platform – call it mirrorworld. *Wired*, <https://www.wired.com/story/mirrorworld-ar-next-big-tech-platform/>.
- Kingsnorth, S. (2016). *Digital marketing strategy: An integrated approach to online marketing*. Kogan Page.
- Knappenberger, B. (realizador); Bergman, L. (produtor executivo) et al. (2021). *Ponto de viragem: O 11 de setembro e a guerra contra o terrorismo* [Série Documentário]. Netflix.

Koenitz, H. (2022). *Understanding interactive digital narrative : immersive expressions for a complex time*. Routledge.

Koenitz, H.; Di Pastena, A.; Jansen, D.; de Lint, B. & Moss, A. (2018). The myth of “universal” narrative models. In: Rouse, R., Koenitz, H., Haahr, M. (Eds.) *Interactive Storytelling. ICIDS 2018. Lecture Notes in Computer Science()*, vol 11318. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_8

Knappenberger, B. (2020). *Ponto de viragem: O 11 de setembro e a guerra contra o terrorismo* [Série documental, Netflix].

Krakauer, J. (1996). *No ar rarefeito: um relato da tragédia no everest em 1996*. Companhia das Letras.

Kreiswirth, M. (2005). Narrative turn in the humanities. In D. Herman, M. Jahn, & M.-L. Ryan (Eds.), *Routledge encyclopedia of narrative theory*, 377–382. Routledge.

Laurel, B. (2014). *Computers as Theater*. (2a ed). Addison-Wesley.

Lévy, P. (1997). *Collective intelligence: Mankind's emerging world in cyberspace*. Plenum Trade.

Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. Instituto Piaget.

Léxico (s.d.). Imersão. In *Léxico: Dicionário de Português online*. <https://www.lexico.pt/imersao/>

Liu, X., Lin, X., Zheng, M., Hu, Y., Wang, Y., Wang, L., Du, X., & Dong, G. (2018). Internet Search Alters Intra- and Inter-regional Synchronization in the Temporal Gyrus. *Frontiers in psychology*, 9, 260. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00260>

Lombard, M.; Ditton, T. (1997). At the heart of it all: The concept of presence. *Journal of Computer-Mediated Communication* (3)2. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x>.

Lombard, M., Biocca, F., Freeman, J., Ijsselsteijn, W., & Schaevitz R. J., (Eds.) (2015). *Immersed in media telepresence theory, measurement & technology*. Springer.

Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling. business, aesthetics and production at the Jim Henson company*. [Dissertação de Mestrado, Science in Comparative Media Studies – MIT]. <https://dspace.mit.edu/handle/1721.1/39152>

- Lotherington, H. (2011). Digital narratives, cultural inclusion, and educational possibility: Going new places with old stories in elementary school. In Page, R.; Thomas, B. (Eds.) (2011). *New narratives: Stories and storytelling in the digital age (Frontiers of Narrative)*. University of Nebraska Press.
- Lowgren, J. (2014, 1 janeiro). Interaction Design - brief intro. *Interaction Design Foundation - IxDF*. <https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed/interaction-design-brief-intro>
- Matravers, D. (2011). Imagination, fiction and documentary. In Carroll, N.; Gibson, J., (eds.) *Narrative, Emotion, and Insight*, 173-184. The Pennsylvania State University Press.
- Matravers, D. (2014). *Fiction and Narrative*. Oxford University Press.
- Munday, R. (2016). A Guide to Interactive Documentary. *Directors Notes*. <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>
- Madremedia/Lusa (2020, 13 de agosto). Exposição imersiva dedicada a Monet e Klimt a partir de 21 de agosto no Porto. *Sapo24*. <https://24.sapo.pt/vida/artigos/exposicao-imersiva-dedicada-a-monet-e-klimt-a-partir-de-21-de-agosto-no-porto>.
- Manovich, L. (2001). *From DV realism to a universal recording machine*. http://manovich.net/content/04-projects/031-reality-media/28_article_2001.pdf
- Manovich, L. (2002). *The language of new media*. Cambridge, EUA: MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command: International texnits in critical media aesthetics (5)*. Bloomsbury Academic.
- Martínez, M. (2012). Jornalismo literário, cinema e documentário: apontamentos para um diálogo entre as áreas. In *Revista Comunicação Midiática (7)2*, 98-116. <https://www2.faac.unesp.br/comunicacaomidiatica/index.php/CM/article/view/289/288>.
- Martínez, M. (2018). *Storyworld possible selves and the phenomenon of narrative immersion: Testing a new theoretical construct*. De Gruyter.
- Martins, I. M. (2008). *Documentário Animado: Experimentação, Tecnologia e Design*. [Tese de Doutorado (Artes e Design). Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro]. https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/13765/13765_1.PDF
- Maxwell, J. (2005). *Qualitative Research Design: an interactive approach*, Thousand Oaks.

- McLane, B. (2012). *Some Ways to Think about Documentary*. In *A New History of Documentary Film*, 1-19. Continuum.
- McDonald, R. (2016) *Blood for profit: The dark side of the blood donation centres* [Documentário, Youtube]. <https://www.youtube.com/watch?v=16EL-ZexH5A&t=2331s>
- McMahan, A. (2003). *Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games*. In W. Mark & B. Perron (Eds.), *The video game theory reader*, 67–86. Routledge.
- McSill, J. (2014). *5 lições de storytelling: fatos, ficção e fantasia*. DVS Editora.
- Meyer, R. (2018). The grim conclusions of the largest-ever study of fake news. *The Atlantic – Technology*. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2018/03/largest-study-ever-fake-news-mit-twitter/555104/>
- Memórias Situadas (s.d.). *Quipu Project*. <https://www.cipdh.gov.ar/memorias-situadas/en/lugar-de-memoria/proyecto-quipu/>
- Michailidis, L.; Balaguer-Ballester, E.; He, X. (2018). Flow and immersion in video games: the aftermath of a conceptual challenge, *Front. Psychol (9) SEP*, 1–8. <https://www.frontiersin.org/article/10.3389/fpsyg.2018.01682>
- Michaelis (s.d.). Ciberespaço. In *Michaelis: Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa*. <https://michaelis.uol.com.br/palavra/1k5E/ciberespa%C3%A7o/>
- Miles, A. (2016). I’m Sorry I Don’t Have a Story: An Essay Involving Interactive Documentary, Bristol and Hypertext. *VIEW Journal of European Television History and Culture*, 67–86. <http://viewjournal.eu/index.php/view/article/view/JETHC113/259>.
- Miller, C. (2014). *Digital storytelling: A creator’s guide to interactive entertainment*. Focal Press.
- Mirzoeff, N. (2015). *How to see the world*. Pelican Books.
- MIT OpenDocLab (2014). *Mapping the intersection of two cultures: Interactive documentary and digital journalism*. [Relatório] <http://opendoclab.mit.edu/interactivejournalism/>
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.

- Murray, J. (2011a). *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. MIT Press.
- Murray, J. (2011b). *Inventing the Medium: Approaching Design as a Collective Cultural Task — Talk by Dr. Janet Murray* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=FkPiAV1iT-A&t=184s>. Acesso em 15/4/2020.
- Murray, J. (2012). Inventing the Digital Medium: An Interview with Janet Murray (Part Two) [Entrevista]. *Pop Junctions*. http://henryjenkins.org/blog/2012/02/inventing_the_digital_medium_a.html
- Murray, J. (2016a). *Hamlet on the Holodeck. Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace (Updated Edition)*. The Free Press.
- Murray, J. (2016b). Not a film and not an empathy machine: How necessary failures will help VR designers invent new storyforms. *Immerse*. <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93>
- Murray, J. (2018). Research into interactive digital narrative: A kaleidoscopic view. In R. Rouse, H. Koenitz, & M. Haahr (Eds.), *Interactive Storytelling: 11th International Conference for Interactive Digital Storytelling, ICIDS 2018 (11318)*, 3–17. Springer Berlin Heidelberg. http://doi.org/10.1007/978-3-030-04028-4_1
- Nash, K. (2014a). Clicking on the world: Documentary representation and interactivity. In Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; (Eds.), *New Documentary Ecologies Emerging Platforms, Practices and Discourses*, 50-66. Palgrave Macmillan.
- Nash, K. (2014b). An interview with Florian Thalhoffer, media artist and documentary maker. In Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; (Eds.), *New Documentary Ecologies Emerging Platforms, Practices and Discourses* (pp 192-197). Palgrave Macmillan [e-book].
- Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C. (2014). New documentary ecologies: Emerging platforms, practices and discourses. In Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; (Eds.), *New Documentary Ecologies Emerging Platforms, Practices and Discourses*, 1-7. Palgrave Macmillan.
- Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; Eds. (2014). *New documentary ecologies emerging platforms, practices and discourses*. Palgrave Macmillan.

- Nash, K. (2018). Virtually real: exploring VR documentary. *Studies in Documentary Film*, 12(2), 97–100. <https://doi.org/10.1080/17503280.2018.1484992>
- Nash, K. (2017). Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence. *Studies in Documentary Film*, 12(2), 119–131. <https://doi.org/10.1080/17503280.2017.1340796>
- Nash, K. (2022). *Interactive documentary: Theory and debate*. Routledge.
- Nayar, P. (2010). *An introduction to new media and cybercultures*. Wiley-Blackwell.
- Nelson, N. J. (2021). All about immersive or that pesky “i-word”. *Proscenium*. <https://noproscenium.com/all-about-immersive-or-that-pesky-i-word-92299e4e2e6>.
- Nelson, T. (1965). Complex information processing: a file structure for the complex, the changing and the indeterminate. In *ACM '65: Proceedings of the 1965, 20th National Conference*, 84–100. <http://rogerclarke.com/II/Nelson-1965.pdf>.
- Newman, N. (2018). Journalism, media, and technology trends and predictions 2018. *The Reuters Institute For The Study Of Journalism*. <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/our-research/journalism-media-and-technology-trends-and-predictions-2018>
- Nichols, B. (2005). *Introduction to Documentary*. Indiana University Press.
- Nielsen, J. (1999). *Designing Web Usability*. New Riders.
- Nilsson, N. C., Nordahl, R.; Serafin, S. (2016). Immersion Revisited: A Review of Existing Definitions of Immersion and Their Relation to Diferente Theories of Presence. *Human Technology (12)2*, 108 – 134. <https://ht.csr-pub.eu/index.php/ht/article/view/176/162>
- Nizam, A. (2020). “Everything You Need to Know About Video Autoplay Features”. In Lemonlight, 24 de fevereiro de 2020. Disponível em <https://www.lemonlight.com/blog/everything-you-need-to-know-about-video-autoplay-features/>. Acesso a 6 de julho de 2024.
- Nolan, S. (2003). “Journalism online: the search for narrative form in a multilinear world”. Artigo apresentado na MelbourneDAC: The 5th International Digital Arts and Culture Conference, disponibilizado pela autora (s/ pag.). Disponibilizado em https://www.academia.edu/6838181/Journalism_online_the_search_for_narrative_form_in_a_multilinear_world.
- Norman, D. (2002). *O design do dia-a-dia*. Rocco: Rio de Janeiro, RJ.

- Norman, D. (2004). *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. Basic Books: Nova Iorque, e-book.
- Nunes, P. M. C. (2013). *Segmentação do Mercado de Acesso à Internet Segundo Critérios Comportamentais* [Dissertação de Mestrado, ISCTE Business School – Instituto Universitário de Lisboa]. https://repositorio.iscte-iul.pt/bitstream/10071/9830/1/master_pedro_correia_nunes..pdf
- Nyman, R. (2009). *Adobe Flash – Pros and Cons*. <https://robertnyman.com/2009/03/02/adobe-flash-pros-and-cons/>
- Oatley, K. (2002). Emotions and the story worlds of fiction. In Green, M. C.; Strange, J. J. & Brock, T. C. (Eds.), *Narrative impact: Social and cognitive foundations*, 39–69. Routledge.
- Online Journalism Award (s.d.). *After solitary*. <https://awards.journalists.org/entries/after-solitary/>
- Ophir, E.; Nass, C.; and Wagner, A. D. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *PNAS* (106)37. <https://doi.org/10.1073/pnas.0903620106>.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0: Design patterns and business models for the next generation of software. *Communications & Strategies* (65), 1º quarto de 2007, 17-37. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1008839
- Our World In Data. (s.d.). *Internet*. <https://ourworldindata.org/internet#:~:text=Globally%20the%20%20number%20of%20internet,online%20for%20the%20first%20time>
- Ozer, J. (s.d.). What is adaptive streaming? *Streaming Media*. <https://www.streamingmedia.com/Articles/ReadArticle.aspx?ArticleID=75195>.
- Page, R.; Thomas, B. (eds.) (2011). *New narratives: Stories and storytelling in the digital age* (*Frontiers of Narrative*). University of Nebraska Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt1df4h49>.
- Pariser, E. (2011). *The filter bubble: What the internet is hiding from you*. Penguin Group.
- Pavlik, J. V. (2001). *Journalism and new media*. Columbia University Press.

- Pavlik, J. V. (2018). *Journalism in the age of virtual reality: How experiential media are transforming news*. Columbia University Press.
- Peixoto, H. C. B. (2015). *Webdocumentário: a representação da ótica documental no ciberespaço*. [Tese de Mestrado (Arte e Cultura Visual), Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Goiânia – GO]. <http://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5021>
- Pew Research Center (2007). Chapter 7. Where people get their news. *World Publics Welcome Global Trade — But Not Immigration: 47-Nation Pew Global Attitudes Survey*. <https://www.pewresearch.org/global/2007/10/04/chapter-7-where-people-get-their-news/>
- Pew Research Center (2014). *State of the new media: Overview*. <https://assets.pewresearch.org/wp-content/uploads/sites/13/2017/05/30142556/state-of-the-news-media-report-2014-final.pdf>
- Pierce, J. (2019). *Digital divide*. In Hobbs, Renee & Mihailidis, Paul (Eds.) *The International Encyclopedia of Media Literacy*. JohnWiley & Sons, Inc.
- Plantinga, C. (1997). *Rhetoric and representation in nonfiction film*. Cambridge University Press.
- Prince, Gerald (2005). “Narrativity”. In Herman, David; Jahn, Manfred, & Ryan, Marie-Laure (eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 387-388). Routledge.
- Raessens, J. (2006). Playful identities, or the ludification of culture. *Games and Culture* 1, 1, 52-57. <https://doi.org/10.1177/1555412005281779>
- Ramos, F. P. (2008). *Mas afinal...o que é mesmo documentário?* Editora Senac.
- Rayburn, D. (2010). Steve Jobs Is Lying About Flash. *Business Insider*. <https://www.businessinsider.com/steve-jobs-is-lying-about-flash-2010-4>.
- Rogers, S. (2011). *Facts are sacred: the power of data*. Guardian Books.
- Rose, F. (2012). *The art of immersion*. W. W. Norton & Company.
- Rose, M. (2014). Making publics: Documentary as do-it-with-others citizenship. In: Boler, M. and Ratto, M. (Eds.) *DIY Citizenship: Critical Making and Social Media*, 201-212. MIT Press. <http://eprints.uwe.ac.uk/25905>.

- Rose, M. (2018). The immersive turn: hype and hope in the emergence of virtual reality as a nonfiction platform. *Studies in Documentary Film* 2018 (12)2, 132–149. Routledge.
- Routhier, P. H. (2018). The immersive experience classification system: A new strategic decision-making tool for content creators. *SMPTE Motion Imaging Journal*, 46-54. <https://ieeexplore.ieee.org/document/8532421>.
- Rotha, P. (1939), *Documentary Film*. W. W. Norton & Company.
- Ruben, S. (2007). The attention crash: A new kind of dot-com bust. *AdAge*. <https://adage.com/article/steve-rubel/attention-crash-a-kind-dot-bust/117325>.
- Ryan, M-L. (1999). Immersion vs. interactivity: Virtual reality and literary theory. *Substance* 28 (2), 110-137. DOI 10.1353/pmc.1994.0058. https://web.archive.org/web/20120906084321id_/http://people.cs.uct.ac.za/~dnunez/reading/papers/ryan.pdf
- Ryan, M-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M-L. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling (Frontiers of narrative)*. University of Nebraska Press.
- Ryan, M-L. (2005). Narrative. In Herman, D.; Jahn, M., & Ryan, M-L. (Eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (pp. 344-348). Routledge.
- Ryan, M-L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Ryan, M-L. (2007). Towards a definition of narrative, In David Herman (Ed.) *The Cambridge Companion to Narrative*, 22-36. Cambridge University Press.
- Ryan, M-L. et al. (2014). *Storyworlds across media: Toward a media-conscious narratology (Frontiers of narrative)*. University of Nebraska Press.
- Ryan, M-L.; Emerson, L. & Robertson. B. J. (Eds.) (2014). *The Johns Hopkins guide to digital media*. Johns Hopkins University Press.
- Ryan, M-L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic media*. John Hopkins University Press.

- Ryan, M.-L. et al. (2016). *Narrating space / spatializing narrative: Where narrative theory and geography meet (THEORY INTERPRETATION NARRATIV)*. Ohio State University Press.
- Ryan, M.-L. (2022). *A new anatomy of storyworlds: What is, what if, as if*. Northwestern University Press.
- Rhythm (2024). *AR/VR mainstream adoption: Are we finally there?. rhythm: news & insights*. <https://rhythmagency.com/blog/april-2024/arvr-mainstream-adoption-are-we-finally-there>.
- Saffer, D. (2010). *Designing for interaction: Creating innovative applications and devices* (2^a ed.). New Riders.
- Salaverría, R. (2005). *Redacción periodística en internet*. Pamplona: EUNSA
- Salkeld, R. (2015). *Cómo leer una fotografía*. Blumsbury.
- Schaeffer, J-M. (2012). Fictional vs. factual narration. *The living handbook of narratology*. <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/fictional-vs-factual-narration#>
- Schaeffer, J-M. & Vultur, I. (2005). Immersion. In Herman, David; Jahn, Manfred, & Ryan, Marie-Laure (Eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, 237-239. Routledge.
- Schmid, Wolf (2005). Defamiliarisation. In Herman, David; Jahn, Manfred, & Ryan, Marie-Laure (Eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory* (p. 98). Routledge.
- Smith, S.; Marsh, T.; Duke, D.; Wright, P. (1998). Drowninig in mmersion, *Proceedings of UK-VRSIG* 98, 1-9. https://www.researchgate.net/publication/2362590_Drowning_in_Immersion
- She Does Podcast*. (2015, June 10). Kat Cizek [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0mdWRXThme4>
- Shedroff, N. (1994). Information interaction design: A unified field theory of design. *Information Design* (1999). MIT Press. <https://papers.cumincad.org/data/works/att/3fce.content.pdf>
- Shepardson, D. (2019). U.S. senators say social media letting algorithms run wild. *Reuters*. <https://www.reuters.com/article/us-usa-tech-congress/u-s-senators-say-social-media-letting-algorithms-run-wild-idUSKCN1TQ21L?il=0>. Acesso em 20 de setembro de 2020.

- Simmons, L. (2024). Front-end vs. back-end: what's the difference? *Computer Science*. <https://www.computerscience.org/bootcamps/resources/frontend-vs-backend/>
- Siqueira, A. (2012). O que são A/B Tests e como escolhê-los. *Resultados Digitais*. <http://resultadosdigitais.com.br/blog/o-que-sao-ab-tests-e-como-escolhe-los-bonus-veja-como-subimos-em-167-a-conversao-de-uma-pagina/>
- Silva, A. S. (1990). A ruptura com o senso comum nas ciências sociais. *Metodologia das Ciências Sociais (4ª ed.)*. Afrontamento.
- Slater, M. (1999). Measuring presence: A response to the Witmer and Singer presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 8(5), 560–565.
- Slater, M. (2003). A note on presence terminology. *Presence-Connect*, 3(3), (s/p). <http://s3.amazonaws.com/publicationslist.org/data/melslater/ref-201/a%20note%20on%20presence%20terminology.pdf>
- Slater, M.; Antley, A.; Davison, A.; Swapp, D.; Guger, C.; Barker, C.; Pistrang, N. & Sanchez-Vives, M. V. (2006). A virtual reprise of the stanley milgram obedience experiments. *PLoS ONE* 1(39). <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0000039>
- Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society, Lond B Biol Sci*. <https://doi.org/10.1098/rstb.2009.0138>
- Slater, M.; Banakou, D.; Beacco, A.; Gallego, J.; Macia-Varela, F. & Oliva, R. (2022). A separate reality: An update on place illusion and plausibility in virtual reality. *Frontiers in Virtual Reality*. 3. <https://doi.org/10.3389/frvir.2022.914392>
- Soar, Matt (2014). Making (with) the Korsakow System Database Documentaries as Articulation and Assemblage. In Nash, K.; Hight, C. & Summerhayes, C.; (Eds.), *New Documentary Ecologies Emerging Platforms, Practices and Discourses*, 154-172. Palgrave Macmillan.
- Soltani, A.; Canty, S.; Mayo, Q.; Thomas, L.; Hoofnagle, C. J. (2009). Flash Cookies and Privacy. *SSRN*. <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.1446862>

- Sparrow, B.; Liu, J.; Wegner, D. M. (2011). Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips. *Science* (333), 776–778. DOI: 10.1126/science.1207745
- Spingarn-Koff, J., & Lingo, K. (2013). *Short history of the morgue* [Documentário]. The New York Times (Produção). <https://www.nytimes.com/video/opinion/100000002480449/a-short-history-of-the-morgue.html>
- Spurlock, M.. (2004). *Super size me* [Documentário]. Samuel Goldwyn Films (Produtora).
- Steele, C. (2019). What is the digital divide? *Digital Divide Council*. <http://www.digitaldividecouncil.com/what-is-the-digital-divide/>
- Steuer, J. (1992). Defining virtual reality: Dimensions determining telepresence. *Journal of Communication*,(42)4, 73–93. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1992.tb00812.x>
- StoryCorps (s.d.). <https://storycorps.org/>
- Studt, E. (2021). Virtual reality documentaries and the illusion of presence. *Studies in Documentary Film*, 15(2), 175–185. <https://doi.org/10.1080/17503280.2021.1923147>
- Thalhofer, F. (2016). The Way We Tell Stories. *i-Docs Symposium 2016* [Keynote address, Bristol, UK]. www.youtube.com/watch?v=KEBYi2HY5c.
- The Guardian (2017, 10 de fevereiro). *Quipu: Uncovering shocking tales of Peru's sterilisation programme*. <https://www.theguardian.com/news/2017/feb/10/quipu-uncovering-shocking-tales-of-perus-sterilisation-programme>.
- Tadonio, P. (2017). After solitary. *Frontline* em parceria com a *Emblematic*. <https://www.pbs.org/wgbh/frontline/article/after-solitary/>
- Tavares, R. (2005). *O pequeno livro do grande terramoto*. Tinta da China.
- The Zoo Group (s.d.). Why Flash is a bad idea, *The ZooGroup: Some Useful Stuff to Know*. <https://www.thezoogroup.com/some-useful-stuff-to-know/why-flash-is-a-bad-idea>
- Tikkanen, A. (2023). Uruguayan Air Force flight 571. *Britannica*. <https://www.britannica.com/event/Uruguayan-Air-Force-flight-571>.
- Turkle, S. (2017). *Alone together: Why we expect more from technology and less from people* (3ª ed). Basic Books.

- Titlow, J. P. (2013). How journalists at The Guardian built that epic NSA story. *Fast Company*. <https://www.fastcompany.com/3021837/how-journalists-at-the-guardian-built-that-epic-nsa-story>
- Uricchio, W. (2016). VR is not film, so what is it? An immerse response. *Immerse*. <https://immerse.news/vr-is-not-film-so-what-is-it-36d58e59c030>.
- Uricchio, W. (2017). Things to come the possible futures of documentary... from a historical perspective". In Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra; Rose, Mandy (eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary (Nonfictions)*, 191-205. Columbia University Press.
- Walton, K. (1990). *Mimesis as make-believe: on the foundations of the representational arts*. Harvard University Press.
- Walton, K. (2015). *In other shoes: Music, metaphor, empathy, existence*. Oxford University Press.
- Wegner, D. M., Ward A. F. (2013). How Google Is Changing Your Brain. *Scientific American* 309(6), 58-61. DOI:10.1038/scientificamerican1213-58. <https://www.scientificamerican.com/article/the-internet-has-become-the-external-hard-drive-for-our-memories/>
- Weiner, N. (1949). Resenha do livro Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine, de Norbert Wiener. *Physics Today* (2)5, p. 33. DOI. 10.1063/1.3066516
- White, H. (1987). The value of narrativity in the representation of reality. In *The Content of the Form*. Johns Hopkins University Press.
- Weidle, F. (2016). Korsakow perspective(s): Rethinking documentary knowledge in digital multilinear environments. *VIEW Journal of European Television History and Culture* (5)10. DOI: 10.18146/2213-0969.2016.jethc116
- Wiehl, A. (Ed.) (2017). Documentary as co-creative practice from challenge for change to highrise: kat cizek in conversation with Mandy Rose. In Aston, Judith; Gaudenzi, Sandra; Rose, Mandy (eds.). *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary (Nonfictions)*. 38-48. Columbia University Press.
- Williams, R. (2003). *Television. Technology and cultural form*. (2^a ed). Routledge.

- Wired (2020, 21 de setembro). The pandemic is forcing everyone to face the digital divide. *Wired*. <https://www.wired.com/story/the-pandemic-is-forcing-everyone-to-face-the-digital-divide/>
- Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 7(3), 225–240.
- Young, M. (2013, 23 de outubro). Highrise, an interactive, open source documentary project on vertical living. *Untapped New York*. <https://untappedcities.com/2013/10/01/highrise-interactive-open-source-documentary-project-vertical-living-premieres-nyc/>
- Zagalo, N. (2009). *Emoções interactivas: do cinema para os videojogos*. Coleção: *Comunicação e Sociedade n.º 18*. Centro de Estudos Comunicação e Sociedade da Universidade do Minho. Grácio Editor.
- Zagalo, N. & Oliveira, S. (2014). Abordagens da Narrativa nos Media. In Zagalo, N. & Oliveira, S. (eds.) *Abordagem da Narrativa nos Media*. CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade. Universidade do Minho. <https://hdl.handle.net/1822/40800>
- Zagalo, N. (2020). *Engagement design: Designing for interaction motivations*. *Human-computer interaction series*. Springer.
- Zax, D. (2013, 11 de outubro). How pop-up books inspired the spectacular “Short history of the highrise” series. *Fast Company*. <https://www.fastcompany.com/3019799/how-pop-up-books-inspired-the-spectacular-short-history-of-the-highrise>.
- Zimmermann, P. R. (2018). Thirty speculations toward a polyphonic model for new media documentary. *Alphaville: Journal of Film and Screen Media* (15), 9–15. www.alphavillejournal.com/Issue15/ArticleZimmerman.pdf.
- Zuckerberg, M. (2021). Founder’s Letter, 2021. *Facebook / Meta*. <https://about.fb.com/news/2021/10/founders-letter/>
- Zupan, M. & Nicol, A. (2024). Exploring the potential of videogrammetry: Practical perspectives for surveyors. *Gim International*. <https://www.gim-international.com/content/article/exploring-the-potential-of-videogrammetry>.

Referências de web-documentários e peças de jornalismo multimídia

Branch, J. (2012). *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*. The New York Times (produtor). <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

Court, M. & Lerner, R. (2015). *Projeto Quipu*. <https://interactive.quipu-project.com>

Chen, Jiao & SBS Online (2014). *After 6/4*. <http://after64.sbs.com.au/>

Cizek, K. (2004). *Filmmaker in Residence*. National Film Board of Canada (produtor). <https://collection.nfb.ca/interactive/filmmaker-in-residence> [Registro em arquivo]. https://www.nfb.ca/film/seven_interventions_of_filmmaker-in-residence/ [Filme linear].

Cizek, K. (2010). *Out My Window*. National Film Board of Canada (produtor). <https://docubase.mit.edu/project/highrise-out-my-window/> [Registro em arquivo].

Cizek, K. (2011). *One Millionth Tower*. National Film Board of Canada (produtor). <https://docubase.mit.edu/project/highrise-one-millionth-tower/> [Registro em arquivo].

Cizek K. (2013). *The Short History of the Highrise*. National Film Board of Canada (produtor). <https://www.nytimes.com/projects/2013/high-rise/index.html>

Cizek K. (2015). *The Universe Within*. National Film Board of Canada (produtor). <http://universewithin.nfb.ca/>

Henley, J (2013). *Firestorm*. The Guardian (produtor). <http://www.guardian.co.uk/world/interactive/2013/may/26/firestorm-bushfire-dunalley-holmes-family>

Lebov, A. (2016). *Filming Revolution*. <https://www.filmingrevolution.org/archive/index.html>

MacAskill, E & Dance, G. (2013). *NSA Files: Decoded*. The Guardian (produtor). <http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/nov/01/snowden-nsa-files-surveillance-revelations-decoded#section/1>

Moon J. & Samora, R. (2024). *Failures to Act*. NHPR & The Pudding (Produtores). <https://ydcpodcast.org/>

New York Times (2012). *Snow Fall*. <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/#/?part=tunnel-creek>

Thalhofer, F. & Bas, B. (2010). *Planet Galata: A bridge in Istanbul*. <http://planetgalata.com/>

WSJ Custom Studios (s.d.). *Cocainenomics*. <https://www.wsj.com/ad/cocainenomics>