

<StoryBits I>

Narrativa e Media Digitais

Francisco Merino
Luís Frias
Manuela Penafria
[Eds.]



<StoryBits I>

Narrativa e Media Digitais

FRANCISCO MERINO
LUÍS FRIAS
MANUELA PENAFRIA
(EDS)

Ficha Técnica

Título

Storybits I – Narrativa e media digitais

Editores

Francisco Merino, Luís Frias e Manuela Penafria

Editora LabCom

www.labcom.ubi.pt

Coleção

Ars

Direção

Francisco Paiva

Design Gráfico

Cristina Lopes

ISBN

978-989-654-887-2 (papel)

978-989-654-889-6 (pdf)

978-989-654-888-9 (epub)

Depósito Legal

509245/22

DOI

10.25768/ 654-889-6

Tiragem

Print-on-demand

Universidade da Beira Interior
Rua Marquês D'Ávila e Bolama.
6201-001 Covilhã. Portugal
www.ubi.pt

Covilhã, 2022

© 2022, Francisco Merino, Luís Frias e Manuela Penafria.

© 2022, Universidade da Beira Interior.

O conteúdo desta obra está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra carece de expressa autorização dos editores e dos seus autores. Os artigos, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade dos autores.



Índice

Introdução	9
Francisco Merino, Luís Frias e Manuela Penafria	
PARTE 1 – NARRATIVAS DIGITAIS: CONCEITOS EM DEBATE	35
Ten Years of I-Docs: a reflective discussion on polyphony and practice-led research	37
Judith Aston	
O efeito marmota	53
Luiz Carlos de Oliveira Jr	
<i>Revolução. Ou o loop infinito</i> – um arquivo	77
Francisca José Guimarães Rodrigues	
An introduction to immersive journalism in class: an experience with photography and 360 videos on the SeekBeak platform	97
Ricardo Morais e Fábio Giacomelli	
Novas representações da anatomia e <i>vulva art</i> : uma análise comparativa em narrativas audiovisuais e estéticas <i>artistas</i>	109
Juliana Wexel e Bruno Mendes da Silva	
Aventurama – Explorando os limiares entre as narrativas sonoras e interativas em um <i>podcast storytelling</i> infanto-juvenil	127
Márcio Henrique Melo de Andrade	
Histórias sob(re) histórias: a experiência narrativa em livros de Realidade Aumentada de língua portuguesa	137
Joana Casteleiro-Pitrez	
A remediação no documentário interativo como forma de reconstruir a memória dentro de uma narrativa hipermediática	155
Tatiana Levin	

Parte 2 – NARRATIVAS DIGITAIS: PROCESSOS DE CRIAÇÃO	165
<i>Safara – Sonho Lúcido 2020</i> : investigação baseada na prática artística Ana Perfeito e Mirian Tavares	167
<i>Derive 01 e Web Derive 01</i> : realidades virtuais do projeto Transeuntis Mundi Cândida Borges e Gabriel Mario Vélez	179
<i>Intersecções 20</i> : memória, inspiração e criação Paulo Dias	189
Threaded Worlds: Eldenrock Inês Inácio e Gabriel Carneiro	197
Um outro vírus César Silva, Daniel Damásio, Patrícia Lacerda e Renato Ranito	207
<i>Alma das Ruas</i> : um webdoc interativo Isabelle Barreto	219
Ambiência, produção de presença e epifania no uso da realidade virtual em <i>A biblioteca à noite</i> , de Robert Lepage, a partir de Alberto Manguel Denise Costa Lopes	243
<i>Pin Up! The interactive documentary</i> : an experiment in feminist collaboration Kathleen M. Ryan	253
<i>Kai UnEarthed</i> : a videogame about unpoliced futures Matthew Coopilton	271
Resumos/Abstracts	249

Introdução

A edição do presente livro partiu da Conferência de índole científico-artístico *StoryBits*, que teve lugar na Universidade da Beira Interior (UBI), em formato online, de 21 a 23 de abril de 2022. Organizada no âmbito do Grupo de Artes da Unidade de Investigação LabCom-Comunicação e Artes e com o apoio da Faculdade de Artes e Letras, do Departamento de Artes e do Doutoramento em Media Artes, a *StoryBits* surgiu da necessidade de criar um evento que promovesse a discussão em torno dos *media* digitais e da diversidade de métodos para a criação e produção de narrativas que emergem deste contexto digital. A *StoryBits* veio dar continuidade a eventos dedicados ao documentário nas suas expressões digitais e interativas, organizados pela UBI, entre 2016 e 2018, alargando esse enfoque temático para incluir outros géneros, formatos e modelos narrativos.

Nas últimas décadas, a Narratologia tem sofrido uma reconfiguração profunda, distanciando-se de uma abordagem marcadamente centrada na linguística, herdada do formalismo e, sobretudo, do estruturalismo. A valorização do recetor e da dimensão emocional da narrativa, o reconhecimento dos códigos e esquemas percecionais não linguísticos no processo de produção de sentido e, em particular, a emergência dos meios digitais impuseram uma atualização na forma como compreendemos os processos de narração e os seus efeitos. Esta resistência à transposição de categorias emanadas da linguística foi ensaiada, inicialmente, pelo cinema e encontrou eco nos meios digitais, que oferecem uma abordagem hipermediática e desafiam a própria linearidade do discurso narrativo. A narratologia contemporânea pode, ainda, admitir a vocação universalista dos primeiros

narratologistas, que postulava a independência da narrativa em relação ao meio, mas define-se, sobretudo, no reconhecimento das modalidades de expressão, códigos e esquemas perceptivos intrínsecos a cada meio.

A *StoryBits* tem como objetivo a promoção do conhecimento teórico e científico sobre estas novas expressões narratológicas, incluindo nesta reflexão a necessidade de práticas de investigação com base em projeto e a partilha de experiências entre investigadores e profissionais. Além disso, procura contribuir para um debate alargado sobre os formatos narrativos emergentes que, na senda desta reconfiguração da narratologia e no contexto de um ecossistema mediático marcado pelo digital, atualizam e rompem convenções, se convertem à remediação ou testam as capacidades e competências narrativas do meio em que se inscrevem. Procurámos, também, compreender o modo como o próprio interface, enquanto dispositivo, é central na materialização do discurso narrativo, complexificando a área de estudo da narratologia. Estas novas narrativas incluem formatos já consagrados – que agora contemplam diferentes modalidades de receção ou produção – e outros que procuram ainda definir ou testar a sua capacidade para contar histórias, mas também aquelas que possuem um carácter mais experimental, que inclui formatos ou mesmo meios em que próprio design narrativo se revela especialmente desafiante.

A *StoryBits* assume-se como um evento exclusivamente dedicado às narrativas digitais e, de modo transversal, a formatos de ficção e de não-ficção, de natureza interativa ou performativa. O primeiro livro resultante deste evento, com o título: *StoryBits I – Narrativa e media digitais* possui duas partes. Na primeira, sob a designação de “Narrativas Digitais: Conceitos em Debate” reunimos um conjunto de textos que discutem enquadramentos teóricos, abrindo possibilidades de criação artística. São os seguintes os textos que integram a primeira parte deste livro: *Ten Years of I-Docs: a reflective discussion on polyphony and practice-led research*, de Judith Aston; *O efeito marmota*, de Luiz Carlos de Oliveira Jr; *Revolução. Ou o loop infinito* — um arquivo, de Francisca José Guimarães Rodrigues; *An introduction to immersive journalism in class: an experience with photography*

and 360 videos on the SeekBeak platform, de Ricardo Morais e Fábio Giacomelli; Novas representações da anatomia e *vulva art: uma análise comparativa em narrativas audiovisuais e estéticas artistas*, de Juliana Wexel e Bruno Mendes da Silva; Aventurama – Explorando os limiares entre as narrativas sonoras e interativas em um *podcast storytelling* infanto-juvenil, de Márcio Henrique Melo de Andrade; Histórias sob(re) histórias: a experiência narrativa em livros de Realidade Aumentada de língua portuguesa, de Joana Casteleiro-Pitrez; e, finalmente, A remediação no documentário interativo como forma de reconstruir a memória dentro de uma narrativa hipermidiática, de Tatiana Levin.

A segunda parte, sob o título “Narrativas Digitais: Processos de Criação” reúne um conjunto de textos dedicados a experiências de criação em suporte digital, relatados na primeira pessoa, dando conta de diversas possibilidades criativas. São os seguintes os textos que compõem esta segunda parte: *Safara – Sonho Lúcido 2020: Investigação baseada na prática artística*, por Ana Perfeito e Mirian Tavares; *Derive 01 e Web Derive 01: realidades virtuais do projeto Transeuntis Mundi*, de Cândida Borges e Gabriel Mario Vélez; *Intersecções 20: memória, inspiração e criação*, de Paulo Dias; *Threaded Worlds: Eldenrock*, de Inês Inácio e Gabriel Carneiro; *Um outro vírus*, de César Silva, Daniel Damásio, Patrícia Lacerda e Renato Ranito; *Alma das Ruas: um webdoc interativo*, de Isabelle Barreto; *Ambiência, produção de presença e epifania no uso da realidade virtual em A biblioteca à noite*, de Robert Lepage, a partir de Alberto Manguel, por Denise Costa Lopes; *Pin Up! The Interactive Documentary: an experiment in feminist collaboration*, de Kathleen M. Ryan; e, a encerrar a presente edição, publicamos *Kai UnEarthed: a videogame about unpoliced futures*, por Matthew Coopilton.

Os Editores,

Francisco Merino

Luís Frias

Manuela Penafria

Parte 1

NARRATIVAS DIGITAIS: CONCEITOS EM DEBATE

TEN YEARS OF I-DOCS: A REFLECTIVE DISCUSSION ON POLYPHONY AND PRACTICE-LED RESEARCH

Judith Aston

/ University of the West of England

Introduction

This article is based on my keynote and accompanying workshop for the inaugural *StoryBits* conference in April 2021. This was ten years on from the first *i-Docs* symposium in March 2011, with the *StoryBits* conference taking a similar approach in relation to bringing practice and research-based projects into productive dialogue. The thematic approach is similar too, placing issues relating to interactivity, immersion and evolving approaches to narrative at the heart of this dialogue. Given this, it feels like a good moment to reflect some more on key themes which have emerged from my work with *i-Docs* and to consider how these might feed into future collaborative ventures, between *i-Docs*, *StoryBits* and beyond.

This is in the context of *i-Docs* having moved into a new phase in which we are no longer convening bi-annual symposia but are instead looking to collaborate with other like-minded bodies in a more ongoing way through our *i-Docs Community Conversation* series and other such initiatives. Whilst I do not have the space here to include everything that I covered in my keynote and workshop, my aim is to give an overview of the key issues and themes that I raised and that were picked up in the ensuing discussions.

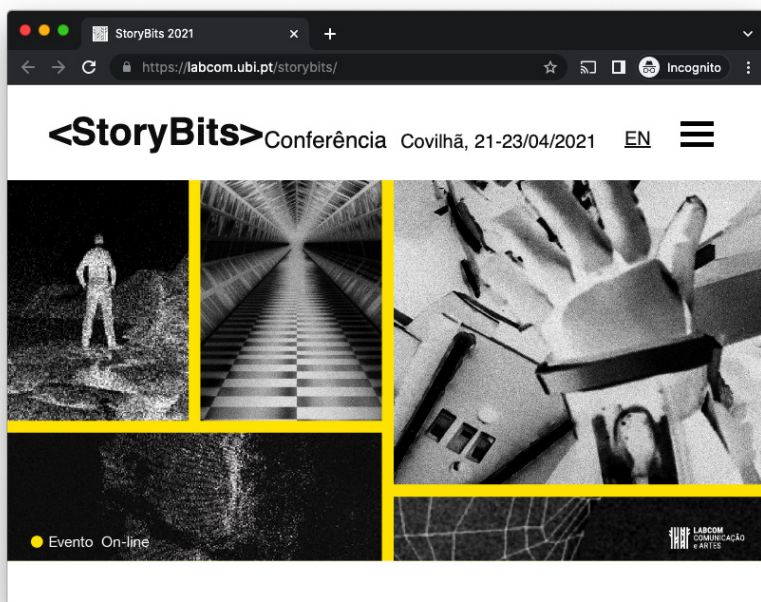


Figure 1: StoryBits Conference 2021, UBI/LabCom. <https://labcom.ubi.pt/storybits/>

My intention is that this will serve as a starting point for further enquiry. Whilst my reflections are based on the deeply collaborative endeavour that lies at the heart of *i-Docs*, in which there has always been a shared interest in the multiple, in non-linearity and in the evolving practices of documentary making, I am at the same time applying my own particular experience and analytical lens to these reflections. This builds on my multi-disciplinary work as a geographer, anthropologist, documentary maker and interaction designer.

I will begin with some thoughts on the thinking about interactive documentary that led to the establishment of the *i-Docs* symposia. As part of this, I will discuss the core principle of theorising through practice. I will also explain why we subsequently opened up the ‘i’ in *i-Docs* to put interactivity into dialogue with other terms such as immersion, intervention, intra-action and Ted Nelson’s concept of intertwingularity, which addresses

the complexity of interrelations in human knowledge. I will then offer my personal take on what I think is important to focus on as we go forwards across *i-Docs*, *StoryBits* and beyond. I will offer some insights around approaches to complexity and I will reflect on my ongoing work with *i-docs* and polyphony.

The inception of *i-Docs*

i-Docs is a research group based in the Digital Cultures Research Centre at the University of the West of England in Bristol, which I co-founded in 2010. Between 2011 and 2018 we ran a series of five international symposia which brought scholars, media artists and industry practitioners together to discuss the impact of emerging digital technologies on evolving forms of documentary practice. We are no longer convening these symposia, although we did have one fully planned for 2020 prior to its disruption by COVID.

Instead, we are working on collaborative ventures with like-minded colleagues on a more rolling basis. The impact of COVID has made this possible, as there is more scope now for ongoing conversations with colleagues from different continents, which involve less travel and more scope for inclusivity. We had been grappling with this anyway, in our efforts to make *i-Docs 2020* a climate aware event with possibilities for greater inclusivity through remote participation, this being for us one of the more positive outcomes of the pandemic.

At their inception in 2011, the *i-Docs* symposia were focused on ways in which computers could be used to engage with complexity through the creation of multiple pathways through databases of curated documentary content. The symposia reflected on how this was leading to the emergence of a plethora of new forms and platforms which were challenging the hegemony of uni-sequential presentational formats of documentary film, as traditionally seen in the cinema or on television.

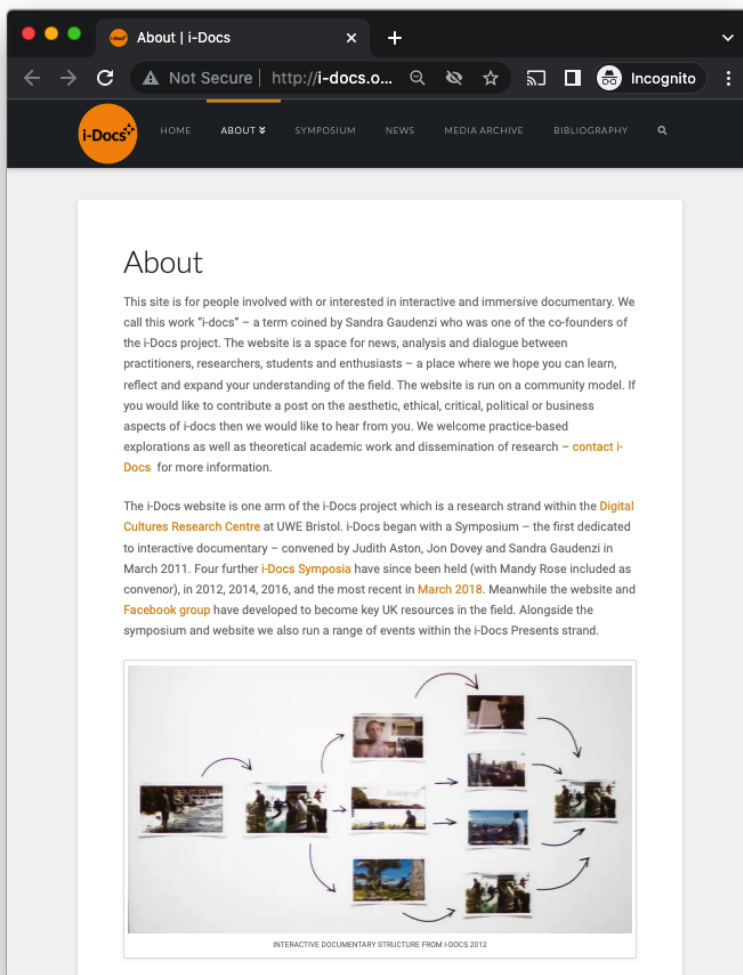


Figure 2: *i-Docs* website. <http://i-docs.org/about-interactive-documentary-idocs/>

In 2011 the web-doc was very much the latest thing within the documentary film industry in relation to new platforms. There was much interest in how this might affect modes of production, leading to a desire for documentary makers to learn more this emerging form of practice. This coincided with my ongoing work on interactive multimedia and cross-cultural communication,

which had been the subject of my PhD completed in 2003, and with Sandra Gaudenzi's ongoing PhD studies on interactive documentary, which she completed in 2013.

It was this confluence of ideas and interests that led to us convening our first i-Docs symposium in 2011 and to us publishing our *Setting the Field* article in 2012. Given that we established the i-Docs Research Group under the stewardship of Jon Dovey, then director of the Digital Cultures Research Centre at UWE Bristol, i-Docs has always been interested in the impact of emerging technologies on everyday life, on their possibility for affecting impact and social change beyond the academy. This was consolidated when Mandy Rose joined us in this endeavour in 2014.

Researching through practice

In our article, Sandra Gaudenzi and I reflected on the first *i-Docs* symposium (Aston and Gaudenzi, 2012). We explained that the event was set up with the explicit aim of bringing theory and practice into productive dialogue, in a way in which engaged scholars, artists and industry practitioners in interdisciplinary conversations. The *i-Docs* symposia were explicitly set up as a non-commercial space in which ideas and practices could be freely exchanged, as we collectively explored the impact of interactive digital technologies on approaches to documentary making.

We were very clear in this article that our work was practice-led, in that we saw discussion around the act of developing and making interactive documentary as being a necessary prerequisite to any subsequent theorising (125). We also argued that i-docs should not be seen as the uneventful evolution of documentary in the digital realm, but rather as a form of nonfiction narrative that privileges action and choice, immersion and enacted perception, as ways to construct the 'real' rather than represent it (125). We also articulated the relationship between author and agency within i-docs as being central to our understanding of possibilities within a rapidly evolving field of study (128).

The definition that we provided for i-docs as being any project that starts with an intention to document the ‘real’ (125-6) and that uses digital interactive technology to realise this intention, was deliberately broad. We also wanted to acknowledge that interactivity in i-docs often goes beyond a delivery mechanism to incorporate processes of production. This focus on process as well as product has been key to our development of the field, linked to the idea that i-docs is as much about constructing reality through active collaboration as it is about representing it. This can be extended to the broader context of interactive narrative as an active process of making and doing as opposed to a more passive process of consuming.

Opening up the ‘i’ in i-docs

For the first three symposia in 2011, 2012 and 2014, the focus was very much on using the term i-docs as a shorthand for ‘interactive documentary’, focusing on audience and different degrees of agency in the co-construction of meaning. Whilst we were keen from the outset not to limit this just to the web-doc, bringing live performance, locative media and installation work into the frame, the discussion and debate was orientated around the aesthetics of the database, interface design, the creation of multiple pathways through documentary content, and the non-linear possibilities for narrative design that this afforded.

However, in 2013, i-docs colleague Florian Thalhoffer pointed out that web-docs were already becoming quite ‘linear’. This prompted me to write an article on *The linear turn in i-docs* (Aston 2013) in which I reflected on Florian’s provocation and laid down the challenge to not lose sight of the field’s roots in non-linear hypertext systems. At the time a web-doc called *Alma: a tale of violence* (Upian, 2012), was winning awards for its highly effective and immersive multi-linear structure. Florian’s concern was that this was an example of interactive documentary becoming influenced by the more standard conventions of uni-sequential media and dramatic narrative, thus moving the i-docs field away from its original broader intentions.

Whilst I have always been an advocate for keeping things open and for celebrating a plurality of approaches and forms, his provocation did get me thinking and has indeed stayed with me. Where Florian is very concerned about the effect that dramatic narrative has on the human psyche and has a strong aversion towards watching Hollywood films, I am more concerned to keep things in balance and for *i-Docs* to be a forum where these things can be debated and discussed. In 2016, however, this core set of debates about evolving approaches to narrative in response to what Lev Manovich called ‘the era of the database’ (Manovich 2001) was put into question by what we have called the ‘immersive turn’ in interactive documentary (Aston, 2016; Rose, 2018).

This ‘immersive turn’ reflects a shift within the industry away from interactivity and its association with agency towards immersion and its association with presence (see Murray 2011 for this distinction and Aston 2016 for discussion of this shift). Whilst this can be seen as part of a wider cultural agenda relating to breaking down the binary between body and mind, it is also linked to the emergence of immersive technologies such as virtual reality. In opening up the ‘i’ in *i-Docs*, I was particularly keen to keep interactivity in the frame. This I felt was essential, in order to not lose sight of the original intentions of the *i-Docs* symposia, which reflected my specific interest in adding new approaches to multiperspectivity into the documentary form through choice-based interaction.

We were also keen to consider other relevant terms which can come from the ‘i’, such as intervention, intertwingularity and inter-action. This was in the spirit of celebrating the multiple, as opposed to focusing on one single perspective or point of view. We saw intervention as reflecting the activist aspects to *i-docs*, focusing in on the potential of *i-docs* methods and processes as catalysts for the enactment of social change by actively involving participants and audiences in the co-creation process. We wanted to look at how *i-docs*, alongside other media forms and processes, can be used to actively construct, as opposed to passively represent, reality.

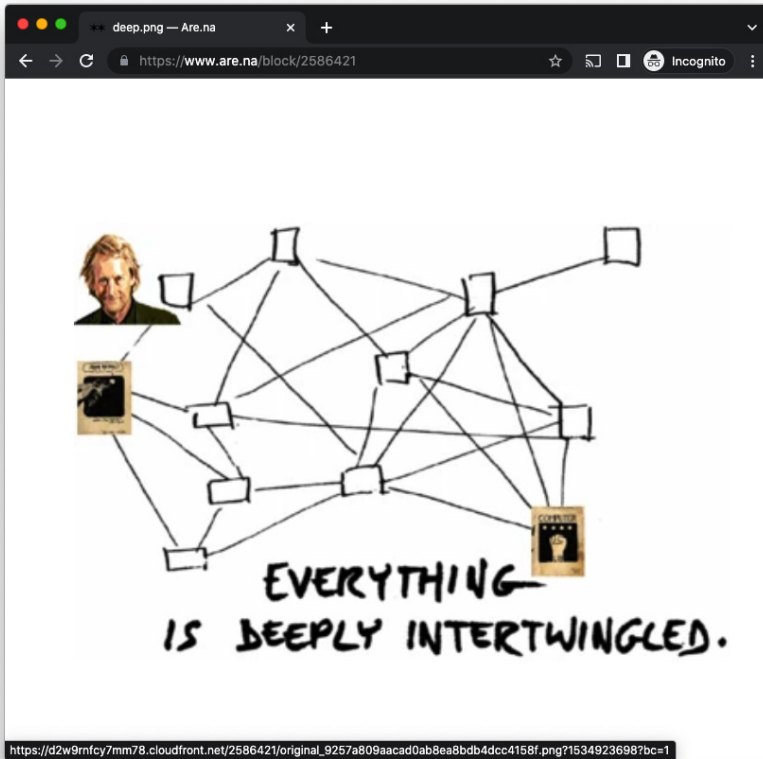


Figure 3: *Everything is Deeply Intertwined*. Remixed image *deep.png*, from the original on Nelson, *Computer Lib/Dream Machines*), added by Nathan Pilcher to Are.na block *Ted Nelson Xanadu*. Retrieved from <https://www.arenana/block/2586421>

'Intertwingularity' was coined by Ted Nelson in his seminal book *Computer Lib/Dream Machines* (1974). He wrote that "in an important sense, there are no 'subjects' at all, there is only all knowledge, since the cross-connections among the myriad topics of this world simply cannot be divided up neatly" (ibid: 45). For him, computer-based 'hypertext' (a term which he also coined) "at last offers the possibility of representing and exploring it all without carving it up destructively" (ibid: 45). Consideration of Nelson's idea that "everything is deeply intertwined" (ibid: 45) and how hypertext systems might facilitate our ability to explore this, was at the heart of the

inception of the i-Docs symposia and of my original interest in setting these symposia up. It has thus been very important to keep ‘intertwining’ firmly in the mix.

Last but not least, ‘intra-action’ comes from feminist theorist and theoretical physicist Karen Barad. She prefers this to ‘interaction,’ which she sees as necessitating pre-established bodies that participate in action with each other. Intra-action understands agency as not an inherent property of an individual or human to be exercised, but as a dynamism of forces (Barad, 2007: 141) in which all designated ‘things’ are constantly exchanging and diffracting, influencing and working inseparably. This offers a more dynamic way of looking at i-docs. with interaction looking at the interrelationships between fixed entities and intra-action looking at the flow between these entities.

Intra-action is closely connected to the anthropologist Tim Ingold’s concept of ‘corresponding’ (2020) and to Donna Haraway’s use of the term ‘worlding’ (2016) and has become central to much of our thinking within the i-Docs research group. Rather than replacing the term interactivity with intra-activity, however, I have chosen to incorporate this thinking into my understanding of interactivity. I have taken this approach and continued to use the term ‘interactive documentary’ as an explicit intervention to keep the agency and database aspects of i-docs in the frame. This has enabled me to continue to focus on interactivity and agency in the face of the more commercially-oriented turn towards immersive technology and presence.

In so doing, my aim has been to embrace thinking about immersion and intra-action without losing sight of the original intentions of i-docs and my own specific interests in the narrative affordances of the database as a way in to multi-perspectival thinking. I am not precious about the term ‘interactive documentary’, however, and fully acknowledge that there are other terms which can embrace ‘interactive documentary’ thinking, such as ‘open documentary’, ‘expanded documentary’, ‘docmedia’ and indeed the term ‘storybits’, with this latter term opening the way to looking at the database and evolving narrative forms in a broader context which is not exclusive to documentary.

Immersive media and sensationalism

In the novel *Fahrenheit 451*, Ray Bradbury (1953) warned against allowing society to drift from being an educated and literate one to being driven by experiences and sensationalism. This is something that I believe we need to be mindful of, particularly within the context of cultural wars and fake news. If everything becomes about sensations, and if we have ‘Newsspeak’ and only one way of seeing the world, then we will reduce our capacity for language. If we have no words to express thoughts that challenge and critique the dominant paradigm, then we have an authoritarian society. This is another reason why I have been so keen to keep interactivity in the frame, as a way of not losing sight of the more cognitive aspects of i-docs which come with building agency into the experiences that we create.

In an article on the historic link between immersive media and fascist propaganda, Carrie McLaren (2020), asks whether “forgetting one’s surroundings, losing track of physical reality, and escaping into a constructed world” is inherently a good thing or whether it makes people susceptible to being manipulated. She references the work of the anthropologist Margaret Mead who, along with other progressive thinkers made up the Committee for National Morale in the USA and advised President Roosevelt in the 1940s on media policy to help counteract the effects of Nazi propaganda. The Committee linked immersive media to the mass media manipulations of the Nazis and advocated for an alternative approach that would encourage Americans to make meanings for themselves.

This work built on Maslow’s concept of the ‘democratic personality’, as a counter to what the Committee saw as being the ‘authoritarian personality’ of Nazi Germany. In order to promote a more democratic and less hierarchical mindset based on principles of equality, they sought to promote forms of media which would allow participants to make active choices and to do this collectively. The Cultural Historian Fred Turner sees this work as paving the way for the rise of the 1960s counterculture movement, with Bauhaus refugees at places like the Black Mountain College building media environments

that could facilitate this (Turner, 2013). As Ruth Benedict has been quoted as saying: “anthropology makes the world safe for difference” (Haviland, 2005: 133), a key agenda in her work with Mead being to promote this liberal approach within post-war American culture.

This resonates with my own motivations around privileging agency over presence, or at least finding an appropriate balance between the two. It is why I used the term ‘mind the gap’ in my *StoryBits* keynote, as a reference to the idea of creating (where appropriate) spaces or gaps in media experiences for thought and active decision making. It is also why I believe so strongly that we need to promote mindful consideration of the relative merits of interaction and immersion, in order to promote intelligent thinking around their application. Whilst interaction can be built into many different types of media experience, my argument here is that we should not lose sight of the agency which choice-based decision making can afford in database documentary in these times when immersive technology is taking up so much bandwidth.

Polyphony and database narrative

In recent years, I have been using ‘polyphonic documentary’ as a catch-all term for the aspects of i-docs that I am particularly interested in. This is because ‘polyphony’ has a longer history within documentary discourse than ‘interactivity’ or ‘immersion’ and is a concept that lends itself to focusing down on multi-perspectival thinking. Together with my colleague Stefano Odorico, I have convened a research project called *Polyphonic Documentary*, which is looking at the potential of interactive documentary for promoting interdisciplinary dialogue and exchange in a context of climate emergency and increasing polarization. This is a collaborative project with i-docs colleagues from around the world and is still in process.¹

1. See polyphonicdocumentary.com for further details.

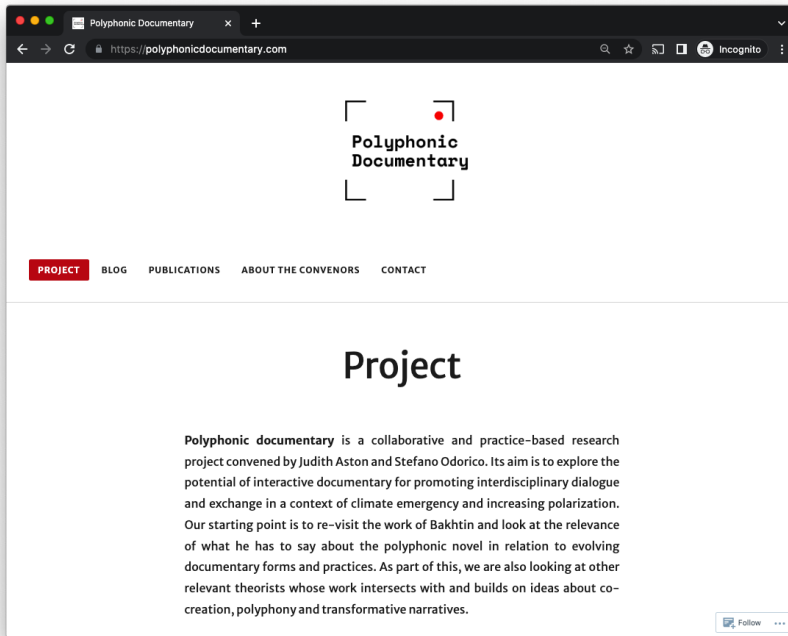


Figure 4: *Polyphonic Documentary website.* <https://polyphonicdocumentary.com/>

The project acknowledges that ideas about the multiple and breaking from the presentation of a singular ‘world view’, which are central to the concept of polyphony, are not unique to interactive documentary. We are, however, focused on progressing debates around what the database and hypermedia structures that are central to interactive documentary forms and processes bring to the table. Our argument is that this is relevant to industry as well as academia because the database is indeed a major cultural form of our current time and, once the furore around immersive technology dies down, there will be a more balanced return to looking at a wider range of technologies and processes.

This strategy is already bearing fruit through our collaboration with the inventor of the *Stornaway*² authoring tool, Ru Howe, whose work with interactive narrative is gaining traction around the world. The rise in conferences which are looking at interactivity alongside immersion is also noticeable and the internationally orientated *IFM* conference on Interactive Film and Media is also growing in stature.³ I see my collaboration with *StoryBits* as very much building on this momentum and am very much looking forward to bringing my own research questions within the field of interactive documentary into dialogue with more recent questions that have been thrown up by the turn towards immersive documentary.

This will, I feel, generate continuities as well as ruptures and will keep us all busy for a good few years to come. Through ongoing dialogue with Luis Frias, as one of three convenors of the *StoryBits* conference, we have already established much common ground. I like the fact that Luis is an interaction designer by trade and that he shares my core interest in polyphony and evolving narrative forms. We are both interested in taking a practice-led research approach towards looking at the relationship between media technology and narrative expression within a context of promoting multi-perspectival thinking and understanding. Our core question in relation to this is what new cultural perspectives might this afford whilst maintaining the foundational values of interactive design and multi-cultural ethnographic engagement.

Future plans

Luis is actively participating in the *Polyphonic Documentary* project and we are planning to co-convene an *i-Docs Community Conversation* on Polyphonic Narrative Tools prior to the next edition of *StoryBits* in April 2023. We are also looking at establishing some shared PhD supervisory teams and at continuing the dialogue with the *IFM*⁴ conference for which Stefano Odorico is

2. See [Stornaway.io](https://stornaway.io) for further details.

3. See <https://interactivefilm.blogspot.com/> for further details.

4. Interactive Film and Media.

now a co-convenor. Through his research, Luis has been looking at ‘optional thinking’ and ‘the cinema of choice’ (Shaul, 2012). This refers to the cognitive ability to generate, perceive, compare and assess alternative hypotheses that offer explanations for events (ibid: 2). Shaul notes how standard narrative movies close down thinking processes, delivering easy pleasures to the viewer. He then argues that ‘optional thinking’ techniques can be employed to present alternate narrative paths and offer a more intellectually stimulating experience.

Meanwhile, through the *Polyphonic Documentary* project, we have been looking at relational ways of engaging with film clips that database structures afford, which allow for varying degrees of open-ended cognitive engagement with narrative. I have recently read Olga Tocarczuk’s novel *Flights* (2007), in which she writes that there are two different kinds of looking: one which allows you to see objects, the other being panoramic viewing, a more general view thanks to which you notice links between objects, their network of relations (352). I firmly believe that i-docs methods and processes have much to contribute to our understanding of these different forms of engagement, which is in essence what we are looking at through the *Polyphonic Documentary* project in relation to ideological polarisation and climate change.

Stefano and I wrote in our 2017 article that i-docs methods and processes have as much potential as a tool for thought through which to explore complex ideas and arguments, as they have as a tool for communicating the insights gained from this exploration (83). This needs to be born in mind as we go forwards, to open up potential for interdisciplinary connections to be made around the contribution interactive documentary can make to broader research on complexity. For example, climate scientists are becoming increasingly aware of the need to engage with indigenous epistemologies, in order to better understand how to manage resources across different cultural contexts. As part of my research, I am keen to explore how i-docs methods might be employed to help to put these different epistemological perspectives into dialogue.

Stefano and I have also contributed to a collection on *Interactive Documentary: Decolonising Practice Based Research* (Aston and Odorico, 2022) and it will be important to build on this work. Interactive documentary will need to be decoupled from its technocentric roots, for example, if we are to think about its relevance to polyphony in a genuinely cross-cultural way. I am particularly interested in how language and culture shapes our understanding of narrative, this being something that the multinational nature of the *Polyphonic Documentary* project is enabling us to discuss. In this sense we are moving towards considering i-docs more as being a set of practices than as being coupled to any specific technologies, building on Paolo Favero's provocation that this is the way forwards for the field (2017).

Whilst the database is still important to this, our focus on agency is intended to provide insights that will have wider resonance in relation to approaches to narrative. We are also aware that our focus on the transformative potential of interactive documentary to help promote multi-perspectival thinking and understanding cannot be divorced from the varying socio-political contexts in which technology is used. The power structures that lie behind interactive documentary technologies are not inconsequential and this absolutely does have an impact on their use. In this sense, decoupling interactive documentary from its technocentric roots can only work if we include both low and high-tech applications and look at how they serve different purposes across different contexts, this being a work in progress.

Bibliographic references

Aston, J. (2013). *The Linear Turn in I-docs: a provocation*. Available online on i-Docs website.

Aston, J. (2016). *Interactive Documentary: what does it mean and why does it matter?* Available online on i-Docs website.

Aston, J. & Gaudenzi, S. (2012) "Interactive Documentary: setting the field", in *Studies in Documentary Film*, 6 (2).

Aston, J. & Odorico, S. (2018). "The Poetics and Politics of Polyphony: Towards a Research Method for Interactive Documentary", in *Alphaville Journal of Film and Screen Media*, Vol 15.

- Aston, J. & Odorico, S. (2022). “Interactive Documentary: it’s history and future as a polyphonic form”, in Ryan, Kathleen and Staton, David (eds) *Interactive Documentary: decolonizing practice-based research*. Routledge.
- Bradbury, R. (1953). *Fahrenheit 451*. Ballantyre Books.
- Favero, P. (2017). “The Travelling I-doc”, in Aston et al (eds) *i-Docs: the evolving practices of interactive documentary*, Wallflower Press.
- Haraway, D. (2016). *Staying With the Trouble: making kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Haviland, W. (2005). *Cultural Anthropology: the human challenge*. 11th ed. Belmont, California: Thomson Wadsworth.
- Ingold, T. (2020). *Correspondences*. Wiley.
- McLaren, C. (2020). “Why immersive? On the historic link between immersive media and fascist propaganda”, in *Immerse: Creative Discussion of Non-fiction Storytelling*, Nov 20.
- Murray, J. (2011). *Inventing the Medium: principles of interaction design as a cultural practice?*. MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press Leonardo Book Series.
- Nelson, T. (1974). *Computer Lib/Dream Machines*. Self-published. Republished in 1987 by Microsoft Press.
- Rose, M. (2018). “The Immersive Turn: Hype and hope in the emergence of virtual reality as a nonfiction platform”, in *Studies in Documentary Film*, 12(2), 132-149.
- Shaul, N. B. (2012). *Cinema of Choice: optional thinking and narrative movies*. Berghahn Books.
- Tocarczuk, O. (2007). *Flights*. Fitzcaraldo Editions.
- Turner, T. (2013). *The Democratic Surround: multimedia and American liberalism from WW11 to the Psychedelic Sixties*. University of Chicago Press.

Online artworks

- Upian (2012). *Alma: a tale of violence*. Interactive documentary made for web and ipad.

O EFEITO MARMOTA

Luiz Carlos de Oliveira Jr.

/ Universidade Federal de Juiz de Fora

Introdução

Na produção audiovisual contemporânea, tem sido comum o emprego de uma forma narrativa calcada numa premissa ficcional deliberadamente arbitrária e absurda: um mesmo dia se repete inúmeras vezes, com o protagonista aprisionado num *loop* temporal e submetido a uma inapelável estrutura de iteração. Tal enredo, sobretudo no último decênio, tornou-se recorrente tanto no reduto do longa-metragem quanto no das narrativas seriadas. Um inventário não exaustivo já é o suficiente para nos convencer da voga desse dispositivo narrativo: *Source code* (2011), de Duncan Jones, *Edge of tomorrow* (2014), de Doug Liman, *Happy death day* (2017), de Christopher Landon, *Right now, wrong then* (2015), de Hong Sang-soo, *Palm Springs* (2020), de Max Barbakow, a série *Russian doll* (2019-), de Natasha Lyonne e Leslye Headland, o episódio final de *I may destroy you* (2020), de Michaela Coel, o episódio “Try, Try” (2020), dirigido por Jen McGowan para a segunda temporada do recente *reboot* de *Twilight zone*. Em suma: da ficção-científica à comédia romântica, do pastiche de *slasher movie* ao cinema de autor, passando por séries de carizes variados, foram muitas as obras recentes a adotar uma semelhante estrutura de retorno temporal e de repetição/variação de acontecimentos.

Podemos designar esse tropo narrativo como *efeito marmota*, em alusão ao filme *Groundhog Day* (1993), de Harold Ramis, no qual Bill Murray interpreta um repórter televisivo que revive o mesmo dia *ad nauseam* (o famigerado “Dia da Marmota”), sem que haja explicação lógica para tal fenômeno. Embora não seja exatamente um pioneiro¹, é inegável que, devido ao sucesso alcançado, *Groundhog Day* ajudou a popularizar esse dispositivo narrativo, que hoje já faz parte do repertório da ficção comercial.

Nas páginas que se seguem, procurarei deslindar as principais características do efeito marmota. Além de investigar a forma como ele torna conspícua a relação intrínseca entre cinema, narrativa e repetição, apontarei os aspectos que o conectam a elementos típicos de uma época culturalmente tardia, em que tanto cineastas quanto espectadores dispõem do tempo como uma matéria maleável, aberta ao rearranjo sequencial em infinitos jogos de reversibilidade e iteração.

História e repetição

É evidente que a estratégia da repetição, por si só, não é o que singulariza o efeito marmota – haja vista que cineastas como Alain Resnais, Michael Snow, Hollis Frampton, Marguerite Duras e Martin Arnold já tinham trabalhado de maneira sistemática com estruturas de repetição e serialidade e obtido resultados totalmente diferentes do que estamos abordando aqui. Mesmo um filme assentado em registro realista, como o singelo *Same time, next year* (1978), de Robert Mulligan, pode eleger um esquema rígido de repetição para dar conta, a um só tempo, de uma estrutura circular – a mesma situação se repete no decorrer de décadas: um casal de amantes se encontra todo ano na mesma data, no mesmo lugar, reproduzindo quase sempre a mesma dinâmica de reencontro-crise-reconciliação-despedida – e de uma trajetória linear – as personagens envelhecem, as mentalidades mudam,

1. Basta mencionar que, trinta anos antes, dois episódios clássicos de *Twilight zone* já haviam se pautado em ideia similar: “Judgement night” (1959 – temporada 1, episódio 10), dirigido por John Brahm e roteirizado por Rod Serling, e “Death ship” (1963 – temporada 4, episódio 6), dirigido por Don Medford e roteirizado por Richard Matheson.

a sociedade se transforma, os hábitos e costumes se modernizam, as reviravoltas da vida pessoal acompanham as do mundo histórico etc.

No fundo, independentemente de a proposta ser mais experimental ou mais convencional, o fato é que a própria ideia de progressão narrativa, ou de desenvolvimento da ação no tempo, costuma ser estabelecida no cinema através da combinação entre a repetição de “elementos conhecidos”, que já foram introduzidos e depois reaparecem, e a “introdução de novos elementos” (Lothe 2000: 67). Sendo assim, a repetição não é privilégio deste ou daquele filme: ela perpassa o dispositivo do cinema em sua dimensão narrativa, psicológica e, como veremos adiante, técnico-formal. Se devemos começar a discussão sobre o efeito marmota pelo aspecto da repetição, é por dois motivos: primeiramente, porque a repetição é aí trabalhada de forma tão radical que chega a pôr em risco a própria progressão narrativa da qual deveria ser a garantia; em segundo, por se mostrar, dentre os elementos constitutivos do efeito marmota, o mais abrangente e antigo, engastado nas origens mesmas do que a tradição ocidental entende por narrativa e história.

[Segundo J. Hillis Miller, em *Fiction and repetition*, de 1982], a história das ideias ocidentais acerca da repetição começa com a Bíblia, de um lado, e com Homero, os pré-socráticos e Platão, do outro. Na modernidade, ela segue adiante abarcando de Vico a Hegel e os românticos alemães, de *A repetição* (1843), de Kierkegaard, a Marx, do conceito de eterno retorno de Nietzsche à noção de Freud de compulsão de repetição, e daí à estética do modernismo, “chegando a teóricos recentes da repetição tão diversos quanto Jacques Lacan ou Gilles Deleuze, Mircea Eliade ou Jacques Derrida” (Miller 1982: 5). (Lothe 2000: 66).

Este breve apanhado serve para indicar quão primordial e pervasivo é o conceito de repetição na história do pensamento ocidental. No caso da fabulação e da criação de enredos ficcionais, a repetição assume uma posição tão importante que chega a se confundir com a própria força geradora da narrativa, sendo não meramente um traço ou aspecto dela, mas uma de suas principais funções operatórias. Omar Calabrese (1987: 46) afirma que os

“Líricos gregos” viam na repetição “o princípio organizativo de uma poética”. Deleuze (2006: 38), por sua vez, comenta a lógica de repetição que preside ao drama trágico: a agnição do herói, “o momento agudo que Aristóteles chamava de ‘reconhecimento’”, é precisamente o ponto da tragédia grega em que a repetição se dá como representação – a revelação não surge como inundação da consciência pelo inesperado e desconhecido, mas como reiteiração do que já é da sabedoria coletiva. A essência da parábola mitológica, como esclarece Umberto Eco (1979), reside no fato de ter-se já consumido em alguma ação exemplar. Quando a tragédia de Édipo é encenada, não se apresenta ao público um destino inopinado: cumpre-se obsequiosamente o destino já selado, que fecha o círculo moral da fábula. O que a narrativa entrega, neste caso, é a possibilidade de tornar a tragédia novamente compartilhável, de oferecê-la como efeito sensível ao reinscrevê-la no mundo do espetáculo de forma condensada e estilizada, provocando a catarse pela identificação da plateia com a situação e a personagem. A tragédia não especula: ela repete o destino já sabido. Sua narrativa reforça, pela via da dramatização e da racionalidade ficcional, o papel central desempenhado na história humana pelos circuitos de repetição.

Segundo o historiador alemão Reinhart Koselleck (2014: 14), “todos os âmbitos de vida e ação humanas contêm diferentes estruturas de repetição, que, escalonadas, se modificam em diferentes ritmos”.² A própria produção de singularidade, de acontecimentos surpreendentes e irreversíveis, depende de um mínimo de repetibilidade, de um cenário de constância do qual o singular possa se destacar e se afirmar enquanto tal. Sem o retorno do mesmo – ou, pelo menos, de algo semelhante – seria impossível que eventos singulares se realizassem. Em última análise, a história – enquanto aquilo

2. A metáfora geológica da estratificação temporal proposta por Koselleck – que concebe o tempo histórico como uma pluralidade de estratos entremeados (mas não necessariamente interdependentes), cujas transformações e diferenciações ocorrem em velocidades distintas – visa a solapar a tradicional oposição entre um tempo histórico linear (como o da teleologia judaico-cristã) e um tempo concebido como algo recorrente e circular (modelo frequentemente atribuído aos gregos). “Ambos os modelos são insuficientes, pois toda sequência histórica contém elementos lineares e elementos recorrentes” (Koselleck 2014: 19). A postulação de uma história composta por diferentes estratos do tempo permite superar essa dicotomia entre decursos temporais lineares e circulares, oferecendo, em vez disso, um modelo capaz de “medir diferentes velocidades, acelerações ou atrasos, tornando visíveis os diferentes modos de mudança, que exibem grande complexidade temporal” (Koselleck 2014: 22).

que nos diz “como as coisas acontecem umas após as outras”, segundo “um encadeamento de causas e efeitos” (Rancière 2021: 7) – faz-se viável a partir da repetibilidade: a singularidade de um evento histórico tem sua cadeia causal explicada somente se as causas em questão estiverem atreladas a estruturas de repetição.

Na ciência histórica, portanto, bem como na tragédia clássica, vigora uma concepção do tempo fundada no binômio repetição-singularidade, que Koselleck ainda expande para as principais instituições humanas (o direito, o trabalho), os ritos sociais, as necessidades sexuais e, a bem dizer, todos os acontecimentos pensáveis pelo prisma da antropologia histórica. Ele usa o exemplo das histórias amorosas:

O começo e o fim de todas as histórias de amor, seu alfa e ômega, se diferenciam infinitamente, tantas vezes quanto se encontram os pares amorosos, se separam ou são separados. E, no entanto, trata-se sempre do mesmo, daquela paixão, que, inspirada pela pulsão sexual, se repete constante e continuamente nas muitas voltas de cada história em particular. Por mais que a pulsão sexual se ajuste de maneira etnicamente diferenciada ou seja disposta e modelada culturalmente de maneiras diversas, a diferença e a tensão histórica impõem a repetição a cada novo começo; sem ela, não (*haveria*) nem nossa sexualidade humana, nem sua história. (Koselleck 2021: 55-56).

Resume-se aí não só o que Koselleck parece considerar uma premissa psicossocial da união afetiva entre os humanos, mas, sobretudo, o estilo de enredo adotado pelo gênero narrativo mais obcecado com as histórias amorosas, a saber, o folhetim romântico, cujo modo de repetição se revela diferente daquele observado na fábula mitológica. A trama folhetinesca fornece uma narrativa em que o interesse principal do leitor é deslocado para a inventividade do enredo, para a habilidade com que são construídos e encadeados os entrecchos. Se a parábola mítica contava diferentes histórias através de um mesmo mecanismo narrativo, o folhetim conta a mesma história, mas varia os mecanismos: o prazer da narrativa agora repousa na

trama em si mesma. O final é quase sempre igual (a união do par romântico), mas o que intriga é a variedade dos caminhos (infinitamente recombináveis e renováveis) que conduzirão o leitor até lá.

Tem-se um enredo trágico, estabelece Aristóteles, quando ocorre à personagem uma série de acontecimentos, peripécias e agnições, casos lamentáveis e terríficos, que culminam em catástrofe; tem-se um enredo romanescos, acrescentaremos, quando esses nós dramáticos se desenvolvem numa série contínua e articulada que, no romance popular, tornando-se fim em si mesma, deve, o mais possível, proliferar *ad infinitum*. (Eco 1979: 251).

O enredo romanescos, portanto, à medida que põe em evidência sua própria performance enunciativa, tende a multiplicar seus fios narrativos e a adotar técnicas virtuosas, não raro convergindo para relatos rocambolescos. Contrariamente ao mito, cujo enredo se amparava em valores prefixados, o romance aderiu à volúpia especulativa. A estrutura narrativa não era mais o sustentáculo mudo que existia para dar voz ao mito: ela passou para o primeiro plano e, lá se exibindo, demandou uma nova diversidade de caminhos e maneiras.

Contudo, é a manutenção de certos códigos semióticos e até estilísticos – ou o esquematismo relativo tanto à estrutura do *plot* quanto à ordem dos próprios sentimentos e atitudes psicológicas das personagens – aquilo que determina o modo de funcionamento da narrativa romanescas, incluindo os efeitos ideológicos engendrados por “uma estrutura circular, estática, veículo de uma mensagem pedagógica substancialmente imobilista” (Eco 1979: 271). Dissecando o elo entre o folhetim do século XIX e as ficções televisivas, Eco destaca a adoção de um “esquema iterativo” como o grande elemento funcional das narrativas seriadas: as variações que elas propõem devem se dar sempre dentro de um repertório de “tópicos fixos e recorrentes que animam essas estórias” (Eco 1979: 267). Note-se que a palavra utilizada por Eco é “esquema”, e não “ritmo”: este último corresponde a uma ordem dinâmica da repetição, ao passo que o esquema designa uma ordem repetitiva

estática (Calabrese 1987: 46). No esquema iterativo, portanto, a repetição não se expressa por meio de gradações ou modulações rítmicas, mas pela substituição de um tempo prospectivo por um tempo restaurador, que nega a mobilidade: a cada episódio, a narrativa sempre volta para o início, “como se nada tivesse acontecido antes [ou] como se o tempo tivesse recomeçado” (Eco 1979: 264).

Cumpramos observar que Eco se refere a um paradigma narrativo específico, que, no campo das ficções televisivas, configura o que Jean-Pierre Esquenazi chama de séries “imóveis”, em contraposição às séries “evolutivas”:

[As séries imóveis] preferem fazer dos seus encontros com os públicos *reitera*ções de uma mesma estrutura, negando assim a passagem do tempo histórico. Nestas séries, [...] o universo ficcional não evolui. [As séries evolutivas], pelo contrário, aceitam utilizar o tempo cronológico [...]: o universo pessoal da série *envelhece* um pouco em cada um dos seus encontros com o público. (Esquenazi 2011: 93).

No tipo de serialização repetitiva instaurado pelo efeito marmota, há uma espécie de sobreposição dos dois paradigmas, o imóvel e o evolutivo. Em sua recorrência temporal, bem como em seu jogo paradoxal de multiplicação de caminhos imprevisíveis para atingir a meta mais previsível, o efeito marmora promove o encontro, sacramentado pela “civilização do romance” (Eco 1979), entre a futuridade dos acontecimentos e o esquema iterativo que os alicerça. Se recorrermos ao repertório da semiolinguística, teremos um tipo de narrativa em que o eixo paradigmático, relativo às escolhas feitas com base num conjunto “vertical” de regras e princípios operatórios, sobre-determina o sintagmático, relativo à disposição horizontal sequencial (Metz 1977: 120). A horizontalidade da trama tem seu encadeamento linear e contínuo garantido, paradoxalmente, pela verticalidade de uma estrutura que submete a evolução narrativa a uma dinâmica de repetição.

Talvez o efeito marmota represente de modo exemplar a “estética da repetição” que Calabrese (1987: 57) considera típica da “idade neobarroca” (termo que ele prefere a “pós-modernismo”). Para Calabrese, a repetição que se

verifica nos seriados e telefilmes contemporâneos deriva da “saturação do parque de objetos culturais”, do excesso de histórias, do excesso do já dito. Os três elementos da “estética da repetição” – “variação organizada”, “poli-centrismo” e “ritmo” – são constitutivos do gosto barroco que, segundo o autor, perpassa a lógica cultural contemporânea. O efeito marmota pode, a princípio, corroborar esse estado “neobarroco” da cultura, provando-se uma forma narrativa perfeitamente em fase com um momento histórico que – mesmo com as realidades (atuais e virtuais) constantemente se bifurcando e se emaranhando em ritmo frenético, exponenciadas pelos padrões de velocidade e ubiquidade da era da hiperconexão – tende cada vez mais à repetição, à reiteração, ao retorno do Mesmo. Recusemos, no entanto, essa facilidade terminológica – principalmente porque, se aceitarmos o efeito marmota como parte de uma tendência “neobarroca” generalizada, correremos o risco de descartar precocemente sua conexão (mais profunda, parece-me) com as técnicas de narração clássicas, conforme tentarei demonstrar a seguir.

A narrativa clássica reinventada

Já dissemos que o efeito marmota prescinde de explicação lógica. De fato, a razão pela qual os heróis dessas histórias ficam presos na mesma data é desconhecida, não há justificativa diegética plausível para os paradoxos temporais aí testemunhados. Em *Groundhog Day*, podemos até justificar o aspecto sobrenatural da trama à luz da lição de vida que a personagem principal precisava receber, um pouco na linha de fábulas morais como *It's a Wonderful Life*, 1946), de Frank Capra, *Click* (2006), de Frank Coraci, e *Scrooged* (1988), de Richard Donner. Em outros filmes, como *Source code* e *Edge of tomorrow*, entram em cena os habituais subterfúgios da ficção-científica (viagem temporal, reprogramação cerebral). Mas, pretextos à parte, resta que o efeito marmota é sempre uma *arbitrariedade narrativa*.

Todavia, não estamos falando de um estilo narrativo presente nos filmes de Raúl Ruiz ou de David Lynch. Pelo contrário: o reduto audiovisual em que o

efeito marmota aparece com mais frequência é o da ficção convencional, ou seja, aquela cuja estrutura, em seus traços fundamentais, mantém-se fiel aos “princípios aristotélicos da racionalidade ficcional” (Rancière 2021: 8). O que significa que, a despeito do caráter extravagante das tramas, a lógica elementar do efeito marmota não configura uma ruptura com a tradição narrativa clássica: sua estrutura de relato não só mantém, mas explicita, no fim das contas, aquilo que constitui a pedra angular do drama clássico, isto é, o princípio de unidade.

Sabe-se que uma narrativa clássica eficaz não é uma soma de várias hipóteses ficcionais, mas a exploração sistemática de uma única ideia vista de diferentes ângulos: elege-se um *parti pris* narrativo e, voltando-se sistematicamente a ele, desbravam-se suas possibilidades. Ora, o efeito marmota não apenas segue essa premissa, como ainda demonstra o que seria sua *reductio ad absurdum*: o enredo se converte numa espécie de paródia da regra aristotélica de unidade da fábula, porquanto só há uma coisa de que se ocupar no decorrer da narrativa, mas ela é filmada de todas as perspectivas imagináveis, de modo que um dia se torne vários dias, uma personagem se desdobre em várias facetas, um mesmo acontecimento ganhe inúmeras repercussões distintas e assim por diante. Em vez de ser uma estratégia modernista de desconstrução da sintaxe clássica, o efeito marmota se prova, antes, uma recombinação lúdica (pós-modernista?) da narrativa-padrão hollywoodiana. Não por acaso, Kristin Thompson enxerga em *Groundhog Day* o exemplo cabal de como o sistema clássico, se aplicado com habilidade e eficiência, pode justificar até mesmo as premissas narrativas mais inverossímeis. Segundo a autora, tanto este como outros filmes baseados em narrativas de *high concept* se guiam menos por uma recusa do que por uma “intensificação de certos elementos do antigo sistema” (Thompson 1999: 153), incluindo os princípios tradicionais de causalidade linear, dupla motivação do herói (profissional e afetiva), repetição de informações etc. O efeito marmota, seguindo esse raciocínio, está mais para uma espécie de hiper-classicismo do que para uma “estética da repetição” de feição neobarroca.

Cinema e repetição

Há uma importante dimensão metacinematógráica no efeito marmota, como já se evidencia em *Groundhog Day*: a repetição dos dias chama a atenção da plateia para a prática comum de se fazerem múltiplos *takes* durante a gravação de um filme. A sequência que consiste numa rápida série de planos em que o protagonista tenta beijar a personagem de Andie McDowell, sendo sucessivamente rechaçado com um tapa no rosto, é o melhor exemplo de como a prática de refilmagem da mesma cena por diferentes pontos de vista é exposta comicadamente pelo filme.

Nenhum plano de *Groundhog Day* é realmente repetido, mas vários são tão parecidos entre si que alguns espectadores podem inicialmente cogitar se o mesmo *take* está sendo reaproveitado. Como resultado, o filme chama atenção para sua própria montagem e decupagem num grau inusual para um filme clássico. (Thompson 1999: 141).

Mais amplamente, podemos dizer que há em *Groundhog Day*, assim como nas demais obras que fazem uso do efeito marmota, uma exposição dos esquemas de repetição e diferença – e de repetição *na* diferença – que marcam o processo de realização cinematográfica: várias diárias para uma mesma cena, várias tomadas para um mesmo plano, vários tratamentos para um mesmo roteiro, várias cópias de um mesmo filme, várias exibições de uma mesma cópia. Eis por que Walter Benjamin “enxergou o cinema como a mídia de repetição por excelência” (Hansen 2012: 195).

Além de Benjamin, autores como May Ann Doane, Joan Copjec, Jean-Louis Baudry e Raymond Bellour já procuraram elucidar os motivos pelos quais a repetição se impõe como uma estrutura basilar do cinema. Em *The emergence of cinematic time*, Doane (2002) afirma que a prática – relativamente comum no primeiro cinema – de repetir-se a mesma cena, mas mostrando-a por diferentes pontos de vista, atestava a dificuldade inicial encontrada por quem pretendia representar a simultaneidade de eventos através de uma mídia que registra o tempo em continuidade (a solução só viria alguns anos depois, com a invenção da montagem paralela). A repetição integral

de um evento já mostrado por outro ângulo, tal como praticada por Edwin S. Porter em *Life of an American Fireman* (1903), gerava uma literalidade da representação cinemática do tempo, a qual, em retrospecto, soa antilógica ou antinatural, pois viola o conjunto de regras “naturalizado” na construção do espaço-tempo fílmico pelo sistema da continuidade clássica. Mas mesmo no cinema clássico-narrativo, como aponta Copjec (1988: 236), a eficácia dramática seria mantida “através de repetições que contêm diferenças”, ou seja, através da repetição de “sistemas de alternâncias” ou de “procedimentos convencionais” – campo-contracampo, montagem paralela, plano-ponto-de-vista, *raccord* etc. – que asseguram, sob a malha constante da convenção, a aparição da singularidade em chave prazerosa, desprovida de qualquer efeito inquietante, estranho, *unheimlich*.

Acentuando o viés psicanalítico, Baudry define a força que ativa e é ativada pelo dispositivo cinematográfico como uma compulsão de repetir uma condição de “narcisismo relativo” caracterizada pela nostalgia de um estado “envelopante”, anterior à formação adulta da consciência e à separação entre o corpo próprio e o mundo exterior: se o cinema se repete (desde seu material de base: enfileiramento de fotogramas que variam entre si à justa medida que se repetem), é para promover sub-repticiamente a restauração de um “estado regressivo artificial” (Baudry 1975: 69). Na esteira de Baudry, Bellour assinala que a repetição, em última análise, diz respeito à própria economia psíquica subjacente ao cinema:

Ela serve para designar o que todo e qualquer filme almeja através do aparato que o torna possível: permitir, no seio da ordem regulada do espetáculo, o retorno de um estado imemorial que o sujeito experiencia em seus sonhos, e cujo desejo é renovado pelo dispositivo cinematográfico. (Bellour 1979: 71).

Os argumentos de Bellour, assim como as formulações anteriores de Baudry, remetem à noção freudiana de compulsão de repetição (*Wiederholungszwang*), que talvez forneça ao efeito marmota seu lastro psicanalítico. Dentre as situações em que Freud observou a compulsão de repetição, figuravam os

casos de pesadelos recorrentes, vinculados a traumas psíquicos. A tendência repetitiva, que impede o sujeito de sair da experiência traumática, acusa a angústia de não poder voltar no tempo e restabelecer a situação anterior ao trauma. Na impossibilidade de retornar ao momento pré-traumatismo, o sujeito fica paradoxalmente preso na vivência recorrente do que lhe causa dor (essa teoria do trauma poderia, sem dúvida, embasar uma análise da utilização do efeito marmota na série *I may destroy you*). Do ponto de vista clínico, a cura só é possível a partir do momento em que se modificam as condições internas das quais se origina a tensão excessiva, produtora da repetição (Freud 2016 [1920]).

A compulsão de repetição, portanto, não é exatamente o que Baudry e Bellour descrevem como um anseio de retorno a um estado de satisfação prévio. Ela é antes o sintoma da impossibilidade de realizar essa nostalgia regressiva, compelindo o sujeito ao “retorno a um trauma concebido – tanto em termos psicanalíticos quanto médico-cirúrgicos – como uma ferida, uma ruptura da pele protetora” (Copjec 1988: 234). Uma vez carente de tal proteção, o sujeito se torna vulnerável à “catástrofe” psíquica.

Outra forma de abordar a componente psicanalítica da repetição é resgatar o que Deleuze, debruçando-se sobre Freud (mais especificamente sobre o ensaio *Além do princípio de prazer*, de 1920), havia designado como “o inconsciente da representação”. Em *Diferença e repetição*, o filósofo francês observara que, de uma perspectiva freudiana, o que é repetido é o que ainda não foi plenamente conhecido ou “elaborado”: é o teatro da memória fendido pela resistência, pelo recalque, “que faz da própria repetição uma verdadeira ‘coerção’, uma ‘compulsão’” (Deleuze 2006: 37).

Vale notar que, de acordo com a teoria freudiana, nenhum evento é inerentemente traumático: ele assim se afigura em seu retorno sintomático tardio (Kaplan 2015). É com base nisso que Lacan formula sua noção do traumático como um encontro faltoso com o real. Na condição de faltoso, o real não pode ser representado, apenas repetido. A repetição aparece aí como uma proteção do sujeito contra um real compreendido como traumático

(Foster 2014): ela sutura a tal “pele protetora” que teve sua função de anteparo comprometida pelo trauma.

O mais interessante para nós, na forma como Lacan retoma o conceito freudiano de *Wiederholungszwang*, reside em sua observação de que não há, em Freud, nenhuma repetição que repouse no “natural”: a compulsão (*Zwang*), a força impelente produzida pela repetição (*Wiederholung*), não é da ordem da necessidade, mas do jogo. “O retorno da necessidade visa o consumo posto a serviço do apetite. A repetição demanda o novo. Ela se volta para o lúdico que faz, desse novo, sua dimensão” (Lacan 2008: 65). Entra em cena esse outro elemento, o lúdico, cuja sanha de novidade exige como condição de possibilidade, paradoxalmente, a repetição de regras.

Vejam-na na criança, em seu primeiro movimento, no momento em que se forma como ser humano, manifestar-se como exigência de que a estória contada seja sempre a mesma, que sua realização narrada seja ritualizada, isto é, textualmente a mesma. Esta exigência de uma consistência distinta dos detalhes de sua narrativa significa que a realização do significante não poderá jamais ser bastante cuidadosa em sua memorização para chegar a designar a primazia da significância como tal. É então evasão, aparentemente, o fato de desenvolvê-la variando as significações. Esta variação faz esquecer a visada da significância ao transformar seu ato em brinquedo e lhe propiciando felizes descargas em relação ao princípio do prazer. (Lacan 2008: 66).

É esse caráter lúdico da repetição que o efeito marmota parece mobilizar, incluindo o aspecto infantil, a exigência de que o “texto” se mantenha, apesar da inevitável alternância dos significantes que o realizam no ato da narração. Umberto Eco já dissera algo similar a respeito dos esquemas iterativos das séries televisivas, que, segundo ele, atenderiam justamente a “mecanismos lúdicos e evasivos”, ligados a um profundo desejo de regressão infantil: “o mecanismo sobre o qual repousa o gozo da iteração é típico da infância, e são as crianças que pedem para ouvir não uma nova estória, mas a estória que já conhecem e que lhes foi narrada várias vezes” (Eco 1979: 264-265).

No efeito marmota, contudo, a reatualização desse impulso lúdico se soma a uma dimensão reflexiva: a obra incita o espectador a assumir um mínimo de distanciamento estético, acedendo a um acompanhamento consciente das técnicas de *storytelling*. As manipulações da temporalidade servem para expor propositalmente os mecanismos da narração, o artifício através do qual o tempo se torna um elemento expressivo da forma narrativa. Convém evocar, conforme faz Miriam Bratu Hansen em sua discussão sobre a teoria benjaminiana do cinema como um “jogo de segunda natureza”, a distinção de Roger Caillois entre *paidia*, “a brincadeira improvisada, inventiva e de resultado aberto [*open-ended*] praticada por crianças”, e *ludus*, a brincadeira “regrada, formalizada e institucionalizada” que se adequa melhor ao que os adultos entendem por “jogo” (Hansen 2012: 184-185). O efeito marmota pertence a esta segunda ordem, do *ludus*: ele exige, para sua “apropriada” fruição, que o espectador entenda e respeite as regras do jogo.

Estamos diante do que Jason Mittell (2006) designou como “efeito especial narrativo”: um estilo de narração que seduz o espectador menos pelo conteúdo da narrativa do que pela engenhosidade empregada em sua construção. Podemos acrescentar que a mimesis pura e simples – a imitação do real – torna-se menos relevante, no reduto do “efeito especial narrativo”, do que o simulacro – a distorção do real com fins persuasivos, numa estratégia de sedução retórica que abandona o compromisso com a “verdade” mimética em prol da eficácia da artimanha discursiva. O corolário, para o espectador, consiste em trocar a *crença na representação* pela *aposta na simulação*.

Efeito marmota versus enredo fásmico

O método comparativo nos será útil para continuar perscrutando as especificidades do efeito marmota, e por isso proponho diferenciá-lo de outro tipo de “efeito especial narrativo” igualmente recorrente desde os anos 1990. Esse outro efeito, ao qual chamo *enredo fásmico*, compreende narrativas que operam numa chave de dissimulação e surpresa. O protótipo é *The usual suspects* (1995), de Bryan Singer, seguido por *The Game* (1997)

e *Fight club* (1999), ambos de David Fincher, e pelos mais bem-sucedidos filmes de M. Night Shyamalan, notadamente *The sixth sense* (1999) e *The village* (2004).

Os fásmidos ou fasmídeos são insetos que mimetizam a aparência de gravetos ou pedaços de madeira, o que lhes permite camuflar-se na vegetação, deixar-se confundir com plantas. Em um pequeno ensaio, Georges Didi-Huberman (1998: 15 ss) relata uma história de quando visitou o viveiro do Jardin des Plantes, em Paris, e se deparou com uma vitrine onde se expunha um desses insetos fasmídeos. Ele conta que olhava para a vitrine e tudo o que via era um pedaço de vegetação, uns galhos de árvore – até que, depois de muito matutar, deu-se conta, com enorme espanto, de que o inseto que procurava enxergar naquele cenário protegido por um cubo de vidro era o próprio cenário. O animal era o que ele tomou por planta. Em outras palavras, a figura era o fundo e vice-versa.

Os enredos fásmidos procedem de maneira similar. O espectador está vendo o “monstro” na sua frente, mas não o reconhece, não consegue percebê-lo porque, de certo modo, está dentro dele. O enredo fásmidico engole o espectador e, quando finalmente o liberta, provoca aquela vertigem da revelação que o leva a recapitular a história e a perceber que estava tudo ali na sua frente o tempo todo, porém de forma velada (apesar da ausência de véu!). Não à toa, é comum nesses filmes a sequência final em que a montagem resume a resolução do enigma ao reunir trechos de cenas anteriores, compondo um encadeamento análogo ao processo mental que se desenvolve no espectador sob o choque da revelação.

The village é um ótimo exemplo: até o último ato, assistimos ao filme como se estivéssemos acompanhando uma história ambientada no final do século XIX, num vilarejo isolado e estritamente legislado por regras comunitárias e tabus, como a interdição aos mais jovens de cruzar a fronteira com a floresta, onde se escondem monstros ameaçadores. Somente na parte final do filme descobrimos que aquela vila era um constructo social artificial, uma comunidade insular fabricada em plena era contemporânea, mas simulando

costumes, trajas e até o linguajar de tempos remotos. O mistério que o espectador estava procurando era exatamente o que ele já estava vendo: uma vila que é a ressurreição simulacral de uma época passada (é próprio do simulacro superar a relação entre original e cópia, imagem e referente, impondo tão somente a hiper-realidade de sua presença autossuficiente). A verdade da vila – ou sua mentira – estava tão visível que, por um paradoxo, *o paradoxo do fasma*, não podia ser vista.

O efeito desencadeado é comparável ao do *trompe-l'oeil*. A dimensão ameaçadora da prática ilusionista do *trompe-l'oeil*, segundo Norman Bryson, consiste no fato de ela retirar do sujeito observador seu lugar soberano no dispositivo da representação. “Durante a fração de segundo em que o *trompe-l'oeil* exerce seu efeito, ele induz um sentimento de vertigem ou de choque” (Bryson 1990:140). Percebemos, de súbito, que não controlávamos nossa relação com a imagem: era ela quem nos manipulava. Podemos dizer o mesmo sobre os enredos fásmidos: eles convertem o efeito visual do *trompe-l'oeil* em um efeito narrativo. *The usual suspects* se constrói inteiramente nessa lógica: um policial passa o filme todo interrogando um homem que pode trazer as informações sobre o perigosíssimo criminoso que ele quer capturar; ao final, depois de ter liberado o sujeito interrogado, o policial percebe que o bandido procurado era justamente o homem que acabou de liberar – toda a história contada pelo criminoso fora inventada a partir de elementos que ele tirou da própria sala em que se deu o interrogatório (a marca da xícara de café, os nomes afixados no mural etc.).

Despistar ou desorientar o espectador é o objetivo mais comum dos filmes de “efeito especial narrativo”, mas não o único, como o próprio efeito marmota demonstra ao buscar um prazer espectral que não se origina da surpresa, do choque ou da reviravolta inesperada. Apesar de também depender de um virtuosismo de roteiro, o efeito marmota difere dos enredos fásmidos precisamente no que diz respeito ao tipo de alinhamento que estabelece com a plateia: enquanto os enredos fásmidos mantêm o espectador refém da artimanha narrativa até a revelação final, o efeito marmota joga abertamente com ele, convida-o a ser cúmplice do artifício, a reconhecer

a manipulação lúdica da narrativa e a aceitar suas regras – as tais “regras do jogo” que Thomas Elsaesser (2009) considera o elemento crucial do que aponta como uma das grandes tendências do cinema contemporâneo desde meados dos anos 1990: os *mind-game films*, ou os filmes que jogam com a mente do espectador e propõem um novo “contrato” não mais baseado na identificação psicológica ou no prazer escópico associado ao voyeurismo, e sim em certas regras internas ao jogo proposto.

Para Elsaesser, os filmes aqui discutidos (*Groundhog Day*, *The village*, *The usual suspects*), assim como muitos outros exemplos de narrativas que questionam a antiga relação entre ficção e espectador, constituem variantes da categoria de *mind-game films*: “mais do que ‘refletir’ a realidade, ou oscilar e alternar entre ilusionismo/realismo, esses filmes criam sua própria referencialidade, e aquilo a que se referem, acima de tudo, são as ‘regras do jogo’” (Elsaesser 2009: 39-40). Os *mind-game films* apresentam mundos que se assemelham ao nosso, mas nos quais múltiplas linhas temporais coexistem e “a narrativa engendra seus próprios *loops* ou fitas de Möbius”, embaralhando a linearidade da trama, sugerindo a permuta entre causas e efeitos e enredando o espectador numa atividade interpretativa que implica “a reorganização não só da sequência temporal, mas também do espaço mental [instaurado pela ficção]” (21). O contrato entre filme e plateia, doravante, estará afiançado na cumplicidade, quiçá na “interação” do espectador com a inteligência organizadora do espetáculo, que faz dele um coautor (ilusório) da trama temporal e das peripécias que, a um só tempo, desviam e reordenam a sequência de ações.

Prazer i(n)terativo

O termo “interação” pode parecer fora de lugar numa discussão sobre o efeito marmota, mas é relativamente comum encontrá-lo em textos sobre *Groundhog Day*. Vincent Ostria, por exemplo, ao comparar o filme de Ramis com o díptico *Smoking/No smoking* (1993), de Alain Resnais, identifica em ambos um “prazer interativo”, frisando que não se trata de uma interatividade igual àquela permitida pelos videogames ou pelos filmes em que os

espectadores têm a possibilidade real de influenciar diretamente o desenrolar das narrativas: as tramas de *Groundhog Day* e *Smoking/No smoking* seriam “virtualmente interativas” (Ostria 1994: 66), ou seja, elas adotariam uma interatividade intelectual, renunciando ao realismo em benefício do reconhecimento reflexivo da estrutura narrativa.

Outro crítico que utiliza o termo “interativo” para falar de *Groundhog Day* é Michel Chion, que o insere numa tendência em voga nas décadas de 1990 e 2000 – a saber, a de filmes que expõem a plasticidade da narrativa e do tempo, ou que brincam com as possibilidades oferecidas por um roteiro de opções múltiplas. Essas narrativas pertencem ao que ele denomina “roteiros auto-interativos” (Chion 2007: 93 ss).

Também Jason Mittell sublinha o caráter potencialmente “interativo” das narrativas contemporâneas fundadas na “complexidade” (temporal, mental, ficcional), afirmando que as transformações tecnológicas propiciadas pelo videocassete, pela TV a cabo, pelo videogame e pela internet ajudaram a criar um espectador participativo, cognoscente, cuja atitude de *expert* serve como ensejo para a instauração de uma “estética operacional” (Mittell 2006: 35). Não se trata apenas de inserir o espectador num mundo narrativo realista, mas, sobretudo, de fazê-lo ver as engrenagens e de fasciná-lo com a artimanha necessária para realizar tais pirotécnicas narrativas. O que é narrado se vincula expressamente à técnica mesma da narração, num jogo pensado em função de um prazer espectral “consciente”.

Conforme Mittell e Chion observam, a popularização da complexidade narrativa está associada a uma nova sensibilidade estética iniciada na era do videocassete, que produziu uma significativa mudança nos hábitos espectraliais. O consumo caseiro de filmes gravados em fitas de vídeo permitiu ao espectador não somente rever o filme quantas vezes quisesse e na hora que desejasse, mas também selecionar uma parte, examinar uma cena em detalhe, saborear um momento isolado da narrativa, adiantar a fita para a sequência que lhe interessava, voltar e ver de novo uma parte mal compreendida. As tecnologias seguintes – DVD, Blu-Ray, plataformas de

streaming etc. – prolongariam esse paradigma, tornando essas operações cada vez mais cômodas e instantâneas. O arranjo temporal de um filme, anteriormente, não passava por decisões do espectador; com o videocassete e as mídias que lhe sucederam, impôs-se uma nova gestão temporal da experiência, que não tardou a afetar as formas como os próprios filmes eram pensados e realizados.

Os videogames, obviamente, também desempenharam papel importante na formação de novos hábitos espectatoriais (Mittell 2006; Chion 2007; Ealsaeffer 2009). Segundo Mittell (2006: 37), os videogames pressupõem um “treinamento diegético” do usuário, à medida que ele aprende a dominar os controles e expectativas do jogo. Essa afirmação merece nossa atenção, já que os filmes que aderem ao efeito marmota são estruturados como as fases progressivas de um videogame (fator particularmente marcante em *Edge of tomorrow*). Nas primeiras tentativas, a personagem é pega de surpresa por armadilhas. Quanto mais se familiariza com o jogo, porém, aprende a desviar dos obstáculos, até chegar à fase final. No caminho, perde algumas vidas, mas sempre tem o direito de recomeçar o jogo e tentar vencê-lo novamente. Tal como os avatares virtuais do videogame, os heróis do efeito marmota podem morrer diversas vezes e depois “ressuscitar”, ganhar nova chance, mesmo quando não querem, conforme ilustram as fracassadas tentativas de suicídio do herói de *Groundhog Day*, que se atira do precipício somente para ser despertado mais uma vez pela música da Cher às seis da manhã.

Morte todos os dias

Morrer de novo, de novo, de novo: o diálogo com o videogame e com as múltiplas “mortes” dos duplos digitais do usuário – que não perde o jogo senão para recomeçá-lo – explicita a verdadeira repetição em causa, aquela vinculada à pulsão de morte, que o efeito marmota “elabora” através do lúdico.

Em um artigo sobre o documentário *La Course de taureaux* (1951), de Pierre Braunberger, André Bazin formulou um de seus axiomas mais célebres:

“Ora, a morte é um dos raros eventos que fazem jus ao termo, caro a Claude Mauriac, de especificidade cinematográfica. Arte do tempo, o cinema possui o exorbitante privilégio de repeti-lo” (Bazin 1983: 132). Ao cinema, portanto, é outorgado um direito que ninguém possui: o de reproduzir cada instante, incluindo o momento culminante da morte, “o momento *único por excelência*[,] negação absoluta do tempo objetivo: o instante qualitativo em estado puro” (133). Não se morre duas vezes, a não ser no cinema, onde “o toureiro morre todas as tardes” (134). Esse “exorbitante privilégio”, todavia, pode descambar em intolerável obscenidade:

Pôde-se ver na primavera de 1949, num cine-jornal, um documento alucinante sobre a repressão anticomunista em Xangai, “espíões” vermelhos executados a tiros de revólver em praça pública. Ao toque da campainha, a cada sessão, esses homens estavam novamente vivos: o impacto da mesma bala estremecia-lhes a nuca. Não faltava sequer o gesto do policial que devia puxar uma segunda vez o gatilho travado de seu revólver. Espetáculo intolerável, nem tanto por seu horror objetivo, mas por seu caráter de obscenidade ontológica. Antes do cinema, conheciam-se apenas a profanação de cadáveres e a violação de sepulturas. Hoje, graças ao filme, pode-se violar e exhibir à vontade o único dos nossos bens temporalmente inalienável! Mortos sem réquiem, eternos re-mortos do cinema! (Bazin 1983: 133-134).

O tom abismado desta antológica passagem do texto contrasta com a forma como a morte é tratada pelos filmes de *loop* temporal, que a neutralizam através da repetição – uma morte “revivida” não é mais uma morte. Já não se trata da morte documentada pela câmera de cinema e repetida mecanicamente a cada sessão, mas de um acontecimento tornado reversível pela lógica interna da narrativa. No efeito marmota, o herói pode morrer todos os dias.

O neo-*slasher* de Christopher Landon, *Happy death day*, por sua filiação a um gênero totalmente pautado na ritualização tragicômica da morte, é o filme que expõe de forma mais evidente essa serialização/banalização da morte no primado do efeito marmota. A trama é assumidamente uma trans-

posição do enredo de *Groundhog Day* para o universo do *slasher movie*: uma jovem universitária acorda todo dia na mesma data fatídica, o dia do seu aniversário, em que alguém quer matá-la. O mundo diegético revisitado pela heroína a cada recomeço da trama é exatamente o mesmo da jornada anterior, ou seja, o campus universitário naquele dia específico. Os demais filmes da linhagem da marmota também se passam em mundos fechados, em microcosmos que concentram todas as possibilidades narrativas numa só célula de espaço-tempo e de ação: a cidade de Punxsutawney no dia 2 de fevereiro em *Groundhog Day*; o trem em que minutos depois ocorrerá um atentado terrorista em *Source code*; o Dia D da batalha entre humanos e alienígenas em *Edge of tomorrow*. O tempo parece cristalizado numa estrutura que o espacializa, ou que converte sua sequencialidade numa espécie de cartografia das horas, minutos e segundos. Não se trata da repetição de dias parecidos ou semelhantes, mas idênticos: o cenário e os acontecimentos de fundo permanecem os mesmos, o que muda são as ações de uma única pessoa (a personagem principal), sua performance dentro daquele mundo.

Em *Happy death day*, cabe a ela escapar do algoz e, se possível, desvendar sua identidade. Embora pareça despreziosa, a proposta pode ser explicada conceitualmente: o *slasher* é o mais previsível subgênero do horror, aquele em que todos sempre sabem o que vai acontecer (um *serial killer* colecionará vítimas), o suspense consistindo tão somente em descobrir *como* as mortes ocorrerão (em que circunstâncias, com que requintes de crueldade) e, principalmente, *como serão filmadas*. Trata-se de repetir despudoradamente uma fórmula, de exaurir um mesmo expediente, de reforçar um código conhecido. Levando ao paroxismo esse princípio de repetição, *Happy death day* demonstra que o *slasher* não possui outra lógica senão a do eterno retorno. A novidade aqui é que a vítima é sempre a mesma: não se contam mais quantas pessoas morrem, mas quantas vezes uma mesma personagem é capaz de morrer dentro de um filme, ou melhor, de morrer e de acordar viva novamente, numa passagem do luto ao lúdico.

Se há no efeito marmota um “treinamento diegético” em curso, então, ele concerne à única fronteira ontológica que, inevitavelmente, todos terão de

atravessar um dia: a morte. Atingimos, assim, o que Brian McHale (2004: 231) considera uma característica central da ficção pós-modernista, a de “tornar a morte, o impensável, disponível à imaginação, mesmo que de forma deslocada”. De acordo com McHale, a ficção pós-modernista invariavelmente “modela ou simula a morte” (232), permitindo ao leitor (ou ao espectador, no nosso caso) imaginar e “ensaiar” sua própria despedida. Uma vez que a repetição é o princípio básico do ato de testar empiricamente ou de ensaiar alguma coisa – “*répétitions*”, aliás, é a palavra empregada pelos franceses para nomear os ensaios que precedem a realização de uma peça teatral ou de um filme –, podemos concluir que o efeito marmota é a modalidade de ficção pós-modernista que mais diretamente lida com a imaginação da morte nessa chave destacada por McHale. Em última análise, trata-se de repetir, isto é, de ensaiar exaustivamente o ato final, a morte.

Referências bibliográficas

- Baudry, J.-L. (1975). Le dispositif. In *Communications*, n. 23, pp. 56-72.
- Bazin, A. (1983). Morte todas as tardes. In Xavier, I. (org.). *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal, pp. 129-134.
- Bellour, R. (1979). Cine-repetitions. In *Screen*. 20 (2), pp. 65-71.
- Bryson, N. (1990). *Looking at the overlooked*. Londres: Reaktion Books.
- Calabrese, O. (1987). *A idade neobarroca*. Lisboa: Edições 70.
- Chion, M. (2007). *Écrire un scénario*. Paris: Éditions Cahiers du Cinéma.
- Copjec, J. (1988). The compulsion to repeat. In PENLEY, Constance (org.). *Feminism and film theory*. Nova York; Londres: Routledge; BFI, pp. 229-243.
- Deleuze, G. (2006). *Diferença e repetição*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal.
- Didi-Huberman, G. (1998). *Phasmes*. Paris: Les Éditions de Minuit.
- Doane, M. A. (2002). *The emergence of cinematic time*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Eco, U. (1979). *Apocalípticos e integrados*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- Elsaesser, T. (2009). “The mind-game film”. In Buckland, Warren (org.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 13-41.

- Esquenazi, J.-P. (2011). *As séries televisivas*. Lisboa: Texto & Grafia.
- Foster, H. (2014). *O retorno do real*. São Paulo: Cosac & Naify.
- Freud, S. (2016). *Além do princípio de prazer*. Porto Alegre: L&PM.
- Hansen, M. B. (2012). *Cinema and Experience*. Berkeley: University of California Press.
- Kaplan, E. A. (2015). *Trauma culture*. New Brunswick, New Jersey, London: Rutgers University Press.
- Koselleck, R. (2014). *Estratos do tempo*. Estudos sobre história. Rio de Janeiro: Contraponto; PUC-Rio.
- Koselleck, R. (2021). *Uma latente filosofia do tempo*. São Paulo: Editora Unesp.
- Lacan, J. (2008). *Seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise*. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film*. Nova York: Oxford University Press.
- McHale, B. (2004). *Postmodernist fiction*. Londres; Nova York: Routledge.
- Metz, C. (1977). *A significação no cinema*. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva.
- Mittell, J. (2006). Narrative complexity in contemporary American television. In *The Velvet Light Trap*, n. 58, pp. 29-40.
- Ostria, V. (1994). Glissements progressifs du plaisir interactif. In *Cahiers du Cinéma*, n. 476, pp. 65-68.
- Rancière, J. (2021). *As margens da ficção*. São Paulo: 34.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the New Hollywood*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

Filmografia principal

- Groundhog Day* (1993), de Harold Ramis
- The Village* (2004), de M. Night Shyamalan
- Source code* (2011), de Duncan Jones
- Edge of tomorrow* (2014), de Doug Liman
- Happy death day* (2017), de Christopher Landon

REVOLUÇÃO. OU O LOOP INFINITO – UM ARQUIVO

Francisca José Guimarães Rodrigues

/ Universidade de Lisboa, Faculdade de Belas Artes

Introdução

O ponto de partida para este projecto académico foi o texto *The Ideal Book* de William Morris¹ e o desafio consistia em dar forma a um «livro ideal» enquanto se respondia à pergunta: o que pode ser um livro ideal na contemporaneidade?

Considerou-se que numa altura em que se é constantemente sobre-estimulado pela produção e publicação de novos conteúdos, impressos e digitais, em que o consumo se massificou e a alienação se entranhou, o livro ideal é o que faz pensar a sociedade. Assim, revisitou-se a obra de Ernesto de Sousa, um operador estético prolífico que se dedicou à curadoria, à fotografia, ao cinema, ao teatro e à escrita numa atitude verdadeiramente multidisciplinar, aplicou-se tanto ao estudo, como à divulgação e prática das artes.

«Revolução» significa rotação de volta inteira, num plano, em torno de um ponto, volta completa, giro, rotação; movimento insurreccional contra o poder estabelecido, revolta, sublevação, motim.

Revolução. Ou o loop infinito é um projecto académico, uma possibilidade de arquivo que corporifica a «pró vocação», materializado num livro-objecto impresso com um anexo digital – uma aplicação para android com

1. Morris, W. (1893). «The Ideal Book». Obtido de Marxists Internet Archive: <https://www.marxists.org/archive/morris/works/1893/ideal.htm>

realidade aumentada – que continua em evolução. Explora a dualidade e a ambiguidade da palavra «revolução» e o espaço que ela ocupa. O sentido matemático e o sentido político complementam-se e contrariam-se simultaneamente, tornando-a uma palavra tão carregada de significado quanto leve e prolífera no léxico comum.

Revela o «arquivo» enquanto ponto potencial de confluência de todos os tempos e todos os significados permitindo a concretização do presente, olhando o futuro e muitas vezes reinventando o passado.

A intenção primária é a de criar um objecto em revolução constante, aberto, inacabado, transmitindo sempre uma ideia de continuidade e de exploração do político, que incite à acção.

Sobre Ernesto de Sousa

Ernesto de Sousa (Lisboa, 1921–1988) foi uma figura muito presente e muito activa nas artes, na política e na sociedade portuguesa na segunda metade do séc. XX. Dedicou-se tanto ao estudo, divulgação e prática das artes, como à curadoria, crítica e ensaística, à fotografia, ao cinema e ao teatro. A sua postura multidisciplinar, a avidez com que acolhia novos artistas e a forte convicção na defesa de uma expressão artística experimental e livre levaram-no a politizar toda a arte, o objecto artístico e o papel tanto do operador estético como do espectador.

Nas palavras de Leonel Moura² «[Ernesto de Sousa] não fala como um político, não pensa como um professor e não vive como nenhum intelectual da sua geração».

A sua forma de pensar e a luta pelas vanguardas resultaram numa proposta diferente de «arte»: arte como catalisador de fortes mudanças sociais. Ao capacitar o espectador para a acção, ao activá-lo, ao provocá-lo e ao incluí-lo, Ernesto de Sousa pretendia oferecer-lhe novas percepções e novos

2. Moura, L. (1980). Moro na Travessa do Fala-Só [Excerto]. O Globo (suplemento semanal de cultura).

entendimentos do estar-no-mundo³. A dimensão de intervenção social pretendida exigia que se criasse uma linguagem artística capaz de transformar a arte por dentro, politizada. Em 1959, escreve num artigo publicado na revista Seara Nova, «o caminho do futuro é perfeitamente previsível: o espectador fará parte do espectáculo».⁴

Ao fazer um levantamento da arte popular portuguesa encontra-lhe pontos espontâneos de simultaneidade formal com a arte de outros artistas, daquele e doutros tempos, e dedica-se ao seu estudo. Apoiando-se no estruturalismo e na fenomenologia⁵ desenvolve a teoria da «ingenuidade voluntária»⁶, cunhada a partir de um termo de Almada Negreiros, que mais do que explicar o objecto a que se propõe estudar, pretende ser um modo de encarar o mundo, tanto para o artista, como para o crítico ou o espectador. A ingenuidade passa a categoria estética e ponto intemporal de absorção do passado com vista no futuro, é a capacidade de gerar novas e inesperadas relações a partir de todas as impressões e sensações.

Na década de 60 entra em contacto com o movimento Fluxus e as neo vanguardas europeias que se tornaram determinantes na sua reconceptualização da arte como «obra aberta» e participativa. Até aos anos oitenta organiza cursos, conferências, exposições, performances e happenings com vista à promoção de pontos de contacto entre estas vanguardas e o contexto português.

Destacam-se, num percurso tão vasto, a proposta de celebração do *Aniversário da Arte* de Robert Filliou (Círculo de Artes Plásticas de Coimbra, 1974) e a exposição *Alternativa Zero* (Galeria Nacional de Arte Moderna, Lisboa, 1977) como aproximações maiores à criação de uma vanguarda portuguesa em diálogo estético e ideológico com o panorama internacional.

3. Alves, I., & Justo, J. M. (Eds.). (1998). *Ser Moderno... Em Portugal*. Lisboa: Assírio & Alvim, p.60.

4. Ernesto de Sousa em «Artes Plásticas», Seara Nova n° 1367, Setembro 1959. Citado por Mariana Pinto dos Santos (2006) s/p.

5. Cf. Santos, M. P. (2007). *Vanguarda & Outras Loas*. Percurso teórico de Ernesto de Sousa. Lisboa: Assírio & Alvim, pp.71–75.

6. «Sou um ingénuo voluntário» - dizia Almada Negreiros, que algures fez o elogio da ingenuidade.” In Ernesto de Sousa [1970] (1995).

Conceito do livro-objecto

Ao prolongar este estudo surge a necessidade de focar as pesquisas e traçar um caminho. Sendo a temática do arquivo recorrente na obra de Ernesto de Sousa, ainda que muitas vezes de uma forma indirecta, partiu-se do conceito geral de arquivo para os conceitos-chave do operador estético, assentando essencialmente na importância do arquivo para a construção da memória colectiva (pelas teoria da indiferença e técnica de solidariedade); no arquivo como «fim do fim do mundo», ou seja, como ponto de re-começo constante (a tautologia perpétua); no arquivo como pró vocação, como uma possível re-invenção da Festa.

Revolução. Ou o loop infinito – um arquivo. O operador estético como agente activo da revolução total, é um trabalho de projecto orientado por duas questões centrais, uma sobre a possibilidade do arquivo, segundo o operador estético Ernesto de Sousa, contribuir para uma efectiva revolução total, educação pela arte e novo estar-no-mundo, e outra circundando a indefinição «urgência ou utopia» da revolução total que vai balizando a investigação entre o contexto político e a estagnação do sistema cultural.

Ernesto de Sousa defendia a necessidade de uma revolução total para uma sociedade mais livre e equitativa e a politização da arte como modo operativo. Gozou sempre do potencial subversivo da comunicação poética e dos processos artísticos, principalmente durante o regime salazarista e, alinhado com as neo vanguardas europeias, lutou por uma arte aberta e participativa.

O arquivo potencia uma nova conceptualização do ser-no-mundo, espelha uma tautologia perpétua que se apoia em infinitos pontos de não retorno. Ernesto de Sousa estudou, desenvolveu e apropriou-se de duas ideias recorrentes no trabalho de Almada Negreiros e que se revelaram fundamentais para as suas inovações, a de começar e a de ingenuidade. Almada defendia que no começar é que está a genialidade e que o poeta (o autor) deve recuperar a sua condição de ingénuo. Ernesto de Sousa complementa esta teoria da ingenuidade com a dicotomia natural / voluntária, se por um lado os artistas populares cabiam no primeiro grupo, a busca de Almada encaixava

no segundo. Esta insistência em começar e na ingenuidade voluntária abre caminho para a abertura ao Outro e para a memória enquanto ponto de conexão entre essa ingenuidade sobrevivente e a sua polarização em novos significados, uma «memória solidária com a imaginação»⁷.

Arquivo não é um termo que se defina, apreenda ou concretize facilmente, apesar de estar profundamente enraizado no nosso léxico e amplamente estudado.

Se, por exemplo, Foucault o eleva ao campo da discursividade, Derrida apoia-se em Freud e salienta o seu carácter de destruição e morte.

Partiu-se para o estudo do arquivo em Ernesto de Sousa com estas duas posições presentes, pretendendo por um lado compreender o arquivo que o operador estético mantinha em permanente construção e de onde constantemente re-começava novas ideias e novas operações a partir de outras já começadas (atitude justificada pela sua ingenuidade voluntária), e por outro propor um percurso pelos meandros teóricos que deixou como legado: sobre o desejo e o olhar, a ingenuidade e a pró vocação, o outro e a tradição.

Um arquivo é memória e promessa, e podemos experimentar um arquivo do mesmo modo que Ernesto de Sousa propunha olhar a tradição: como aventura. (Pires do Vale, 2014:20).

Propõe-se usar o arquivo como uma materialização do conceito de pró vocação. Com uma polarização de significados que se dispersa e trespassa múltiplas áreas de acção, o arquivo pode, em potencial, ser um ponto de partida em permanente re-invenção (começar sempre), tautológico, para a re-descoberta do outrismo, da nova utopia (que é a não-utopia), paradoxal, catalizador de uma mudança profunda no entendimento do estar-no-mundo com um olhar ingénuo, central para a reconfiguração de termos como arte, pedagogia, comunidade ou cultura.

7. Sousa, E. de (1973). *Para o Estudo da Escultura Portuguesa*. Lisboa: Livros Horizonte, 2ª ed., p. 87 (nota 50) *apud* Santos, M. P. (2007). *Vanguarda & Outras Loas*. Percurso teórico de Ernesto de Sousa. Lisboa: Assírio & Alvim, pp. 107-108.

Materialização do livro-objecto

Reuniram-se neste «livro ideal» textos de e sobre Ernesto de Sousa que se complementam com apontamentos gráficos e um apêndice digital – uma aplicação para android com realidade aumentada. A selecção dos conteúdos teve como base uma investigação⁸ mas os processos não racionais e os emocionais também foram considerados. Os textos agruparam-se, quase organicamente, em três assuntos principais – contexto social, arte e artistas – durante as décadas de 1960, 1970 e 1980, e desenvolveram-se um conjunto de interpretações pessoais a partir da apropriação, interpretação e transformação da obra original para dar continuidade ao estudo do seu trabalho e da sua transdisciplinaridade e ao mesmo tempo difundir o artista, a obra e as ideias.



Figura 1: Vista geral do livro-objecto com os encartes e a aplicação android em funcionamento. <https://www.youtube.com/watch?v=wNOTON4_P5U&feature=youtu.be>

O primeiro capítulo intitula-se *Carta do Futuro*, foi publicada por Carlos Gentil-Homem em 1968 e caricatura a sociedade de então (podia muito bem ser sobre a de hoje). Segue-se uma entrevista censurada ao *Jornal de Letras e Artes* impressa a branco sobre acetato com um encarte preto que

8. A investigação foi fortemente condicionada pela pandemia da Covid-19. O projecto foi desenvolvido entre Março e Junho de 2020, um período de confinamento.

possibilita a leitura e o desdobrável *Nós não estamos algures* (inclui realidade aumentada, de agora em diante RA) que resulta da interpretação pessoal da descrição de uma acção apresentada em 1969.



Figura 2: Páginas da entrevista ao Jornal de Letras e Artes com o texto impresso a branco sobre acetato e o encarte preto.

O Papel das Beeelaass Aarrteeess é uma crítica ao sistema hierarquizado e atávico. *ULTIMATUM* (RA) é um manifesto e antecede *Do Vazio à Pró Vocação* (RA), *Estado de Sítio* e *Alerta para um Manifesto* (RA), três críticas ao panorama artístico que fecham os capítulos referentes à contextualização social.



Figura 3: Encartes e acetatos que acompanham os textos do projecto Luíz Vaz 73.

Os capítulos seguintes focam-se mais sobre práticas artísticas, *Isto é Pintura n.º10* e *Luíz Vaz 73* são dois projectos artísticos de Ernesto de Sousa, a forma como se apresentam no livro resulta da recolha e interpretação de conteúdos disponíveis *online* e em livros. *Artes Gráficas, veículo de Intimidade* foi escrito em 1965 e ilustrou-se com um par de *Mandalas* (RA) que Ernesto de Sousa apresentou em 1978. *Pre Texto 1 & 2* é um conjunto expositivo desenvolvido entre 1982 e 1987 (também por Ernesto) e *A Palavra e a Letra* foi a exposição comissariada pelo operador estético para o pavilhão de Portugal na Bienal de Veneza de 1980.

A entrevista de Leonel Moura Moro na *Travessa do Fala-Só* abre o último assunto: artistas. *To a poet* (RA), que integrou a mostra *Portuguese Video Art* (Gallery of New Concepts, 1980), é mostrado numa página dupla com uma composição criada a partir de dois *frames* do filme e a frase final. *Do Nada ao Exorcismo* é um elogio a Helena Almeida, *Em Memória* é um diálogo imaginário com Alberto Carneiro inventado pelo cruzamento de palavras de ambos, *Ana Hatherly e a difícil responsabilidade da Desordem* (também um elogio) está envolto em papel vegetal que deve ser rasgado para poder ser lido e por fim, *A tumultuosa fertilidade do Horizonte* é uma reflexão de José Barrias sobre Ernesto de Sousa e a amizade que os uniu.



Figura 4: Caderno dedicado a Ana Hatherly, que está envolto em papel vegetal e exige ser rasgado para se ler.

O livro foi organizado conceptualmente para constituir um *teatro-em-si* e, portanto, a produção em larga escala não regeu as decisões tomadas em relação às matérias-primas ou técnicas escolhidas.

Destacam-se duas escolhas no campo da produção: a costura copta e as capas em acrílico de 6mm. A primeira não tem solução industrial, a costura copta tem de ser feita manualmente e tem como principais características não requerer nenhum tipo de cola ou guardas, abrir 180° e permitir melhor o encarte de elementos extra. Como o livro tem dois cadernos de acetato, a abstinência de cola e serrote revelou-se essencial, também tem oito encartes e três desdobráveis que funcionam melhor com o miolo menos prensado desta costura. A abertura a 180° facilita a utilização do apêndice digital do livro e por fim, a ausência de guardas permite o uso de capas completamente transparentes, deixando a obra de facto em aberto, em contínua transformação. Optou-se por um acrílico de 6mm para reforçar a estrutura e estabilidade do livro durante o manuseio.



Figura 5: Vista da lombada e da cabeça do livro.

O anexo digital do livro impresso consiste num conjunto de vídeos e animações que complementam o livro físico. Os conteúdos digitais funcionam com a câmara de realidade aumentada *Vuforia* a partir de imagens-alvo impressas no livro e está dividido em 6 momentos:

1. Nós não estamos algures [pp. 22–27] <<https://youtu.be/kqLoVP1RSpw>>

Originalmente este projecto *mixed-media*, ou exercício de comunicação poética, incluía projecções de diapositivos e de filme (Super 8; sem som), envolvimentos, acções, interpretação de poemas, improvisação musical, reprodução de música e de textos gravados; destes seleccionaram-se dois filmes, quatro diapositivos e um poema de Luiza Neto Jorge. A duração era variável e foi apresentado no Clube de Teatro 1º Acto, em Algés, em Dezembro de 1969.

Apresenta-se encasando um desdobrável assimétrico numa página dupla, impressa a cheio, com o diapositivo «barricada» cortado ao meio. Portanto, lê-se «barri» na página da esquerda, depois o desdobrável com um frame de cada um dos filmes de um lado e o poema de Luiza Neto Jorge do outro, e por fim na página da direita lê-se «cada». As imagens-alvo são as duas metades do diapositivo «barricada» («barri» / «cada») e a animação tem duas partes que correspondem a cada uma das metades e se sobrepõem com o virar do desdobrável central. O conteúdo de ambas é igual mas o alinhamento e a escala diferem. Ao mostrar os conteúdos em diferentes planos e em diferentes escalas procura-se envolver o leitor, fazendo-o interagir, espreitar, escolher e descobrir.



Figura 6: Duas vistas do desdobrável assimétrico impresso e diferentes planos da RA visíveis na aplicação digital.

2. **Ultimatum** [pp. 37–38] <<https://youtu.be/xXXwCewsOXg>>

Foi um envolvimento *mixed-media* adaptado de *Almada, Um Nome de Guerra* com projecção de diapositivos e filme e som gravado, de duração variável. Apresentado na *Experimental Intermedia Foundation*, Nova Iorque, em Junho de 1983.

Dedicou-se uma folha a este *mixed-media* e desenvolveram-se quatro animações tipográficas curtas em torno da palavra *ultimatum* que se associaram à segunda página.



Figura 7: Uma das animações tipográficas da palavra ULTIMATUM.

3. **Do Vazio à Pró Vocação** [p. 41] <<https://youtu.be/bz1obcSwZzI>>

Exposição com curadoria de Ernesto de Sousa, integrada na *Expo AICA 72*, na Sociedade Nacional de Belas-Artes entre Julho e Agosto de 1972, e na qual participaram uma dezena de artistas. O carácter particularmente provocatório de uma obra, «um mural de jornais do Alberto Carneiro, destinado ao público escrever o que lhe desse na real gana»⁹, resultou em inúmeras queixas e a direcção da SNBA acabou por retirá-lo da exposição.

9. Ernesto de Sousa, carta a Carlos Gentil-Homem, 26 de Julho de 1972.

Ilustrou-se compondo a carta que Ernesto de Sousa escreveu a Carlos Gentil-Homem sobre o episódio sem espaços, acentos ou pontuação (inspirada na instalação *Pre Texto*, também de Ernesto de Sousa, em que o visitante era convidado a criar os seus próprios textos a partir de blocos de letras e a partilhá-los). Na aplicação digital, o texto aparece reescrito devidamente.



Figura 8: Animação das letras em palavras acentuadas e pontuadas como na carta original.

4. Objecto de/para meditação [p.51] <<https://youtu.be/brpFLzlMCHU>>

Consiste numa vídeo demonstração da montagem e funcionamento de um objecto destacável do livro. As instruções também se encontram impressas e funcionam como alvo da animação.

Este objecto que se desdobra infinitamente segue o artigo *Alerta para um Manifesto*¹⁰ e pretende desafiar o leitor a agir criativamente. A distância entre a tela do vídeo e as páginas impressas permite ir “consultando” as fotos e o vídeo em simultâneo.

10. Originalmente publicado em Panorama «Vida Mundial» n.º1885, 30 de Outubro de 1975, pp. 45–46.



Figura 9: Tutorial em vídeo que complementa as fotografias.

5. Mandalas [pp. 92–93] <<https://youtu.be/9Sydc3cn87g>>

Integraram a instalação *A Tradição como Aventura* na Galeria Quadrum, Lisboa, em 1978. No livro animam-se num padrão caleidoscópico. A tela está muito próxima das páginas impressas e portanto não é possível contemplar ambos os estados (estático e animado) simultaneamente.



Figura 10: Animação caleidoscópica das mandalas impressas.

6. To a poet [pp. 114–115] <<https://youtu.be/4rtorILBo6Q>>

Este vídeo foi realizado para integrar a mostra *Portuguese Video Art*, na Gallery of New Concepts, School of Art and Art History, The University of Iowa. Exposição organizada por J. M. Vasconcelos e apoiada pela Direcção Geral da Acção Cultural. A realização foi de Ernesto de Sousa e a música do guitarrista Lopes e Silva.

Representou-se esta obra numa página dupla com a composição de dois *frames* do filme, a frase final «espero por ti em qualquer porto» desconstruída e a reconstrução «espero por ti em todos os portos».

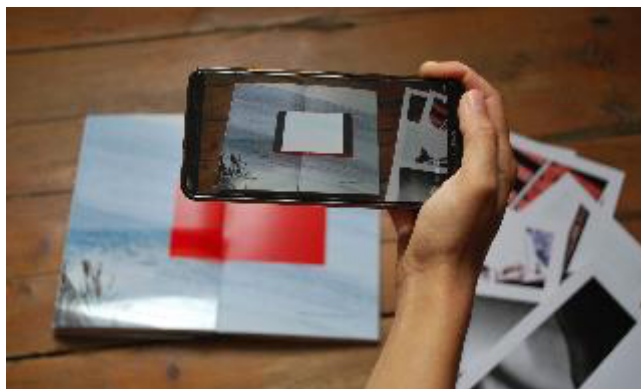


Figura 11: Vídeo to a poet inserido na composição que o representa.

Mais informações sobre o projecto e *download* da aplicação e das imagens-alvo estão disponíveis em *revolucao-ouoloopinfinite*. <<https://revolucao-ouoloopinfinite.tumblr.com/>>

Considerações finais

Este projecto desenvolveu-se de uma forma muito orgânica e os desafios práticos foram todos superados. Sendo o legado de Ernesto de Sousa tão vasto e diversificado, só parecia fazer sentido materializar este projecto se se cumprisse a possibilidade de um livro *mixed-media*, se se conseguisse

traduzir, num objecto impresso, a transformação e a intersecção constantes e características do seu trabalho.

Considera-se que o objectivo principal, o de criar um objecto em revolução constante, aberto, inacabado, que transmitisse sempre uma ideia de continuidade e de exploração do político, que incitasse à acção, foi conseguido. Neste objecto, o utilizador é convidado a ler, a misturar, a contemplar, a rasgar, a partilhar, a transformar. É convidado a deambular por uma selecção de conteúdos que, potencialmente, provoca e aguça a curiosidade.

Ernesto de Sousa deixou-nos ideias, pistas e projectos suficientes para se criarem incontáveis arquivos, este não pretende ser mais do que uma das possibilidades.

Referências bibliográficas

- Alves, I., & Justo, J. M. (Edts.) (1998). *Ser Moderno... Em Portugal*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Alves, I., Bártole, J., Santos, R., & Sousa, E. (2015). *your body is my body – o teu corpo é o meu corpo*. Lisboa: Museu Coleção Berardo.
- Barthes, R. (2003 [1980]). *A Câmara Clara*. (M. Torres, Trad.) Lisboa: Edições 70.
- Battaglia, G., Clarke, J., & Siegenthaler, F. (2020). *Bodies of Archives / Archival Bodies*.
- Beuys, J. (2010). *Cada Homem Um Artista*. 7 nós.
- Carbone, K. (Abril de 2020). *Archival Art: Memory Practices, Interventions, and Productions*. *FOCUS: ART & ARCHIVES*, pp. 257–263.
- Carvalho, J. A. (Junho de 2014). *Arquivo e Memória: circuitos mnemónicos*. Coimbra.
- Derrida, J. (1996). *Archive Fever A Freudian Impression*. (E. Prenowitz, Trad.) University of Chicago Press.
- Dialogues with Marcel Duchamp* By Pierre Cabanne. (1987). (R. Padgett, Trad.) USA: Da Capo Press.

- Eichhorn, K. (2013). *The Archival Turn in Feminism: Outrage in Order*. Philadelphia: Temple University Press.
- Ernesto de Sousa. (Março de 2020). Obtido de Ernesto de Sousa: <http://ernestodesousa.com/>
- Ernesto de Sousa. *Itinerários*. (1987). Porto: Casa de Serralves.
- Faria, N. (Ed.). (2014). *Ernesto de Sousa e a Arte Popular*. Em torno da exposição “Barristas e Imaginários”. Guimarães / Lisboa: A Oficina, CIPRL / Sistema Solar (Documenta).
- Foster, H. (Outubro de 2004). *An Archival Impulse*.
- Foucault, M. (1969). *A Arqueologia do Saber*. (L. F. Neves, Trad.) Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- Foucault, M. (2006 [1969]). *The Historical a priori and the Archive*. Em C. Merewether (Ed.), *The archive (Documents of Contemporary Art)* (pp. 26 – 30). Whitechapel & MIT Press.
- Gomes, J. R. (2009). *Inéditos de Ernesto de Sousa sobre Arte e Estética*. Lisboa: FCSH, Universidade Nova de Lisboa.
- Gonçalves, P. M. (2018). “Por Uma Revolução Total” – Ernesto de Sousa e a Prática Política na Arte em Portugal na Década de 1970. *Art Is On*, 137-146.
- Guimarães, A. P. (2003). *Almanaque: o Livro? Eça, Platão, Mallarmé e Borges*. Lisboa: Apenas Livros.
- Justo, J. M. (1998). *Posfácio*. Ernesto de Sousa: «O Fim do Fim do Mundo» ou Depois da Tautologia. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 293-305). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Lapa, P. (2015). *História e Interregnum*. Três Obras de Stan Douglas. Lisboa: Fundação de Arte Moderna e Contemporânea – Coleção Berardo.
- Ludovico, A. (2012). *Post-Digital Print. The Mutation of Publishing since 1894*. Eindhoven: Onomatopee 77.
- Lupton, E. (2011). *Reading and Writing*. Em A. Blauvelt, & E. Lupton (Edits.), *Graphic Design: Now in Production* (pp. 58-75). Minneapolis: Walker Art Center.
- Merewether, C. (Ed.). (2006). *The archive (Documents of Contemporary Art)*. Whitechapel & MIT Press.

- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phenomenology of Perception*. (D. A. Landes, Trad.) Routledge, 2012.
- Merleau-Ponty, M. (2009). *O Olho e o Espírito*. Vega.
- Morris, W. (1893). *The Ideal Book*. Obtido de Marxists Internet Archive: <https://www.marxists.org/archive/morris/works/1893/ideal.htm>
- Moura, L. (1980). *Moro na Travessa do Fala-Só* [Excerto]. *O Globo* (suplemento semanal de cultura).
- Negreiros, A. (Maio de 1936). *Elogio da Ingenuidade ou as Desventuras da esperteza saloia*. (L. Nunes, Ed.) Obtido em Janeiro de 2021, de *Conversamos*: <https://conversamos.wordpress.com/2013/09/16/elogio-da-ingenuidade-ou-as-desventuras-da-esperteza-saloia-almada-negreiros/>
- Nogueira, I. M. (2009). *Artes Plásticas e Pensamento Crítico em Portugal nos anos setenta e oitenta: problemáticas da operacionalidade dos conceitos de vanguarda e de pós-modernismo*. Lisboa.
- Oliveira, J. (2012). *O Teu Corpo é o Meu Corpo é o Teu Corpo*. Em M. Acciaiuoli, & B. Marques, *Arte & Erotismo* (pp. 233–241). Lisboa: Instituto de História de Arte / Estudos de Arte Contemporânea.
- Onde mora o Franklim? um escultor do acaso. (1995). Lisboa: Instituto Português de Museus / Museu Nacional de Etnologia.
- Perspectiva: Alternativa Zero*. (1997). Porto: Fundação de Serralves.
- Quintais, L. (19 de Fevereiro de 2014). *Etnografia na catedral de Turing: reflexões sobre o arquivo, hoje*. Coimbra.
- Santos, M. P. (2007). *Vanguarda & Outras Loas. Percurso teórico de Ernesto de Sousa*. Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de (1969–72). *Almada, Um Nome de Guerra*. Obtido de Ernesto de Sousa: <https://www.ernestodesousa.com/projectos/almada-um-nome-de-guerra>
- Sousa, E. de (Janeiro de 1974). *UMA FESTA PARA CELEBRAR O 1.000.011º ANIVERSÁRIO DA ARTE*. Obtido em 5 de Julho de 2020, de <https://www.ernestodesousa.com/projectos/aniversario-da-arte>
- Sousa, E. de (Outubro de 1977). *Uma criação consciente de situações. Colóquio-Artes*(34).

- Sousa, E. de (1978). *A Tradição como Aventura*. Obtido em 2020, de Ernesto de Sousa: <https://www.ernestodesousa.com/projectos/a-tradicao-como-aventura>
- Sousa, E. de (Maio de 1980). *Gradiva*. *Sema*(3), pp. 12-17.
- Sousa, E. de. (1998 [1972]). *O Estado Zero*. Encontro com Joseph Beuys. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 27-38). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de (1998 [1973]). *Os 100 dias da 5ª Documenta*. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 55-66). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de (1998 [1974]). *Filliou faz bem o mal feito*. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 39-42). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de (1998 [1974]). *José Rodrigues. Vanguarda e com-sentimento*. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 111-121). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de (1998 [1977]). *Alternativa Zero*. Em I. Alves, & J. M. Justo (Edits.), *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 67-80). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Sousa, E. de. (1998 [1978]). *A Nova Fotografia*. Em *Ser Moderno... Em Portugal* (pp. 275-278). Lisboa: Assírio & Alvim.
- Stoler, A. L. (2002). *Colonial Archives and the Arts of Governance*. *Archival Science* 2, 87-109.
- Tavares, E. (Março de 2006). *Ernesto de Sousa e a Fotografia*. inédito. Obtido em 5 de Julho de 2020, de <https://www.ernestodesousa.com/bibliografia/ernesto-de-sousa-e-a-fotografia>
- Torres, R. (2020). *Diálogos entre Ernesto de Sousa e a Poesia Experimental Portuguesa*. *Revista do CESP*, 40(63), 107-126. doi:10.17851/2358-9787.40.63.107-126
- Vale, P. P.; Manoel, F. de; Sá, I. d. & Madureira, J. (2014). *Visitação. O Arquivo: Memória e Promessa*. Lisboa: Santa Casa da Misericórdia de Lisboa.

Filmografia

Dom Roberto (1962), de Ernesto de Sousa.

Happy people (1967-68), de Ernesto de Sousa.

Havia um homem que corria (1968-69), de Ernesto de Sousa.

Nós não estamos algures (1969), de Ernesto de Sousa.

Almada, um nome de guerra (1969-72), de Ernesto de Sousa.

Luiz Vaz 73 (1975), de Ernesto de Sousa.

Revolution my body n.º2 (1976), de Ernesto de Sousa.

To a poet (1980), de Ernesto de Sousa.

AN INTRODUCTION TO IMMERSIVE JOURNALISM IN CLASS: AN EXPERIENCE WITH PHOTOGRAPHY AND 360 VIDEOS ON THE SEEKBEAK PLATFORM

Ricardo Morais

/ University of Porto (UP)

/ LabCom-Communication and Arts

Fábio Giacomelli

/ University of Beira Interior (UBI)

/ LabCom-Communication and Arts

Introduction

According to Ray Soto, Director of Emerging Technology for the USA Today Network, in 2021, it was essential to “begin to explore a spatial computing future that seamlessly connects our content experiences across many devices, including immersive technology platforms”. To the specialist, immersion is one crucial area in journalism since technological developments, namely the “introduction of 5G and LiDAR technologies into mobile devices”, have opened up new possibilities in terms of interactivity.

In the predictions made to the Nieman Lab (2021), Soto argues that “news gets spatial” and that “organizations across the media industry will create teams dedicated to the exploration of immersive storytelling”. If it is true that technological developments, especially interactive and mobile platforms, have allowed new journalistic experiences to users (Vázquez-Herrero and de Haan, 2022;

Soler-Adillon and Sora, 2018), we must not forget that in terms of journalistic production, the bet on many of these new ways of telling stories has still been reduced.

Storytelling innovation, particularly immersive storytelling, poses several challenges to newsrooms, namely from the perspective of professionals' skills. As we have already seen concerning other areas, such as data journalism, there are still few professionals in the Portuguese context specialized in these areas, working in newsrooms (Martinho, 2014; Alexandre 2014; Moura, 2018).

On the other hand, we can also question whether this type of training is already part of academic curricula and the extent to which future journalists have been prepared to work with innovative tools and technologies from the point of view of storytelling, especially immersive storytelling. Thus, and even before we think about the constitution of teams within the newsrooms, it is crucial to try new teaching-learning processes. In this context, we cannot fail to look at the offer of training in journalism (Larrondo Ureta and Peña Fernández, 2018) nor at the curricula of the courses (Marinho, 2015; Coelho, 2015), since these help us to understand the growing importance that has been given to technology and new digital media, but also the identified need for greater “proximity and exchange between academia and newsrooms” (Pinto, 2015: 10). On the other hand, we should also note that the insertion of immersive approaches in teaching and learning journalism is still limited, assuming above all a conceptual logic, that is, not oriented towards know-how to do (Canavilhas, Giacomelli and Morais, 2021).

Thus, the present work attempts to account for an experience made with journalism students within the scope of a web journalism curricular unit. As part of this experience, students were challenged to use SeekBeak, a flexible and easy-to-use interactive 360 photo and virtual tour platform, to tell the story of a chosen space within the university.

Exploring immersive journalism and its use in journalism education

Immersive journalism brought a new possibility of reporting events. Its way of telling the story – expanded and able to encompass formats – was supported by the resources offered by cell phones, such as the accelerometer and the gyroscope, and created a “magic window” from the personal phone device able to insert the spectator into a new environment, in the middle of the event, breaking the fourth wall and making everything more real. The concept began to be defined in the article “Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news” (De la Peña et al., 2010), and since then, received contributions to qualify the user experience, increase the idea of presence, and forward a projection that thinks more in worlds and less in frames. Immersive journalism is defined “more broadly as the use of immersive technologies, like 360-degree video, virtual reality, augmented reality, cinematic reality, and mixed reality in journalistic storytelling” (Uskali et al., 2019: 2).

Immersive production, especially in 360 degrees and virtual reality, casts a look at the whole; once an experimental approach allows users to experience and subsequently become immersed in it (Uskali et al., 2019: 2). In a TED Talk, Chris Milk, CEO of Within, called the Empathy Machine, a format capable of reconfiguring perceptions from consumption.

(...) deep immersive journalism, where the participant can feel that his or her actual location has been transformed to the location of the news story, and more importantly that the participant’s actual body has transformed, becoming a central part of the news story itself” (De la Peña et al., 2010: 293).

It is necessary to verify how the connection between immersion and journalism happens in this context. The starting point is the identification of the foundations for immersion: place illusion, plausibility, and virtual body ownership (De la Peña et al., 2010), and a meeting with the foundations of journalism and its characteristics to portray these stories: breaking news,

reporting, public service, ethics, autonomy, and equity. Then, we move on to the productive possibilities, which have been enhanced by the drop in prices of 360-degree cameras and Virtual Reality Glasses. Together with the offer of some free spaces for content production, such as SeekBeak, used in this study, these types of equipment facilitate the process.

SeekBeak allows you to create interactive 360°/panoramic images and virtual tours with your mobile device or desktop computer. Embed a wide range of content into your images, track success with in-depth analytics, collaborate with team members and more (SeekBeak).

The most simplified production comes from 360-degree presentations. They do not require any rendering or 3D virtual objects for their videos, which can be published on Youtube and Facebook and watched on various media (Hardee and McMahan, 2017). Social media platforms also play a critical role in the development of immersive journalism because they facilitate the publication and dissemination of immersive content (Pérez et al., 2018). Their role is also due to recent contributions by some media in immersive content (Canavilhas and Giacomelli, 2021; Gutiérrez-Caneda et al., 2020; Fonseca, Lima and Barbosa, 2020).

Therefore, considering the prices of materials and the possibilities given by the platforms, promoting 360-degree production within communication and journalism courses is one of the most affordable ways for institutions. The vast majority of cameras cost less than a thousand dollars, and the latest versions of video editing programs already work more efficiently with the equirectangular image. Preliminary research by Uskali and Ikonen (2019) pointed out a listing of Universities that work in Immersive Journalism autonomously. For the table's elaboration, the researchers searched the web and used the snowball method, where one researcher referred to another. Even though they are aware that there are more than those presented, Uskali and Ikonen (2019) pointed out 16 institutions that already address the topic in their classes, most notably Professor Robert Hernandez,

who has been working on “Emerging Technologies in Journalism” at the University of Southern California since 2012.

Following the same method, Canavilhas, Giacomelli and Morais (2021) analyzed the Portuguese reality. They concluded, through a survey with 15 professors who work in 14 institutions and teach 16 different curricular units in journalism, that “immersive journalism is addressed in the courses, but little practiced or applied, which ends up limiting the development of skills by journalism students” (2021: 12). The authors also concluded that “the immersive contents worked in the classes are mainly linked to 360° photographs/videos, a situation related to the possibility of these contents being produced with personal equipment – smartphones – which are massively present in our daily lives” (2021: 12).

Knowing the need to broaden the students’ knowledge of these emerging technologies, we introduced students from journalism courses at the University of Beira Interior to immersive productions three years ago. Initially as a workshop and, later, with an exclusive lesson on the theme within the curricular unit of web journalism. The students were divided into three groups and challenged to produce 360° immersive content using SeekBeak which allows interactive 360°panoramic images and virtual tours and enhances the narrative with other resources offered by the platform. At the end of the production, edition, and publication process, we conducted a focus group with six students to understand their evaluation of the experience and the potentiality of integrating this type of immersive storytelling into the discipline’s curriculum.

Experimenting the use of immersive journalism in classroom

The curricular unit of web journalism, chosen to develop this experience, is part of the Communication Sciences course at the University of Beira Interior. This unit has two fundamental goals: to contextualize web and mobile journalism in the professional, technological, and economic fields; and provide the student with skills that allow him to exercise the function

of a journalist in an online information publication, using the journalistic language, the tools, and the most appropriate platforms.

In this context, the activity proposed took place for four hours in one of the curricular matrix classes. Initially, a theoretical explanation was given about immersive journalism, the 360-degree format, and the equipment and platforms used. In a second moment, divided into groups, the students were challenged to produce immersive content within the limits of the University.

At the end of the material collection, the students had a period to edit and assemble their productions within the SeekBeak platform. Then, they present them to their classmates, reporting on the motivations for each of the captures¹. Finally, we conducted a focus group with six students. Its primary objective was to “explore the perceptions, experiences, or meanings of a group of people who have some shared experience or knowledge about a given situation or theme” (Coutinho, 2015: 143). Thus, we try to understand how they saw the use of an immersive narrative in journalism. Furthermore, we also look at integrating this resource into the teaching-learning context of the curricular unit.

Students' perceptions about learning and produce immersive journalistic contents

After the experience in a classroom context and considering the challenge launched to the students to use photography and 360 videos in their reports, we tried to collect their perceptions through a focus group. In this context, we asked the students how they saw the possibility of using the narrative format within journalistic productions. All respondents realized that there is a good potential for storytelling. One of the students believes that “with this technology, the journalist’s interpretation cannot affect the

1. Here are some examples of what different groups have produced during the class. Group 1: 20190513_150731_symax360_0 - SeekBeak; Group 2: Bar - UBI - SeekBeak; Group 3: Parada - SeekBeak

apprehension of reality because it is the reader who can interpret it”. For another one, “the keyword is interactivity, and thanks to this immersion, we can go to places we would never go in life. For example, when we apply this technique in war journalism, we can access certain angles that otherwise would not be possible”. Some of the students also realized the rigor that immersion can bring to journalism, once they believe “the journalist can be more rigorous because it is as if those who read, who saw, were in that place and could have a multi-sensory experience that in other circumstances we would try to demonstrate with words or images”. The pandemic context was also highlighted by the students, who believe “the pandemic itself has shown even more the potential of all this immersion, namely in journalistic terms”.

In the focus group, we also tried to know how the students see the possibility of integrating these new formats within the teaching-learning context. The students highlighted the importance of having “more training or small workshops that allow students to have skills and knowledge more directed towards new journalistic approaches, which consider, in particular, new technologies, but also other paths in journalistic practice”.

On the other hand, they also highlighted that they lived in a technological age, and “it seems that technology has not yet reached the curricular units in a certain way. There is a lack of other curricular units that will make a difference in terms of content production”. In this sense, the students argue that “immersive journalism, augmented reality, and other technologies and skills are things we should be learning at the University. Today, if we want to have that knowledge, we must do extracurricular training”.

Students also warn of the need to change something because “if education wants students to grow and have tools to succeed professionally, it was necessary to change the courses and learn new skills”. These are some of the most relevant aspects highlighted by students during the focus group and that we seek to enhance in the final considerations of the study.

Final considerations

We can conclude this work by highlighting that introducing new narrative formats and more possibilities for content creation within the curricular units is a positive point for the students. To awaken from the University, the intention of connecting the reader to the story, using emerging materials, and encouraging from an early age autonomy of this kind of production is an exciting path for journalism schools. Furthermore, this laboratory goes far beyond the 360 degrees explored in this research. It is about fostering students' creative freedom and ensuring that they are not locked into syllabuses that have been formatted for years.

As with everything, there needs to be a balance. Not everything is an experiment. Journalism and its classical bases, originating in the old communication schools, must continue to be explained. So should ethics, radio, and television content. The point is that the curricular units cannot stop in time. If the market is progressing and the technologies are advancing, it is up to the educational institutions to remain at the forefront of this knowledge. Moreover, this is probably the biggest challenge that teaching faces since the “speed of technological changes and the practices associated with them make it virtually impossible for an academy to monitor it that is based on operating models that assume a certain degree of stability” (Pinto, 2015: 10).

On the other hand, we cannot fall into the error of thinking that technologies alone make journalism but always think the journalism according to available technologies. Finally, we cannot let education be captured by the “shiny things syndrome” (Posetti, 2018). Nevertheless, we cannot also think that students can make a difference inside newsrooms if they do not have new knowledge and skills when they leave University. Otherwise, they will continue to produce more of the same, they will have little space to develop their professional activity, and nobody stands to gain from it; neither they nor the media.

Bibliographic references

- Alexandre, I. A. R. (2014). *Jornalismo de Dados: o estado da arte nos jornais generalistas diários em Portugal*. Dissertação conducente ao grau de Mestre em Novos Media e Práticas Web. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Retrieved from: <https://run.unl.pt/handle/10362/13615>
- Canavilhas, J., Giacomelli, F. & Morais, R. (2021). *O ensino do jornalismo imersivo em Portugal*. Anais do 19º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo (SBPJor 2021). Brasília. Anais eletrônicos. Campinas, Galoá, 2021. Retrieved from: <https://proceedings.science/sbpjor-2021/papers/o-ensino-do-jornalismo-imersivo-em-portugal>.
- Canavilhas, J., & Giacomelli, F. (2021). Os novos formatos narrativos no jornalismo de Portugal: uma análise das produções da secção Público 360. In. A. Baccin, S. C. da Silveira & V. Belochio (Eds.), *25 anos de jornalismo digital no Brasil: A contribuição da pesquisadora Luciana Mielniczuk para os estudos no país*. Porto Alegre: Insular.
- Coelho, P. (2015). *Jornalismo e Mercado: os novos desafios colocados à formação*. Covilhã: LabCom Books.
- Coutinho, C. P. (2015). *Metodologia de Investigação em Ciências Sociais e Humanas: Teoria e Prática*. Coimbra: Almedina.
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., 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), pp. 291-301.
- Fonseca A., Lima, L., & Barbosa, S. (2020). *Jornalismo Imersivo: Dez anos de pesquisa e produções*. *International Journal on Stereo & Immersive Media*, 3(1), pp. 72-89. Retrieved from <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/stereo/article/view/7188>
- Gutiérrez-Caneda, B., Pérez-Seijo, S. & López-García, X. (2020). Analysing VR and 360-degree video apps and sections. A case study of seven European news media outlets. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, pp. 149-167. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-1420en>

- Gynnild, A., Uskali, T., Jones, S. & Sirkkunen, E. (2019). What is immersive journalism? In T. Uskali, A. Gynnild, S. Jones & E. Sirkkunen (Eds.) (2019). *Immersive Journalism as Storytelling. Ethics, Production, and Design*, pp. 1-9. London: Routledge
- Hardee, G. M., & McMahan, R. P. (2017). *FIJI: a framework for the immersion-journalism intersection*. *Frontiers in ICT*, 4, 21.
- Larrondo Ureta, A., & Peña Fernández, S. (2018). Keeping pace with journalism training in the age of social media and convergence: How worthwhile is it to teach online skills? *Journalism*, 19(6), pp. 877–891. <https://doi.org/10.1177/1464884917743174>
- Marinho, S. (2015). *Jornalismo e Formação em Mudança: modelos e construções na análise do caso português*. Braga: CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade Universidade do Minho.
- Martinho, A. (2014). Jornalismo de Dados: caracterização e fluxos de trabalho. *Revista Exedra*, 8, pp. 64-73. Retrieved from: <http://exedra.esec.pt/wp-content/uploads/2015/04/n9-B3.pdf>
- Moura, I. C. (2018). O estado do jornalismo de dados no cenário luso-brasileiro. Dissertação conducente ao grau de Mestre em Jornalismo. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa. Retrieved from: <https://run.unl.pt/handle/10362/47623>
- Pérez-Seijo, S., Melle Goyanes, M., & Paniagua Rojano, F. J. (2018). Innovación en radiotelevisións públicas europeas: narrativas inmersivas y organización de los contenidos 360 grados en plataformas digitales. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 1115 a 1136. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1299>
- Pinto, M. (2015). Formação em Jornalismo: o essencial e o acessório. In S. Marinho, *Jornalismo e Formação em Mudança: modelos e construções na análise do caso português*, pp. 9-11. Braga: CECS - Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade Universidade do Minho.
- Posetti, J. (2018). *Time to step away from the 'bright, shiny things'? Towards a sustainable model of journalism innovation in an era of perpetual change*. *Journalism Innovation Project*. Oxford: The Reuters Institute to the Study of Journalism.

- Soler-Adillon, J., & Sora, C. (2018). Immersive Journalism and Virtual Reality. In M. Pérez-Montoro (Eds.) *Interaction in Digital News Media. From Principle to Practice*, pp. 55-83. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-96253-5_4
- Solkin, L. (2022). Journalism Education in the 21st century: A thematic analysis of the research literature. *Journalism*, 23 (2), pp. 444–460. <https://doi.org/10.1177/1464884920977299>
- Uskali, T. & Ikonen, P. (2019). Teaching Immersive Journalism. In T. Uskali, A. Gynnild, S. Jones & E. Sirkkunen (Eds.) (2019). *Immersive Journalism as Storytelling. Ethics, Production, and Design*, pp.163-175. London: Routledge.
- Vázquez-Herrero, J., & de Haan, Y. (2022). Journalistic Storytelling for Complexity. In J. Vázquez-Herrero, A. Silva-Rodríguez, MC. Negreira-Rey, C. Toural-Bran, & X. López-García (Eds.) *Total Journalism. Models, Techniques and Challenges*, pp. 29-40. Switzerland: Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-88028-6_3

NOVAS REPRESENTAÇÕES DA ANATOMIA E VULVA ART: UMA ANÁLISE COMPARATIVA EM NARRATIVAS AUDIOVISUAIS E ESTÉTICAS ARTIVISTAS

Juliana Wexel

/ Universidade do Algarve (UAlg)

/ Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC)

Bruno Mendes da Silva

/ Universidade do Algarve (UAlg)

/ Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC)

Introdução

Na atualidade, onde “a esfera pública e os corpos são atravessados pela informação imagética digital” (Giannetti, 2017: 12), os estudos centrados na mídia-arte digital tem entre suas questões fundamentais o discurso do *cibercorpo* (Domingues, 2008), a desmaterialização e a descorporificação na cultura digital e suas interações. No ambiente virtual, “cognição se dá por uma experiência de *performance* do corpo (...) e é uma experiência guiada que implica a percepção e a posse do ambiente como uma experiência vivida, encarnada, incorporada” (Domingues, 2008: 185). De acordo com Domingues (2008), a *ciberarte* apresenta um caráter interdisciplinar ao entrecruzar investigações de campos científicos como medicina, filosofia, engenharia, arquitetura, genética, comunicação e que acarretam aproximações transdisciplinares entre pesquisas artísticas, biológicas e tecnológicas. Ainda em Domingues (2008), uma das fundamentais questões

da arte interativa se refere à concepção de *cibercorpo* e a capacidade de *sentir* quando se está conectado a mundos digitais. Associa-se também à ideia de que o corpo vivo é o “primeiro núcleo constitutivo do eu” (Baitello, 2017), ponto de partida de todo ser humano, “em natureza complexa, biológica e cultural, como entroncamento de movimento fluxo entre instâncias físicas, psíquicas em mútua contaminação.” (Baitello, 2017: 59).

Numa corrente inversamente proporcional aos estudos da relação entre corpo e virtualidade, corpos ditos femininos vem sendo “retomados” em representações estéticas contemporâneas em uma série de produções artísticas, audiovisuais, cinematográficas, a partir de uma atuação *artista* (Ortega, 2015) em proporção exponencial e em nível global. Em pouco mais de duas décadas, a anatomia da vulva vem sendo progressivamente estetizada nas artes visuais, performativas, digitais e nas artes médicas, seja no espaço da *web*, em galerias e museus temáticos do gênero, como o Museu da Vagina em Londres, no Museu Online da Vagina e em inúmeros espaços alternativos. Através das redes sociais, um movimento contemporâneo, circunstancialmente intitulado como *vulva art*, vem reunindo artistas das mais variadas vertentes, num esforço comum de estetizar a genitália para uma nova literacia dos corpos. Ao se digitar a expressão *vulvar art* no Google genérico, surgem mais de 41 milhões resultados que reúnem perfis de artistas, criações das mais variadas técnicas, obras curadas em exposições individuais e coletivas, *collabs*, eventos multiculturais, conferências, festivais, periódicos, livros, ações inter e multidisciplinares, museus centrados na temática da vulva e da vagina, físicos e online, além de outras referências sobre artistas dedicadas(os) estritamente à temática da genitália vulvar.

Para um diálogo acerca dessas questões, elege-se, como objetos de discussão, quatro produções audiovisuais que, através de diferentes gêneros e construções narrativas, apontam para o dismantelamento de estereótipos e tabus ancestrais relacionados à sexualidade dita feminina e, em especial, do fenômeno do ciclo menstrual, da masturbação e de representações imagéticas da vulva. Oferece-se, portanto, uma análise comparativa quanto a

possíveis novas representações, especialmente da anatomia da vulva e suas idiossincrasias nestas narrativas audiovisuais. Nesse sentido, evoca-se o discurso polifônico (Bakhtin, 2003) como norteador da manutenção da democracia discursiva nos enunciados nesse campo, sejam estes midiáticos ou transmidiáticos em uma lógica de *storytelling*.

Desenvolvimento

A cineasta britânica, crítica cinematográfica e teórica feminista Laura Mulvey introduziu de forma contundente, através da criação de *The male gaze theory* ou «A teoria do olhar masculino», a visão de que a representação do corpo das mulheres no cinema narrativo hollywoodiano é predominantemente patriarcal. Escrito em 1973 e publicado em 1975 na revista *Screen*, sob a influência das teorias de Freud e Lacan, *Visual Pleasure and Narrative Cinema* foi o ensaio que a tornou conhecida como teórica do cinema firmando o feminismo como campo de estudos na crítica cinematográfica. No texto, considerado fundador e incontornável às produções acadêmicas neste campo de estudo, Mulvey trata da estética do cinema por um viés político e ativista. Como lê-se no artigo sobre as “Políticas do olhar: feminismo e cinema em Laura Mulvey”:

A análise de Mulvey de que no cinema narrativo tradicional o olhar (e a subjetividade) é masculino, ativo e fálico acabou servindo de lastro para grande parte da teoria e da crítica feminista do cinema. Numerosas leituras, reinterpretações e críticas a essa tese do olhar como masculino foram produzidas no campo da crítica feminista do cinema – grande parte dessas críticas focadas no que seria a ausência de uma reflexão sobre um ‘olhar feminino’”. (Maluf et al., 2005: 345).

Pode-se transpor, enquanto instrumento de análise crítica, este mesmo ou semelhante “olhar” para o imaginário que regula o campo das produções audiovisuais na contemporaneidade e é edificado sob as mesmas bases. No texto “A tecnologia do gênero”, Teresa de Lauretis (1994) ressalta o domínio

engendrado pela crítica da representação já estabelecida nos anos 60 e 70 pelas teorias feministas. Nesse sentido e de acordo com a filósofa e ecofeminista Donna Haraway (2016), segue de suma importância a criação e a análise de novas representações nesse sentido, especialmente em contexto da teorização quanto ao uso das tecnologias no pós-digital.

É o que se constata na produção audiovisual intermediária entre o *broadcasting* e as novas mídias: *Libres! (Liberated!)*. A criação é uma minissérie de animação produzida para o canal franco-alemão *Arte*, de autoria das escritoras e *broadcasters* francesas Ovidie e Sophie-Marie Larrouy, lançada em janeiro de 2021 e dividida em 10 episódios, que propõe, através de uma linguagem bem-humorada, a desconstrução de conceitos e a desmistificação de preconceitos quanto ao desejo, a comportamentos sexuais tidos como femininos e suas subjetividades. O produto é uma adaptação do livro *Libres!* da documentarista Ovidie, que se situa como um manifesto de liberação dos corpos aos ditames sexuais patriarcais e que aponta para as questões que permanecem como temas-tabu. A origem da palavra tabu é polinésia, e “traz em si um sentido de algo inabordável, sendo principalmente expresso em proibições e restrições”. (Freud, 1990:17).

Para transformar os quinze capítulos originais do livro em dez episódios de três minutos e meio, Ovidie se cercou da atriz e jornalista Sophie-Marie Larrouy, que lhe ajudou a escrever o Manifesto, e da diretora Josselin Ronse, uma das quais tinha como missão, render com a maior precisão possível as criações da ilustradora Diglee, que retratou uma seleção de variedade de corpos, representada para a versão em papel e para a versão animada. A série questiona, também, o uso recorrente da expressão “forma fálica”, utilizada comumente como um automatismo linguístico para descrever tudo o que é longitudinal, enquanto que o termo “forma vulvar” não faz parte dessa mesma categoria quando se trata de descrever a estética nesta configuração.



Figura 1: Referência ao quarto episódio *Cachez ce sang*, da série *Libres!* (2021), do Canal Arte.

A presente análise centra-se no discurso estético do quarto episódio, intitulado *Cachez ce sang* (*Esconda seu sangue*). O texto da narrativa coloca em evidência a ideia de que “as menstruações representam ainda um dos grandes tabus da sociedade”¹. A tal ponto que são quase ausentes nas nossas representações culturais.” A narradora do episódio *Cachez ce sang* calcula a quantidade de 2.250 dias de menstruação ao longo de sua vida e questiona o porquê de ter sempre de esconder que usa absorvente higiênico, como se estivesse carregando uma “caixa de opiáceos”, ou seja, como se estivesse a cometer um delito e fosse compulsório sentir-se em posição de inadequação. E relembra que, para lutar contra a notória assimetria de representações, desde os anos 70 as artistas “espagem o seu sangue em frente ao mundo todo”. O episódio questiona também a representação do sangue nas publicidades dos absorventes higiênicos, a qual tem sido sempre de coloração azul, “não se sabe por quê.” A narradora ironiza e diz que “sim que nós sabemos por quê”. E “quando a publicidade decidiu, finalmente, representar o sangue vermelho, os espetadores assustaram-se a tal ponto de que protestaram.

1. Sem mencionar a questão da pobreza menstrual: de acordo com dados da Organização das Nações Unidas de 2021, uma a cada dez meninas falta às aulas em período menstrual por falta de acesso a absorventes higiênicos. Desde 2014, a ONU considera o acesso à higiene menstrual uma questão de saúde pública e direitos humanos. Fonte: Agência Senado, Brasil.

A título de confronto, o esperma vem muito valorizado. No pornô, por exemplo, se veem ejaculações sem fim, mas nunca uma atriz com menstruação” (a menos que seja representado em conteúdos fetichistas), ainda que se ressalte nesta análise que a psicossomática de recepção à audiência na publicidade e no cinema são diversos.

Nesse sentido, o episódio *Cachez ce sang* referencia duas obras radicais, importantes no estudo do estado da arte das manifestações artísticas em termos de *performance*. A primeira, trata da artista Cosey Fanni Tutti e uma estratégia que consistia no arremesso de um conjunto de absorventes internos, já usados e com sangue menstrual, no espaço no Instituto de Arte Contemporânea de Londres, em 1976 e onde “foram precisos quatro dias para que a ação fosse censurada.” Por uma questão de literacia das teorias feministas e de estudo de gênero, é condicionante destacar que o ativismo radical dos anos 70, que enfatizou novas representações estéticas dos corpos, estava enquadrado na segunda onda do feminismo, na qual as teóricas e ativistas do *black feminism* (Davis, 2016) trouxeram à tona o reconhecimento de que as diferenças de raça e classe não estavam contempladas nos estudos de gênero e, portanto, as teorias feministas e o próprio movimento feminista necessitavam dispor de um ponto de vista interseccional para a problematização e a reivindicação dos direitos fundamentais.

O episódio cita, ainda, a artista australiana Casey Jenkins, que fez circular na internet um vídeo de sua performance *Vaginal Knitting* (2013), em que tricota uma peça de lã a partir de um novelo inserido em sua vagina, a imprimir as texturas e as colorações que incluem fluídos corporais e o ciclo menstrual. No mesmo ano de 2013, por conta desta ação, a marca americana *Apparel* solicitou à artista Petra Collins um desenho que contemplasse uma imagem do feminismo à época. O resultado foi exatamente a imagem estetizada de uma vulva, em tinta cor de sangue. Atualmente, há uma maior radicalidade com relação ao movimento pós-pornográfico, que associa arte, mídia e sexualidade e segue na vertente destas performances.

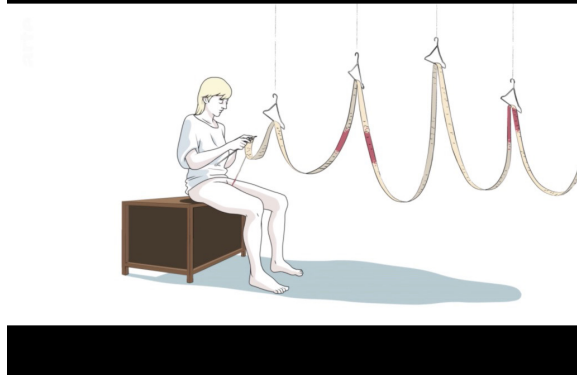
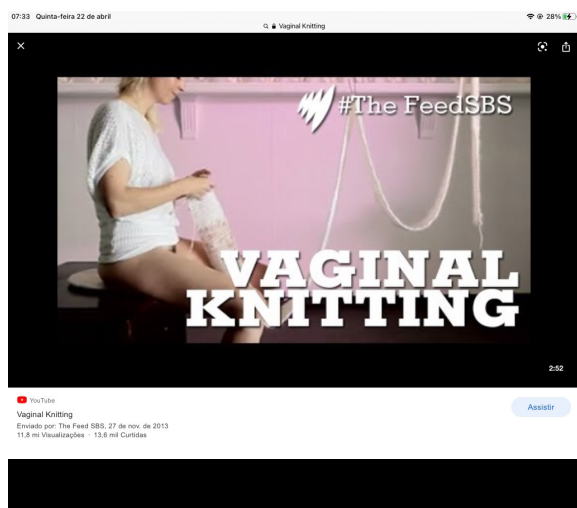


Figura 2 e 3: À esquerda, o registro original da performance *Vaginal Knitting* (2013) e, à direita, sua referência em desenho de animação para a série *Libres!*

A narrativa do episódio de número quatro conclui que, se o sangue do ciclo menstrual é ainda um tabu, é sobretudo porque o sexo das mulheres permanece como um lugar de terror masculino.² Por isso, “se o sangue é assente nos filmes pornô,³ se é azul nos *spots* publicitários, e se nós temos medo

2. Destaca-se o constructo ainda binário entre feminino-masculino apresentado na série, fenômeno questionado pelas teorias *Queer* (Butler, 2013).

3. Sobre o pós-pornô, “Nos anos 1970-1980, as mulheres e as lésbicas perseguem esta lógica na tentativa de reimaginar seu cinema e suas representações de modo a escapar da influência do famoso *male gaze* e *a fortiori* sem o *male porn* que era sua quintessência. Deixando separar-se do mundo (opção separatista), para reconduzir o clichê do erotismo feminino não contaminado pela violência e um *sex drive* tipicamente «masculino». O regime ontológico da lésbica é aquele da falta, e que está por ser descrito. A pornotopia pós-pornô desempenha tanto um registro privativo como um registro criativo, que põem em relevo a resignificação performativa, a recomposição das forças sexuais e culturais, a

de usar calças brancas com o ciclo, é sobretudo porque é profundamente radicado na nossa cultura que o nosso sexo é demoníaco” e que “o útero e o seu túnel, a vagina, são para eles, lugares misteriosos”. E encerra o episódio com a referência imagética às inúmeras lendas sobre o mito da “vagina dentada”.



Figuras 4, 5 e 6: Ilustração em alusão ao mito da “vagina dentada”, na série *Libres!* (2021)

Tendo em vista que assim “como toda linguagem, os diálogos interativos se constituem num processo gerador de sentido e estão inseridos na lógica da magia dos rituais” (Domingues, 2004: 184) e a partir do conceito exposto pela antropóloga Elisabeth Badinter (1983), a correspondente mitologia da *vagina dentada* também é de fonte de inspiração para o projeto de arte computacional *ivagination*, de autoria da investigadora deste artigo e que integrou a exposição virtual *Reconnecting*, em Portugal, em 2020:

A obra intitulada *des-instalação ivagination* consiste em um artefacto digital interativo desenvolvido a partir de uma proposta de experiência imersiva do gênero *site-specific* que transformou parcialmente a casa da artista, em Lisboa, em um corpo de mulher. A des-instalação é apresentada em forma de uma escultura luminosa e centrada em uma narrativa musical de experiência autoginográfica e poética da criadora, a partir de uma estética baseada em *vulva art*. Tanto a dimensão visual quanto sonora do artefacto dialogam diretamente com o universo das sexualidades femininas e de interesse *artista*, com base no mito antropológico

tomada em conta da proliferação das identidades de gênero e dos *re-embodiement* para transformar a transa, as práticas e os corpos, sem esquecer a filiação estupidamente edipiana: «*Queer unite to off the oedipal residue of culture*», hein Deleuze & Guattari!» (Bourcer, 2014:19).

da vagina dentada, presente em inúmeras culturas primordiais e que denotam o medo do contato com (essa) potência, como verifica-se em Badinter. (Tavares & Wexel, 2020:161).

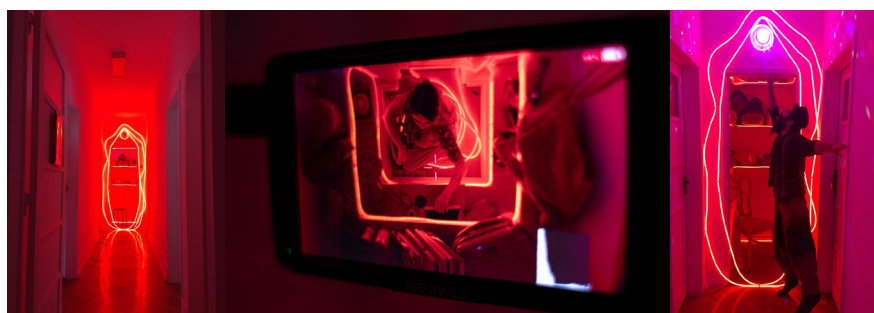
Ao evocar a representação ancestral do órgão sexual em sociedades primitivas, como os baruya da Nova Guiné e os maoris da Nova Zelândia, e que não restringe-se apenas a este tipo de formação social, Badinter discute ‘o medo do outro’, e ilustra ‘o conjunto das angústias que o sexo feminino suscita’ ainda hoje, como uma ‘força devoradora, devastadora, insaciável, uma caverna ‘com dentes’, que causa pesadelos (...) mortal’. Em *ivagination*, o diálogo com o mito se dá no exercício da hiperexposição de uma vagina ‘sem dentes’, torneada por luzes *led* e *neon* e que oferece uma possibilidade de atravessamento e acesso ao ‘mundo interior da artista’. A metáfora “funciona como espécie de rito de passagem onde a ‘abertura’ a esse local fisicalizado não é escuro, tampouco obscuro como no mito, mas possível, atrativo e desejável”. (Wexel & Tavares, 2020: 162).

Na obra, chamada de *des-instalação* por ocupar um espaço não-convencional de curadoria, “o fluxo (Csikszentmihalyu, 2009) da interação entre o corpo das(os) visitantes e o corpo físico e virtual da instalação ocorre também em modo inversamente proporcional ao que seria o fluxo do sangue menstrual no corpo humano” (Wexel & Tavares, 2021: 08). A inversão de fluxo desse “rio vermelho luminoso” é ainda representada na cessação dessa corrente, alusão a um climatério precoce, onde a artista permite o acesso ao seu agigantado interior simbólico, representado em grande escala:

As luzes vermelhas, que “pintam” a ambiência da des-instalação, iluminam o espaço cor de carne e se alteram com as luzes resultantes da ativação do clitóris, provocada pelo fluxo do corpo, seus movimentos, motivações e intencionalidades, e que o faz “transbordar”. Na medida em que o(a) fruidor(a) segue o fluxo contínuo do corredor-corpo, sua movimentação aleatória estimula o “prazer” desse corpo-casa ao coabitar e interagir espontaneamente com o ambiente e provocar o despoletar virtual do clitóris simbólico, representado pelas luzes estroboscópicas.

E conforme o clitóris de *ivagination* é estimulado pela presença fisicalizada e ativa da(o) visitante ao longo do espaço, este mesmo corpo-fruidor causa mudanças importantes no ambiente e provoca a alteração da luminosidade, da coloração e das sonoridades da vivência sensorial imersiva e recria, ainda, uma experiência única para si. (Wexel & Tavares, 2021: 08).

Por se tratar de uma experiência artística efêmera, realizou-se contemporaneamente um projeto artístico audiovisual que desse conta de seu registro documental. O *short doc ivagination* (2020), homônimo à *des-instalação*, tornou-se não só documento audiovisual, mas um *spin-off* ou obra artística derivada da original. Neste registro, a artista-investigadora reflete sobre o conceito o qual a experiência artística original propõe. O *short doc ivagination* ilustra, também, o funcionamento do artefacto computacional e exhibe a experiência de fruição do público que participou de sua *vernissage*, em Lisboa, em julho de 2020. O registro presta-se, também, a ser um dispositivo de diálogo entre a artista e a audiência, para além das limitações de distanciamento social no primeiro ciclo pandêmico e, em função das quais, o artefacto interativo teve de ser adaptado. A realização do documentário foi viabilizada em modalidade *collab* entre a artista-investigadora e a produtora audiovisual *Plata o Plomo Duo*, sediada em Lisboa. O *short doc ivagination* tem direção de fotografia de Maurício Franco, edição e *sound design* de Filipe Traslatti de Mello, com duração de 6'6" e foi realizado a partir de entrevista com Juli Wexel em língua portuguesa e dispõe de legendas em inglês e italiano. Após dois anos desde seu lançamento, entende-se que o *short doc ivagination* tornou-se, ainda, uma ferramenta *ativista*, que oferece uma comunicação continuada com o público para além da comunicação direta oferecida pelo artefacto em sua experiência singular à época, "*donde artista y espectador comparten una concepción amplia de lo político que permite la interrelación de las distintas micro-narrativas de poder que se establecen también en el discurso artístico.*" (Ortega, 2015: 101).



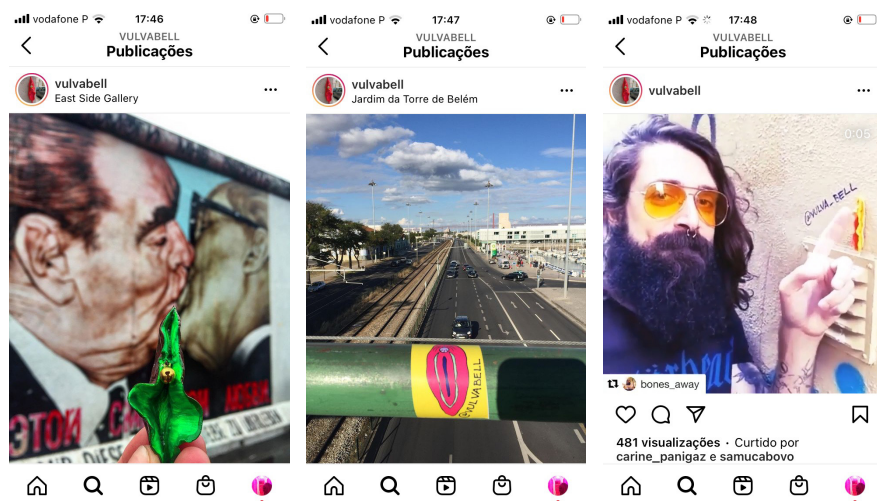
Figuras 7, 8 e 9: Registros do *short doc ivagination* na *des-instalação em site-specific e vulva art*, Lisboa, 2020. Fotos: Plata o Plomo Duo e Juliana Wexel.

Outra obra de natureza interventiva do gênero estético *vulva art* é a série de animações em *stop motion*, desenvolvida pelo projeto *@Vulvabell* para a rede social *Instagram* e promovida pela artista plástica brasileira Carine Panigaz a partir de Lisboa. As animações integram as ações de intervenção artística urbana que operam na desconstrução de outro tabu relacionado à sexualidade: o da masturbação. Sob a premissa de promover de forma lúdica o autoconhecimento corporal em prol da estimulação clitoriana, o projeto *@Vulvabell* trabalha a partir do slogan “*ring your bell*”.



Figuras 10, 11 e 12: Cenas das animações em *stop motion* do projeto *@Vulvabell* para o *Instagram*, que abordam, de forma lúdica, a desmistificação de temáticas como a menstruação e a masturbação.

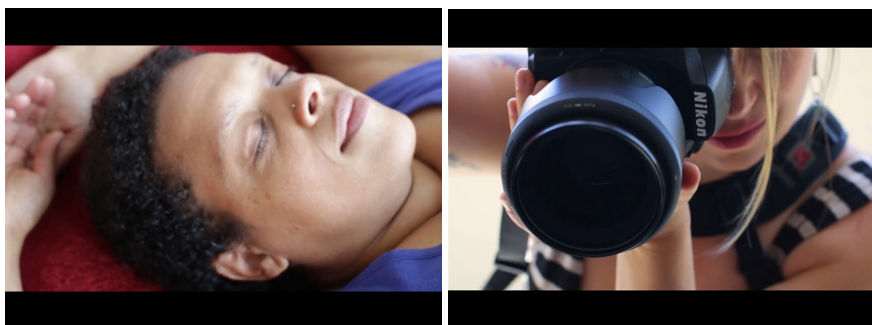
Assim como inúmeros outros projetos semelhantes, que dão enfoque à questão do conhecimento da anatomia da vulva, do clitóris, da vagina, do aparelho sexual para além do aparelho reprodutivo, nesta ação o *bell*, o sino é uma analogia direta à estimulação do clitóris, elemento central da produção do gozo nos corpos com vulva e apenas descrito de forma completa nos anais da medicina contemporânea somente em 1998, graças aos estudos da médica urologista e professora do departamento de Urologia e Cirurgia da Universidade de Melbourne, Hellen O'Connell. O *ativismo* do projeto @ *Vulvabell* se dá através da estetização de mini-esculturas vulvares e desenhos do clitóris, em *paste up*, que vem sendo afixados em espaços públicos em dezenas de países entre a América Latina e a Europa, desde 2017. As mini-esculturas são interativas: o clitóris é representado por um guizo, elemento que instiga os fruidores a interagirem com esta espécie de “sino” simbólico. E através das animações em *stop motion* disseminada nas redes e da afixação das mini-esculturas vulvares em espaços públicos, a artista provoca os espectadores e transeuntes a perceberem variadas representações da anatomia da vulva.



Figuras 13, 14 e 15: Imagens de intervenção artística urbana do projeto @vulvabell divulgadas no perfil do Instagram.

Neste mesmo sentido, um projeto que estimula o autoconhecimento quanto à imagem corporal genital é *The Vulva Art Project* (2018), que se utiliza do recurso audiovisual em sua gênese e remete também à *The Great Wall of Vagina*, do artista Jamie McCartney, exposta no Museu da Vagina, em Londres. O *short doc* de mesmo nome relata o início do projeto da fotógrafa de *fine art* norte-americana Arkady Brown e conta com o testemunho das participantes. Através da experiência em ensaios fotográficos íntimos, a artista incentiva o enfrentamento da vergonha corporal e encoraja mulheres cisgênero a conhecerem profundamente a anatomia da própria vulva. No registro audiovisual, as participantes relatam sua fruição nesta experiência inédita e destacam a importância de romper com o limite da vergonha e do preconceito através da auto-exposição. Sendo assim, o ensaio fotográfico é uma experiência reveladora e empoderadora à partida. Através do ato consciente de deixar-se fotografar de forma íntima, se possibilita que a imagem se torne um espelho, um recurso para observar a si mesma a partir de outro ângulo gerado por um terceiro elemento, um outro ponto de vista sob o auxílio do suporte da imagem, em que o ativismo é em prol da literacia da anatomia e do autorreconhecimento. Este projeto alude à crítica direta no que tange ao fomento e ao *marketing* exercidos pela indústria cosmética corretiva ou labioplastia⁴, disseminada como prática normativa e “corretiva” para aquelas “vulvas” que não estariam de acordo com o “padrão estético vigente”. Ou seja, que não reflitam a imagem da vulva “perfeita” ou, do modelo fetichista de vulva, diretamente proporcional ao modelo corporal fetichista ao qual Mulvey (1973) ressalta e critica no cinema narrativo.

4. Como no trabalho descrito em Magon N, Alinsod R. Female Cosmetic Genital Surgery: Delivering What Women Want. *J Obstet Gynaecol India*. 2017 ou em “Feminism Activism to Challenge the New Industry of Female Genital Cosmetic Surgery, de Leonor Tiefer.



Figuras 16 e 17: Cenas do *short doc The Vulva Art Project* (2018), disponível no *Youtube*.

Considerações finais

As temáticas feministas de apropriação do corpo, do prazer e o discurso estético de desconstrução de estereótipos quanto à *body image*, ao funcionamento da genitália, ao ciclo menstrual e ao ato da masturbação são centrais em todas essas iniciativas artísticas. As produções audiovisuais diferenciam-se enquanto variedade de gêneros narrativos, linguagens e suportes, entretanto, constata-se que todas as obras se valem do efeito “multiplicador do fenômeno visual” (Giannetti, 2017), utilizado em prol de discursos feministas emancipatórios e da disseminação de novas representações dos corpos ditos femininos, através de um *ativismo* dirigido à apropriação das partes constitutivas da genitália e de seus processos fisiológicos, sem restrições morais ou teológicas. Utiliza-se o recurso imagético em variadas linguagens e formas narrativas a serviço da desconstrução de tabus ancestrais, mitológicos, religiosos e antropológicos acerca das sexualidades ditas femininas e da representação da vulva. Nesse sentido, também entende-se que o movimento estético *vulva art* vem sendo potenciado através dos recursos das tecnologias digitais, da mídia-arte digital e, especialmente nos exemplos analisados, através da linguagem audiovisual.

Pode-se estabelecer um paralelo ao que Baitello discute com relação ao poder das imagens que invadem casas e corpos: “Trata-se, aqui, de novos componentes da corporeidade que emergem de processos culturais e

civilizacionais, que podem ter raízes arcaicas e serem incorporados por novos movimentos e transformações da cultura recente” (Baitello, 2016: 61). Entende-se que essas produções exercem um efeito não só desconstrutor de estereótipos, mas também contemplam uma função de literacia criativa subjacente (Veiga, 2021), no sentido de que, não só suscitam à crítica e se debruçam a romper com velhos paradigmas e estereótipos, mas também incentivam a audiência e, principalmente, às pessoas com vulva, a desenvolverem um novo olhar a partir destas representações e uma autonomia a partir da exploração do próprio prazer. Em especial, a não mais serem apenas objeto do fetichismo ou mesmo de um projeto que privilegia o prazer e as preferências de um “olhar masculino” (Mulvey, 1973) e às formas fálicas. E, sendo assim, fazem uso das tecnologias digitais em narrativas artísticas para a produção de um discurso estético *artivista* (Ortega, 2015) e à recriação de uma “estética da vulva” em prol da autonomia e da apropriação do corpo e da genitália como um ato político.

Esta texto circunscreve-se na pesquisa de Doutorado intitulada “*Vulva art, art(vi)smo e média-arte digital: Contributos imagéticos em novos discursos estéticos feministas por uma cultura da equidade*”, financiada pela Bolsa de Investigação UI/BD/150845/2021 via Fundação para Ciência e Tecnologia (FCT) e CIAC, na Universidade do Algarve.

Referências bibliográficas

- Badinter, E. (1983). *Um é o outro: relações entre homens e mulheres*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Baitello Jr., N. (2017). De onde vem o poder das imagens que invadem nossas casas e corpos? In Claudia Giannetti (org.), *Ecologia da imagem e dos Media*, pp. 55-64. 1 Ed, Lisboa: Nova Vega.
- Bakhtin, M. (2003). *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 3ª ed.
- Bourcier, M.-H. (2014). BILDUNGS-POST-PORN: notas sobre a proveniência do pós-pornô, para um futuro do feminismo da desobediência sexual. *Bagoas - Estudos Gays: Gêneros E Sexualidades*, 8 (11). Recuperado de <https://periodicos.ufrn.br/bagoas/article/view/6541>
- Braun, V. (2000): The vagina: an analysis. Loughborough University. PhD Thesis. <https://hdl.handle.net/2134/7539>
- Butler, J. (2013) *Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade*. 6 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A guide*. Sydney: University of Technology.
- Csikszentmihalyu, M. (2009). *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Harper [and] Row.
- Davis, A. (2016). *Mulheres, raça e classe*. Boitempo: São Paulo: Boitempo.
- Domingues, D. (2004). Horizontes Antropológicos. Porto Alegre, ano 10, n. 21, pp. 181-198, jan./jun.
- Freud, S. (1913). Totem e Tabu. In S. Freud, Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud. v. 13. Rio de Janeiro: Imago, 1990, pp. 11-125.
- Giannetti, C. (2012). *Estética Digital – Sintopia da Arte, Ciência e Tecnologia*. Lisboa: Nova Vega.
- Haraway, D. (1995). Saberes localizados: a questão da ciência para o feminismo e o privilégio da perspectiva parcial. *Cadernos Pagu* n. 5, pp. 7-41. Disponível em: <http://bit.ly/2RWVOCc>

- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making kin in the Cthulhucene*. Durham e Londres: Duke University Press.
- Lauretis, T. (1994). A tecnologia do gênero. Tradução de Suzana Funck. In Heloisa Buarque de Hollanda (Org.). *Tendências e impasses: o feminismo como crítica da cultura*, pp. 206-242. Rio de Janeiro: Rocco.
- Maluf, S.W.; Mello, C. A. de, & Pedro, V. (2005). Políticas do olhar: feminismo e cinema em Laura Mulvey. *Revista Estudos Feministas*, 13 (2), pp. 343-350. <https://dx.doi.org/10.1590/S0104-026X2005000200007>.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. In *Screen*, v. 16, n. 3, pp. 6-27, Autumn. Oliveira, A. K., Fonseca, C., & Marques, A. (2015). Superfície da cidade: arte, cotidiano e política nas intervenções urbanas. *RuMoRes*, 9 (18), pp. 127-149. <https://doi.org/10.11606/issn.1982-677X.rum.2015.99473>.
- Ortega, V. (2015). El artivismo como acción estratégica de nuevas narrativas artístico-políticas. In *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, vol. 10, núm. 15, pp. 100-111. Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Santaella, L. (2004) *Corpo e Comunicação: sintoma da cultura*. São Paulo: Paulus.
- Santaella, L. (2008). Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, 10(22), 23-32. <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2003.22.3229>.
- Santaella, L. (2013). *Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação*. São Paulo: Paulus.
- Stanton, D. (1984). Autogynography: Is the Subject Different? In *The Female Autograph: Theory and Practice of Autobiography from the Tenth to the Twentieth Century*, editado por Domna Stanton, pp. 5-22. Nova Iorque: New York Literary Forum.
- Shanken, E. (2015). Arte Contemporânea e Novas Mídias: Partilha Digital ou Discurso Híbrido?. *ARJ – Art Research Journal / Revista De Pesquisa Em Artes*, 2(2), 75-98. Recuperado de <https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/7295>.

- Sørensen, I. E. (2012). *Documentary in a Multiplatform Context*. Institute for Film and Media.
- Wexel, J.; Tavares, M. (2020). CURADORIA EM MÉDIA-ARTE DIGITAL: Relato sobre ivagination, uma des-instalação interativa em tempos de distanciamento social. In: *Proceedings of 2nd International Conference on Transdisciplinary Studies*. Faro, Portugal Arts, Technology and Society, ARTeFACTo2020, pp. 166-170
- Wexel, J. (2020). DE DES-INSTALAÇÃO ARTÍSTICA A SPIN-OFF AUDIOVISUAL Um registro homônimo do artefacto interativo ivagination. In *Proceedings of 2nd International Conference on Transdisciplinary Studies*. Faro, Portugal Arts, Technology and Society, ARTeFACTo2020, pp. 241-243.
- Wexel, J.; Tavares, M. (2021). Des-instalação interativa ivagination e seus fluxos: uma criação autoginográfica em site-specific em tempos de distanciamento social planetário. *ClimaCom – Coexistências e cocriações* [online], Campinas, ano 8, n. 20. abril 2021. Disponível em: <http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/des-instalacao-interativa/>.

Filmografia e/ou Artworks:

- Libre!* (2021), de Sophie-Marie Larrouy e Ovidie.
- Des-instalação ivagination* (2020), de Juliana Wexel.
- Short doc ivagination* (2020), de Juliana Wexel.
- The Vulva Art Project* (2018), de Arkady Brown.
- Vulvabell* (2017-2021), Carine Panigaz.

AVENTURAMA – EXPLORANDO OS LIMIARES ENTRE AS NARRATIVAS SONORAS E INTERATIVAS EM UM *PODCAST* *STORYTELLING* INFANTO-JUVENIL

Márcio Henrique Melo de Andrade

/ Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

Introdução

O gesto de narrar funciona como uma forma de criar e perpetuar algo em comum entre os homens, concebendo ações de pertencimento individual dentro da ideia de comunidade. Convivemos constantemente com processos e produtos narrativos em diversos formatos e suportes, como imagens, pinturas, músicas, livros, conversas e depoimentos. A narrativa funciona como uma forma de oferecermos sentido à vida, de constituirmos significados à experiência, visto que, quando “narramos algo, estamos nos produzindo e nos construindo, construindo nossa moral, nossas leis, nossos costumes, nossos valores morais e políticos” (Motta 2013: 18).

Dentre as mídias que desenvolveram as possibilidades estéticas desse ato, o rádio, desde sua criação, sempre foi concebido como um potente veículo para a produção e disseminação de diversas formas narrativas – jornalísticas, publicitárias, educativas, ficcionais etc.. Atualmente, com a disseminação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs), vem se popularizando o formato do *podcast*, geralmente definido como programas radiofônicos para *download* e *streaming* via internet. Nesse campo, a contação de histórias atravessa uma diversidade de programas voltados

para a infância como *Rádio Matraquinha*, *Palavras no Ar*, *Maritaca* e *Coisa de Criança*. Através do contar histórias, estes projetos investem na rememoração de períodos ancestrais, quando esse ofício era realizado pelos membros mais antigos da comunidade, que contavam lendas e mitos para trazer conhecimento aos aprendizes.

Desenvolvido pelo autor deste artigo, Márcio Andrade, o projeto *Aventurama* aproxima-se das intenções destes predecessores ao investir na linguagem radiofônica como forma de favorecer a imaginação de seu público por meio da palavra, fortalecendo a criatividade de seu público-alvo a partir do rádio. Conciliando o lúdico e o educativo, o projeto aborda espectros da cultura pernambucana – tais como literatura de cordel, rituais e festividades, culinária regional, expressões idiomáticas etc., resgatando o interesse de crianças e jovens por esse universo. Este artigo investiga uma das temporadas de *Aventurama* – intitulada *Cabriolândia* –, apresentando as primeiras investigações teóricas e práticas na roteirização de *podcasts storytelling* que se apropriem de aspectos e formas das narrativas interativas.

Sobre narrativas digitais em busca da interação

Da mesma maneira que o cinema e a televisão vêm servindo para propor narrativas para crianças, os programas radiofônicos também promovem identificação e fidelização do público a partir dos usos da palavra, das músicas, dos efeitos sonoros e do silêncio. Através da palavra, o áudio permite aos ouvintes criar imagens e texturas, sentir sabores e cheiros, proporcionando certa dose de imaginação a partir da mescla entre sentidos e contribuindo para um processo de formação dinâmico, lúdico e significativo. Para Fernandes, por exemplo, os sons possibilitam que as crianças sejam estimuladas em sua imaginação, produzindo imagens endógenas que “estão repletas das memórias afetivas das crianças e são resultado de um aprendizado corporal, para além das atividades puramente mentais” (2016: 114).

O supracitado *boom* das tecnologias digitais promove o contato das pessoas com um universo tecnológico cujas principais características consistem na

possibilidade de navegação, de interatividade e de comunicação entre pessoas de espaços e tempos distintos (Lévy, 2000; Santaella, 2010). A partir de suas características materiais e imateriais, os computadores vêm possibilitando que as relações unidirecionais com as mídias massivas venham se tornando mais interativas e bidirecionais. Os indivíduos, entendidos como usuários, foram, gradativamente, aprendendo a se comunicar por meio de telas, sejam elas de computadores, filmadoras e/ou câmeras digitais, concebendo hábitos de consumo que enfatizavam a autonomia e individualização (Domingos, 2009). Esse contexto favorece a disseminação intensa de variadas formas de narrativa, que, absorvendo as características do cenário digital, começam a criar modos de promover a participação do público. Caracterizadas como “novas modalidades de produção e de recepção de obras do espírito” (Lévy, 2000: 135), as artes e narrativas digitais multiplicam os conceitos e possibilidades de construção estética de sentidos ao não delimitarem fronteiras nítidas entre produção e recepção.

Esse movimento de mão dupla acontece “não apenas por que admitem uma multiplicidade de interpretações, mas sobretudo porque são fisicamente acolhedoras para a imersão ativa de um explorador e materialmente interpenetradas nas outras obras da rede” (idem: 147). Essa flexibilidade permite aos seus criadores desenvolverem, ainda, entrelaçamentos, divergências e convergências entre formatos narrativos, já que as diversas modalidades existentes de narrativa digital estão cada vez mais miscigenadas. Em relação aos *podcasts*, sua produção e consumo vem crescendo de forma exponencial e a flexibilidade deste tipo de mídia permite que ele seja ouvido em diversos locais, geralmente com os ouvintes consumindo-o com atenção dividida, ou seja, dedicando-se a ouvi-lo enquanto realizam outras tarefas que não requerem concentração total¹.

1. Sobre os hábitos de recepção e consumo de podcasts, a última pesquisa realizada a respeito – intitulada PodPesquisa, de 2018, que obteve respostas de um total de 22.993 pessoas, – traz alguns dados interessantes sobre o perfil de público deste tipo de produto: em sua maioria, homens (84,1% - com as mulheres somando 15,3%), com maior parte do público na faixa entre 30 e 39 anos de idade (31,4%), com ensino superior completo (32,7%), com vínculo empregatício na área de tecnologia (22,1%) e renda mensal entre R\$ 5.000,01 e R\$ 10.000,00 (26,1%), residindo no Sudeste do Brasil (36,6% em São Paulo e 10,8% no Rio de Janeiro). Além disso, a maior parte desses ouvintes (11,1%) consome cerca cinco (05) programas, com as temáticas abrangendo Humor (65,0%), Cinema, Séries e TV (64,5%), Cultura Pop (62,7%), História (52,6%) e Ciências (52,3%) – não existindo nenhum item específico em relação ao formato *storytelling*.

No caso das investigações que cercam esse artigo, acredita-se que, na produção de narrativas digitais (ou *digital storytelling*), os entrelaçamentos entre formatos narrativos podem potencializar as práticas narrativas de maneira geral. A partir desse movimento, as narrativas que emergem desses experimentos podem incorporar novas perspectivas de representação da experiência, incorporando a participação da audiência na construção do sentido. A partir dessas características das narrativas digitais – a liberação do polo de emissão de mensagens, a interatividade e a produção descentralizada (Santaella 2010) –, pretende-se propor experimentos de produção de roteiros no *podcast storytelling Aventurama* que atravessem as narrativas sonora e interativa.

Aventurama – Um podcast storytelling (ou um jogo radiofônico?)

Quando falamos sobre cultura, uma parcela do público infanto-juvenil se identifica profundamente com livros, filmes, comidas, espetáculos de teatro e dança, ritmos musicais, mas, muitas vezes, possui pouco ou nenhum acesso a informações mais detalhadas sobre baluartes da nossa cultura. Realizado pela produtora pernambucana Combo Multimídia, o projeto *Aventurama* busca, justamente, suprir essa lacuna a partir da produção de *podcasts storytelling* voltados para o público infanto-juvenil, com duração de dez (10) minutos por programa.

Algumas das inspirações de *Aventurama* encontram-se em seriados infanto-juvenis produzidos nas últimas décadas, como os estrangeiros *Hora de Aventura*, *Gravity Falls* e *O Incrível Mundo de Gumball* e os brasileiros *Historietas Assombradas (para Crianças Malcriadas)*, *Mundo da Lua* ou *Rá Tim Bum*. Os formatos desses seriados garantem cada vez maior fidelidade esporádica do público, que, mesmo perdendo um capítulo ou outro, não se sentirá perdido da situação narrativa do programa como um todo. No campo dos *podcasts* produzidos no Brasil, as referências de programas infanto-juvenis consistem como *Rádio Matraquinha*, *Ciranda da Criança*, *Histórias de ninar para garotas rebeldes*, *Era uma vez um podcast*, *Aí vai uma história*,

Tempo de Brincar, Palavras no Ar e Maritaca, que concebem diversas formas de narrativas em que o conhecimento cultural e científico aparecem de forma lúdica.

Por meio da linguagem radiofônica, o projeto *Aventurama* investe na produção de *podcasts storytelling* que abordam a cultura pernambucana em suas variadas manifestações (cordel, gastronomia, carnaval, expressões idiomáticas, festas juninas etc.). Em uma de suas temporadas – intitulada *Cabriolândia* –, abordam-se algumas lendas do folclore pernambucano (Chora Menino, Comadre Fulozinha, Papa-Figo, Boitatá etc.) como personagens de um videogame. Para essa temporada, a construção dos personagens a partir das narrações e diálogos permite ao público desenvolver sua imaginação ao criar à sua maneira rostos, corpos, figurinos e cenários das narrativas. As músicas e efeitos sonoros pretendidos se direcionarão para elementos de um universo de fantasia e ficção científica do mundo dos videogames, além de pontuar as tensões e distensões no desenvolvimento do enredo.

As inspirações específicas para essa temporada consistem no universo dos videogames, como a série interativa *Minecraft – Story Mode* (2018), e filmes que exploram características estéticas e narrativas, como *Zathura* (2005) e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010). Para a criação de um roteiro voltado para infância, mostra-se necessário envolver o público com aspectos lúdicos e atrativos, geralmente presentes em gêneros literários e cinematográficos como fantasia, comédia, suspense e terror, que, se conduzidos de forma divertida e descontraída, podem contextualizar conteúdos didáticos e explorar a criatividade do público. Ao longo do processo de produção dos enredos e dos roteiros, a pesquisa possibilitou perceber a diferença entre o atravessamento entre as narrativas sonoras e interativas em, por um lado, uma dimensão mais estética e, por outro, mais estrutural da experiência de fruição. Enquanto filmes como *Zathura* e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* incorporam a estética dos videogames a partir de elementos como construção de universo narrativo e produção de sonoridades, produtos como

Minecraft – Story Mode investem em um entrelaçamento estrutural entre ambas, possibilitando que o usuário (assim como em um jogo) realize escolhas que influenciam na narrativa.

No caso de *Aventurama*, investiu-se em uma dimensão mais estética desse atravessamento por meio da escolha de personagens, de uma estrutura narrativa que remeta às fases de um jogo e emprego de sonoridades que caracterizassem jogos eletrônicos. Como a temporada se constitui por nove episódios, pretende-se criar três conjuntos com três episódios focados em três personagens que enfrentam três missões distintas. Assim, os ouvintes podem escolher os personagens e as situações que desejam acompanhar ao longo da temporada: nos primeiros três episódios, Chora Menino rivaliza com Comadre Fulozinha; nos três seguintes, Alamo enfrenta obstáculos com Boitatá; e nos três últimos, acompanhamos um encontro com o Papa-Figo e Cabriola.

Episódio 01

Chora Menino acorda em um lugar desconhecido e vê vários monstros e monstros assustando uns aos outros. Ele conhece Comadre Fulozinha, uma criança parecida com ele. Fulozinha avisa a ele que ele está na Cabriolândia, um jogo em que todos os monstros e monstros precisam ser assustadores para cumprir uma missão.

Episódio 02

Chora Menino tenta fugir do jogo, mas não consegue: ele termina retornando ao ponto inicial do jogo. Ele forma uma dupla com Fulozinha e escolhem quem irão assustar primeiro.

Episódio 03

Chora Menino e Fulozinha assustam Papa-Figo, que, temendo ser assustado novamente, termina escolhendo se esconder em um labirinto.

Episódio 04

Alamoia e Boitatá possuem a missão de enfrentar os Fantasmas do Capibaribe. Boitatá fica paralisado e não consegue se mexer. Com o medo, Alamoia dá um assobio estridente que assusta os fantasmas.

Episódio 05

Alamoia e Boitatá entram em um labirinto. Boitatá quer que eles se separem para chegar mais rápido e eles se separam. Sozinho, Boitatá encontra Cabriola.

Episódio 06

Alamoia vê Boitatá encurralada e enfrenta a Cabriola. Alamoia tenta usar seu assobio estridente, mas não funciona. Cabriola os assusta muito e eles saem correndo pelo labirinto até conseguirem escapar.

Episódio 07

Papa-Figo acabou de chegar no labirinto e é acolhido por Cabriola. Ele conta que recebeu sustos de uma dupla de monstros novos, Chora Menino e Fulozinha. Cabriola promete cuidar dele.

Episódio 08

Isolados no labirinto, Papa-Figo e Cabriola ouvem sons de monstros se aproximando. Com medo, ele convoca Cabriola para verificar os monstros que estão invadindo o lugar. Ela chega e observa Alamoia e Boitatá e acha que se tratam de Chora Menino e Fulozinha.

Episódio 09

Cabriola enfrenta Alamoia e Boitatá e os expulsa do labirinto. Em seguida, Chora Menino e Fulozinha aparecem novamente e terminam assustando Papa-Figo novamente e cumprindo sua missão.

A pesquisa para concepção das sonoridades desses episódios incluem efeitos sonoros que remetem a jogos das décadas 80 e 90. Construídos por sintetizadores, tratam-se de sons que não possuem correspondência no mundo natural, pois usam instrumentos musicais para designar ações como iniciar

jogo, saltar, ganhar pontos, perder pontos, morrer etc.. Por enquanto, esse entrelaçamento das narrativas sonoras e interativas tem se encontrado em uma dimensão mais estética do que propriamente narrativa, como acontece em filmes como *Zathura* (2005) e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010), por exemplo. No caso desses filmes (e de *Cabriolândia*), alguns dos elementos dos jogos eletrônicos funcionaram como inspiração para a construção da temporada, como a possibilidade de escolha dos personagens, a estrutura narrativa semelhante às fases de um jogo e o emprego de músicas e efeitos sonoros que remetem a esse universo. Ainda são necessárias outras investigações que permitam explorar de forma ainda mais significativa esse atravessamento a partir das características intrínsecas às narrativas digitais, como proposto por Murray (2003), Domingos (2009) e Santaella (2010), por exemplo.

A partir dessa estrutura narrativa para a versão em *podcast*, pretende-se explorar características intrínsecas ao universo virtual, abrindo brechas na narrativa que demandem participação do público por meio da escolha dos personagens e situações que as crianças desejem acompanhar. Murray (2003) defende que, quando o autor expande sua narrativa para incluir nelas as múltiplas possibilidades, o leitor, ouvinte e/ou espectador pode assumir um papel mais ativo. Desta forma, a estrutura narrativa proposta pelos episódios *Cabriolândia* pode partir de características das narrativas digitais designadas por Santaella (2010) para criar um *podcast* em que as escolhas dos usuários influenciam no modo como a narrativa pode ser consumida. Para próximas investigações, pretende-se ampliar as possibilidades de interação dos usuários no *podcast Aventurama*, incluindo uma estrutura narrativa rizomática semelhante a *Minecraft Story Mode*, em que a narrativa começa partir de um ponto em comum e, em certos momentos, os usuários sejam convocados a escolher os destinos dos personagens, provocando mudanças significativas no enredo e potencializando uma integração ainda maior entre as narrativas sonoras e interativas.

Considerações

Neste artigo, apresentamos os resultados das primeiras pesquisas teóricas e alguns experimentos práticos para compreender como a combinação de aspectos das narrativas interativas e sonoras podem expandir as potências das narrativas digitais. No caso do projeto *Aventurama*, a temporada *Cabriolândia* pretende fazer com que os ouvintes possam escolher as situações e os personagens que desejam acompanhar – Chora Menino e Fulozinha; Alamoia e Boitatá; Papa-Figo e Cabriola. Por se tratar de um experimento narrativo inicial, investiu-se em uma dimensão estética do atravessamento entre as narrativas sonoras e interativas, por meio da escolha das situações e dos personagens, de uma estrutura narrativa que remete às etapas de um jogo e do emprego de músicas e efeitos sonoros que ressoem ao universo dos videogames. Conforme mencionado anteriormente, outros formatos de séries interativas mais avançadas (como *Minecraft Story Mode*) envolvem uma escolha mais complexa de situações, conflitos e desfechos. Estas estratégias envolvem a participação – em que se ‘convida’ o usuário para intervir na obra –, a criação coletiva – registros de interação e colaboração entre artistas e participantes que podem compor uma obra – e a criação contínua – a ‘abertura’ de uma obra para interações diante do participante. Com o avanço desta investigação, pretende-se proporcionar aos usuários uma maior interatividade, oferecendo ao público uma participação criativa com atitudes previstas ou imprevistas pelo criador original da obra.

Referências bibliográficas

- Domingos, A. (2009). Storytelling: Evolução, Novas Tecnologias e Mídia. In: *XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Curitiba.
- Fernandes, R. (2016). Brincando com os sons: os programas infantis de rádio como experiência da cultura do ouvir. *Revista Rádio-Leituras*, 7 (01), pp. 108-125
- Lévy, P. (2000). *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34.

- Motta, L. G. (2013). *Análise Crítica da Narrativa*. Brasília, DF: Editora Universidade de Brasília.
- Murray, J. (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora UNESP/ITAÚ Cultural.
- Santaella, L. (2010). *Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.

HISTÓRIAS SOB(RE) HISTÓRIAS: A EXPERIÊNCIA NARRATIVA EM LIVROS DE REALIDADE AUMENTADA DE LÍNGUA PORTUGUESA

Joana Casteleiro-Pitrez

/ Universidade da Beira Interior (UBI)

/ LabCom-Comunicação e Artes

Introdução

A Realidade Aumentada (RA) é um meio capaz de ampliar a percepção e a experiência humana. As suas características criaram grandes expectativas em diversas áreas e o território editorial não foi exceção. Primeiramente o interesse na RA focou-se nos seus atributos tecnológicas, procurando testar a sua robustez e aproveitar o impacto desta novidade. Mais tarde a RA deixa de ser considerada uma tecnologia para passar a ser um meio de comunicação (Craig, 2013). Apesar da RA ser uma plataforma emergente no sentido das narrativas hiper-médias, hoje, criar experiências significativas de RA significa criar uma história e uma narrativa memorável. Entramos num contexto em que a RA atinge a sua maturidade (Herdina, 2020; Walter, 2018).

O mercado editorial, motivado pela crise do sector, volta a sua atenção para a RA. Perante a emergência de formas mais atrativas de lazer provenientes da mediação tecnológica, o uso de livros tem vindo a diminuir. Esta tendência é especialmente notável nas novas gerações. Segundo os resultados do projeto “O que leem os nossos filhos” (Gomes, Esteves & Duarte, 2019) a leitura surge como a 5ª atividade de tempos livres com 26% de

referências. Os usos e consumos multimédia obtêm o 4º lugar com 64%. Neste mesmo estudo, foi identificado o papel como o suporte preferido para a leitura. Tendo em conta estes dados é importante criar livros que vão ao encontro das necessidades contemporâneas dos jovens leitores.

Vários formatos de obras digitais têm sido explorados, os *e-books*, os *app books*, os *AR books*, todos eles utilizam recursos computacionais para promover a leitura junto da geração *alpha*. O sector tem incentivado estas novas experiências editoriais instituindo prémios para livros digitais, é o caso do *BolognaRagazzi Digital Award* promovido pela *Bologna Children's Book Fair*.

Em Portugal as editoras têm vindo muito lentamente a adicionar aos seus catálogos livros de RA. Mas estarão esses livros a utilizar a RA como um meio narrativo por excelência? Como utilizam a interação e as convenções narrativas? Os objetivos desta investigação passam por analisar os estudos relacionados com a narrativa nos meios interativos, analisar os estudos relacionados com a narrativa em RA, criar com base nesta análise bibliográfica um modelo de classificação de livros de RA e por fim estudar à luz desse modelo os dezasseis livros aumentados de língua portuguesa. Este estudo torna-se extremamente pertinente na medida em que possibilita a compreensão do uso atual da narrativa nos livros de RA e sugere novas formas de exploração que permitem ampliar as sinergias e a construção de sentido entre os conteúdos reais e os conteúdos virtuais.

Narrativa em meios digitais

O estudo da narrativa em livros aumentados implica uma revisão da investigação sobre a narrativa nos meios digitais. A digitalização que se expandiu por diversos domínios levou vários autores a perceber as experiências interativas não apenas como auxiliares, mas como fenómenos separados e entidades autónomas dentro do espaço narrativo (Koenitz, Ferri, Haahr, Sezen & Sezen, 2015). Uma das primeiras investigadoras que reconheceu a narrativa interativa como uma unidade autónoma foi Murray (1997). No final dos anos 90, a compatibilidade entre narrativa e interação foi posta em

causa pela ludologia, que pretendia a criação de uma base teórica que eliminava a narrativa dos estudos da interação digital (Eskelinen, 2001; Juul, 2000). No final dessa década, Ryan, manifesta uma posição que dissipa a ideia de incompatibilidade entre narrativa e interação. As investigações de Ryan (2008; 2011; 2016) seguem no sentido de expandir a teoria da narrativa clássica: a interpretação do texto narrativo estendeu-se, passando a analisar sistemas audiovisuais e interativos. Do conjunto de estudos feitos por Ryan interessa-nos a sua pesquisa relacionada com a camada de interatividade narrativa. Ryan (2011), identifica quatro níveis de interatividade: a) nível 1, interatividade periférica – a interatividade não afeta a história nem a ordem da sua apresentação. A ação do utilizador consiste em controlar o dispositivo movendo, por exemplo, o cursor do rato; b) nível 2, interatividade afetando o discurso narrativo e a apresentação da história – os materiais que constituem a história estão totalmente pré-determinados, mas a sua apresentação é variável. Este tipo de interatividade requer uma interligação através de links; c) nível 3, interatividade criando variações numa história parcialmente predefinida – o utilizador desempenha o papel de um membro da história, o sistema concede-lhe alguma liberdade, mas é o enredo fixo que controla a narrativa; d) nível 4, geração da história em tempo real – as histórias são geradas instantaneamente a partir de dados que advêm do sistema e do utilizador. Cada execução do programa resulta numa história diferente.

Outro dos estudos de Ryan (2008), debruça-se sobre o enredo. Ryan assume que existem três tipos de enredo para a narrativa interativa: o enredo épico que representa a luta do indivíduo para sobreviver num mundo hostil; o enredo dramático, uma evolução da rede de relações humanas; o enredo epistémico, o impulso de resolver um mistério.

A narrativa transmedia é outro dos conceitos que envolve a narrativa digital. Para Jenkins (2007) na narrativa transmedia os elementos integrais de uma ficção são dispersos sistematicamente por vários canais de distribuição com o objetivo de criar uma experiência de entretenimento unificada. Já Ryan assume não um, mas dois modelos de transmedialidade (Ryan,

2016): a) costa oeste – representa o que a maioria entende por transmedia: os mega-franchises comerciais da indústria do entretenimento de Hollywood, como, por exemplo, a Guerra das Estrelas; b) costa leste – representa tudo o que não é costa oeste desde o jornalismo transmedia, instalações, ARGs, livros aumentados.

Narrativa em RA

A narratologia e os novos media são duas áreas de estudo que devido ao seu cariz holístico e interdisciplinar têm promovido investigação em diversos domínios. Por um lado, os investigadores da narratologia começaram desde cedo a debruçar-se sobre as particularidades que os novos meios interativos impõem a esta área. Por outro lado, os investigadores dos novos media, nomeadamente da RA (Papagiannis, 2017; Shilkrot, Montfort & Maes, 2014; Sambonato & Dick, 2016; Santano & Thwaites, 2018; Zhang & Zhang, 2018), também se interessaram pela narratologia e a sua capacidade de criar significado. Podemos afirmar que a narrativa e os novos media têm uma relação simbiótica. Uma história bem escrita ou bem contada é significativa para o leitor e tem já em si um sentido de imersão que nos faz entrar no mundo e enredo de um conjunto de personagens. Noutra perspetiva, a “RA é um novo meio de comunicação que tem grandes possibilidades de estender a condição humana, re-imaginando a forma como as histórias são contadas e experienciadas” (Papagianis, 2017: 66).

Papagianis (2017) tem estudado a dicotomia narrativa/RA e aponta um conjunto de convenções narrativas que observou em diversas experiências de RA:

1. *Virtual try on* – possibilita que o utilizador se torne parte da história;
2. *Hole in the Wall* – ajuda a fazer a transição entre real e virtual;
3. *Ghosts* – recria o fantástico e o surreal;
4. *Living pictures* – o inanimado torna-se animado;
5. *X-Ray Vision* – torna o invisível visível;

6. *3D Drawing* – permite criar a própria realidade, utiliza o desenho e a possibilidade de colorir conteúdos aumentados ou o mundo físico;

Papagiannis (2017) indica ainda algumas convenções narrativas que estão a emergir, tais como: a) *Abstract and artistic AR filter*; b) *Shared virtual space*; c) *Objects Telling Stories*; d) *Galleries and 3D AR Stickers*; e) *3D Photo-realistic Personalized AR Avatars*.

Zhang & Zhang (2018), por seu lado, estudaram os métodos narrativos especificamente nas publicações de RA e identificaram três modelos narrativos:

1. Narrativa linear: a sequência narrativa segue uma trajetória única e acrescenta o conteúdo de RA quando necessário. Esse tipo de método narrativo está mais próximo do livro físico tradicional;
2. Narrativa de justaposição: o texto e o conteúdo RA da publicação interagem entre si. Ou seja, o leitor pode desfrutar do conteúdo de RA, como materiais de vídeo e áudio, para criar novas interpretações durante a leitura;
3. Narrativa cruzada: significa colocar alguma parte do conteúdo do texto na cena de RA.

Um modelo de classificação narrativa de livros aumentados

Para o modelo de classificação narrativa de livros aumentados, sistematizámos em três territórios os doze parâmetros que devem ser analisados (tabela 1). Os primeiros quatro parâmetros dizem respeito aos dados do livro são eles: o nome do livro, o ano de publicação, a editora, a classificação temática. Os cinco parâmetros seguintes remetem para a narrativa em si, sendo eles: o modelo transmedia, a camada de interatividade narrativa, o enredo, as convenções narrativas, o método narrativo. Os três últimos parâmetros referem-se a questões tecnológicas e de design: os tipos de interfaces, os tipos de conteúdos e o modo de acesso aos conteúdos.

Tabela 1

Modelo de classificação dos livros aumentados

Modo de acesso	Tipo de conteúdos	Tipo de interfaces	Método narrativo	Convenções narrativas	Enredo	Camada de interatividade narrativa	Modelo transmedia	Classificação temática	Editora	Ano	Nome do livro
App	Texto	Tangível	Narrativa linear	<i>Virtual try on</i>	Enredo épico	Nível 1 Interatividade periférica	Costa oeste				
HMD	Vídeo	Colaborativa	Narrativa de justaposição	<i>Hole in the wall</i>	Enredo dramático	Nível 2 Interatividade aferando o discurso narrativo e a apresentação da história	Costa leste				
CD	Som	Híbrida	Narrativa Cruzada	<i>Ghosts</i>	Enredo epistémico	Nível 3 Interatividade criando variações numa história parcialmente predefinida					
	3D Animado	Multimodal		<i>Living pictures</i>		Nível 4 Geração de história em tempo real					
	3D Estático			<i>X-ray Vision</i>							
	2D Animado			<i>3D Drawing</i>							
	2D Estático			<i>Emergent convention</i>							

Metodologia

O modelo metodológico utilizado neste trabalho é de cariz qualitativo. Existem, segundo Creswell (2008), três grandes grupos de métodos de recolha de dados que podemos utilizar como fontes de informação nas investigações qualitativas: a observação, o inquérito por questionário ou entrevista e a análise de dados. Optámos pela técnica de análise de dados, mais concretamente, a análise de conteúdo. A análise de conteúdo permite ao investigador estudar o comportamento humano de forma indireta, através da análise das suas comunicações. Com a evolução das novas tecnologias, as fontes de comunicação são mais diversas. Blogs, redes sociais e ambientes virtuais, estão cada vez mais a ser alvo de investigação assim como os seus conteúdos (Bardin, 2011). A análise de conteúdo defendida por Bardin (2011) estrutura-se em três fases: 1) pré-análise; 2) exploração do material, categorização/codificação; 3) tratamento dos resultados, inferências/interpretação. No caso deste estudo a fase da pré-análise permitiu identificar os vinte livros aumentados existentes nos catálogos das editoras portuguesas e escolher os dezasseis que estavam disponíveis para venda. Para além disso explorámos a narrativa e os conteúdos aumentados desses livros. Na fase 2, foi feita uma análise bibliográfica que permitiu definir categorias de análise e um modelo de classificação de narrativas aumentadas. Possibilitou também a observação, exploração e análise dos dezasseis livros de acordo com todas as categorias. Na fase 3, foi preenchido o quadro de classificações com as categorias e retiradas as respetivas conclusões.

Resultados e discussão

A análise e exploração dos dezasseis livros aumentados originou o preenchimento da seguinte tabela (tabela 2).

Tabela 2

Classificação dos dezasseis livros de RA

Nome dos livros	Ano	Editora	Classificação temática	Modelo transmedia	Camada de interatividade narrativa	Enredo	Convenções narrativas	Método Narrativo	Tipo de interfaces	Tipo de conteúdos	Modo de acesso
A magia das fadas	2010	Girasol	Literatura juvenil	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Living pictures	Narrativa linear	Interface Tangível	Sons /3D Animado /3D estáticos /	CD
Um passeio com os carros	2011	Leya / D. Quixote	Livros Infantis de Ficção	Costa oeste	Nível 2	Enredo dramático	Living pictures	Narrativa linear	Interface Tangível	Sons /3D Animado /3D estáticos /	CD
Piratas ao ataque	2011	Leya / D. Quixote	Livros Infantis de Ficção	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Virtual try-on	Narrativa linear	Interface Tangível	3D Animado / Sons /2d animado	CD
O livro dos feitiços	2012	Leya / D. Quixote	Livros Ludodidáticos juvenil	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Virtual try-on	Narrativa linear	Interface Tangível	3D / sons / animação 2D	CD
O principzinho	2015	Edicare Editora	Literatura juvenil	Costa oeste	Nível 2	Enredo épico	Living pictures	Narrativa linear	Interfaces híbridas	3D Animado / Sons	APP
Sapatos sapatinhos e sapatões	2015	Edicare	Livros Ludodidáticos juvenil	Costa leste	Nível 2	Enredo épico	Living pictures	Narrativa linear	Interfaces híbridas	Sons / 2D Animado/ 3D Estático / 3D Animado	APP

O nosso planeta: segredos da terra	2016	Edicare	Livros Ludodidáticos juvenil	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Living pictures / X-ray vision	Narrativa de justaposição	Interfaces híbridadas	2D estáticas/ 3D Estático / 2D Animado / 3D Animado / sons	APP
Grandes civilizações: Egípto	2016	Edicare	Livros Ludodidáticos juvenil	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Living pictures / Ghosts	Narrativa de justaposição	Interfaces híbridadas	Imagens 2D estáticas/ 3D Estático / 2D Animado / 3D Animado / sons	APP
Grandes civilizações: Roma	2016	Edicare	Livros Ludodidáticos juvenil	Costa leste	Nível 2	Não aplicável	Living pictures	Narrativa de justaposição	Interfaces híbridadas	2D estáticas/ 3D Estático / 2D Animado / 3D Animado / sons	APP
My little pony tempestade em Ponyville	2016	Goody SA	Contos fábulas e narrativas Infantis	Costa leste	Nível 2	Enredo épico	Living pictures	Narrativa de justaposição	Interface Híbrida	3D animado / sons / vídeo	APP
Amigo?	2017	Edicare	Livros Ludodidáticos	Costa leste	Nível 2	Enredo epistémico	Living pictures	Narrativa Cruzada	Interface Híbrida	Animações 2D / Sons/ texto	APP
Alfa-Histórias de 5 minutos	2017	Porto Editora	Livros Ludodidáticos	Costa leste	Nível 2	Enredo dramático	Living pictures	Narrativa de justaposição	Interface Híbrida	Sons / animação 3D	APP

Toy Story 4 Woody a aventura da Realidade Aumentada	2019	Leya /D. Quixote	Livros Infantis de Ficção	Costa oeste	Nível 2	Enredo dramático	Hole in the wall	Narrativa de justaposição	Interface Híbrida	Animações 3D / sons	APP
Como Treinares o teu dragão	2019	Leya/Edições ASA	Contos fábulas e narrativas Infantis	Costa oeste	Nível 2	Enredo dramático	Living pictures	Narrativa linear	Interface Híbrida	3D Animado / som	APP
Frozen II o reino do gelo: uma aventura encantada	2019	Leya /D. Quixote	Literatura juvenil	Costa oeste	Nível 2	Enredo epistémico	Hole in the wall/ Ghosts	Narrativa linear	Interface Híbrida	3D Animado / Sons	APP
Star Wars guia do explorador da galáxia	2019	Leya /D. Quixote	Literatura juvenil	Costa oeste	Nível 3	Enredo épico	Hole in the wall / Ghosts / X-ray vision / Living pictures	Narrativa Cruzada	Interface híbrida	3D Animado / Animações 2D / Sons / vídeo/ texto	APP

Após a exploração e classificação dos livros segundo as categorias definidas podemos afirmar que as editoras que mais apostam em RA em Portugal são a Leya/D. Quixote e a Edicare cada uma com seis livros publicados. No que diz respeito à classificação temática, todos os livros são infantis e juvenis. Sete são livros ludodidáticos, quatro são literatura infantil, dois contos fábulas e narrativas infantis, três livros infantis de ficção. No que diz respeito ao modo de acesso e tipo de interface podemos afirmar que nos livros publicados antes de 2012, o acesso aos conteúdos de RA é feito através de CD's e utilizando interfaces tangíveis. Nos livros publicados após 2012 o acesso aos conteúdos é feito através de apps com interfaces híbridas (mistura de interfaces gráficas com interfaces tangíveis). Após a análise dos modelos transmedia, podemos afirmar que seis livros utilizam modelos transmedia

de costa oeste com narrativas que pertencem a *mega-franchisings*. A maioria dos livros utiliza um modelo da costa leste. A observação da camada de interatividade narrativa, permite-nos identificar quinze livros com o nível 2, ou seja, interatividade afetando o discurso narrativo e a apresentação da história. A estrutura deste nível conhecida como hipertexto requer uma coleção de documentos – neste caso conteúdos de RA – interconectados por links digitais – marcadores de RA e o respetivo rastreamento. O utilizador tem uma participação externa e exploratória. Apenas um livro utiliza o nível 3, ou seja, interatividade criando variações numa história parcialmente predefinida. Neste livro da *Star Wars* (figura 1), o utilizador desempenha o papel de um membro da história. Apesar de alguma liberdade de ação o objetivo é progredir ao longo de um enredo fixo que continua a controlar a trajetória narrativa.



Figura 1: *Star Wars: guia do explorador da galáxia*.

Na categoria do enredo, não se observou nenhuma tendência. Nos livros analisados foi utilizado o enredo épico (4), o enredo dramático (4) e o enredo epistémico (2). Ao contrário do que é identificado por Ryan (2008) em relação aos videojogos, nos livros aumentados, não parece difícil a implementação

de enredos dramáticos. Em seis livros não foi possível identificar o tipo de enredo devido às características descritivas e expositivas do texto, próprias do livro ludodidático.

Os conteúdos RA maioritariamente utilizados nos livros analisados são o som e o 3D animado, seguem-se as animações 2D. O texto é o conteúdo menos utilizado.

A convenção narrativa mais utilizada é a *living pictures* (12) dando vida às imagens inanimadas. A maioria das vezes a utilização desta convenção não é feita adequadamente perdendo-se a ilusão de sobreposição real/virtual. A utilização de conteúdos 3D (figura 2) parece dificultar esta tarefa enquanto os conteúdos 2D (figura 3) parecem facilitar a utilização desta convenção narrativa.



Figura 2: Buzz Lightyear em 3D no livro *Toy Story 4*.



Figura 3: Folhas em 2D animado no livro *Amigo?*

Cinco livros utilizam mais do que uma convenção narrativa. Três livros utilizam a convenção *hole in the wall* de modo a fazer uma transição entre o mundo real e o conteúdo virtual. Para atingir este efeito, utilizam elementos da história (figura 4 e 5) que entram dentro do campo perceptivo do utilizador. Nenhuma das convenções emergentes de RA figura nos livros analisados.



Figura 4: Estrelas que fazem a transição entre real/virtual no livro *Toy Story 4*.



Figura 5: Flocos de neve no livro *Fronzen II*.

Em relação ao método narrativo, podemos afirmar que oito livros utilizam a Narrativa Linear aproveitando o formato tradicional do livro. Os conteúdos de RA aparecem sempre que estão disponíveis. Sete livros utilizam uma narrativa de justaposição: o texto e o conteúdo RA da publicação interagem entre si. Dois livros utilizam uma narrativa cruzada, colocando alguns dos conteúdos de texto na cena de RA.

Conclusão

Observámos que o potencial da RA como meio para contar uma história é reconhecido pelas editoras e pela indústria cinematográfica, no entanto, em Portugal, têm-se limitado à temática infantojuvenil.

Os livros de RA têm vindo acompanhados de uma App e utilizam maioritariamente interfaces híbridas. Ficam, por enquanto, de lado as interfaces multimodais e o uso da fala e dos gestos para interagir com os conteúdos de RA. Na grande maioria dos livros de RA a interatividade opera ao nível do discurso narrativo e não da história em si. O utilizador tem uma participação externa e exploratória nos elementos digitais. A convenção *living pictures* é a mais utilizadas nos livros analisados. Os livros da editora Edicare, com modelo transmedia da costa leste, e conteúdos 2D, parecem ser de forma geral aqueles onde há mais cuidado na aplicação desta convenção. O método da narrativa linear é o mais utilizado nos livros analisados, o livro mantém assim, a sua dupla funcionalidade: como livro tradicional e como livro aumentado. Os dois livros onde se apresenta o método de narrativa cruzada são livros cuja produção de sentido nasce da integração narrativa entre o conteúdo virtual e o mundo físico. A exploração deste método está ainda no início, mas demonstra um enorme potencial.

Acreditamos que há ainda um longo caminho a percorrer para explorar totalmente a capacidade narrativa da RA no mercado editorial. A fim de alcançar o desiderato de um livro aumentado que seja capaz de aproveitar as vantagens narrativas da sobreposição real/virtual parece-nos importante: a) a utilização de diversas convenções narrativas; b) a exploração da narrativa cruzada; c) a experimentação de novas camadas de interatividade; d) a exploração do contexto do utilizador no momento da leitura; e) a extensão a novas temáticas; e f) a criação de projetos editoriais com equipas integradas.

Consideramos que o estudo que aqui apresentamos pode ajudar a clarificar a relação entre a narrativa e a RA promovendo a reflexão e sugerindo caminhos a seguir no desenvolvimento de produtos editoriais que vão ao encontro das novas gerações de leitores.

Referências bibliográficas

- Bardin, L. (2011). *Análise de Conteúdo*. São Paulo: Edições 70.
- Craig, A. (2013). *Understanding Augmented Reality*. Waltham: Morgan Kaufmann.
- Creswell, J. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (3a ed.). Sage: Thousand Oaks.
- Eskelinen, M. (2001). The Gaming Situation. *Game Studies*. 1(1).
- Gomes, A. Esteves, M. & Duarte, S , (2019). *Hábitos de leitura*. Disponível em: https://www.pnl2027.gov.pt/np4/file/799/Relat_rio___H_bitos_de_Leitura.pdf
- Gray, D. (2004). *Doing Research in the Real World*. London: SAGE Publications.
- Herdina, M (2020). *Augmented Reality Disappeared From Gartner's Hype Cycle – What's Next? ARpost*. Disponível em: <https://arpost.co/2020/09/25/augmented-reality-gartners-hype-cycle/>
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Juul, J. (2000). What computer games can and can't do. In *Proceedings of the Digital Arts and Culture Conference (DAC)*. Bergen: DAC
- Koenitz, H., Ferri, G. Haahr, M., Sezen, D. & Sezen, T. (2015). The Evolution of Interactive Digital Narrative Theory. In Koenitz, H., Ferri, G., Haahr, M., Sezen, D. e Sezen, T. *Interactive. Digital Narrative: History, Theory and Practice*. (pp. 69-76). New York: Routledge
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. New York: Simon & Schuster/Free Press.
- Papagiannis, H. (2017). *Augmented Human: How Technology Is Shaping the New Reality*. Sebastopol: O'Reilly Media.
- Ryan, M. (2016). Transmedia Narratology and Transmedia Storytelling. *Artnodes*, Num. 18, Dec. doi:10.7238/a.vOi18.3049.
- Ryan, M. (2011). The Interactive Onion: Layers of User Participation in Digital Narrative Texts. In Ruth P. & Bronwen T. *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. (pp.35-62) Lincoln: University of Nebraska Press.

- Ryan, M. (2008). Interactive Narrative, Plot Types, and Interpersonal Relations. In: Spierling U. & Szilas N. (eds) *Interactive Storytelling*. ICIDS 2008. Lecture Notes in Computer Science, vol 5334, (pp.6-13). Springer, Berlin, Heidelberg.
- Santano, D. & Thwaites, H. (2018). Augmented Reality Storytelling: A Transmedia Exploration. *3rd Digital Heritage International Congress (DigitalHERITAGE) held jointly with 2018 24th International Conference on Virtual Systems & Multimedia (VSMM 2018)*, (pp. 1-4), doi: 10.1109/DigitalHeritage.2018.8809996.
- Shilkrot, R., Montfort S. & Maes, P. (2014). nARratives of augmented worlds. *IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality - Media, Art, Social Science, Humanities and Design (ISMAR-MASH'D)*, (pp. 35-42) doi: 10.1109/ISMAR-AMH.2014.6935436.
- Walker, M. (2018). *Hype cycle for emerging technologies*. Disponível em: <https://www.gartner.com/en/documents/3885468/hype-cycle-for-emerging-technologies-2018>.
- Zambonato, A. & Dick, M. (2016). A realidade aumentada como possibilidade de expansão à narrativa do livro de imagem. *Revista GEMInIS*, 7(2), 136-153.
- Zhang Y. & Zhang W. (2018). A Study on Narrative Design of Augmented Reality Publications. In: De Paolis L.& Bourdot P. (eds) *Augmented Reality, Virtual Reality, and Computer Graphics*. AVR 2018, vol 10850, (pp.375-381). Springer: Cham.
- Livros sobre Realidade Aumentada
- Banqueri, E. (2016). *O Nosso Planeta: Segredos da Terra*. Edicare: Lisboa.
- Bargalló, E. (2016). *Grandes Civilizações: Egípto*. Edicare: Lisboa.
- Bargalló, E. (2016). *Grandes Civilizações: Roma*. Edicare: Lisboa.
- Catarino, N. (2016). *My Little Pony: Tempestade em Ponyville*. Goody SA: Lisboa.
- Disney/ Pixar (2011). *Um Passeio com os Carros*. Leya/D. Quixote: Alfragide.
- Fry, J. (2019). *Star Wars: Guia do Explorador da Galáxia*. Leya/D. Quixote: Alfragide.
- Gastaut, G. (2017). *Amigo?* Edicare: Lisboa.

- Kent, J. (2019). *Toy Story 4: Woody a Aventura da Realidade Aumentada*. Leya/D. Quixote: Alfragide.
- Mathews, J. (2011). *Piratas ao Ataque*. Leya/D. Quixote: Alfragide.
- Moffett, P. (2010). *Magia das Fadas*. Girassol: Sintra.
- Neves, L. (2017). *Histórias de 5 minutos*. Porto Editora: Porto.
- Paletipuiç, J. (2015). *Sapatos, Sapatinhos e Sapatões*. Edicare: Lisboa.
- Porter, R. (2012). *O Livro dos Feitiços*. Leya/D. Quixote: Alfragide.
- Saint-Exupéry, A. (2015). *O Príncipezinho*. Edicare: Lisboa.
- Stead, E. (2019). *Como Treinares o Teu Dragão: O Mundo Secreto*. Leya/Edições ASA: Alfragide.
- Stead, E. (2019). *Frozen II: O Reino do Gelo*. Leya/D. Quixote: Alfragide.

A REMEDIAÇÃO NO DOCUMENTÁRIO INTERATIVO COMO FORMA DE RECONSTRUIR A MEMÓRIA DENTRO DE UMA NARRATIVA HIPERMIDIÁTICA

Tatiana Levin

/ Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC)

Introdução

As fotografias são uma ferramenta de construção da memória enquanto narrativa previamente vivida ou mesmo dando a conhecer algo pela primeira vez. A fotografia impressa no papel pode hoje delimitar uma experiência diversa em diferentes públicos. Passou de objeto cultuado por certas gerações a uma forma obsoleta para outras. Até o surgimento das mídias digitalizadas, folheávamos álbuns cotidianamente, com suas diversas páginas que, por vezes, se soltavam por conta do uso ao longo dos anos. Analisamos nesta comunicação os webdocumentários *Welcome to Pine Point* (2011), de Michael Simons e Paul Shoebridge e *A short history of the highrise* (2013), de Katerina Cizek. Ambos são narrativas interativas feitas para a web que tematizam o universo da fotografia, simulando a experiência de manuseio da fotografia impressa no papel numa tela digital. *Welcome to Pine Point* traz uma revisitação de arquivos pessoais que retratam os moradores de uma pequena cidade, hoje fantasma. *A short history of the highrise* segue em outra direção, tornando acessível parte do arquivo fotográfico do *The New York Times*, um dos mais importantes acervos jornalísticos do mundo.

O documentário interativo feito para a web apresenta-se como uma forma midiática que transforma práticas comunicacionais proporcionando experiências diversas de navegação no espaço digital, por meio de interfaces interativas. São formas hipermidiáticas (Landow, 2006), pois vão além da ideia de hipertexto, de textos enredados ao alcance de um clique. São antes narrativas imagéticas e sonoras. Os webdocumentários citados trazem respostas criativas e leituras sobre o que fazer com o arquivo midiático que contém nossas vidas pessoais e enquanto sociedade formada historicamente. Remodelam a forma original, convocando a participação de um interator em um meio imersivo, no qual ele vai navegar pelo conteúdo disponível, no seu próprio tempo. A experiência pode ser única a depender dos caminhos escolhidos ou do material acessado durante a navegação. Nesse sentido, é característica do webdocumentário uma narrativa não linear ou multissequencial (Murray, 2012), dada numa estrutura ramificada organizada em diferentes interfaces.

É preciso dar-se um tempo que é de fruição individual para folhear o álbum de fotografia de Pine Point ou investigar a frente e o verso da fotografia arquivada na biblioteca do *The New York Times*, com suas respectivas legendas da época na qual foram publicadas. O uso do objeto fotográfico nestes dois webdocumentários traz como recompensa a volta ao passado com certa nostalgia para os que vivenciaram o hábito de consumo das mídias originais e introduzem práticas comunicacionais para indivíduos que não tiveram essa vivência. Portanto, há uma demarcação de indivíduos de diferentes gerações, já que a fotografia digital substituiu o uso do filme fotográfico, e das práticas relacionadas a ele, para grande parte do público. As possibilidades de navegação pela base de dados nestes webdocumentários levam o interator a ter uma experiência tanto imersiva quanto afetiva. Experimentar o manuseio da fotografia no álbum de retratos ou em uma biblioteca – mesmo que de forma simulada digitalmente – tem a potência de convocar um estado positivo de nostalgia.

As novas mídias digitais trazem para o webdocumentário a composição da interface e o uso da interatividade como recursos que se sobrepõem à filmagem e montagem, presentes na realização do documentário tradicional, feito de uma narrativa fixada em determinada ordem e duração. Podemos pensar então no webdocumentário como uma mídia que remodela o documentário existente até então enquanto forma fílmica e linear. Jay David Bolter e Richard Grusin analisam o contexto de transformação midiática a partir do conceito de remediação, em *Remediation, understanding new media*. Segundo os autores, faz parte do processo de remediação a presença tanto da transparência quanto da opacidade das mídias, o imediatismo e a hipermediação (Grusin, 2000:19). Por um lado, o imediatismo promove o desaparecimento do meio deixando no indivíduo a sensação de se estar diante da coisa representada e, por outro, a hipermediação chama a atenção para a multiplicação e presença de mídias operando em um mesmo meio. Nas palavras dos autores, “a nossa cultura deseja simultaneamente multiplicar suas mídias e apagar todos os traços de mediação”, e continuam, “(...) idealmente, ela quer apagar suas mídias no ato mesmo de multiplicá-las” (Bolter & Grusin, 2000:5). A partir das elaborações de Bolter e Grusin, assumimos que as novas mídias digitais adquirem parte de sua importância cultural justamente por referenciar as mídias analógicas anteriores.

Welcome to Pine Point e *A short history of the highrise* são documentários interativos nativos da web que trabalham tanto o imediatismo quanto a hipermediação, como forma de organizar o conteúdo em interfaces interativas, seguindo diferentes estratégias. Mídias diversas têm suas próprias formas de apresentar o tempo e, nestes documentários interativos, há uma composição mista entre imagem em movimento e imagem estática. Ao usar a remediação como arcabouço teórico para analisar estas obras, buscamos demonstrar como o design da interface enfatiza uma gramática encontrada no universo da fotografia, e como a transparência e a opacidade funcionam nestes webdocumentários referenciando objetos culturalmente conhecidos, parte desse universo.

O álbum de retratos e o arquivo catalogado

Welcome to Pine Point é um webdocumentário sobre uma cidade canadense que existiu ao longo de apenas uma geração. Pine Point foi construída para atender às necessidades derivadas do desenvolvimento industrial na região e o seu desaparecimento foi motivado pela falência dessa indústria. A narrativa transformada em webdocumentário, numa parceria com o *National Film Board of Canada* (NFB), foi inspirada pelo contato de um ex-morador com um website que funcionava como um memorial. *Welcome to Pine Point* é narrado por Michael Simons, um dos realizadores. Simons revisita a cidade que conheceu na infância, rememorando sua própria história e tecendo comentários sobre o material biográfico que colheu de outros ex-moradores. A narrativa é organizada a partir da volta do narrador à região. Suas impressões são narradas em meio a imagens que retratam a cidade e, também, no manuseio de um álbum de fotografias.

A estética do projeto é construída na sobreposição de linguagens associadas a diferentes mídias: recortes de jornal para o texto narrado escrito na tela, recortes da imagem dos *pinepointers* e de momentos vividos, dados em fotografias e imagens audiovisuais. A maneira encontrada para unir tais materiais afasta-se da tradicional reprodução de imagens de arquivo documentais, já que a manipulação gráfica é evidenciada. Há aqui o uso de técnicas de composição em pintura, de ilustração e de animação digital.

Welcome to Pine Point mostra processos de remediação no uso de formas midiáticas que desapareceram e outras que permanecem e que se vinculam a processos de programação de mídias computadorizadas. O produto brinca com diferentes temporalidades a guiar a narrativa. O passado é representado em diversos momentos por fotos em filme polaroid e imagens audiovisuais derivadas de fitas de gravação analógica. Um exemplo para causar o efeito de nostalgia é o uso da fita de videocassete, que pode ser percebido pela estética reproduzida quando uma fita magnética estragada é tocada e a qualidade da imagem sofre a interferência de riscos horizontais. Embora essa seja uma característica natural da fita magnética envelhecida,

há uma exploração desse recurso enquanto linguagem valorizando o ponto de virada de uma interface para a outra, marcando a entrada no álbum de fotografia. A imersão é favorecida na banda sonora pela junção de uma música lenta instrumental e repetitiva, que conduz a um estado de introspecção, e de sons diegéticos que ampliam a sensação de realismo. O som emitido de páginas de papel encadernadas sendo passadas soma-se à música incidental quando o interator clica em setas para virar as páginas do álbum.

A narração de Simons é dada de forma escrita na tela. Em determinado momento aparece a mensagem: “Imagine se a sua cidade natal nunca tivesse mudado. Seria tão ruim?”¹ O interator é assim convidado a participar de uma volta ao passado, que é biográfica, mas que também está relacionada ao universo estético dos anos retratados. Numa aba que traz informação contextual, os autores revelam a motivação original que alimentou a elaboração de *Welcome to Pine Point*, em termos da “morte do álbum de fotos como lugar de abrigar a memória”.²

Há uma linearidade na história desencadeada por cliques levando a diferentes interfaces divididas por marcadores temporais como “antes” e “agora”, ainda que cada uma delas trabalhe com uma profusão de formas midiáticas dadas de forma sincrônica. São materiais revelados de forma remediada no álbum de fotos e no folhear das páginas com seus respectivos sons no clique do interator. As páginas que aparentemente apresentam apenas fotografias em um álbum tradicional, permitem o manuseio de outros materiais, como mais fotos ou mesmo cartões compostos de frente e verso, com ícones que relembram objetos e costumes da época. As fotos estáticas, a princípio, são lugares clicáveis, micronarrativas a serem navegadas.

O álbum contém ao todo em seu miolo seis páginas. Após a apresentação da capa do álbum nomeado *Pine Point revisitado*, há uma mostra da interface do site original elaborado pelos ex-moradores da cidade (página 1). Esta interface está dentro de uma moldura como se fosse uma imagem estática,

1. Todas traduções presentes nesta comunicação são de responsabilidade nossa.

2. Tal informação pode ser consultada numa opção contextual, à parte do produto narrativo principal.

uma captura da tela, mas ganha movimento quando o cursor passa por ela revelando a simulação de um site sendo acionado pela barra de rolagem. Diferentes recursos são utilizados em outras páginas para indicar um acúmulo de mídias em um mesmo quadro, são desde setas clicáveis a molduras sobrepostas de polaroids (página 3), deixando-se entrever que há outras abaixo. Uma das interfaces permite que o interator consulte os cabelos da moda como se fosse em negativo fotográfico (página 4). Nas duas últimas páginas, há um apanhado de composições gráficas brincando com o que foi viver naquela época, referenciando práticas sociais como o hábito de fumar e de não usar capacete ou preservativos.

Na narração dada pelo texto escrito em recortes de jornal, existem falas do tipo: “O website que encontrei chamava-se *Pine Point Revisitado*”. Sobre o material postado pelos ex-moradores no website original: “Eles me recordaram do meu próprio álbum de família (...) Embora eu tenha ficado um curto período na cidade real de *Pine Point*, eu passei horas mergulhando no seu memorial”. Trata-se do mesmo tipo de experiência que se espera do interator – que ele explore o material imerso nele durante quanto desejar.

A short history of the highrise faz parte de uma série de quatro webdocumentários dirigidos por Katerina Cizek, dentro do projeto *Highrise* (2010-2015),³ realizado em parceria com o NFB. Este webdocumentário propõe a exploração do arquivo do *Times* numa narrativa dividida em quatro capítulos. Enquanto os três primeiros trazem uma releitura guiada do arquivo via narração em voz *over* de textos em forma de rima, o quarto traz material enviado pelo público. A sinopse apresentada na interface define esse webdocumentário como um livro de histórias interativo, com animação e *games*, composto de fotos do arquivo do *Times* raramente vistas. Pensamos aqui ainda em processos de remediação, que estão presentes nas partes fílmicas e, especialmente, nas estáticas, quando o interator é convidado a escavar

3. Informações sobre o projeto como um todo podem ser consultadas no site que abriga os quatro webdocumentários. São eles: *Out my window* (2010), *One millionth tower* (2011), *A short history of the highrise* (2013), *Universe within - digital lives in the global highrise* (2015).

mais a fundo, a fazer uma arqueologia das imagens⁴. Fotos são acessadas reproduzindo digitalmente o ato de virá-las, para se estar em contato com a frente ou verso da fotografia. A frente da imagem apresenta a fotografia original e o verso é hipermediado no acúmulo de informações derivadas de legendas coladas, carimbos ou fichas técnicas reproduzidas na mesma imagem. Há uma simulação de transparência no contato com a mídia e, portanto, uma simulação de não mediação, pois estamos “manuseando” uma imagem fotográfica. Elementos gráficos ampliam o efeito de realismo das imagens consultadas na exploração fora da narrativa linear, como carimbos que pedem que a imagem seja devolvida ao arquivo do *Times*. Intervenções sobre a foto, feitas à mão, reproduzem ainda marcas da presença de edição em fotografias ainda não ampliadas, as quais estariam exibidas na folha de contato com interferências que sinalizam a foto escolhida.

Podemos apontar a demarcação de indivíduos de diferentes gerações previstos na obra, quando do reconhecimento ou não dos elementos que definem a fotografia de um acervo, bem como do processo de edição da fotografia impressa, em que é preciso selecionar a parte da foto que será ampliada. É requisitada uma experiência anterior de fotografia em filme para o reconhecimento de um conjunto de práticas, algo que hoje faz parte de um universo de especialistas. A remediação pode ser vista como um elemento conceitual e reflexivo desse webdocumentário, a destacar o processo de se vasculhar um arquivo fotográfico, que foi certamente o processo pelo qual passou Cizek para realizar o produto.

Conclusão

Welcome to Pine Point e *A short history of the highrise* não trazem personagens cristalizados. Por vezes, é a cultura da fotografia como registro de uma época que ganha protagonismo. O álbum de fotografias é trabalhado na parte introdutória de *Welcome to Pine Point* como uma importante ferramenta

4. É comum que haja guias de navegação em produtos interativos. *A short history of the highrise* apresenta em seu início instruções sobre diferentes modos de apreciação a serem acionados pelo interator.

de construção do imaginário em torno da época ali espelhada. Em outros momentos, o vídeo é o elemento principal, trazido como material de arquivo garimpado com os ex-moradores ou fabricado como uma visita de Simons à cidade fantasma. Em *A short history of the highrise* existe a possibilidade de se mergulhar no arquivo fotográfico do *The New York Times* durante todo o percurso, numa imersão pelo material de uma biblioteca de imagens catalogadas que podem ser emprestadas por tempo limitado.

Ambos webdocumentários analisados nesta comunicação usam de estratégias narrativas que dialogam com as propriedades da web. A exposição de um conteúdo fragmentado e interativo amplia as possibilidades de representação da realidade no documentário, quando em comparação ao que chamamos anteriormente de documentário tradicional, tendo como modelo a forma fílmica enquanto narrativa linear fixada numa duração específica. Com base nos dois webdocumentários, afirmamos que os materiais apresentados de forma remediada possibilitam que determinadas práticas comunicacionais sobrevivam, como o manuseio da fotografia enquanto objeto físico. Nesse sentido, as mídias digitais interativas adquirem parte da sua importância cultural ao referenciar e simular a presença de mídias analógicas.

O mergulho no universo da fotografia dá-se em *Welcome to Pine Point* e *A short history of the highrise* por meio do clicar conciliando modos de enunciação de autenticidade e ludicidade, quando materiais tanto atestam o pertencimento a uma realidade histórica como podem ser elementos brincantes acessados pelo interator. O tempo para folhear o álbum de fotografia de *Welcome to Pine Point* ou investigar a frente e o verso da fotografia arquivada na biblioteca do *Times* é ditado pelo ritmo individual de cada um que acessa estes produtos. As possibilidades de navegação pela base de dados destes webdocumentários levam o interator a ter uma experiência tanto imersiva quanto afetiva. O uso do objeto fotográfico traz como recompensa a volta ao passado com certa nostalgia.

Referências bibliográficas

- Bolter, J. & Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Landow, G. (2006). *Hypertext 3.0. Critical theory and new media in an era of globalization*. 3. ed. Baltimore: Johns Hopkins University.
- Murray, J. (2012). *Inventing the medium: principles of interaction design as cultural practice*. Cambridge (MA): The MIT Press.

Webdocumentários

- Highrise: A Short History of the Highrise* (2013), de Katerina Cizek, NYT/NFB.
Disponível em: <<http://highrise.nfb.ca/>>
- Welcome to Pine Point* (2010), de Paul Shoebridge, Michael Simons, NFB.
Disponível em: <<http://pinpoint.nfb.ca/#/pinpoint>>

Parte 2

NARRATIVAS DIGITAIS: PROCESSOS DE CRIAÇÃO

SAFARA – SONHO LÚCIDO 2020: INVESTIGAÇÃO BASEADA NA PRÁTICA ARTÍSTICA

Ana Perfeito

/ Universidade do Algarve (UAlg)

Mirian Tavares

/ Universidade do Algarve (UAlg)

Introdução

De que maneira nos relacionamos hoje com um dos textos mais poderosos do Século XX – o cinema? E de que maneira a transposição para outros ecrãs, e suportes, modificou a criação e a receção dos textos fílmicos? Com o advento das imagens eletrónica e digital, o dispositivo cinema deixa de ocupar o lugar central no imaginário e converte-se numa grande fonte referencial para a criação da iconografia contemporânea. São as imagens cinematográficas que alimentam parte significativa da produção de outras imagens, ocupando mesmo o lugar que outrora pertencia ao real.

Em 1895, quando os irmãos Lumière traziam à luz o seu invento, Freud publicava, com Breuer, os *Estudos Sobre a Histeria*. É interessante notar que Freud nunca se ocupou desta nova arte, apesar de ter feito analogias entre o aparelho psíquico e alguns aparelhos ópticos. Foi Lou Andreas-Salomé que em 1913 disse: “a técnica cinematográfica é a única que permite uma rápida sucessão de imagens e que corresponde mais ou menos às nossas faculdades de representação.” E continua: “O futuro do filme poderá contribuir muito para a nossa constituição psíquica” (Tavares, 2017).

Anos mais tarde, a relação entre o cinema e a psique humana foi referida e explorada artística e teoricamente pelos artistas das vanguardas, em especial, pelos surrealistas que encontravam no cinema um veículo ideal para as ideias expressas nos Manifestos escritos por Breton. Em 1924, ano de publicação do primeiro número da Revista *La révolution surréaliste*, Max Morise escreve sobre aquilo que ele chama de *sensibilidade surrealista* e afirma que o cinema era um dispositivo perfeito para desenvolver esta sensibilidade, pois “(...) o cinema, arte que acontece no tempo, está muito próximo do desejo surrealista de concretizar uma imagem que começa num instante e vai, e volta, traçando uma curva comparável ‘à la courbe de la pensée’”. (Tavares, 2016: 62). Enquanto as vanguardas faziam experiências com o dispositivo cinema, a gramática fílmica estava a ser constituída a partir do modelo ensaiado por Griffith no cinema norte-americano. Uma gramática que conduzia o cinema à narrativa literária do séc. XIX, inspirada nas obras de Charles Dickens.

Assim temos um confronto entre a ideia de um cinema narrativo e linear, associada ao cinema clássico hollywoodiano, e de outras possibilidades que se aproximavam mais da estrutura arborescente dos sonhos, caso dos cinemas de vanguarda. Partindo dessa dissonância, entre linearidade e multiplicidade, surgiu o projeto *Safara – Sonho Lúcido 2020* - produção independente (que obteve um apoio financeiro da Direção-Geral das Artes), iniciada em fevereiro de 2020 e apresentada pela primeira vez a 31 de janeiro de 2021 – numa transmissão em direto (*streaming*) a partir de casa para um público específico, através da rede social Instagram.

A obra consiste numa curta-metragem (vinte minutos de duração), com uma performer posicionada em frente da projeção a manipular os elementos audiovisuais em tempo real – através de um computador portátil e um controlador MIDI (ver figura 1). O objetivo inicial foi criar um espetáculo no qual a performer utilizasse os métodos e ferramentas dos *Veejays* (mistura e improvisação em tempo real, *laptops*, controladores MIDI, videoclips curtos), mas cujo resultado da projeção fosse um filme narrativo, com estruturas

semelhantes às do cinema – para além da exibição sensorial audiovisual comum nas apresentações dos *Veejays* (Makela, 2006).

O cenário das práticas artísticas ao vivo com som e imagem tem vindo a crescer nos últimos 20 anos devido ao desenvolvimento das tecnologias digitais. Estas novas tecnologias proporcionam inúmeras possibilidades de criação e de experimentação, tornando por vezes uma tarefa difícil aos artistas, produtores culturais e críticos de arte definirem como um género único estas performances (Carvalho & Lund 2015: 7). Em 2015, um grupo de seis especialistas nessa área publicou o livro *The Audiovisual Breakthrough*, cada um deles escreveu um texto para definir os seguintes conceitos: *live audiovisual performances*, *Veejaying*, *visual music*, *expanded cinema*, *live cinema*. Esse último conceito é definido por *Grabiell Menotti* (2015: 81) da seguinte forma: “Pode-se dizer que a prática engloba formas de performance audiovisual que se envolvem ativamente com as convenções cinematográficas tradicionais”, e continua “Precisamente quais convenções dependem de a quem se pergunta”. Se partirmos dessa afirmação, podemos considerar *Safara – Sonho Lúcido 2020* uma performance de *live cinema*, porque há um ato performativo áudio e visual através do uso das tecnologias digitais, mas a projeção é uma curta-metragem com uma estrutura da narrativa semelhante à do cinema convencional. A criação dessa narrativa foi o maior desafio nesta produção, porque a comunicação do cinema acontece precisamente através da ordenação dos seus elementos, a continuidade é um dos fatores-chave do cinema narrativo (Makela, 2006), e o facto de haver manipulação e improvisação dos elementos em tempo real dificulta construir e manter essa continuidade.

A inspiração para criar um espetáculo desse género veio de trabalhos anteriores, nos quais a artista colaborou com outros músicos criando projeções de *background* para os seus espetáculos ao vivo. Na maioria desses casos, os músicos já tinham os álbuns concluídos, por isso o seu trabalho consistia em criar os conceitos ou uma temática, recolher filmagens ou criar gráficos, projetar e manipular todos esses materiais visuais ao vivo – tornando

os espetáculos musicais mais apelativos por haver imagens, ou seja, as imagens eram um complemento ao concerto, e não a base da performance, como pretendido em *Safara – Sonho Lúcido 2020*. Vejamos por exemplo a performance com os músicos *Alkhimia*¹ (uma colaboração da performer com outro artista visual: João Filipe Santos) – nesse caso, a banda já tinha o álbum musical concluído – e eles inspiraram-se no nome da banda “Al-khimia” (i.e., magia) e criaram um portal gráfico que quando se abre a banda começa a tocar. O objetivo era transmitir a ideia de que a banda é transportada para outras dimensões mágicas quando tocam. A técnica foi filmar a banda em direto, essa filmagem foi misturada num *software* de *Veejay (Resolume Arena)*, e projetada numa tela por de trás ou ao lado da banda – com efeitos visuais.

Na sua colaboração com os músicos *João Frade e Sickonce* (projeto *Moda Vestra*)², as músicas ainda não estavam concluídas, a cineasta entrou no projeto de início e, por isso, tentou criar uma projeção de *background* que fosse mais próxima de um filme e que contasse uma história. A temática pedida era o Algarve. O processo de trabalho consistiu em recolher e criar vídeos dentro dessa temática, portanto ela usou vídeos com referências culturais, religiosas e paisagísticas do Algarve desde os anos 50 até à atualidade. Para que o espetáculo contasse uma história e mesmo assim houvesse manipulação dos elementos visuais em tempo real, decidiu fazer o seguinte: dividir o espetáculo em quatro capítulos, separados por pausas sonoras, cada desses capítulos fazia referência a espaços temporais distintos e, com isso, contava-se uma história sobre a região nos últimos 70 anos. Nesse trabalho, houve uma certa continuidade durante a história, mas ainda muito distinta da do cinema.

Segundo a estrutura clássica dos três atos para cinema, desenvolvida por autores como Syd Field (2005), as narrativas para cinema apresentam uma personagem principal, devem ser divididas em três atos, devem existir *plot points* (eventos) no decorrer da narrativa que mudam a história da persona-

1. Weblink para projeto The Portal: <http://cargocollective.com/anaperfeito/The-Portal>

2. Weblink para projeto Moda Vestra: <http://cargocollective.com/anaperfeito/Moda-Vestra>

gem principal e os eventos acontecem em *casuality* (i.e., causa-consequência). Durante a construção da narrativa de *Safara – Sonho Lúcido 2020*, foram usados esses elementos, mas adaptados a uma performance ao vivo e manipulada em tempo real por uma performer, por isso alguns desses elementos acontecem “fora do ecrã”, o que será explicado em detalhe neste documento.



Figura 1: apresentação a 31 de janeiro de *Safara – Sonho Lúcido 2020*

Processo de criação

Conceito e descrição

O primeiro passo no processo de criação foi definir uma temática geral para o espetáculo – utilizou-se a aldeia portuguesa Safara no Alentejo (da qual toda a família da performer é original) por duas razões: a primeira é que se pretendia utilizar este processo de trabalho também como investigação sobre a cultura deste local e para descobrir alguns antepassados da artista; a segunda foi por ter lá a antiga casa dos seus avós e isso deu-lhe acesso a material visual (fotografias antigas de família).

Após a temática escolhida, surgiu o conceito de que o espetáculo representaria um “sonho lúcido” – termo utilizado por psicólogos para descrever a experiência na qual o sonhador tem consciência de que está a sonhar e, conseqüentemente, consegue manipular o próprio sonho, transformando e modificando objetos, pessoas, situações, mundos e até ele próprio (LaBerge & Rheingold 1990: 3). A obra seria uma representação dessa experiência, na medida em que a sonhadora é a performer que está a manipular e a projetar o próprio sonho na tela. Esse sonho é a curta-metragem que o espetador assiste e a performer é a personagem principal, que se encontra fora do ecrã.

O sonho é uma viagem a Safara (em fevereiro de 2020), com os seus pais, à casa antiga dos seus avós. A determinada altura durante o sonho, ela viaja no tempo para descobrir esses antepassados no local. Conceitualmente, essa ação de viajar no tempo só é realizável por ser um sonho lúcido, possível de ser manipulado pelo sonhador. E essa busca da sua identidade, através da descoberta dos antepassados da sua família, associa-se às ideias dos autores LaBerge & Rheingold (1990), que na sua obra *Exploring the worlds of Lucid Dreaming* referem que estas experiências podem ser utilizadas como uma ferramenta para resolver problemas, para auto cura e desenvolvimento pessoal – e que tanto tradições ancestrais, como relatórios da psicologia moderna, sugerem que os sonhos lúcidos podem ajudar a descobrir a nossa identidade mais profunda, quem nós realmente somos (LaBerge & Rheingold 1990: 3).

Visuais e materiais utilizados

O segundo passo foi a criação e recolha do material visual, que consistiu em fotografias analógicas de película. Para representar o momento presente (fevereiro de 2020) a artista fotografou uma viagem que de facto realizou com os seus pais a essa casa, nessa data (ver exemplo figura 2 e 3). Para representar o momento passado, fez uma recolha de fotografias antigas da família, nos quais encontrou imagens da casa e dos seus pais em ambientes antigos, por exemplo, em procissões religiosas ou em cafés (ver exemplo figura 4 e 5).

Todo esse material visual é manipulado em tempo real, no espetáculo, através do *software* de *Veejay Resolume Arena* – este permite conter todas as imagens e, ao vivo, permite ir selecionando quais devem ser projetadas no momento e permite, também, adicionar efeitos visuais. O *software* está conectado a um *controlador* MIDI com botões e *knobs*, que ativam as funções do *software* quando manipulado, tal como mostra a figura 1.



Figura 2: fotografia para parte I



Figura 3: fotografia para parte I



Figura 4: fotografia para parte II



Figura 5: fotografia para parte II

Narrativa

Para que a história ficasse clara para o espectador e, mesmo assim, houvesse manipulação e improvisação das imagens no momento do espetáculo, as imagens foram agrupadas (dentro do *software*) em três partes distintas. A primeira parte (que dura 5 minutos ao vivo) corresponde ao momento presente, ou seja, essa viagem a Safara em fevereiro de 2020 – nessa parte, são projetadas as fotografias da viagem. A segunda parte corresponde ao momento passado (5 minutos) e mostra as fotografias antigas. A terceira parte (10 minutos) é uma conclusão da história, na qual a personagem principal (ou seja, a performer) entra no sonho e identifica-se com todas essas imagens anteriores. Tecnicamente, nessa última parte, a sua própria imagem é projetada e misturada com todas as anteriores imagens. Esse vídeo da performer foi gravado antes da apresentação, usando a técnica de *greenscreen* (com um pano verde por de trás) e foi adicionado no *software* – durante a apresentação foi misturado com as restantes imagens em *overlay*.

Para uma melhor compreensão da história e do conceito por parte do espectador, para além das imagens, foram também criadas legendas que fazem referências aos elementos da narrativa, por exemplo “casa dos avós”, “Safara”, “tempo passado” etc. Todas essas legendas estão também arquivadas no programa, e são escolhidas pela performer em tempo real – com efeitos e animações visuais.

Podemos concluir que a estrutura da narrativa desta performance faz uso da estrutura clássica dos três atos para cinema, ao definir uma personagem principal (a performer que está fora do ecrã), ao trazer uma narrativa dividida em três atos (a primeira parte é o *set up* da personagem e o seu contexto; a segunda parte é a confrontação com o passado; a terceira é a conclusão em que ela entra na história e explora ela própria esses universos), ao trabalhar com *plot points* (eventos) que mudam o decorrer da história da personagem principal (o primeiro é a decisão da personagem viajar para o passado; o segundo é a decisão dela entrar no sonho), e os eventos seguem a lógica de *casuality*, ou seja, certos resultados são a consequência dos eventos, por exemplo viajar para o passado e entrar no universo antigo.

Áudio

A música é composta por sons electrónicos apenas instrumentais. Durante toda a performance, ouve-se também frases que fazem referências à história, por exemplo “estou dentro de um sonho, um sonho lúcido”, “vou viajar no tempo”. Conceitualmente, essas frases representam os pensamentos individuais da performer.

Tanto a música como as frases são geradas através da aplicação para o computador *Nagi #2* – esta aplicação usa o microfone do computador para gravar todos os sons ambientes e, através de algoritmos computacionais, transforma esses sons em notas musicais. As frases são narradas durante a apresentação pela performer, e ouvem-se repetidas em *feedback* com efeitos sonoros.

Apresentação

A performance foi executada numa sala escura cuja única iluminação presente era a luz do projetor e a iluminação dos botões do controlador MIDI, dessa forma a sombra da performer é visível na projeção, e a sua imagem só é visível quando a imagem está projetada nela, em certos momentos apenas se vê a projeção (ou seja, a curta-metragem).

Toda a performance foi filmada através de um *Iphone* montado num tripé. Essa gravação foi posteriormente editada no programa *Adobe Premiere*, e transmitida ao público no dia 31 de janeiro de 2021 através de um *live stream* na plataforma Instagram.

Como forma de divulgação, no próprio dia registaram-se as palavras-chave relacionadas com o evento e foram utilizadas como *hashtags* numa publicação de um vídeo de apresentação na página de perfil da artista (*#livecinema*, *#livevideo*, *#35mmfilm*, *#avperformance*, *#generativemusic*, *#safara*, *#alentejo*, *#homeperformance*, *#vj*, *#cinema*, *#scriptwrtitting*, *#resolomearena*, *#akai*) – esse vídeo anunciava a performance e as horas da transmissão em

direto³. O objetivo era anunciar o evento aos seus seguidores e, também, sugerir-lo a outros utilizadores que procurassem publicações com essas palavras-chave na *explore page*.

No momento da transmissão, ela utilizou o *software OBS Studio* (um programa *open source* para transmissões em direto), onde colocou o vídeo completo da performance e, através de uma outra aplicação (*yellow duck*), criou um *link* que transmitia o vídeo diretamente para o Instagram. A transmissão contou com cerca de 30 visualizações e teve uma duração de 20 minutos.⁴

Conclusão

Desde os primórdios do cinema que autores relacionam as suas propriedades ao fluxo mental e aos sonhos, por exemplo *Hugo Munsterberg* (1916), na sua obra *The photoplay: a psychological study*, defendeu que o cinema que realmente interessava era o narrativo – e analisa de que modo o cinema se organiza enquanto dispositivo de representação e, nesse processo, encontra similitudes entre o cinema e o funcionamento da mente humana. Para *Munsterberg* (1916), as propriedades cinemáticas eram também propriedades mentais, e ele explica que o cinema não acontece no ecrã, onde é projetado, mas é a nossa mente que organiza o relato, da mesma maneira que organiza, também, o mundo que a circunda.

Apesar do trabalho visionário de *Munsterberg*, a narrativa cinematográfica cedo encontrou uma gramática que (con)formou a narrativa numa estrutura mais literária que audiovisual, mesmo assim, o poder da imagem em movimento, e o papel que ela poderia desempenhar no imaginário, continuou a ser estudada por diversos teóricos. Nos anos 60 do séc. XX, teóricos como *Mauerhofer*, *Roland Barthes*, *Jean Louis Baudry*, dentre outros, vão debruçar-se sobre as relações entre o cinema e o inconsciente. Para *Barthes*, a sala escura, componente fundamental do dispositivo cinematográfico proporcionava “a mesma sensação do devaneio crepuscular, que coloca o sujeito

3. Divulgação do evento: <https://www.instagram.com/p/CKtJIWvBLCe/>

4. Apresentação a 31 janeiro 2020: <https://www.youtube.com/watch?v=a2UgDTAvW3U&feature=youtu.be>

num estado pré-hipnótico, surgem também outras condições que desempenham papéis decisivos na situação cinema, tais como: sensação alterada de tempo e espaço, tédio incipiente e exacerbação da atividade da imaginação” (Tavares, 2017). Baudry vai acrescentar ainda alguns elementos que reforçam a ideia de o cinema funcionar como um sonho de olhos abertos. Para este teórico francês, o estar sentado numa sala escura, imóvel, pode provocar um retorno a um estado antigo do psiquismo, a uma regressão, semelhante à da pessoa que dorme.

Partindo dessas ideias, sugerimos que a experiência do cinema é semelhante à experiência dos “sonhos vívidos” (sonhos que parecem muito reais, segundo o psiquiatra *Frederik van Eeden*, 1913) ou sonhos de olhos abertos, cuja sensação de realidade perdura, mas em cuja narrativa não se pode mexer. Os espetáculos de *live cinema* são mais semelhantes aos “sonhos lúcidos”, porque nestes a narrativa pode ser manipulada pela personagem principal que partilha, com os espectadores, o desenrolar da narrativa em tempo real. Entre a necessidade de reafirmar um modelo de cinema – o narrativo, e a disrupção provocada pelas vanguardas no dispositivo cinematográfico, surge *Safara – Sonho Lúcido 2020*.

Apresentado pela primeira vez ao público, a partir de casa, devido às condicionantes da pandemia do covid-19, o projeto foi pensado para ser apresentado num auditório, ao vivo – permitindo que a performer e o público partilhem a sensação de imersão e de choque entre o visto, o vivido e o re(a)presentado no ecrã.

Referências bibliográficas

- Carvalho, A.; Lund, C.; Monetti, G. *et al.* (2015). *The Audiovisual Breakthrough*. Berlin: contemporary media art e.V. Disponível em: <http://www.ephemeral-expanded.net/audiovisualbreakthrough/>
- Eeden, F. van (1913). *Study of Dreams*. Disponível em: <http://www.lucidity.com/vanEeden.html>

- Field, S. (2005). *The Foundations of Screenwriting*. United States: Bantam Dell.
- LaBerge, S. & Rheingold, H. (1990) *Exploring the worlds of Lucid Dreaming*. United States: Ballantine Books.
- Makela, M. (2006). *The practices of live cinema*. Compressed version of the thesis “*Live Cinema Language and Elements*” at Helsinki University of Art and Design, 2006.
- Münsterberg, H. (1916). *The Photoplay - A Psychological Study*, The Project Gutenberg EBook Disponível em: <http://www.gutenberg.org/files/15383/15383-h/15383-h.htm>
- Tavares, M. (2016). *Buñuel e o surrealismo: a arquitetura do sonho*. Coimbra: Grácio Editora.
- Tavares, M. (2017). Cinema e Psicanálise – uma aproximação. *Revista Meer*, Disponível em: <https://www.meer.com/pt/23123-cinema-e-psicanalise>

**DERIVE 01 E WEB DERIVE 01:
REALIDADES VIRTUAIS DO PROJETO
TRANSEUNTIS MUNDI**

Cândida Borges

/ Plymouth University & Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

Gabriel Mario Vélez

/ Universidad de Antioquia

1. O Projeto Transeuntis Mundi

Explora a complexidade da jornada humana milenar e a diversidade cultural resultante. Investiga como o tema pode ser abordado por meio da pesquisa artística e ser convertido em uma prática criativa nômade nas artes transmídia, usando tecnologias emergentes e imersivas para gerar uma experiência e arquivo sobre o legado humano.

O projeto se propõe a captar a memória sonora e visual de povos, culturas e cidades para contar a história dos milenares transeuntes que vêm cruzando o mundo. Desta forma, retrata a diversidade e a mobilidade, e gera um arquivo do patrimônio cultural humano a ser contemplado hoje e pelas gerações futuras. É uma prática criativa sobre como a mobilidade através do espaço e do tempo criou geografias e a humanidade transcultural. Evoca o poder da ancestralidade, da identidade e do legado ao apresentar uma peça de arte de nova tecnologia, formada por áudio 3D e realidade virtual, projeções, esculturas sonoras e ações performativas – que chamamos de criação transmídia.

As composições são baseadas nas histórias mínimas – eventos e sons cotidianos que são gravadas em espaços públicos de várias cidades do mundo, utilizando tecnologia 3D para som e imagem, seguindo a metodologia de Walkscapes de F. Careri (2002). O poder de interatividade e imersão por meio de imagens 360° e sons ambisônicos são fundamentais para transportar o visitante para uma experiência cultural global. Este trabalho transmídia foi composto como uma obra de arte contemporânea em RV. Apresentamos aqui duas composições do projeto: Derive 01 e Web Derive 01.

2. Migração e prática transmídia

Os seres humanos sempre caminharam pelo mundo como uma prática migratória contínua. Em tempos antigos, os humanos eram nômades, viajando em busca de alimento, abrigo e segurança. A mobilidade, como impulso por trás da migração, é um fenômeno que interliga historicamente todos os tempos e territórios, e tem impacto relevante na ciência, na cultura, e na biologia (Trifu e Terec-Vlad, 2015).

Ao dar uma resposta cultural a um dos fenômenos sócio-biológicos mais significativos da humanidade, as fronteiras entre as artes também foram cruzadas e os artistas têm transformado materiais e métodos composicionais, criando como um processo integral entre as mídias, também transculturais e transnacionais – que chamamos de composição transmídia.

Desde a sua origem, a transmidialidade tem sido referida como uma narrativa ou uma proposta que engloba múltiplas formas de mídia. Os vários conceitos em torno das múltiplas práticas criativas e comunicativas (multi, inter, cross) implicam que ela pode combinar diferentes tipos de abordagens e metodologias, bem como múltiplas mídias e resultados, como texto, música ou som, gráficos e animação, móveis e estáticos imagens, performance e trabalho em várias plataformas e apresentam vários tipos de resultados, como instalações virtuais e físicas, plataformas de mídia social, sites interativos e outras formas de novas mídias e arte de tecnologia emergente.

Ao dizer “transmídia” neste artigo e pesquisa, não estamos nos referindo exclusivamente à “narrativa transmídia” ou ao uso do senso comum desse conceito. Estamos definindo transmedialidade em relação ao seu significado epistemológico de cruzar fronteiras, tempos, significados e mídias, o que se alinha aos impulsos artísticos da composição desse projeto. Nesse sentido, funciona como uma fuga, como poeticamente disse Andrade (1928): ‘as migrações. A fuga de estados tediosos. Contra a esclerose urbana. Contra os conservatórios e a especulação tediosa’ (Andrade, 1928: 9).

3. Metodologia

O ato de caminhar é uma representação metafórica dos migrantes – os *transeuntis mundi*. Interessa-nos os processos em torno da experiência do caminhar como método para que essa prática tenha uma interação viva e vibrante com o foco desta pesquisa: o mundo transcultural.

Após revisar diferentes conceitos sobre as práticas criativas de caminhadas, Walkscapes é escolhido como estética e uma forma de mapear criativamente pessoas e paisagens sonoras de lugares. Essa estética oferece um vasto espectro de elementos para integrar as múltiplas dimensões da experiência de caminhada transcultural em uma composição transmídia.

A prática e o conceito de *Walkscapes* foi criado por Francesco Careri (2002), arquiteto italiano e pesquisador de experiências artísticas nômades. Para Careri, o ato de caminhar implica na transformação de um lugar e de seus significados. A mera presença física do homem e as impressões que captam e documentam do lugar ao explorá-lo, já constituem formas de transformação da paisagem e dos significados simbólicos do espaço. Ele propõe o caminhar como uma forma de arte, um método estético de compreensão e interação com o espaço, que pode combinar uma experiência multissensorial e multidimensional. *Walkscapes* alinha-se com a ideia dos fenômenos milenares de migração.

Considerando isso, as composições foram planejadas para usar gravações de campo, criando um impulso entre o lugar, as pessoas e nós (os criadores), em diferentes cidades e países. Utilizando as estratégias do Movimento Internacional Situacionista, nos referimos às suas práticas para que a escolha dos momentos a serem registrados seja conduzida pela paisagem e informada pelo interesse em evidências transculturais.

A fim de produzir o efeito de imersão à experiência, usamos tecnologia 3D para gravar som e imagem em 360°, e então gerar um arquivo de cenas de diferentes lugares e momentos. Este arquivo alimenta nosso processo de composição transmídia: obras de realidade virtual, vídeos, fotografias, paisagens sonoras, composições musicais e performance, com o objetivo de mergulhar o participante em uma experiência além de seu espaço e tempo.

4. 'transeuntis mundi' – o sujeito e tema

A expressão 'transeuntis mundi' deriva do Latim – a língua de expansão da cultura ocidental. Personifica o ser humano que desde o início dos tempos se aventura a descobrir explorar o mundo. Hoje, mais do que nunca, tornou-se mais móvel e *transumante*, dotado de mais ferramentas para criar as memórias de sua jornada.



Figura A1: Sessão de gravação de campo maio / 2019 em Londres, Reino Unido

5. Realidade Virtual

A experiência de Realidade Virtual (VR) *Transeuntis Mundi* (TM) é um aplicativo interativo que transporta o visitante nas histórias do arquivo deste projeto. Nesta versão atual “Derive 01”, 14 cenas em 4 países foram selecionadas para apresentar poeticamente nossa cultura, geografia e humanidade contemporâneos, em uma perspectiva histórica.

A obra começa com uma animação que apresenta o mapa-múndi percorrido pelos primeiros humanos que caminham ao redor do globo nos últimos mais de 30.000 anos – desde o primeiro ser humano na África até chegar às Américas. Tem como objetivo evocar a experiência que caminhamos, migramos, combinamos histórias, culturas e heranças genéticas. Esse processo resulta no participante usando o dispositivo de RV e decidindo onde ir, observar e ouvir.

São duas experiências de cada cidade, cada uma com aproximadamente dois minutos de duração. No Brasil, cenas do Rio de Janeiro e Niterói. Na Colômbia, gravações de Medellín, Bogotá, Popayan e Coconuco. Nos Estados Unidos, cenas de New York, McAllen, Rochester, Miami, Austin. No Reino Unido, cenas de Plymouth e Londres. Os nomes dos lugares são apresentados em seus idiomas locais.

A interatividade da obra permite ao participante criar sua própria jornada e tempo. No total, atualmente são 56 minutos, em sequência indeterminada, que nunca seriam vivenciados da mesma forma, devido aos ângulos como o trabalho é experienciado.

A obra não tem roteiro ou sequência prevista, trajetória, duração ou narrativa. Depende das decisões tomadas pelo participante. É também não-ficcional e ao mesmo tempo não-documental, uma vez que não visa apresentar, explicar ou introduzir qualquer conteúdo. É um trabalho experiencial totalmente performativo baseado em gravações da vida real.

O trabalho é apresentado como um aplicativo Oculus para dispositivos de RV e fone de ouvido, para uma experiência totalmente imersiva. A experiência é vivida individualmente e o participante deve estar sentado em uma cadeira giratória para desfrutar dos 360° do trabalho com segurança, do mesmo lugar, sem caminhar.



Figura A2: Logo da Transeuntis Mundi e abertura da obra.

Este trabalho de RV é apresentado dentro de uma instalação que combina o ambiente virtual com o ambiente “real”. O ambiente apresenta a obra em “realidade física”, com projeções e esculturas sonoras, que dialogam com o que se vê dentro dos dispositivos de RV. A combinação de RV e instalação gera o efeito total de imersão almejado, criando uma soma dessas experiências em um terceiro nível de realidade, a ser discutida em um próximo artigo.

6. Duas formas de composição de RV

A obra “Deriva 01” foi lançada em setembro de 2019 em Medellín, Colômbia. Suas exposições físicas percorreram desde então até março de 2020 por 3 países e foram assistidas por mais de 3.000 pessoas. Com o surgimento da crise pandêmica 8 meses depois da estreia, movemos nossa pesquisa para o ambiente Web VR e desenvolvemos “Web Derive 01” – um trabalho inédito, com novas cenas, lançado online em setembro de 2020, patrocinado pela Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro.

O desafio era criar uma forma de apresentação deste trabalho de RV diferente das instalações físicas, sem torná-lo um arquivo para download apenas para usuários de RV. Como manter o poder de interatividade e imersão deste trabalho, mesmo apresentando-o em um ambiente online, limitado por uma tela 2D e som estéreo?

Dessa forma, o novo trabalho foi criado como um arquivo WebGL hospedado no site do projeto. Os áudios tiveram que ser convertidos de ambisônicos para binaurais, e as imagens tiveram sua resolução reduzida por questões de compatibilidade com o Unity e velocidades médias das internet. Uma pequena lista de instruções no início da apresentação recomenda o uso de computadores e fones de ouvido, na esperança de uma melhor experiência de imersão em ambiente doméstico. Foram estabelecidas sessões de dia/horário específicos para a visita, com o objetivo de preparar o público para um momento especial de uma exposição, apesar de a partir dos seus computadores em casa. Desta maneira, o trabalho apenas está disponível para ser assistido na web quando é anunciada uma exposição online, como foi a proposta para o Story Bits 2021.

7. Imersão em várias camadas



Figura A3: Menu principal – uma representação da jornada humana original.

A jornada do *transeuntis* virtual se dá em uma experiência imersiva em várias camadas. O primeiro é o menu principal: um mapa não convencional que narra a jornada da humanidade em sua viagem desde o momento em que deixamos nossas marcas na África Central. A segunda camada é um convite: participar como agente ativo desta navegação. A terceira camada se sobrepõe organicamente à experiência geral: é a temporalidade da viagem que cada viajante transforma em sua viagem e realidade particulares. Ao todo, a experiência de uma viagem global acontece, não importa o meio. E em cada uma das estações de viagens, “histórias mínimas” (Velez, 2009) estão presentes nas cenas, no decorrer do cotidiano. Camada menos visível, mas a mais significativa e sedutora, pois dá voz ao transculturalismo. Como o manifesto de Andrade (1928), uma prática real da Antropofagia de forma bastante subversiva.

O participante da obra é um passageiro que se torna *trans-humano* ao tomar esta *deriva*. Com a possibilidade de migrar da experiência analógica até a digital (e agora online), também de voltar atrás, e até de interagir com este espaço de intersecção.

8. Próximas cenas

Trata-se de um projeto de criações artísticas e pesquisa em andamento. Sua jornada pode ser acompanhada em www.transeuntismundi.com e em suas redes sociais. Atualmente estamos trabalhando na composição de novas obras online para responder à pandemia C-19 e ao novo cenário mundial.

Agradecimentos: nossa equipe de pesquisa e desenvolvimento, Esteban Henao, Lívia Borges e David Romero; Columbia University (NY/US) e MIT OpenDocs Lab; Zoom USA pelo fornecimento de alguns equipamentos; universidades e instituições que vêm financiando esta pesquisa: Universidad de Antioquia, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro e Plymouth University.

Referências bibliográficas

- Andrade, O. (1928). Anthropophagic Manifest. *Revista de Antropofagia*, ano 1, no. 1, São Paulo.
- Careri, F. (2002). *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*. Culicidae Architectural Press, Ames.
- Trifu, A. & Terec-Vlad, L. (2015). *Compreendendo a Transumância e a Migração como Fase dos Ciclos da Humanidade*. Cartas Internacionais de Ciências Sociais e Humanísticas, vol. 63, pp. 91-94.
- Velez, G. (2009) As histórias mínimas dos transeuntes anônimos. *Revista Co-herencia*. Vol. 6. nº 11. pp. 149-164. Medellín, Colômbia. ISSN 1794-5887.

Paulo Dias

/ Universidade da Beira Interior

Memória

O projecto *Intersecções 20* é uma homenagem pelos 20 anos da Faculdade de Artes e Letras (FAL), da Universidade da Beira Interior (UBI). Desde logo porque se insere no desafio feito à comunidade desta faculdade para comemorar o seu vigésimo aniversário, através da criação de um livro em formato livre, extensível a vários suportes, tendo o número 20 como um dos seus motes. O seu conteúdo abarcaria depoimentos, obras, ideias, ou algum outro contributo para este desígnio colectivo, ele próprio um marco para memória futura.

Surgiu a questão de definir a minha participação: um depoimento textual ou algo em suporte artístico? Uma memória ou expectativa? Algo existente ou por criar? Na verdade, esse anseio, foi breve, e acabou por ser um pouco de tudo isso: criar algo que juntasse o meu percurso prévio ao ingresso na FAL, aquilo que foi moldado durante a permanência na mesma, e uma expectativa sobre o seu futuro. Algo indizível e abstracto, com algum complemento textual. Uma ideia baseada em fragmentos de memória, impressões e associações.

Foi assim que surgiu este projecto, em que o epíteto *Intersecções* diz respeito ao cruzamento das artes onde, por razões autobiográficas, se cruza a música, o cinema e as artes visuais. Embora com envolvimento e responsabilidades diferentes, todas estas áreas coexis-

tem e se relacionam no meu percurso de vida. A formação em música e a prática pianística, o encontro com o cinema, e a sempre eterna paixão pelas artes visuais. Mais tarde vieram o estudo e a prática em artes digitais, mergulhando na programação e prototipagem. É através do meio digital que a intersecção de diferentes áreas revela novas formas de expressão. É assim que este projecto combina práticas passadas com perspectivas de futuro, onde o digital marca a sua presença, como se vislumbra em *Intersecções 20*.

Paradoxalmente a toda a componente digital, este projecto é assumidamente performativo, ligado à gestualidade, ao contacto físico instrumental, à capacidade de aquisição táctil, onde coabita a decisão com a intuição e a improvisação. Para além disso, o projecto *Intersecções 20* é todo ele feito de cruzamentos: memória e expectativa; digitalmente desmaterializado e fisicamente interagido; montado por etapas e manipulado em tempo real; provisoriamente acabado mas potencialmente expansível. No actual estado de implementação, estão disponíveis para visionamento duas versões: performance geral¹ e *screen record*.²

Inspiração

A inspiração conceptual assenta no tema-variação, algo muito ligado à música. A noção de tema-variação apresenta-se, na música, de maneira bem definida, enquanto técnica, estrutura e forma. Talvez por ser uma arte sonora, a apresentação de algo e a sua variação numa linha temporal tenha criado terreno fértil para esta especialidade. Na tradição musical ocidental existem séries de variações desde o século XVI, havendo desde então formas definidas como a *romanesca* e a *folia*; e como obra independente em *tema com variações* ou andamento de obra, nos séculos XVIII e XIX (Michels 2003: 157).

1. <https://youtu.be/Z99mJ4QOeOk>

2. <https://youtu.be/sKcJqNSzDs4>. A imagem gravada por *screen record* é de qualidade inferior à visionada no ecrã. A imagem projectada ao vivo apresenta-se nítida ao nível do píxel e sem degradação de cadência visual (fotogramas por segundo).

Aplicado a *Intersecções 20*, o tema-variação significa o desenvolvimento sequencial e temporal de algo perfeitamente identificável, onde cada variação é – em simultâneo –, individual e subsidiária. Ao aplicar este princípio à componente visual, o tema-variação musical é, neste projecto, mais inspiração conceptual do que concretização musical. É o gesto performativo e a instantaneidade sonora aplicados ao tema-variação visual do círculo – esse sim pré-definido – que, neste caso, mais importam. Neste balanço, o motivo gráfico do círculo garante a unidade naquilo que é variável. A interligação com a música, apesar de obrigatória, não define nenhum tema ou estilo musical, sendo livre e não definida *a priori*.³

Nas artes visuais, a série de pinturas da Catedral de Rouen feitas por Claude Monet é um extraordinário exemplo de variação visual concretizado num formato, tamanho e pormenor desafiantes. A referida catedral, aqui entendida como *motivo visual*,⁴ é iluminada e transfigurada conforme a incidência da luz, criando imagens e sensações diversificadas, mas dentro de uma unidade inatacável. Dada a laboriosidade do suporte, esta série é uma criação excepcional dentro do género e época.

O design gráfico e a comunicação visual do século XX propiciaram um campo fértil e mais ágil para a variação visual. Não pelo pioneirismo,⁵ mas pela expansão de códigos visuais e novos limites nas técnicas de reprodução. A obra de Bruno Munari (2018) é um exemplo do suporte da mensagem visual e da de/composição dos seus elementos, explorando quer a sua autonomia quer a sua interligação..

Hoje, a computação ubíqua e os sistemas informáticos permitem novos suportes e técnicas artísticas: i) a ligação de tudo com tudo e ii) a criação algorítmica em tempo real. No primeiro caso, mais especificamente na

3. Exceptuando a divisão discreta de alturas, a intensidade associada ao ataque das notas e o timbre pré-definido num banco de sons (apesar de seleccionável). Pode haver tema-variação musical, caso o performer a concretize, mas é um aspecto independente.

4. Com o significado equivalente a *tema musical*.

5. Veja-se o caso da arte geométrica Muçulmana, onde o azulejo, permite a reprodução em série e a composição de motivos e elementos imagéticos; ou a impressão de cartas de jogar, que combina elementos simbólicos estáticos (naipes e hierarquia das cartas) com diferentes concretizações visuais (seja por evolução histórica ou diversidade geográfica).

chamada *Internet das Coisas*, a partir do momento em que os dados são digitais, todas as coisas podem, genericamente, comunicar com outras coisas, dentro da sua materialidade física e aparato tecnológico. No segundo caso, graças à capacidade de processamento actual, é possível a concretização instantânea de dados e funções complexas e a sua reconfiguração em pleno funcionamento. Exemplos disso são a arte generativa e o *deep fake*, este último cada vez mais realista e instantâneo.

Recentrando a reflexão, até pela modéstia desta implementação, a antevisão deste projecto é fruto de memórias audiovisuais e experiências musicais performativas, assumindo a subjectividade pessoal. Assim, em termos visuais, destacam-se duas referências: a animação cinematográfica de Norman McLaren e o ponto de vista (PdV) dos ciborgues, neste caso o emblemático *Cyberdyne Systems Model 101*, amplamente conhecido como *Terminator*.⁶

Em relação a Norman McLaren, destacam-se a simplicidade, a abstracção e a associação estreita entre formas visuais e som (música incluída). Não se trata de um acompanhamento de meios, *mas a* co-criação de meios, o valor acrescentado da junção das partes visual e sonora (Chion 2011:12–15). Existe uma estreita ligação entre *Intersecções 20* e a curta-metragem de animação *Dots* (1940)⁷ no que diz respeito à forma geométrica comum (ponto/círculo), variação visual, movimento gráfico e conexão da visualidade dinâmica com som/música. Contudo, esta associação não é mimética, uma vez que as transformações visuais em *Dots* são de outra índole, sendo o próprio som/música desenhado directamente na película, tal como a imagem⁸.

A inspiração de *Terminator* assenta na *hiper-visualidade* do seu PdV, estilizada em tons de vermelho. Sobre essa base, informações várias são sobrepostas: dados alfanuméricos, gráficos, sons, camadas de imagem; tanto associadas à captura *in loco*, como a qualquer outro contexto acessível à máquina.

6. Ver filmografia.

7. <https://www.nfb.ca/film/dots/>

8. *Idem*.

No caso de *Intersecções 20*, esse PdV estilizado tem como pano de fundo imagens vídeo capturadas no espaço físico da FAL, com a sobreposição das variações *musico-gráficas* de círculos, gerados através da performance. A coloração avermelhada é também a tonalidade base de vários elementos do Pólo 1 da UBI: estruturas metálicas dos edifícios, chão de tijoleira e do mobiliário metálico (Figura 1). Assim, a tonalidade base é memória e inspiração cinematográfica e elemento de ligação com a realidade física da FAL.



Figura 1: Vários planos e pormenores do Pólo 1 da UBI.

Criação

Apresentados os pressupostos, *Intersecções 20* define-se como uma performance háptica-audio-visual que intersecta as áreas da música, da imagem fixa e em movimento. É um tema-variação audiovisual – ou *musivisual*⁹ – em que a figura geométrica do círculo é manipulada de 20 maneiras, tendo como pano de fundo imagem vídeo. Cada variação tem a duração de 8 segundos,¹⁰ e os parâmetros associados ao círculo mudam automaticamente em cada variação. A única alteração no vídeo é a inversão da positividade/negatividade da imagem no início de cada variação. Antes disso há uma introdução numérica em contagem decrescente e, no final das variações, um separador conclusivo. A programação foi feita na linguagem *Pure Data*.¹¹

O círculo é manipulado de forma multidimensional¹² nos eixos XYZ,¹³ articulando parâmetros de variada tipologia: cor, tamanho, preenchimento, contorno, transparência, duração, movimento (posição e direcção), acumulação, densidade, aparecimento e extinção.

A execução gestual foi pensada para controladores musicais de teclas sensíveis à pressão de ataque,¹⁴ podendo acomodar versões de 88, 25 ou 13 teclas,¹⁵ definindo o detalhe da matriz visual do eixo X, consignado à altura dos sons.¹⁶ A pressão de ataque, musicalmente associada à intensidade, é endereçada ao eixo Z em termos de saída no ecrã. No controlador utilizado, o eixo Y é calculado de forma indirecta, através do número de ataques do eixo X num determinado intervalo de tempo (eixo T).

A execução musical é guiada, quer pelo resultado sonoro, quer visual. A causa-efeito é altamente relacionada e circunscrita, de forma a evidenciar

9. No sentido de “música plástica”, sem necessidade de narração de factos, como a *video arte* (Cf. Román, 2008:76)

10. Com escolhas pré-configuradas para 16, 8 e 4 segundos.

11. <https://puredata.info/>

12. Várias dimensões em simultâneo.

13. Para quem olha de frente para o ecrã: o eixo X lida com esquerda-direita; o eixo Y lida com cima-baixo; o eixo Z lida com frente-trás (ou dimensão).

14. *Velocity*, no protocolo MIDI:

15. Número de teclas padrão do piano, teclados de 2 oitavas e teclados de 1 oitava, respectivamente.

16. Para quem olha de frente para o teclado: dos graves (esquerda) aos agudos (direita).

a interação do som e imagem. Os parâmetros gestuais capturados pelo controlador incluem altura (grave-agudo), intensidade (volume sonoro) e densidade (número de sons num determinado intervalo temporal). A captura gestual tanto se aplica a notas sem sobreposição (uma voz), como com sobreposição (várias vozes). Todos estes aspectos vão gerar círculos, contendo os parâmetros visuais referidos (Figura 2).

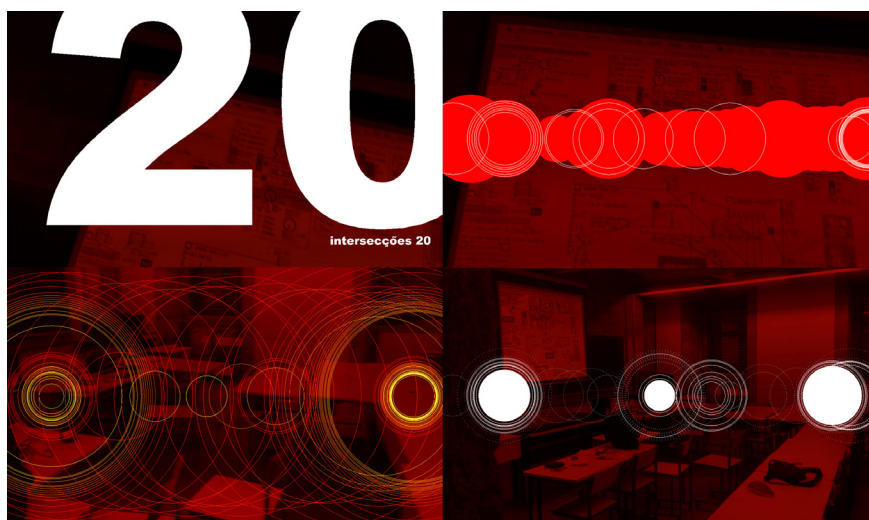


Figura 2: Cima/esquerda: separador inicial. Cima/direita: sobreposição de círculos preenchidos a vermelho com círculos em linha branca; tamanho de acordo com a intensidade. Baixo/esquerda: sobreposição de círculos em linha colorida; tamanho e cor de acordo com a intensidade. Baixo/direita: sobreposição de círculos em pontos e linha branca com ataque preenchido em branco; tamanho de acordo com a intensidade.

Em termos de resultados visuais, os eixos XZ são mais contrastados, evidenciando as características do dispositivo de aquisição gestual. Os resultados visuais do eixo Y, sendo produto de um cálculo em que um dos factores é temporal (eixo T), necessitam de um conjunto mínimo de dados para se destacarem, sendo também menos controláveis.

As variáveis escolhidas são uma amostra das possibilidades da programação feita, onde – para além de novas combinações visuais – acresce um mecanismo automático de criação de círculos (com possibilidade de gerar aleatoriamente posicionamento, tamanho, cor, duração e densidade).

Com o aparato preparado, é possível apresentar a performance das 20 variações audiovisuais e experienciar *in loco* as suas capacidades interactivas.

Conclusão

Este projecto tem como motivação a participação numa efeméride, criando algo baseado no percurso autobiográfico e memórias pessoais, sejam explícitas ou subliminares. Assim, *Intersecções 20* inspira-se em referências cinematográficas, visualmente estilizadas, conjugandas interactivamente através de uma performance musical.

O digital é o meio onde a intersecção de áreas se concretiza, possibilitando o cruzamento de elementos díspares, recriando memórias e estabelecendo novas ligações. Neste caso, o próprio conceito de *bit* funciona tanto como unidade informática de dados como fragmentos de memória, a faísca criativa deste projecto.

Referências bibliográficas

- Chion, M. (2011). *A Audiovisão: Som e Imagem no Cinema*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.
- Michels, U. (2003). *Atlas da Música I*. Lisboa: Gradiva.
- Munari, B. (2018). *Design e Comunicação Visual*. Lisboa: Edições 70.
- Román, A. (2008). *El Lenguaje Musivisual: Semiótica y Estética de la Música Cinematográfica*. Editorial Mousiké.

Filmografia

- Dots* (1940), de Norman McLaren.
- The Terminator* (1984), de James Cameron.
- Terminator 2: judgment day* (1991), de James Cameron.
- Terminator 3: rise of the machines* (2003), de Jonathan Mostow.

THREADED WORLDS: ELDENROCK

Inês Inácio

/ Universidade da Beira Interior

Gabriel Carneiro

/ Universidade da Beira Interior

Introdução

A narrativa de *Threaded Worlds: Eldenrock*¹ foi criada para ser inserida num videojogo desenvolvido no âmbito do Mestrado de Jogos Digitais. Esta narrativa insere-se no mundo de Alta Fantasia e foca-se na viagem dos personagens principais, Finley e Lumi. Todos os conceitos deste mundo narrativo, desde as criaturas, a fauna e flora e mesmo o mundo que habitam não existem na realidade, no entanto, foram criados com base no mundo real. Por exemplo, o Finley e a Lumi claramente têm aspeto de elfos, contudo, é possível de ver que a sua estrutura corporal é baseada na de um ser humano, o que os torna criaturas não reais baseadas em seres humanos reais, como ilustrado na seguinte imagem.



Figura 1: Representação de Finley e Lumi.

1. Disponível em: <https://inesinacio.itch.io/threaded-worlds-eldenrock-chapter-1>

Personagens

Esta narrativa é bastante vasta e existem ideias para todas as personagens do mundo de Eldenrock. Contudo, o primeiro capítulo contém apenas um certo número de criaturas. Neste capítulo encontramos elfos, goblins, trolls, sapos com uma estrutura quase humana, peixes que voam e que falam, fadas, criaturas robóticas e uma biblioteca com vida. Os nomes “elfo”, “goblin” são já comuns e conhecidos nos mundos de fantasia, mas, de modo a tornar a narrativa mais singular, foram criados nomes diferentes para todas as criaturas.

Os goblins foram apelidados de Naki Naki; os trolls de Nahrks; os sapos humanoides são conhecidos como Lilians; os peixes têm duas raças distintas, a raça dos Flying Fish e a dos Talking Fish; as fadas são identificadas como Aines; os robôs são os S.O.L. Models, sendo que S.O.L. significa Savior Of Lumi que é algo que não se descobre já neste primeiro capítulo; a biblioteca ficou conhecida por Library of Wisdom por ser um biblioteca que conhece todo o passado, presente e futuro de Eldenrock; e, por último, aos elfos foi dado o nome de Nesuli, sendo que existem três classes diferentes: os Galatians, os Eternals e os Forbiddens, cujas diferenças se podem verificar na tabela abaixo.

<i>Galatians</i>	<i>Eternals</i>	<i>Forbiddens</i>
Olhos grandes e brilhantes	Olhos cerrados e sem vida	Olhos de tamanho médio
Orelhas pontiagudas de tamanho médio (apontadas para cima)	Orelhas extremamente pontiagudas e compridas (algumas apontadas para cima, outras para baixo)	Orelhas pontiagudas e pequenas (apontadas para cima)
Cara redonda	Cara fina com queixo bicudo e acentuado	Cara acentuada e definida, proporcional ao corpo
Corpo pequeno	Corpo proporcional e grande	Corpo proporcional e grande
Mãos e pés grandes e desproporcionais ao corpo	Mãos e pés proporcionais ao corpo	Mãos e pés proporcionais ao corpo

Figura 2: Caracterização dos três diferentes tipos de elfo.

Mundo Narrativo

Para ajudar com a escrita da narrativa, foi desenvolvido um mapa com todas as terras de Eldenrock, ilustrando as várias áreas onde habitam as diferentes criaturas do mundo, como se encontra ilustrado na imagem abaixo.



Figura 3: Mapa ilustrativo das terras do mundo de Eldenrock.

Propriedades e Leis Físicas do Mundo

Quanto às propriedades e leis físicas deste mundo, este rege-se pelas leis da Teoria das Cordas, sendo que existe a possibilidade de realizar viagens no tempo. Por exemplo, imaginemos que existem três linhas temporais diferentes com um casal composto pela mesma personagem 1 e pela mesma personagem 2. Na linha temporal A o casal discute e tornam-se inimigos, contudo este acontecimento não altera o estado do casal nas linhas B e C. Ou seja, cada linha temporal só é afetada por aquilo que acontece na própria linha, sendo que cada linha temporal representa acontecimentos singulares e com consequências distintas.

Estrutura da Narrativa

A estrutura de toda a narrativa de *Threaded Worlds: Eldenrock* está no formato axial, sendo que tem uma narrativa principal e várias narrativas secundárias, que seriam consideradas *side quests* num videogame. A narrativa principal é o foco nuclear e todas as interações e decisões são necessárias para o avanço na história. Já as narrativas secundárias permitem que o jogador, ou leitor, neste caso, possa interagir com personagens separadas da história principal, o que permite conhecê-las melhor e perceber as suas motivações, sem que isso tenha qualquer efeito na história principal.

Em suma, a estrutura da narrativa está focada, principalmente, na jornada de Finley e Lumi, mostrando o que cada um faz assim que acorda: o Finley vai para um lago pescar, enquanto a Lumi vai para uma aula de magia. De seguida, os dois almoçam juntos perto de um lago e, aí, são atacados por uma espécie de robô, sendo forçados a esconderem-se dentro de uma caverna, regressando, algum tempo depois, à sua terra. Depois, o Finley e a Lumi fazem a sua jornada até outras terras para descobrirem mais sobre a criatura que os atacou e é lhes revelado que a mesma se encontra morta. Então, o Finley e a Lumi acabam por ir à Library of Wisdom para saberem mais sobre a criatura, onde veem uma visão do futuro de Eldenrock, que se encontra destruído e governado por criaturas robóticas.

Desenvolvimento do Primeiro Capítulo

A criação da parte interativa da narrativa teve por base o que foi desenvolvido para a criação do mundo narrativo. Tendo como referência o mapa apresentado anteriormente, foi desenvolvida uma estrutura referente aos movimentos que os personagens principais iriam fazer ao longo do capítulo, ilustrando as terras por onde passariam.

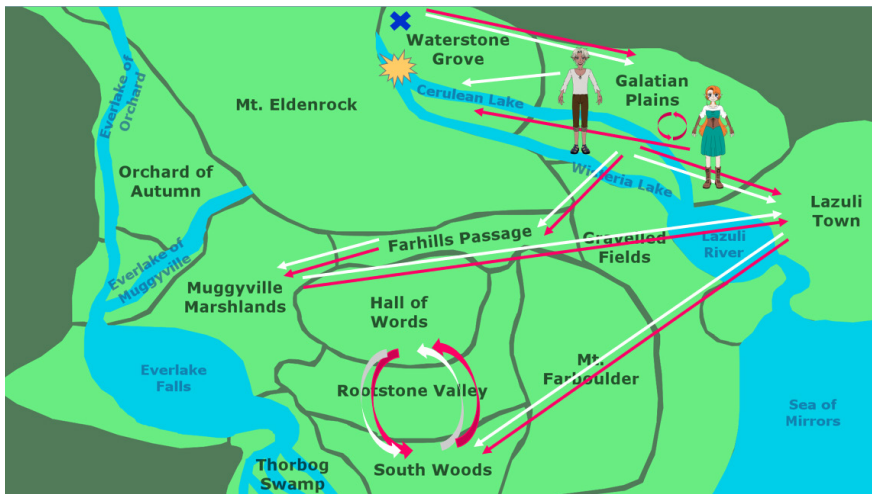


Figura 4: Representação do caminho percorrido por Finley e por Lumi ao longo do primeiro capítulo.

Após a sequência inicial e a fuga de Finley e a Lumi para a caverna, os dois regressam à sua terra, onde a Lumi entra num ciclo à procura de ingredientes, que tem como objetivo o desenvolvimento de uma poção para salvar o Finley. Quando o Finley está melhor, os dois acabam por ir para Farhills Passage ou para Lazuli Town, dependendo da escolha do jogador/leitor, em busca do robô que os atacou. Ao longo do seu percurso até à Library of Wisdom, o leitor tem várias opções, sendo que algumas constituem narrativas secundárias e que, num momento posterior, o remetem para a linha narrativa principal. Se forem para Farhills Passage, acabam por conhecer dois Nesulis, podendo ir com eles até Muggyvile Marshlands onde conhecem um Lilian. Depois acabam por ir para Lazuli Town que era o sítio onde continuaria a narrativa principal. Em Lazuli Town, o Finley e a Lumi encontram um outro Nesuli que lhes conta que matou o robô na zona de South Woods e os dois vão até lá para o ver, mas não podem fazer nada em relação à criatura. O Finley e a Lumi acabam por ir até Hall of Words onde está a Library of Wisdom que tudo sabe. A biblioteca oferece-lhes ajuda, mas precisa de um pedaço do robô para poder analisar a criatura e de onde a mesma vem. Finley e Lumi regressam a South Woods e voltam, de novo, para a biblioteca

com uma parte da criatura. Com isto, a Library of Wisdom mostra-lhes uma visão do futuro de Eldenrock, terminando, assim, o capítulo.

No início da narrativa, o Finley e a Lumi escondem-se numa caverna para fugir da criatura robótica que os tinha atacado, no entanto o design narrativo dessa caverna é mais complexo. Oferece, na verdade, três caminhos alternativos – só um deles permitirá a saída da caverna –, de modo a conferir interatividade e liberdade ao jogador/leitor, ainda que constrangida. Nesta caverna, Finley pode seguir o caminho da esquerda, do meio ou da direita. No caminho da esquerda existe apenas um beco sem saída; no caminho do meio está um pedaço de madeira pesado e no caminho da direita encontra uma parede fraca e fácil de partir. O objetivo é que o leitor explore as opções, podendo utilizar o pedaço de madeira encontrado no caminho do meio para derrubar a parede. Contudo, o leitor tem toda a liberdade para escolher o que fazer, sendo que pode escolher não pegar no pedaço de madeira se assim desejar. Contudo, não terá forma de sair da caverna.

Abaixo está a estrutura criada no Twine com as várias opções e percursos que encontramos na caverna.

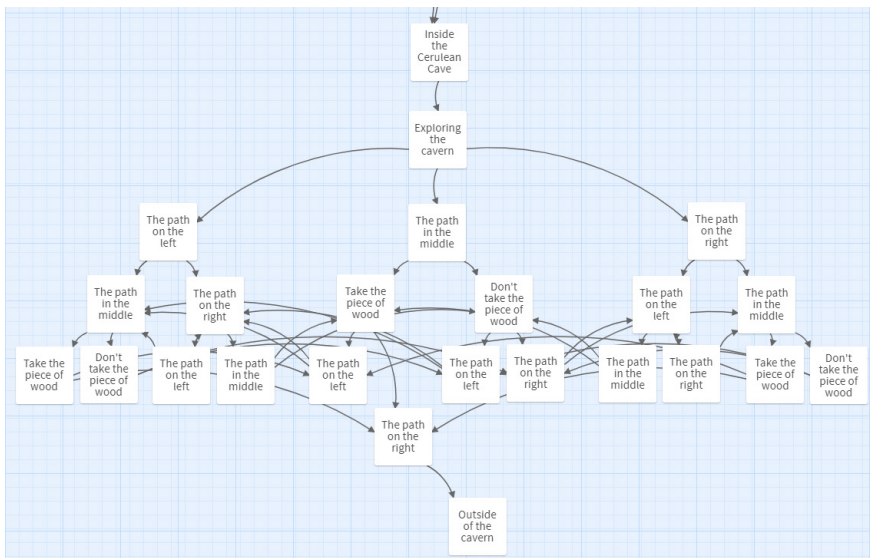


Figura 5: Representação das diferentes escolhas possíveis durante a exploração da caverna.

Interatividade no Primeiro Capítulo

Para finalizar, serão demonstradas as restantes partes interativas que se encontram neste primeiro capítulo. A seguinte imagem representa a primeira decisão que o leitor terá que fazer, podendo escolher procurar o seu equipamento de pesca na sala ou no quarto, sendo que a resposta correta é o quarto. Mesmo que o leitor escolha a sala, acabará por ter que ir para o quarto para poder continuar com a história.

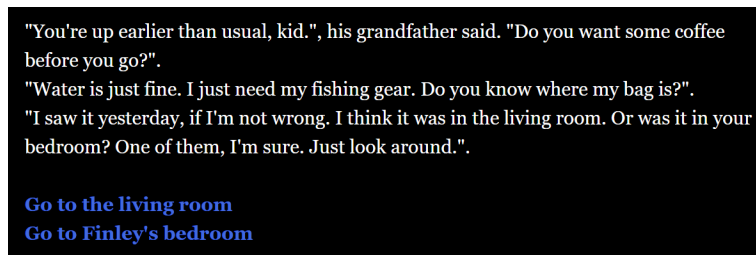


Figura 6: Primeira escolha do leitor.

No momento abaixo, a Lumi chegou atrasada à sua aula de magia e tem a opção de entrar depressa na cabana do professor ou ficar na rua um pouco para se acalmar antes de entrar. Ambas as opções a levam a entrar na cabana, contudo o diálogo é diferente, dependendo da escolha.

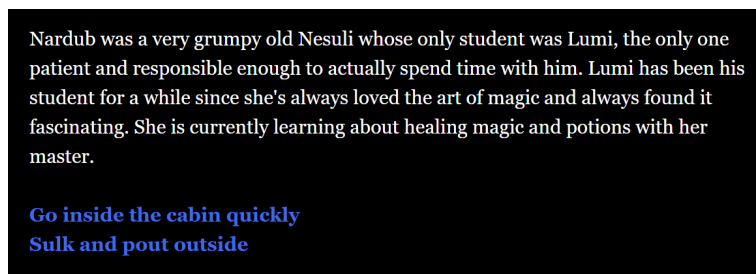


Figura 7: Segunda escolha do leitor.

A opção abaixo é relativa à parte em que o Finley e a Lumi têm que fugir da criatura robótica e o Finley pode agarrar na mão da Lumi e fugir com ela ou pode tentar atacar a criatura. Com qualquer opção, o Finley acaba por sair magoado, apenas muda a forma como essa batalha acontece.

"Finley... What is that?", Lumi asked, worriedly. "What should we do?..."
"I... I don't know...", Finley spoke, softly and quietly, afraid to make loud noises that could cause the creature to go into some sort of rampage. He was uncertain of what he should do in this situation.

Finley and Lumi run away
Finley tries to attack the creature

Figura 8: Terceira escolha do leitor.

A seguinte parte é relativa à altura em que o Finley e a Lumi têm que escolher entre dois caminhos possíveis – ir para Farhills Passage ou para Lazuli Town. Se escolherem ir para Farhills Passage, o leitor ainda a opção de ir a um bar numa outra povoação.

Finley and Lumi thanked the Naki Naki and promised to find what that creature was, in hopes of avenging its father. They went back to their village and swam through the two lakes of the Galatian Plains before reaching the wisteria trees where the fairies live. Now they just had to decide where they wanted to go:

Farhills Passage
Lazuli Town

Figura 9: Quarta escolha do leitor.

"How can you fight like that, Hallir?", Finley asked. "How are you so strong?"
"I've always been powerful, my friend!", Hallir laughed. "But I can show you some of my moves. We're going to Muggy Pub, a bar in the Muggyville Marshlands. Would you like to join us?"

Yes
No

Figura 10: Quinta escolha do leitor.

Todas estas opções foram criadas de modo a que o leitor possa sentir alguma liberdade e possa interagir com o ambiente e com as personagens da forma que quiser. De uma forma resumida, é nisto que consiste o nosso primeiro capítulo de *Threaded Worlds: Eldenrock*. Embora exista uma dimensão claramente exploratória, grande parte das decisões e escolhas do leitor têm soluções previamente configuradas e impostas pelo texto. Em alguns casos, o leitor extrai informações relevantes e de contexto sobre as personagens ou o mundo narrativo, mas há outros em que a escolha se revela um *dead end*, forçando o leitor a retornar ao caminho configurado pelo texto. O objetivo era criar uma narrativa que permitisse a exploração do espaço e a tomada de decisões por parte d leitor, mantendo uma forte linearidade narrativa.

Referências bibliográficas

- Ferreira, E. M. (2009). *As narrativas interativas dos games: o cinema revisitado*. Revista ECO-Pós, 9(1).
- Williams, J. P. & Hendricks, S. Q. & Winkler, W. K. (2006). *Gaming as culture: essays on reality, identity and experience in fantasy games*. McFarland & Company, Inc., Publishers Box 611, Jefferson, North Carolina 28640.
- Tompkins, P. K. (1998). *Role playing/simulation*. The Internet TESL Journal, vol. IV, no. 8.
- Mackay, D. (1974). *The fantasy role-playing game: a new performing art*. McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London.
- Saldanha, A. A. & Batista, J. R. (2009). *A concepção do role-playing game (rpg) em jogadores sistemáticos*.
- Costa, J. P. (2012). *Começo, meio e fim: uma análise dos elementos de narrativa nos videogames*.

Filmografia

- The lord of the rings: the fellowship of the ring* (2001), de Peter Jackson.
- The lord of the rings: the two towers* (2002), de Peter Jackson.
- The lord of the rings: the return of the king* (2003), de Peter Jackson.

UM OUTRO VÍRUS

César Silva

Daniel Damásio

Patrícia Lacerda

Renato Ranito

/ Universidade da Beira Interior

Introdução

O projeto de narrativa digital *Um Outro Vírus*, realizado no contexto da unidade curricular de Projeto Multimédia II, do Mestrado em Design Multimédia da Universidade da Beira Interior, surgiu no início da pandemia do Covid-19. Este facto acabou por nos limitar no processo criativo, devido à separação do grupo e à privação de ferramentas e materiais. É de sublinhar, que as principais adversidades surgiram devido ao facto de ser um projeto com divisões de tarefas entre dois cursos (Cinema e Design Multimédia) e onde haveria cerca de dez elementos por grupo. A situação mudou e ficámos limitados a quatro elementos de Design Multimédia, o que nos obrigou a rápida mudança de mentalidade, de modo a adaptar-nos. Graças à vontade de superação por parte de todo o grupo, aproveitámos a sinergia dos quatro elementos, de maneira a criar algo que correspondesse à nossa realidade, a vida em pandemia e as suas consequências. Tendo em conta a altura complicada da sociedade, em vez de ficarmos pessimistas e sucumbir às nossas limitações, invertemos a situação e aproveitamos a ideia do vírus, formulando um projeto que saiu da necessidade de formular uma realidade que conseguisse corresponder à nossa situação atual.

O projeto tem por base a ideia de um vírus maligno que percorre a corrente elétrica e invade os equipamentos eletrônicos, onde irá atrapalhar a vida da personagem ao entrar na sua casa.

Cinema Interativo

Os filmes interativos surgiram com a finalidade de possibilitar, a quem assiste, de ter opções de escolha relativamente à continuidade da narrativa. Para existir uma correta coesão daquilo que se apresenta, é necessária uma narrativa correta, e por isso muito bem organizada, posto que, é esta organização que permite ao filme ter uma narrativa assertiva, contendo o início, o meio e o fim independentemente do rumo que cada espectador pode optar.

William Castle realizou um filme em 1961 chamado *Mr. Sardonicus*, onde pela primeira vez era permitido aos espectadores escolher o que acontecia no clímax do filme, ao escolherem colocando o polegar para cima ou para baixo, consoante o que queriam que acontecesse à personagem. Foi aqui que existiu a primeira tentativa de permitir ao espectador o poder de decisão. No entanto, só em 1967 com o filme *Kinoautomat* é que se dá o real surgimento de um filme interativo, existindo duas narrativas paralelas, onde ao longo do filme o espectador tinha a opção de escolha.

O grande obstáculo do filme interativo é a sua coerência de ligação, visto que o guião é a chave para uma narrativa correta, e é necessária uma especial atenção entre as cenas que terminam e que se seguem, pois ao mínimo erro o desenrolar do filme pode falhar e ficar sem coerência. O facto de os espectadores terem opção de escolher o que acontece no desenrolar do filme, dá a sensação de poder e de presença ao espectador, fazendo-o sentir como parte do filme.

De modo a termos outras perspetivas e percebermos melhor o desafio que tínhamos pela frente, a parte inicial do projeto passou por uma fase de pesquisa.

Inicialmente começámos por analisar os filmes mais recentes e que tinham estado em destaque, sendo estes o *Late shift* (2017) e o *Black mirror: bandersnatch* (2018).

O *Late shift* é um FMV (vídeo em movimento completo) que envolve um *thriller* policial de alto risco. Forçado a participar num assalto, o utilizador decide a sua própria aventura, à medida que o enredo se adapta às suas escolhas e o guia a um de sete finais diferentes (Steam, 2017). Por sua vez, o *Bandersnatch* conta a história de um jovem programador que começa a questionar a realidade enquanto tenta criar um videojogo, numa história que também apresenta diversos finais (Netflix, 2018).

Ambos os filmes ajudaram-nos a ter ideias e a pensar em diferentes formas de execução. No entanto, no *Bandersnatch*, percebemos que não queríamos repetir, o que nós consideramos ser, um erro deles: ter escolhas que não levam a lado nenhum e nos fazem retroceder. Pensamos que é algo anti climático e não faz sentido existir. Quanto ao *Late shift* temos a sensação de que todas as escolhas têm o seu sentido e influenciam até à chegada a um dos sete finais que tem disponíveis.

Numa fase final da pesquisa optámos por ver projetos criados no Eko Studios, uma vez que seria neste site que iríamos finalizar a nossa curta-metragem interativa. Desta forma pudemos observar mais de perto projetos que se assemelhavam ao que pretendíamos fazer.

Assistimos à curta-metragem *Possibilia*, onde é possível acompanhar a separação de um casal e escolher entre diversos planos aquele que o utilizador pretende visualizar. Todos os planos estão interligados e é possível ver os restantes na mesma cena, sem destaque, o que torna esta curta bastante interessante.

Também examinámos o videoclip *Love is the answer* de Aloe Blacc. Neste caso, o utilizador é apresentado com quatro perspectivas possíveis de visualização do *videoclip*, seguindo o cantor, o produtor ou os dançarinos. Embora seja uma interação bastante simples, é possível observar como tudo

funciona bem através da coordenação dos quatro planos, não só em relação ao vídeo, mas também à música.

Por fim visualizámos o *That moment when*, uma comédia onde a protagonista é confrontada por um amigo do qual não se lembra e o utilizador tem de responder a várias perguntas até chegar ao nome correto (isto no primeiro episódio). Destaca-se porque cada escolha tem o seu peso e levam a diferentes finais.

Graças a toda esta pesquisa conseguimos perceber qual o percurso que iríamos percorrer, quais os erros que queríamos evitar e também tivemos alguma inspiração, em termos de ideias e de navegação.

Desde o início que não queríamos criar escolhas que não fizessem sentido na nossa curta-metragem, ou que navegação fosse demasiado simples, mas que fossem escolhas que levassem a caminhos e finais diferentes. Percebemos que é importantíssimo que todos os planos estejam interligados e que haja uma certa continuidade em toda a curta-metragem interativa, pois isso é que dá toda a “magia”, chegámos a visualizar também outras narrativas como *You vs. wild* (2019) ou *Her story* (2015), ou mesmo *#Wargames* ou *Cook together*, no Eko, para vermos uma maior variação de dinâmicas, contudo, apenas nos focámos nos que se destacaram mais.

Fases do Projeto

O argumento era o núcleo de todo o projeto, devido à necessidade de criar uma história não linear. O Twine foi o programa escolhido devido às inúmeras possibilidades que nos oferece no processo de construir uma narrativa. Desde cedo percebemos que era um desafio, visto que todos os elementos do grupo tinham pouca experiência no processo de construção de guiões, e a planificação era muito mais complexa comparativamente à de um guião normal. Foi ultrapassado e foram criados vários trajetos que representariam o seguimento da história e as opções apresentadas ao utilizador, de forma a desfrutar de uma experiência interativa com resultados improváveis. Apesar da limitação de espaço e material, foi possível criar uma narrativa

de quatro percursos diferentes, com rumo a três finais únicos. Os finais foram pensados na interação com o utilizador e a curiosidade que poderíamos oferecer, conseguindo assim originar emoções como, alívio, surpresa, medo e confusão, alimentando a sua necessidade de desvendar todos os mistérios e percorrer diversos caminhos.

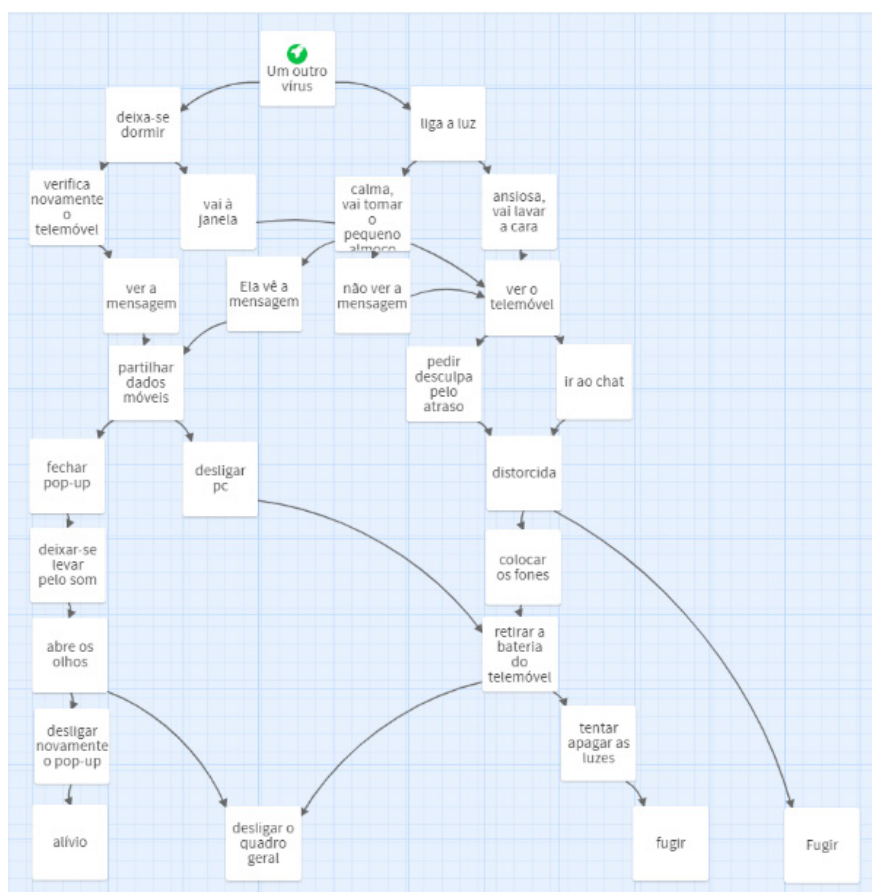


Figura 1

O ponto central da organização foi determinado na criação de uma *Shotlist* de objetivo principal, a organização do projeto e focada na parte das gravações. Optámos por conceber um documento para os planos de todas as cenas com uma lista onde constava com o nome da cena; identificação do

local da personagem e câmara, uma fotografia do que a câmara teria de captar, o tipo de plano usado e uma breve descrição do que aconteceria em cada plano. Este processo foi fulcral para a realização deste projeto devido a facilitar a tarefa de orientar o membro que faria as gravações.

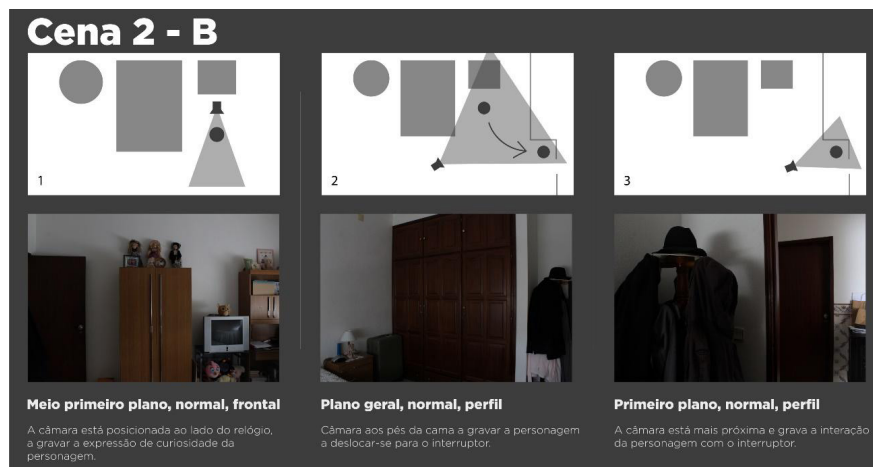


Figura 2: Exemplo da Shotlist.

O maior enigma e obstáculo de todo este projeto foi sem dúvida determinar como seriam feitas as gravações, e por sua vez o ato de gravar. Claramente limitados a quatro elementos de Design Multimédia, tivemos de estudar a situação de forma a tornar possível todo este processo. Após ser determinado o elemento que faria as gravações, era necessário determinar qual o método, dispositivos e mecanismos que iríamos utilizar para gravar, controlar a qualidade e garantir que todos os membros conseguissem acompanhar em tempo real. Foi utilizado um tripé e um telemóvel que funcionava como controlo remoto, outro telemóvel para garantir uma videochamada em tempo real para o grupo ter uma perceção da realização dos planos, garantindo informação da colocação da câmara e dos movimentos de quem representava. Para além da complexidade existente, não tínhamos apoio de luz artificial, então estávamos dependentes de luz exterior, concluindo que teríamos um horário específico de gravação.

A pós-produção digital foi um processo onde o grupo teve de se superar e conseguir corrigir os erros e situações inesperadas. Após as gravações, determinámos que a narrativa seria a preto e branco de forma a corrigir cenas que continham erros de cor, por excesso ou falta de luz, o que acabou por reforçar a ideia de vírus e suspense, além de captar a atenção do espectador para os sons colocados na narrativa e nas interações apresentadas.

Foram utilizados dois filtros, sendo o primeiro a preto e branco, onde foi necessário mexer nos controlos de efeito, especificamente quanto à exposição, contraste, realce, brancos, sombras e pretos, visto que, em cada plano os valores eram alterados. A tarefa mais trabalhosa foi relativamente às partes mais claras, onde os planos se encontravam queimados da luz, sendo necessária uma intervenção profunda de forma a balancear os contrastes, realces e sombras. Os sons presentes na narrativa, foram escolhidos com base nas emoções da personagem, fortalecendo a essência que queríamos transmitir em cada momento, sem cair no exagero.

Foi também necessário escolher um *soundtrack*, com um ritmo ideal, caso contrário iria perturbar a atenção dos espectadores. Outro fator seria a sinergia que teria com os efeitos escolhidos, pois nem todos obtinham o resultado pretendido.

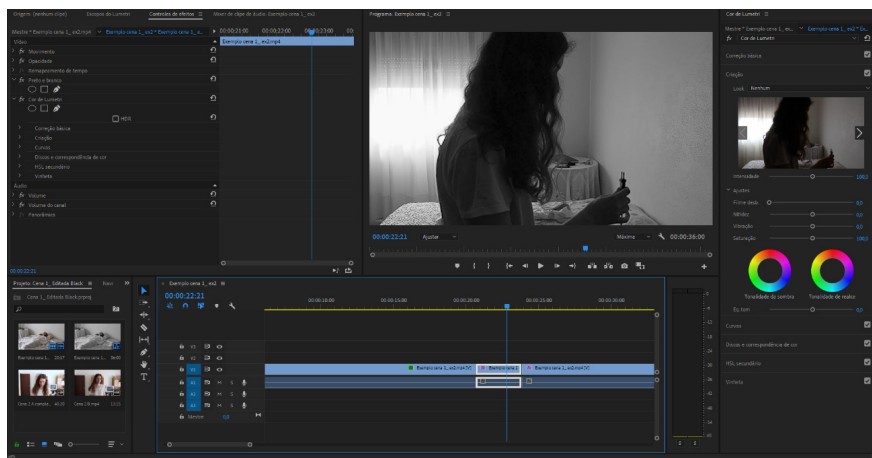


Figura 3

O grupo tinha como objetivo criar uma simples e breve, mas peculiar transição, que conseguisse explicar o propósito e o tipo de projeto que foi criado. Foi criada uma introdução baseada na curta-metragem. No início da animação, surge uma linha que liga vários pontos, representando a árvore do Twine, e uma reta luminosa que se destaca dos outros caminhos, que representa o percurso que a personagem segue, e por sua vez, os pontos que se unem pela reta, representam as escolhas que a personagem irá tomar durante esse percurso.

Foi adicionado um efeito de *glitch*, de forma a realçar a introdução e dar o sentido de “falha técnica” devido ao enquadramento da curta-metragem.

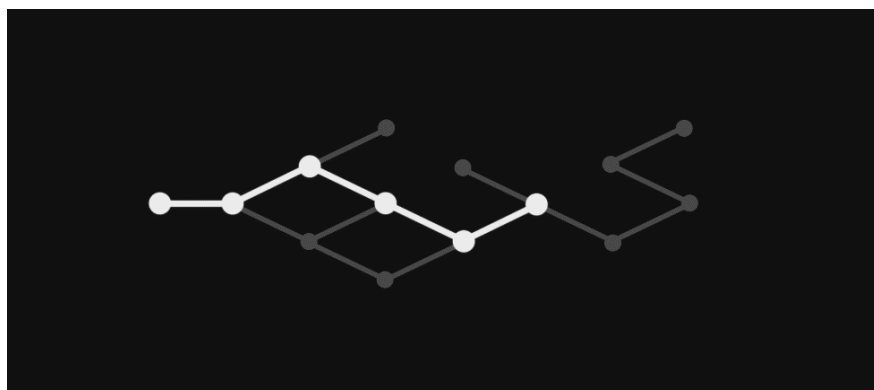


Figura 4



Figura 5

O design de interface baseou-se no compromisso de garantir um design simples e direto, para que o utilizador consiga escolher a ação que o personagem deve executar, chegando à conclusão de que deveríamos criar ícones que seriam acompanhados por um pequeno título da ação. Não foi um processo simples e rápido, houve um processo de tentativa e erro e vários testes.

Os principais problemas deviam-se à legibilidade dos ícones, visto que não se destacavam do fundo. Tentámos várias cores que garantiam um bom contraste com as cenas, contudo, não resultavam em todas. A solução baseou-se em criar um quadrado arredondado e transparente que ficasse atrás de cada ícone, onde se utilizaram ícones escuros em fundos claros e vice-versa, de forma a ficar legível em todos os casos.

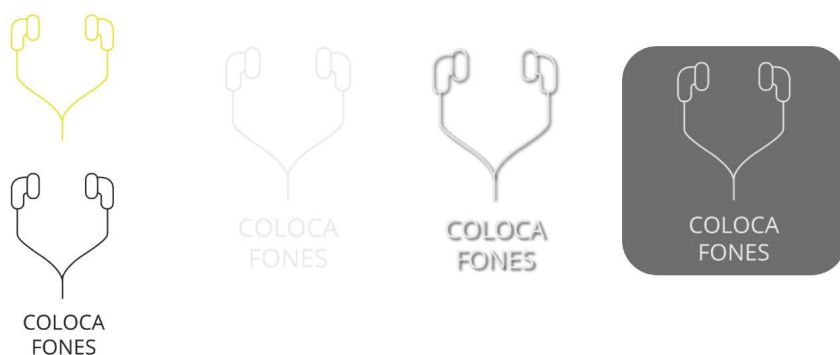


Figura 6

A montagem no Eko (Plataforma de Vídeo), foi a última etapa do projeto onde todos os elementos se uniram e deram vida ao projeto. O Twine auxiliou para realizar as interações e conceder a possibilidade de escolha de cada clip, e para tal, foram criados botões de opacidade ajustada, com os ícones anteriormente referidos. A Música de fundo foi trabalhada de forma a percorrer todas as cenas num ritmo constante.

ekostudio Um outro vírus p... **PREVIEW** **PUBLISH MANAGER**

PROJECT SETTINGS

Project Name: Um outro vírus pbb ID: M6500

Default button sound: - Default -

Default UI Transition Duration: In 0.6 Out 0.6

28 Video Nodes 2 Screens 22 Paths

16:9

No asset preview

Search...	Type	Name	Used
		adormece	1
		adormece 01	1
		Cena 1	1
		Cena 10v	1
		Cena 10w	1
		Cena 10x	1
		Cena 10y	1
		Cena 10z	1
		Cena 10A	1
		Cena 2a_ Estilada ...	1
		Cena 2b_ Estilada ...	1
		Cena 3c	1
		Cena 3d	1
		Cena 3e	1
		Cena 3f	1
		Cena 4g_ Estilada ...	1

Design Presets +
Menu Layer +
Background Soundtrack +

Default view

Figura 7

Conclusão

Por consenso, o grupo achou que esta foi uma experiência muito diferente daquilo que estávamos à espera. Com expectativas de trabalhar nas vertentes mais relacionadas com o Design Multimédia, ao sabermos que apenas iríamos trabalhar com quatro elementos, sendo todos do mesmo curso, ficámos inicialmente desiludidos, visto que teríamos de trabalhar em componentes técnicas menos confortáveis. Foram muitos desafios, muitas adaptações e horas a estudar os métodos de trabalho mais convenientes, para fazer todas as etapas num tempo exequível, e cujo resultado estivesse dentro das nossas expectativas. Foi duro e intenso, mas conseguimos superar todas as adversidades e principalmente conseguimos-nos superar. A ideia inicial apontava para um projeto muito mais dinâmico e variado. Mas quando analisadas as ferramentas, possibilidades de trabalho e contexto social do período inicial da pandemia, cremos que o projeto realizado superou as nossas expectativas e abriu-nos horizontes para conseguir fazer algo muito mais ambicioso.

Referências bibliográficas

Shaul, N.B. (2008). *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. : BRILL.

The end run. (s.d.). *A Brief History of Interactive Film*. Recuperado em 2 agosto 2021. de <http://endcrawl.com/blog/brief-history-interactive-film/>

Referência de projetos

Eko (2021). #WarGames. Recuperado em 6 de agosto, 2021, de video.eko.com/wargames-xboxcopy/episode-one-chasing-bryce?autoplay=true

Eko (2021). Aloe Blacc: Love is the Answer. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de video.eko.com/v/aloe-blacc-love-is-the-answer?autoplay=true

Eko (2021). Cook Together. Recuperado em 6 de agosto, 2021, de video.eko.com/cook-together/cook-eggs-benedict?autoplay=true

- Eko (2021). Possibilia. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de video.eko.com/v/possibilia?autoplay=true
- Eko (2021). That Moment When. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de video.eko.com/tmw/101?autoplay=true
- Netflix (2018). Black Mirror: Bandersnatch. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de netflix.com/pt/title/80988062
- Netflix (2019). Escola de Sobrevivência. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de netflix.com/pt/title/80227574
- Steam (2015). Her Story. Recuperado em 4 de agosto, 2021, de store.steampowered.com/app/368370/Her_Story/
- Steam (2017). Late Shift. Recuperado em 2 de agosto, 2021, de store.steampowered.com/app/584980/Late_Shift/

ALMA DAS RUAS: UM WEBDOC INTERATIVO

Isabelle Barreto

/ Universidade Federal do Rio de Janeiro

O audiovisual *Alma das Ruas*¹ consiste num webdoc com releituras de crônicas do livro *A Alma Encantadora das Ruas*, de João do Rio. João Paulo Emílio Cristóvão dos Santos Coelho Barreto, cujo pseudônimo mais conhecido é João do Rio (1881-1921), vive toda sua vida intensamente na cidade do Rio de Janeiro. Jornalista, dramaturgo, escritor, crítico de arte, são algumas das facetas profissionais deste que flanava pelas ruas do Rio de Janeiro do início do século XX, observando a cidade e seus tipos humanos. Este seu comportamento, composto por observações etnográficas, originou suas crônicas-reportagens publicadas primeiramente no jornal *Gazeta de Notícias* e depois reunidas no referido livro em 1908. No *A Alma Encantadora das Ruas* descreveu a “nação subterrânea” da cidade, dando voz aos marginalizados da sociedade carioca da época.

O webdoc, em desenvolvimento no Mestrado em Mídias Criativas PPGMC/ECO/UFRJ, é um trabalho de resgate e valorização da história da cidade do Rio de Janeiro através das releituras das crônicas de João do Rio, voltado para os que possuem sentimento de perda do que a cidade representou, nostálgicas da capital cultural que foi um dia. É também ferramenta de reflexão sobre a cidade atual para, conhecendo seu passado, entender o presente.

1. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/1GIks5btpFJAuFB-DhuVXdRBkueovpXHvC?usp=sharing>

As crônicas escolhidas para a releitura no webdoc são *As Mariposas do Luxo*, *Pequenas Profissões* e *Visões D'Ópio*. A escolha destas narrativas deu-se mediante os critérios de que possuíssem bons conceitos, fossem atemporais, tivessem enredos atrativos e pudessem ser relacionadas com questões da atualidade do Rio de Janeiro.

As crônicas de João do Rio possuem dimensão etnográfica, pois este utiliza práticas de observação como fonte de conhecimento (O'Donnell, 2008). Possui papel de pioneirismo no seu modo de atuação como repórter no Rio de Janeiro, saindo do gabinete e indo a campo para escrever suas crônicas-reportagens, mudando as práticas da imprensa brasileira e em especial do jornalismo carioca, inaugurando um jornalismo investigativo, cujo texto misturava literatura, ficção, realidade e reportagem.

Percorre desde locais mais desfavorecidos da cidade, subindo as favelas nos morros e frequentando até a alta sociedade carioca, possuindo abertura e relações que o levavam a ir a extremos da cidade. Seu flandar, seu perambular pela cidade com uma curiosidade escrutinadora, captando seu movimento, o transitório, e observando a multidão, seu passear sem pressa e sem destino certo pelas ruas, serve de fonte de pesquisa da sociedade carioca e do meio urbano, que passam por transformações aceleradas em sua época. As remoções do centro, as reformas urbanas, a chegada da iluminação pública que permite a circulação nas ruas à noite, o movimento da urbe, o aumento da velocidade, a chegada do cinematógrafo, foram algumas das mudanças captadas. Isto se reflete em seus escritos, que registram modificações advindas com o progresso, o beneficiamento de certas categorias sociais com este, bem como a marginalização de outras. João do Rio dá voz no livro *A Alma Encantadora das Ruas* a uma diversidade de tipos urbanos que não apareciam na grande imprensa.

O webdoc propõe um paralelo entre o flandar real pelas ruas do Rio de Janeiro do início do século XX descrito no livro, o flandar real do interator pelas ruas da cidade de hoje em dia, e o flandar virtual do interator através da

narrativa não linear e interativa do webdoc. Estas formas de narrativa são utilizadas por permitir que o interator possa determinar seu percurso pela obra, criando seu próprio flamar. Assim, pode escolher por qual releitura iniciar seu caminho, pode se dirigir para a página dos Extras e depois retornar para qualquer das releituras, sucessivamente. Este flamar pela narrativa interativa é permitida através de hipertextos (Murray, 2003), com links possibilitando diferentes sequências de leitura e percurso, proporcionando um equivalente virtual ao flamar real. Da mesma forma que um transeunte real cria seu itinerário ao percorrer uma cidade podendo escolher caminhar primeiro pela Rua do Ouvidor, depois passar pela Rua da Misericórdia, chegando até o cais, o interator no projeto Alma das Ruas poderá definir seu percurso virtual. O percurso do interator por todo o webdoc, ou seja, para que se complete esse flamar virtual lendo seus textos, ouvindo seus áudios e interagindo com as personagens, possui a duração de aproximadamente 30 minutos.

O webdoc é iniciado com uma animação (figura 1), na qual um cinematógrafo projeta sua iluminação, remetendo à possibilidade de captação do movimento através da ciência e fazendo paralelo com o início da modernidade. Na projeção surge João do Rio, flamar. Depois, sucessivamente, as personagens de suas crônicas aparecem formando uma multidão urbana que termina por fazê-lo desaparecer. A luz do cinematógrafo é metáfora para revelar o que se quer esconder, da mesma forma que as crônicas do livro *A Alma Encantadora das Ruas* jogam luz no que as reformas urbanas de Pereira Passos queriam ocultar, ou seja, a parcela empobrecida da cidade, removida de cortiços do centro da cidade que se queria moderna.

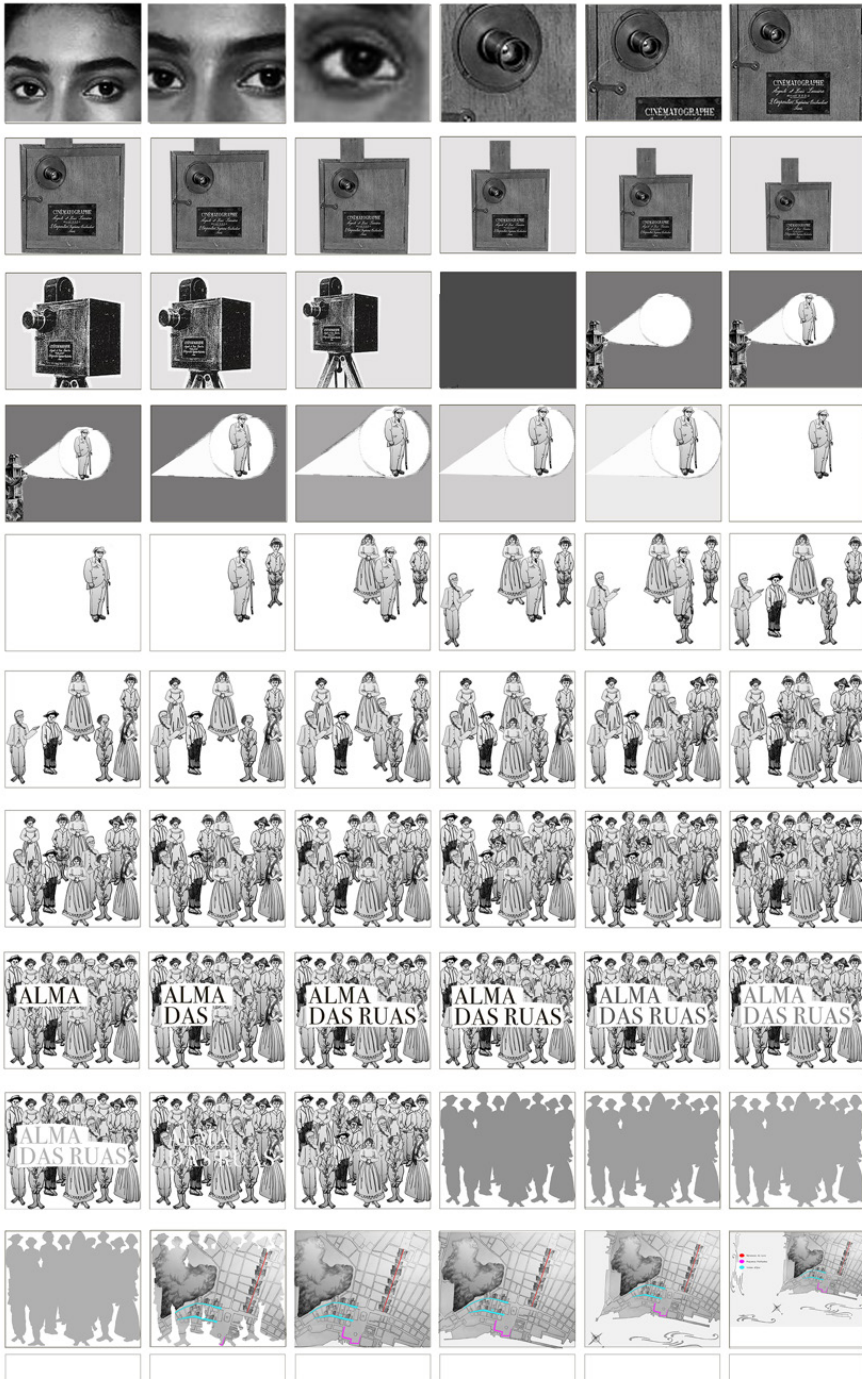


Figura 1: Storyboard da animação de abertura. Autoria: Isabelle Barreto.

Ao final da animação de abertura surge um mapa interativo (figura 2) e é por meio deste que o caminho do interator no webdoc é iniciado. O mapa do centro do Rio dá acesso, através de links, às releituras ilustradas. Há nele a marcação das ruas correspondentes a cada crônica, com cores e o uso de legenda para identificá-las com a respectiva narrativa.



Figura 2: Mapa interativo com acesso às releituras ilustradas. Autoria: Isabelle Barreto.

A abordagem conceitual escolhida para o webdoc é a do desenho, o qual percorre toda a obra, desde a animação de abertura até a *Chamada à Ação nos Extras*. O ato de desenhar permite que se veja melhor o mundo que nos rodeia, fazendo-se aqui um paralelo com ver a cidade, perceber seus habitantes e entendê-los.

Para o projeto realizou-se uma pesquisa iconográfica em revistas, jornais, ilustrações, impressos efêmeros e fotos do início do século XX, em especial, as dos fotógrafos Augusto Malta e Marc Ferrez. Augusto Malta foi contratado como o primeiro fotógrafo oficial da Prefeitura do Rio de Janeiro, em 1903. Fotografava edifícios, locais de moradia e estabelecimentos comerciais do

centro da cidade para usar este material como prova de que as demolições deveriam ser executadas, buscando-se comprovar que esta região, repleta de cortiços, era insalubre, má conservada e necessitava de reformas. A área também carregava em suas construções e ruas estreitas traços de um passado colonial que se queria deixar para trás em prol da formação de uma identidade nacional espelhada na realidade europeia. Os trabalhos destes fotógrafos servem de referência para a ambientação e o desenho das personagens do webdoc, tendo-se em mente as diferenças que existem quando se transpõe a representação de uma foto para um desenho, pois desenhar bem não é copiar o que se vê, mas sim realçar e suprimir aspectos do personagem de forma a captar o tipo de realidade que uma câmera não consegue (Williams, 2016).

Sobre a pesquisa iconográfica cabe destacar a importância dos desenhos de Kathe Kolzowatz, desenhista alemã que retrata a guerra e a pobreza no início do século XX, para o presente trabalho, pois a carga dramática que utiliza em suas obras é referência para a concepção das personagens do projeto.

Para a caracterização das personagens optou-se pelo desenho feito à mão (figura 3), com traço contínuo, como se o ilustrador desenhasse e vivenciasse as cenas narradas ao vivo na rua, no momento em que as histórias acontecem. Este recurso alude ao caráter de reportagem das crônicas de João do Rio e ao seu comportamento etnográfico, escrevendo a partir da observação direta. O material usado para desenhar é o lápis grafite 6B sobre papel branco, por permitir um traço contrastado. Tal contraste faz paralelo com contrastes presentes na própria história: entre as classes alta e a desfavorecida; entre o luxo das mercadorias nas vitrines e a pobreza das personagens; entre os enquadramentos em planos abertos e os primeiríssimos planos (Mateu-Mestre, 2010).



Figura 3: Sketchbook com personagens do webdoc. Da esquerda para a direita: ledoras de buena dicha, caçador, trapeiro. Autoria: Isabelle Barreto.

No projeto do webdoc o design narrativo cumpre papel fundamental, auxiliando a construir as narrativas de cada releitura ilustrada.

Na crônica *Pequenas Profissões* a ideia central é o rol de profissões marginalizadas que dependiam das ruas do Rio de Janeiro para sobreviver, uma multidão da Universidade da Miséria, como descrita por João do Rio. A forma escolhida para esta releitura é o desenho da multidão de personagens representando cada uma das pequenas profissões presentes no texto: o ambulante molambeiro, o ratoeiro, o trapeiro, o trapeiro sabido, o selista, a ledora de buena dicha, o caçador, a meretriz, o marcador. Nesta releitura, o design narrativo é utilizado no efeito do mouse over, que ocorre quando o cursor do interator passa em cima de determinada personagem, destacando-a com cor e tamanho diferentes. Este efeito indica que a personagem tem algo a dizer, pois ao se clicar em cima desta ouve-se o áudio correspondente àquele trecho da crônica sobre a respectiva profissão. A própria disposição das personagens no formato de uma multidão na rua (figura 4) encarando o interator e convidando-o a interagir com elas, configura-se num recurso de design narrativo reforçando a narrativa da crônica.

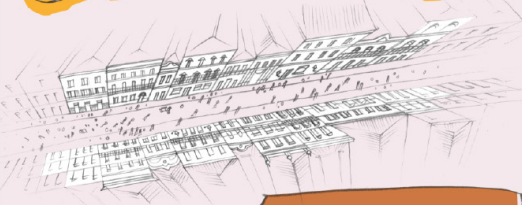


Figura 4: Releitura de Pequenas Profissões, no formato de uma multidão. Autoria: Isabelle Barreto.

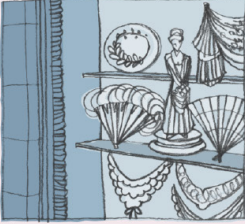
Na crônica *As Mariposas do Luxo*, João do Rio descreve moças pobres operárias que, após o trabalho, caminham pela Rua do Ouvidor atraídas pelas vitrines com mercadorias luxuosas, porém sem ter como adquiri-las. Faz uma metáfora destas com o vôo das mariposas que se aproximam da luz e se afastam, repelidas por correrem o risco de se queimarem. A *Rua do Ouvidor*, via importante na cidade do início do século XX, com comércio refinado e produtos importados, torna-se um local de ver e ser visto. Nesta releitura o design narrativo leva à opção pela linguagem das histórias em quadrinhos em tela de rolagem vertical infinita (figura 5), por remeter este formato ao de uma rua, dado que a narrativa trata de personagens percorrendo a *Rua do Ouvidor* em toda a sua extensão.

MAPA

As Mariposas do Luxo



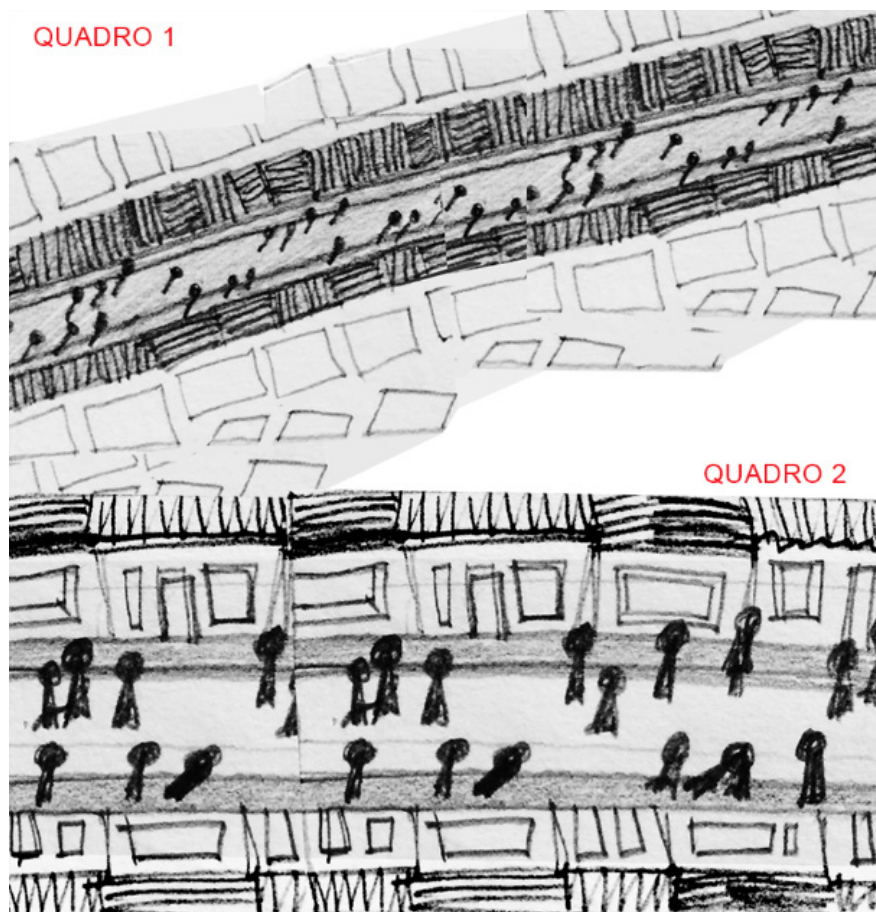
Uma crônica de João do Rio.



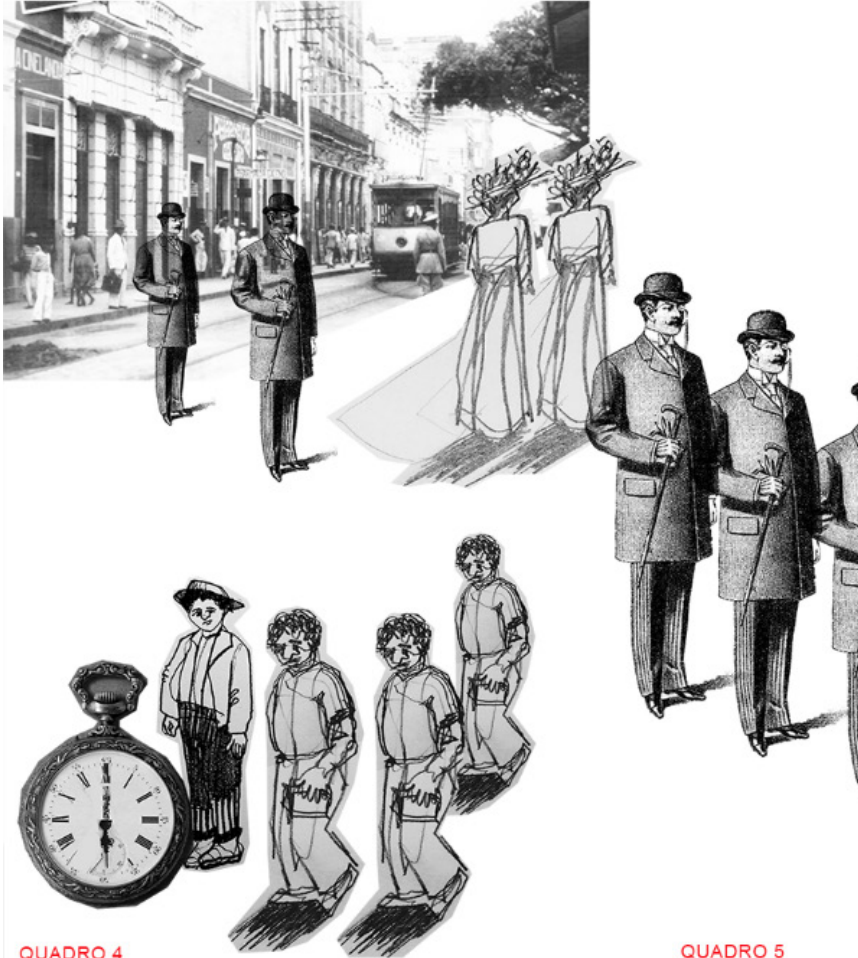
Além do amor, do namoro
e do casamento...



Detalhes da figura 5, quadros retirados da tira:



QUADRO 3



QUADRO 4



NARRADOR: ALÉM DO AMOR, DO NAMORO

QUADRO 5



QUADRO 6

Olha, Marial!



É verdade!
Que bonito!

QUADRO 7

Repara só,
Jesuína.



Ah! minha filha.
Que lindo!

QUADRO 8



QUADRO 9

Que lhes destina no seu mistério a vida cruel?	trabalho	perdição	tuberculose	alquebramento numa ninhada de filhos
--	----------	----------	-------------	--

ELAS DESEJAM O LUXO DESTA RUA, PORÉM JAMAIS O TERÃO.

QUADRO 10
moça alta
moça baixa



QUADRO 11 - moça alta



QUADRO 12- moça alta



QUADRO 13 - moça alta



QUADRO 14



moça baixa

QUADRO 15

moça alta
moça baixa



moça alegre 1
moça alegre 2



QUADRO 16
moça alta
moça baixa



QUADRO 17 - moça alta - moça baixa



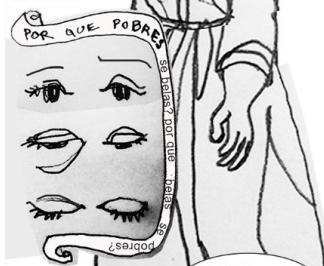
NARRADOR:
ELAS VÃO PARA A CASA ACANHADA
JANTAR, ATURAR AS RABUGICES DOS
VELHOS, DESPIR A BLUSA DE CHITA,
A MESMA QUE VESTIRÃO AMANHÃ.

QUADRO 18

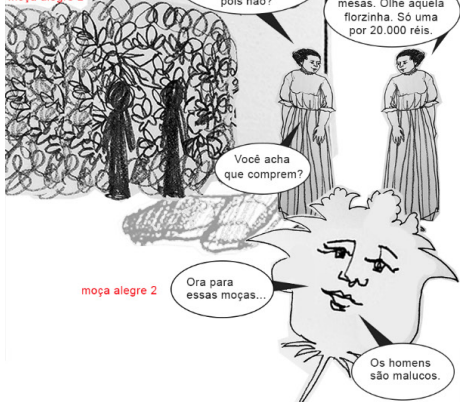


Porque pobres, se são bonitas se nasceram também para gozar, para viver?

QUADRO 19



QUADRO 20
moça alegre 1
moça alegre 2



QUADRO 21
moça alegre 1
moça alegre 2

moça alegre 2

QUADRO 22
moça alegre 1
moça alegre 2



QUADRO 23
moça alegre 1
moça alegre 2



QUADRO 24



QUADRO 25

moça alegre 1
moça alegre 2

moça alta

De que será?

moça baixa



QUADRO 26

PLANO MÉDIO
MOÇA BAIXA se dirige
ao CAIXEIRO, enquanto
as demais tremem
constrangidas.

QUADRO 27



QUADRO 28



QUADRO 29
moça baixa



QUADRO 30



moça alegre 1
moça alegre 2

moça alta
moça baixa

QUADRO 31
DESENHAR
A RUA VISTA
PARCIALMENTE DE CIMA,
EM PERSPECTIVA.

QUADRO 32
CLOSE. Combustores

QUADRO 33

moça alegre 1 moça alta
moça alegre 2 moça baixa

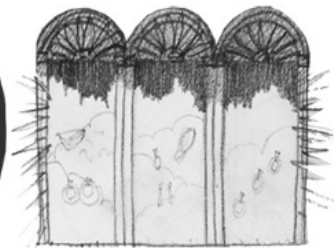


QUADRO 34



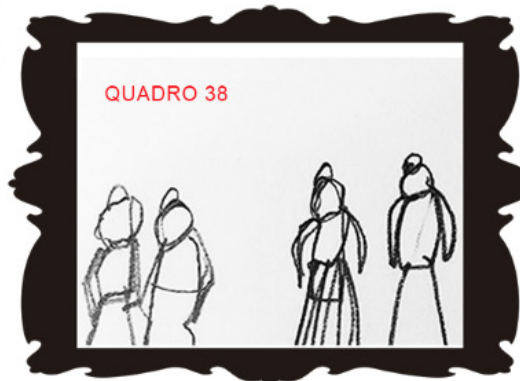
QUADRO 36

QUADRO 37

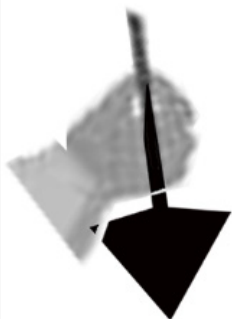


QUADRO 35

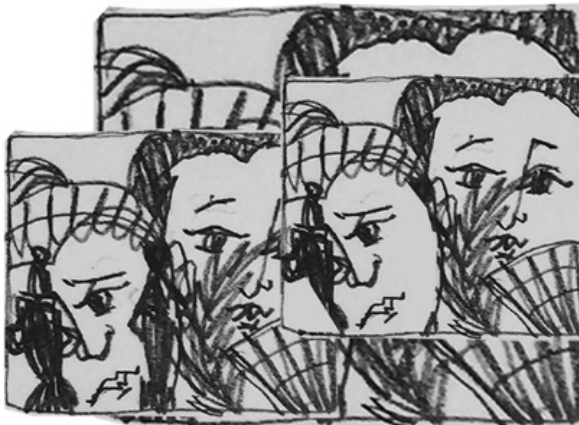
QUADRO 38



QUADRO 39



QUADRO 40



QUADRO 41
CLOSE suspirando



QUADRO 42

moça alegre 1
moça alegre 2
moça alta
moça baixa



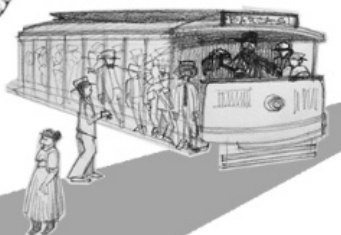
QUADRO 43



QUADRO 44



QUADRO 45



QUADRO 46

moça alta
moça baixa

moça alegre 1
moça alegre 2



QUADRO 47



QUADRO 48

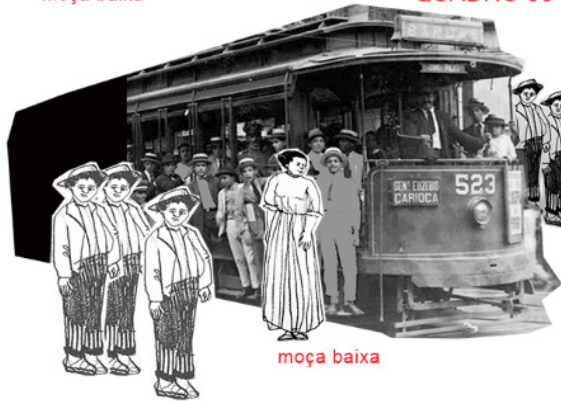


NARRADOR:
DA AV. URUGUAIANA EM DIANTE
NÃO OLHAM MAIS NADA, CALADAS.

QUADRO 49



QUADRO 50



QUADRO 51



QUADRO 52



NARRADOR:
SIM, ELAS VOLTARÃO AMANHÃ,
VOLTAM TODO DIA; CONTINUARÃO
A PASSAR, À HORA DO DESFALECIMENTO
DA ARTÉRIA, MENDIGAS DO LUXO,
ETERNAS FULANITAS DA VAIDADE.
E HAVEIS ENTÃO DE VÊ-LAS PASSAR,
NO SEU PASSINHO MODESTO, DUAS A DUAS,
EM PEQUENOS GRUPOS, ALGUMAS
LOIRAS, OUTRAS MORENAS, QUASE TODAS MESTIÇAS...

Na crônica *Visões D'Ópio*, João do Rio descreve uma visita, guiado por um amigo, nas fumeries na Rua da Misericórdia e adjacências, onde imigrantes chineses, após o trabalho, se reuniam para consumirem o ópio. Na época, a existência destas casas era desconhecida e seu escrito as revelam na imprensa para o grande público. A escolha da linguagem para esta releitura recai em uma animação. Nesta releitura o design narrativo ocorre na escolha de imagens anaglíficas para representar as cenas da percepção alterada da consciência destas personagens ao consumirem o entorpecente, e também para a náusea que João do Rio sente ao entrar em contato com aquele ambiente.

Acessada através de um link no mapa interativo, a página com os Extras contém links com informações complementares às releituras ilustradas das crônicas. Contextualiza o interator sobre a época em que foram escritas, contendo em um dos links breve histórico sobre quem foi João do Rio, sua vida, carreira e importância para o Rio de Janeiro, além de fotos em domínio público. Em outro link há o texto completo e original do livro *A Alma Encantadora das Ruas*, em domínio público. Outro link dá acesso aos locais e instituições utilizados para a pesquisa, como o Instituto Moreira Sales, a Biblioteca Nacional e a Casa de Rui Barbosa. Contém também link para o making of do projeto, contendo esboços, vídeos, estudos. Por fim, um link que instiga a participar da obra, propondo uma Chamada à Ação para que o interator saia às ruas e desenhe a cidade de hoje, interpretando-a a partir dos temas das releituras percorridas no webdoc, refletindo sobre a cidade e o tempo atual. Um número de Whatsapp e conta de e-mail são disponibilizados para o envio dos desenhos, posteriormente expostos numa conta de Instagram do projeto.

Em relação, por exemplo, à releitura da crônica *Pequenas Profissões*, que trata do tema do subemprego, a Chamada à Ação pode levar a refletir sobre quais seriam os subempregos nas ruas do Rio atualmente, e o fato de que ainda hoje eles existem na cidade, talvez até em maior número do que no início do século XX.

Uma observação que cabe ser feita é o fato de que quando o projeto foi inicialmente planejado não existia a pandemia do Coronavírus. Esta, porém, trouxe nova perspectiva para o mesmo, pois o webdoc trata, entre outros assuntos, da circulação nas ruas, no flunar para conhecer a cidade, algo que se torna perigoso com a pandemia, com a rua sendo local a ser evitado. Espera-se que quando o projeto estiver terminado a rua volte a ser um local seguro para a circulação.

Com o auxílio das personagens e do texto de João do Rio, o webdoc *Alma das Ruas*, convida o interator a flunar pela Belle Époque carioca através da visão das suas ruas e, ao conhecer o Rio de Janeiro do passado, o leva a refletir sobre a cidade atual.

Referências bibliográficas

- Fernandes, A. & Maciel, K. A. (Org.) (2018). *Direção de arte e transmidialidade*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ.
- Negreiros, C.; Oliveira, F. de & Gens, R. (Org.) (2019). *Belle Époque e as experiências da modernidade*. Belo Horizonte: Relicário.
- Dondis, D. A. (2007). *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes.
- Williams, R. (2016). *Manual de animação: manual de métodos, princípios e fórmulas para animadores clássicos, de computador, de jogos, de stop motion e de internet*. São Paulo: Senac.
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: drawing and composition for visual storytellers*. China: Design Studio.
- Mascelli, J. V. (2010). *Os cinco Cs da cinematografia: técnicas de filmagem*. São Paulo: Summus Editorial.
- Murray, J.H. (2003). *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Editora Unesp.
- O'Donnell, J. (2008). *De olho na rua: a cidade de João do Rio*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- Rio, J. do R. (2003). A alma encantadora das ruas. Disponível em: <http://www.goo.gl/y2l7Uu>.
- Schwarcz, L. M. & Starling, H. M. (2015). *Brasil: uma biografia*. São Paulo: Companhia das Letras.

AMBIÊNCIA, PRODUÇÃO DE PRESENÇA E EPIFANIA NO USO DA REALIDADE VIRTUAL EM A BIBLIOTECA À NOITE, DE ROBERT LEPAGE, A PARTIR DE ALBERTO MANGUEL

Denise Costa Lopes

/ Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio)

Introdução

Baseada na obra literária homônima do bibliófilo, escritor, tradutor, ensaísta argentino e cidadão canadense Alberto Manguel, a exposição *A biblioteca à noite* viajou pelo mundo a partir de 2016. Nela, eram apresentadas uma réplica material de parte da biblioteca do escritor no sul da França e de dez outras, de épocas e culturas diferentes em 3D 360°. Criadas pelo multiartista canadense Robert Lepage, as instalações reais e virtuais colocavam os espectadores imageticamente dentro do livro de Manguel, povoado de histórias de bibliotecas. Ancestrais, como a de um templo budista de Kamakura-Hase-Dera no Japão, modernas, como a construída em módulos da Cidade do México, perdidas no tempo, como a de Copenhague, destruídas por bombardeios, como a de Sarajevo, extintas pelo fogo e reconstruídas simbolicamente como a de Alexandria, ou mesmo imaginárias, como a do capitão Nemo de *Vinte mil léguas submarinas*, de Jules Verne, as dez bibliotecas do *tour* virtual eram ‘visitadas’ por uma escolha interativa que vinha acompanhada de mistérios e surpresas. Tal como os livros escolhidos aleatoriamente nas estantes de uma biblioteca, a seleção da biblioteca para se entrar virtualmente também previa o inesperado e o acaso.



Figuras 1 e 2: A biblioteca budista de Hase-Dera e o efeito fantasmagórico criado para a biblioteca de Copenhague, sem cadastro, onde os livros já não podem ser mais consultados.

As narrativas em áudio, que acompanhavam as ‘visitas’, gravadas pelo próprio Manguel, misturavam factos reais e ficcionais, ajudando a materializar mentalmente as imagens criadas pelo escritor na sua obra, só que com os pés estendidos pelo 3D 360° fora do chão. A partir de uma ambiência criada virtualmente, as bibliotecas ocupavam um espaço tangível ao dos corpos do público, como numa extensão imagética do livro, e eram apreendidas por meio de uma experiência vivida que, apesar de virtual, devolvia a sensação paradoxal de fazermos parte do mundo físico das bibliotecas, da escrita de Manguel e das histórias por ele narradas.

Pensar a experiência estética proporcionada pela exposição em associação com o pensamento do teórico literário Hans Ulrich Gumbrecht acerca da atual função da literatura e de como a sua materialidade histórica pode produzir efeitos de presença, de ambiência e de epifanias capazes de nos restituir a sensação de estarmos-no-mundo pode parecer ousado, mas fornece importantes contributos para a compreensão do potencial apenas vislumbrado pela tecnologia digital. Pois ao presentificar mundos passados e imaginários e ao conferir uma nova existência e uma nova função às bibliotecas, bem como aos saberes, histórias, memórias e obras por elas armazenados, a prática imersiva criada em 3D 360° tornou a arte digital produtora de ‘verdade’,

criando uma nova forma de aproximação e de prolongamento da vida das bibliotecas que pode vir a ser útil ao próprio futuro destas.

O projeto, que mostrou fazer bom uso da prática virtual imersiva, chamou a atenção para os problemas que envolvem a nossa atual relação com o ato de ler, com os livros e com seus processos de salvaguarda e disseminação diante da escalada dos média digitais. Destinou assim uma nova serventia às formas virtuais, a de trabalhar latências, temporalidades, manifestações de presença, ambiências e sensações em contextos distintos que podem ir muito além da dimensão material de nossas vidas.

A exposição e suas ambiências

A ideia da exposição surgiu em 2015, quando Manguel encaixotou a sua biblioteca com cerca de 40 mil livros, abrigada durante 15 anos num antigo presbitério medieval em Mondion, em França, no Vale do Loire, e a levou para o Canadá. A *Biblioteca e o Arquivo Nacional do Québec* convidou Manguel a expor o seu acervo no aniversário da instituição, mas o bibliófilo sugeriu em contrapartida uma exposição baseada no seu livro, que traz uma coletânea de histórias de bibliotecas dividida em 15 ensaios que analisam o sentido de se colecionar livros a partir de temas como mito, ordem, espaço, poder, acaso, esquecimento, imaginação, entre outros. Lepage foi convidado para o projeto e a exposição abriu em Janeiro de 2016, em comemoração ao décimo ano da *Biblioteca do Québec*. Dessa data em diante, correu o mundo, tendo chegado ao Brasil em Fevereiro de 2020.

Na exposição, o visitante entrava primeiro numa espécie de réplica da biblioteca erguida por Manguel no sul da França. Com iluminação noturna, o usuário era ambientado ao mundo do sonho e da imaginação potencializado pela imersão virtual. Nessa sala, uma réplica do quadro *The little tower of Babel* (c.1954), de Pieter Bruegel, indicava a correlação entre os espaços das bibliotecas e esse outro espaço mítico de transcendência, de encontro e multiplicação de línguas, de saberes e culturas. A pintura parecia funcionar também como uma espécie de citação do conto *A biblioteca de Babel*,

de Jorge Luis Borges, de quem Manguel foi pupilo e leitor durante quatro anos em que Borges adquiriu a cegueira, e de seu próprio livro que opõe a Torre, como um mundo sem divisões linguísticas, à Biblioteca de Alexandria, mãe de todas bibliotecas, repleta de variedades.



Figura 3: Réplica da obra *The little tower of Babel* (1954), 60 x 75 cm, Museum Boijmans Van Beuningen, Rotterdam, de Pieter Bruegel, exposta na entrada da exposição.

Variedade esta presente no passeio virtual. Afinal, “à noite (...) a atmosfera é outra (...) O tempo parece mais próximo daquele momento a meio caminho entre a vigília e o sono, quando o mundo pode ser confortavelmente reimaginado” (Manguel: 2016:24). Após essa ambiência inicial, o visitante ingressava numa espécie de floresta, onde livros pareciam brotar das árvores em fileiras, numa analogia às fileiras das estantes das bibliotecas. Ali, ele se sentava em mesas que lembravam as da biblioteca parisiense de Sainte-Geneviève, uma das dez visitadas virtualmente, e começava a sua viagem pelas histórias das bibliotecas narradas pela própria voz de Manguel.

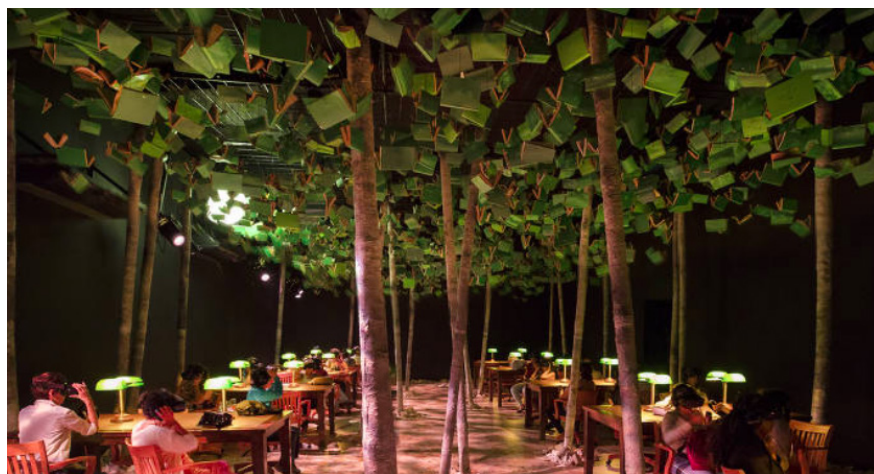


Figura 4: Local da imersão em 3D 360° com as árvores de livros e mesas imitando as da Biblioteca de Sainte-Geneviève de Paris do século XIX.

A experiência tridimensional imersiva proporcionada pela exposição foi uma das mais bem-sucedidas nos últimos tempos. Durante todo o tempo da sua itinerância, que durou mais de cinco anos, a biblioteca de Manguel esteve encaixotada no Québec. Em Setembro de 2020, ele finalmente anunciou o destino dos seus mais de 40 mil exemplares: o futuro Centro de Estudos da História da Leitura (CEHL), no Palacete do Marquês de Pombal, em Lisboa, de que será o diretor. Ato que parece ecoar o pensamento de Gumbrecht para quem “o futuro da presença necessita do nosso comprometimento presente” (2010: 163).

As bibliotecas ‘visitadas’ como partilhas do sensível

Além das já citadas acima, a lista das bibliotecas incluía a da Abadia de Admont, na Áustria, a do Parlamento de Ottawa, no Canadá, e a do Congresso americano, em Washington, nos EUA. Ao nos colocar dentro dessas bibliotecas reais, extintas ou imaginárias, a experiência virtual criou pontes com *imagens sobreviventes* (Didi-Huberman), latentes, onde memórias, sombras, vultos, vestígios, ruínas retornaram como potentes traduções de períodos longínquos. O pensamento de Aby Warburg e seu *Atlas Mnemosyne* são

outras referências importantes na estrutura criada por Lepage e Manguel, que discorre no livro também sobre a biblioteca do historiador da arte.

Ao promover intervenções criativas na exposição dos espaços concretos das bibliotecas, a exposição criou, entre gesto e *mise-en-scène*, presença e sentido, um liminar tensional que duplicou e ampliou a realidade, suscitando novas produções de significações e afetos. Compartilhou assim uma realidade sensível criada pelo virtual que conferiu materialidade a espaços e momentos que retornaram do passado e tangenciaram os corpos dos participantes, promovendo a ‘partilha do sensível’ (Rancière, 2005) por meio da tecnologia digital.



Figura 5: Simulação do fogo que consumiu os papirus na lendária Biblioteca de Alexandria, que, durante muitos séculos, foi um dos maiores centros de conhecimento da Antiguidade.

A exposição refez factos marcantes dessas bibliotecas, reais ou não, mas presentes no inconsciente coletivo, como as célebres apresentações de um violoncelista de renome nos dias que se seguiram à destruição da Biblioteca Nacional de Sarajevo, em 1992, durante o cerco à cidade, que durou quatro anos, e o incêndio que teria exterminado a mítica Biblioteca de Alexandria, um dos maiores centros de produção de conhecimento da Antiguidade

erguida no fim do século III a. C, durante o reinado Ptolemaico do Antigo Egito. Criou assim potentes ambiências que podem ser lidas como os processos descritos por Gumbrecht acerca daquilo a que tenta conceituar como *Stimmung*.



Figuras 6 e 7: O violoncelista colocado dentro da destruída da Biblioteca Nacional de Sarajevo e seu bombardeio, em 1992, durante o cerco à cidade.

Se para Nietzsche, o termo designava “memórias e intuições das fases primordiais da existência humana” (Gumbrecht 2014: 18) e para Heidegger designava “ambientes e atmosferas variados – em constante mutação” (idem:19), para Gumbrecht, é um modelo de interpretação literária capaz de validar “uma ausência da distinção entre a experiência estética e a experiência histórica” (idem:26), definição que se aplica à experiência estética da exposição que trabalhou para apagar essa diferenciação.

De todas bibliotecas ‘visitadas’, a do Nautilus de Verne, de quem Manguel foi um voraz leitor, quando jovem, parece ter sido a mais impactante. A experiência de estar dentro das ilustrações da biblioteca impressas em *Vinte mil léguas submarinas* materializou o sonho de muita gente. A propriedade do digital na produção desses imaginários lembra a teoria de Gumbrecht, para quem aquilo que mais interessa são os ambientes e as atmosferas sugeridos pela literatura, enquanto formas de ‘vida’ que encerram substâncias físicas que permitem ao leitor encontrar realidades do passado e criar presenças e sentidos que os toquem afetivamente por dentro.



Figura 8: A biblioteca do Nautilus do capitão Nemo inspirada nas ilustrações de *Vinte mil léguas submarinas*, de Jules Verne, com o polvo e os seus mais de 12 mil títulos em várias línguas.

Stimmung, produção de presença e epifania

Gumbrecht diz que o seu objetivo não é procurar possibilidades de existência desaparecidas, mas “seguir as configurações da atmosfera e do ambiente, de modo a encontrar, em formas intensas e íntimas, a alteridade.” (idem: 23). Estabelecer uma analogia entre esse desejo e as construções formuladas por Lepage e Manguel parece ser salutar a fim de contribuir para o alargamento das teorias analíticas dos recursos dos media digitais.

Para ele, “a ânsia pelo ambiente e pela atmosfera é uma ânsia pela ‘presença’” (idem: 32), que pressupõe o prazer de lidar com um passado cultural, objetivo primordial de Manguel, que, em sua obra, percorre de alguma forma a história da civilização gráfica. A noção de presença, entendida pelo teórico como a nossa relação espacial com o mundo e os seus objetos, na qual o potencial da experiência estética reside na sua possibilidade de concretude e na história imediata que ela é capaz de suscitar, pode ser aplicada aos efeitos criados na exposição. Pois, segundo Gumbrecht, as coisas

existem na relação necessária com nossos corpos, na qual podemos tocar ou não nos objetos, como no virtual.

A imersão em 3D 360°, que operou um “passado-feito-presente” carregado de efeitos de sentido e presença, estaria assim nessa natureza imediata da experiência de “presentes passados” que ocorrem “sem que seja necessário compreender o sentido das atmosferas e dos ambientes” (idem: 25) ou entendê-los como um sinal do passado ou de representação.

Considerações finais

Para Gumbrecht, a experiência estética, entendida como *momentos de intensidade* e de *experiência vivida*, que possibilitam simultaneamente *efeitos de sentido* e de *presença*, pode ajudar-nos a recuperar a dimensão espacial e corpórea de nossa existência e devolver-nos a sensação de estarmos-no-mundo, no sentido de fazermos parte de um mundo físico de coisas, proporcionando epifanias, capazes de nos conduzir a alguma verdade fundadora.

Em *Produção de Presença*, discorre sobre a experiência estética para Heidegger, para quem, segundo ele, a arte “é o surgir e o acontecer da verdade”. Algo que parece surgir do nada, mas que encerra substância e forma numa “dimensão espacial”. Ao citar a passagem sobre o templo grego em *A Origem da Obra de Arte*, de Heidegger, ele talvez possa ajudar-nos ao longe a entender o tipo de produção de ‘verdade’ engendrada pela realidade virtual:

As firmes torres do templo tornam visível o invisível espaço do ar. A solidez da obra contrasta com a emergência da espuma, e a sua quietude revela a ira do mar. Árvore e grama, águia e touro, cobra e grilo começam por entrar nas suas formas distintas e parecer o que são. Os gregos chamavam *phusis* essa emergência e esse surgimento em si mesmo e em todas as coisas. (Gumbrecht 2010: 142).

Pois o acontecimento da verdade para Heidegger seria, segundo Gumbrecht, “como um evento que nos faz ver as coisas de ‘um modo diferente do

habitual' (...) e esse modo 'diferente' associado ao 'nada', isto é, a uma dimensão de onde estão ausentes todas as distinções culturais" (idem: 98) confere uma situação que talvez possamos relacionar à 'verdade' criada nas imersões virtuais.

Ao ressuscitar bibliotecas extintas, materializar histórias fictícias e acontecimentos passados, e nos conduzir a lugares longínquos, inexistentes e imaginários, a exposição fez emergir novos parâmetros na arte digital, sugerindo potencialidades apenas arranhadas por esses novos meios. A exposição, que nos transportou para dentro do vasto mundo que as bibliotecas encerram, promovendo uma reflexão sobre a sobrevivência do livro impresso e das bibliotecas, provou que recursos tecnológicos artificiais podem auxiliar na sensibilização de inventários sentimentais, como o criado por Manguel, e contribuir para uma melhor relação entre o mundo analógico e digital.

Referências bibliográficas

- Borges, J. L. (2007). A biblioteca de Babel. In *Ficções*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Canfora, L. (1986). *A Biblioteca Desaparecida. Histórias da Biblioteca de Alexandria*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Didi-Huberman, G. (2013). *A Imagem Sobrevivente*. Rio de Janeiro: Contraponto.
- Gumbrecht, H. U. (2010). *Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto, Editora PUC-Rio.
- Gumbrecht, H. U. (2014). *Atmosfera, Ambiência, Stimmung. Sobre o potencial oculto na literatura*. Rio de Janeiro: Contraponto, Editora PUC-Rio.
- Manguel, A. (2016). *A Biblioteca à Noite*. Lisboa: Edições Tinta da China.
- Rancière, J. (2005). *A Partilha do Sensível: Estética e Política*. São Paulo: Editora 34.

***PIN UP! THE INTERACTIVE DOCUMENTARY:* AN EXPERIMENT IN FEMINIST COLLABORATION**

Kathleen M. Ryan

/ University of Colorado Boulder

Introduction

Subcultures offer fertile ground for understanding how individuals negotiate their own roles within larger cultural systems. Dick Hebdige (1979) notes that the resistance subcultures offer to the mainstream is often symbolic, but they nonetheless offer spaces to challenge dominant ideologies. The pin up subculture offers one example of a contemporary space where this negotiation takes place (Ryan, 2020). On the one hand, pin up is all about the aesthetic – women and men adopt vintage fashions, hairstyles, and make-up as a part of their public presentation. But members also use their membership within the subculture as a jumping off point to critique the often-embedded racist and sexist standards of past (and contemporary) eras. Their shared appreciation for a vintage style aesthetic allows them to champion issues such as feminist intersectionality, including anti-racist practices, equity across all gender identities, and body positivity.

In *Pin up! The movie: an interactive documentary* (2021),¹ I explore this subculture, and the surface contradictions within it. It would appear that people who adopt the fashions of the 1950s, for example, would similarly be drawn to the politics of the era, which in Western

1. Available at: www.pinupthemovie.com

societies venerated the nuclear family and “traditional” gender roles, and where robust civil rights protections were yet to be established. This assumption, however, clashes with the motivations of many within the community, who are using the aesthetic to advocate for social and political change (Ryan 2020). To negotiate this contradiction, the project engages in the collaborative practice of shared authority within the interactive documentary (i-doc) production. The concept of “shared authority” comes from the practice oral history (Chase & Bell 1994), where the narrators (interviewees) are ceded control over the interpretation and presentation of their life stories. In this essay, I will demonstrate how when used within the i-doc, a shared authority offers greater potential for collaboration between narrators and creatives than more linear-based narratives.

The world of pin up

This project began as a feature-length documentary film, *Pin up! The movie* (2015). In it, I followed subculture members in two locations in the United States. The film was structured to follow two parallel storylines: a group of pin ups competing for the title in a pin up competition and a woman who was having her first professional photo shoot and publication. As part of the film’s publicity efforts, I started several social media accounts. Within the social media space, I was struck by the international nature of the subculture, which because of budgetary constraints was not fully represented within the feature film. My producer and I decided to create a secondary project, an i-doc that would better represent the subculture’s global scale. This included interviews conducted both in person as well as using web-based video calling technologies such as Skype and Facetime.

At the same time, I realized that the traditional three-act narrative arc of the feature documentary would not be the best way to tell the story of the subculture. Instead, I wanted to lean into the more experimental narrative aspects of the i-doc, or a “project that starts with the intention to engage with the real, and that uses digital interactive technology to realize this intention” (Aston, Gaudenzi & Rose, 2017:1). In this project, I opted to

completely blow up narrative. I produced short video elements that could be viewed in any order by audience members. Each element was relatively self-contained. Taken as a whole (or even as part of a whole) the audience would then get the complete “story” of the subculture. Stories were gathered together in loose themes, to be accessed by clicking on interactive elements on the home page (see Figure 1). The divan at the far left of the screen, for instance, led to stories about the history of the pin up subculture. The vanity, at the center of the screen, led to tutorials on hair and make-up styles. The radio linked to a feature on musical artists who adopt the pin up style in their work, and the television to vintage films.



Figure 1: Home page of *Pin up! The movie: An interactive documentary*. TaylorCatProductions (2021). Courtesy: author.

Given that pin ups came from across the globe, I settled upon using a map as the way to link to the stories from the individual pin ups. Clicking on the map initially brought the world map full screen (see Figure 2), where users were then encouraged to further click on a pushpin on each continent to access individual stories from that region. Each continent had between 6-12 stories, the exception being North America, which included not only dozens of individual stories, but also pushpins linking to three regional pages

(Northern California/Nevada, Southern California, and Mountain West). This was done because of the quantity of stories and pin ups living in these areas; the map would have been too crowded to navigate otherwise.



Figure 2: World map page from *Pin up! The movie: An interactive documentary*. Clicking on the pin icons triggers a zoom into specific regions of the world. TaylorCatProductions (2021). Courtesy: author.

Stories were presented one of three ways. For English-speaking pin ups who did video interviews, the segments were edited into 3-5 minute video narratives, using photographs or videos from their social media feeds as b-roll. Pin ups who were not fluent in English asked for questions in advance, and answered them in their native languages, which were then translated into English subtitles. Finally, certain pin ups asked that their interviews be transcribed but not included as either video or audio. These stories were presented as a trio of photographs on a page; clicking the photograph brought up a quote from the interview (see Figure 3).

Each of these edited stories were then presented to the pin up for editing and approval before going “live” on the page. Often the pin ups didn’t ask for any changes, like Mariska, a Brazilian pin up, but some did. For instance, Miss Sweet Black, a Parisian pin up living in French Guyana, asked that

some of the video elements from her stories be swapped out for other social media videos. Miss Black Divine, a Brazilian pin up, asked that part of her written quote be slightly edited. Similar changes were requested – and complied with – by other pin ups. The most severe came from a pin up who through pin up became better aware of the concept of white privilege and how some of her past choices (including her initial pin up name) unintentionally caused harm to others. She asked that her story include her new moniker and remove images from the past that she now felt were problematic (such as posing with a motorcycle used by Nazis during World War II).

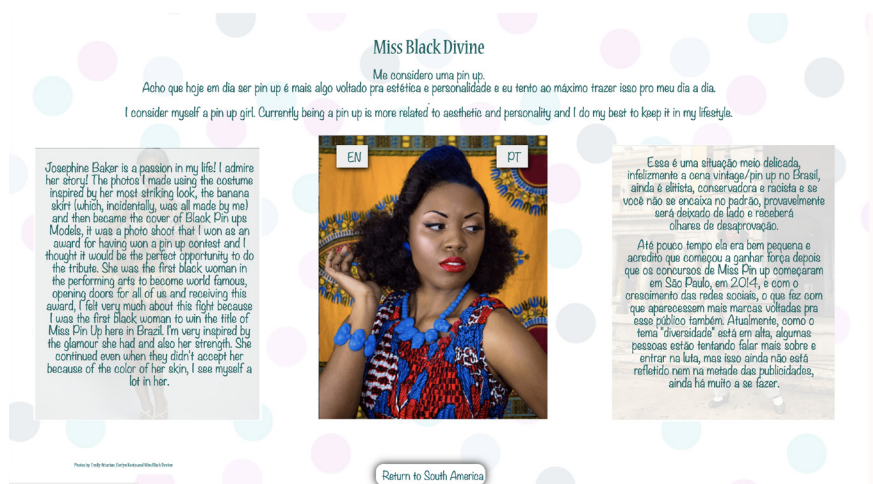


Figure 3: Miss Black Divine feature from *Pin up! The movie: An interactive documentary*. TaylorCatProductions (2021). Users click on a photo to access a textual story in either English (example at left) or Portuguese (example at right). Courtesy: author.

I complied with those requests, not because I felt pressured by the pin ups, but rather because this is the nature of shared authority. As a director whose approach is embedded in the ethics of oral history, I *must* acknowledge the legitimacy of the narrator’s positionally, even if it is something I personally disagree with. That isn’t to say there aren’t potential points of negotiation. If the focus of the project were about problematic practices of pin up, such as posing with Nazi memorabilia or choosing names that celebrate the Antebellum American South, then I would have discussed

with the woman why I felt it important to keep the image. But the photo was used only for illustrative purposes within the story, and her decision to change her name was done well after the oral history interview took place but before the publication of the i-doc. The women discussed her rationale for the change on her own social media feed, and preferred that it remain in that context. In this case, I agreed with her – the change was important but needed individual contextualization that could be lost in the focus of this specific i-doc.

A vanity project

One of the issues I faced in this project was how to fully document not just the individuals within the subculture, but also their struggles within the subculture to push for greater representation in terms of race, ethnicity, gender orientation, age, disability, body type, and other intersections that can place the individual outside of the mainstream. I personally knew each of these intersections within the individual, but they weren't always evident on the surface. For instance, Latinx pin up Miss Rockwell De Vil presents as white-passing, is slender, and poses in ways that seem to conform to mainstream gender norms. Her actual identity is more complicated: she is fair-skinned but multiracial (Puerto Rican and Taino), identifies as gender-queer, and is married to a trans man.

I used the vanity as a way to begin to explore these intersections (see *Figure 4*). The initial link from the landing page connects to the top of vanity, which is arrayed with clickable elements like a hairspray can, various brushes, an eyeshadow palette, and other hair and makeup tools. These elements link to stories about vintage hair and makeup techniques. But a text element on the page links to the upper section of the vanity directs users to the vanity mirror, which is decorated with various pictures and postcards (see *Figure 5*). These photographic elements also act as links, in this case to stories addressing issues like ageism, sizeism, racism, and other discriminatory practices that pin up is attempting to address.

As with the individual profiles, these stories were provided to the narrators for feedback and approval.

These stories allow the pin ups to engage in a discussion of sorts, in essence answering an unspoken question: can pin up live up to its claims of inclusivity? For example, both Kat Stroud and Fran Richardson discuss the difficulties of being a plus sized pin up. The women critique the fashion industry notion of “plus size”,² pointing out that not only are these sizes significantly smaller than ones needed for their body types, but also are simply on the larger end of the traditional (or “straight” in fashion industry lingo) spectrum. Stroud notes that it’s not as simple as just making a pattern larger, especially for women wearing US size 16 and above. The pattern needs to also account for differences in bust placement or arm length that may end up being awkward or exaggerated on the individual if the pattern simply makes everything bigger.

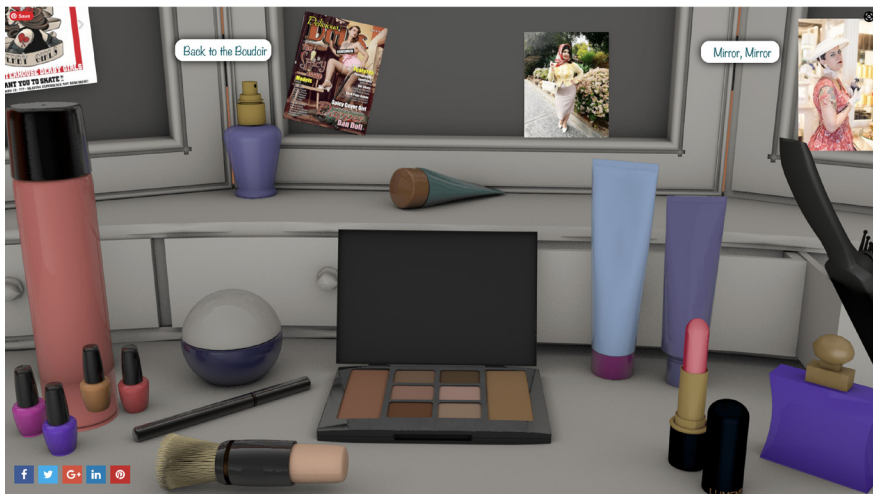


Figure 4: Vanity top page from *Pin up! The movie: An interactive documentary*. TaylorCatProductions (2021). Courtesy: author.

2. The concept of “plus size” in fashion is complicated. Plus sizing generally refers to size 16/XXL and above in the US, size 20 and above in the UK, size 46 and above in Europe, and size 21 and above in Japan. However, fashion designers typically use a smaller size for runway models and fashion photo shoots, generally size 12 in the US (16 UK, 42 Europe, and 17 Japan).

Other stories further complicate the idea of sizeism in pin up. Both Richardson and Stroud are White. Black pin ups, like Susie Dahl and Miss Velvet Wren, critique what they say is the erasure of pin ups of color from the plus size world, via an embedded assumption that all plus size pin ups experience sizeism in the same way. They note that Black pin ups, for instance have different concerns than White pin ups, who have a level of privilege simply because of their skin color (I should note that both Stroud and Richardson acknowledge this privilege, and that Wren is a traditional-sized pin up). Another pin up of color, of Desi³ ancestry, adds another complication to the mix: she is often expected to dress in Hollywood-inspired “exotic” outfits like harem pants with a bandeaux top, in order to “fit” into retro imagery. She notes that Kabul in the 1950s was a center for cutting-edge couture fashion, and she worries that that history is being lost in favor of stereotypical Hollywood tropes.

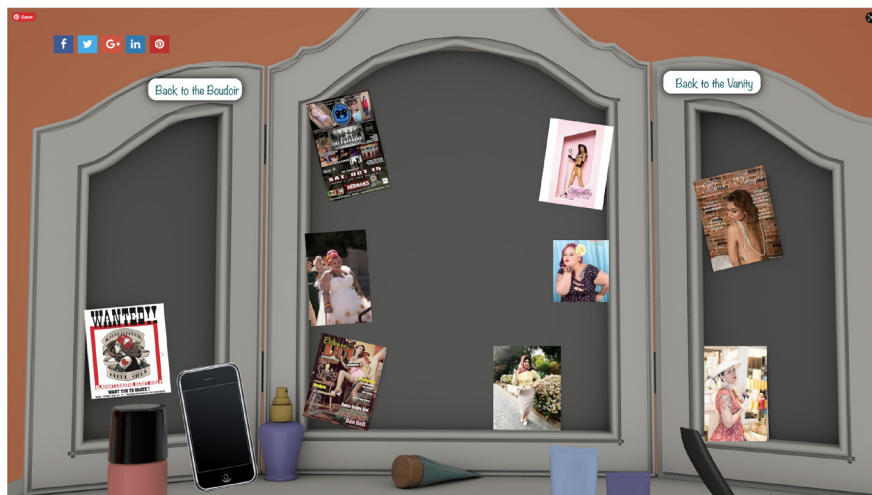


Figure 5: Vanity mirror page from *Pin up! The movie: An interactive documentary*. TaylorCatProductions (2021). Courtesy: author.

3. Desi is used to refer to people of Indian, Bangladeshi, and Pakistani ancestry and diaspora.

By revealing these complications, the i-doc is able to organically demonstrate the concept of intersectionality, or the idea that within marginalized communities experiences of repression and bias are not the same and that within an individual multiple layers or intersections of privilege and repression exist (Cooper, 2016; Collins & Bilge, 2016). Wren, for instance, can wear conventional-sized clothing and is a curator of a social media page celebrating pin ups of color, both points of privilege, but is also from a historically marginalized group in her home country. Each of the other pin ups similarly operates in a space of intersecting identities. But rather than saying to the viewer “you need to recognize this”, the i-doc allows the viewer to come to an understanding of intersectionality within the experiences of each individual pin up, ideally leading the viewer to not only appreciate individual struggles, but to also recognize how the shared subculture of pin up allows the women to develop strategies to negotiate for larger societal change.

Responding to the subculture

It’s important to consider the aesthetics of the individual stories within the larger project. When doing the video interviews, I didn’t ask the pin ups to adjust their cameras for a conventional 16x9 screen orientation. Instead, I conducted each interview in a way that felt natural to the narrator. If she held her camera vertically because she was shooting on a mobile phone, the interview was done vertically. Other pin ups had more professional set ups, with higher quality cameras, horizontal screen orientation, and – in at least one case – a lighting kit. Again, this was fully acceptable. Outdoor noises, interruptions, and glitches in signal strength causing digital lags were all a part of the process, presented within the i-doc on equal footing with more “professional” sound and lighting.

I should note that the i-doc was shot long before COVID-19 restrictions made Zoom and Skype interviews and socially distanced production a common feature in professional television and film. Only one of the more than 50 interviews was done after the pandemic. In the case of this i-doc, the idea to use video calling services for interviews was made not only for

financial constraints (a budget that didn't have funds to travel to multiple global locations) but also because the production team believed video chatting could help erode barriers between "interviewer" and "interviewee". We weren't just sharing authorial authority, but by eliminating production hierarchies, through use of consumer technology, we were attempting to erode the difference between "professional" and "amateur" production standards and making both narrators and viewers feel at home. The project intentionally allows each woman to tell her story in the way that she was most comfortable, ideally allowing viewers to "step into" her space.

In some cases, the stories *were* shot professionally, but these were nearly all outtakes from the feature documentary. The remaining stories revealed a distinct lack of "professionalism" (vertical video, low-res recordings, social media screen grabs). Rather than being isolating or off-putting, because these stories were placed alongside those professionally shot, they helped to enhance trust within the community *and* audience. I didn't parachute in with a camera crew and professional gear for a short amount of time. I virtually spent time with the women in their homes and workplaces to learn about their lives. This strategy is a specific film and production choice. The i-doc not only reflects the complexity of the subculture, but allows the community an active voice in the project creation. The resulting i-doc presents a subculture on their terms.

Bibliographic references

- Aston, J., Gaudenzi, S. & Rose, M. (2017). Introduction. In Judith Aston, Sandra Gaudenzi, & Mandy Rose (eds.), *i-Docs: The evolving practices of interactive documentary*, pp. 1-8 London: Willdflower Press.
- Chase, S. E. & Bell, C. S. (1994). *Interpreting the complexity of women's subjectivity*. In Eva McMahan and Kim Lacy Rogers, *Interactive oral history interviewing*, Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 63-82.

- Cooper, B. (2015). Intersectionality. In Lisa Disch and Mary Hawkesworth (eds.), *The Oxford handbook of feminist theory*, n.p. (online). Oxford, U.K.: Oxford University Press. <http://www.oxfordhandbooks.com/view/10.1093/oxfordhb/9780199328581.001.0001/oxfordhb-9780199328581-e-20>.
- Hebdige, D. (1979). *Subculture: The meaning of style*. London and New York: Routledge.
- Hill Collins, P. & Bilge, S. (2016). *Intersectionality*. Cambridge, UK and Malden, MA: Polity Press.
- Ryan, K. M. (2020). *Pin up! The subculture: Negotiating agency, representation, and sexuality with vintage style*. New York: Peter Lang.

Filmography and/or Artworks:

- Pin up! The movie: An interactive Documentary* (2021) by Kathleen M. Ryan TaylorCatProductions. www.pinupthemovie.com

KAI UNEARTHED: A VIDEOGAME ABOUT UNPOLICED FUTURES

Matthew Coopilton

/ University of Southern California

The story

The story takes place in an unpoliced future on planet earth, in a revolutionary society where everyone's needs are met. In this world, teenagers receive energy tattoos, preparing to tend the wildness of a regrowing planet. But first, they must complete a coming-of-age ceremony that involves connecting with us, their ancestors, through interactive journals. The game comes with an analog paper journal that players can use to respond to the characters through tearing, scribbling, writing, drawing, imagining, and acting (see Figure 1).



Figure 1

As the story unfolds, the characters must come to terms with the history of the Capitalist Era and its catastrophic final decades (see Figure 2). Players can role-play as Kai, a child of traumatized revolutionaries. They can fall in love with their crush as they explore the ruins of a youth jail from the 21st century. They can decide how they will hold the pain of their elders and ancestors as they heal together.

We hope this project will help people imagine future worlds free from systemic oppression. We hope it will encourage critical consciousness, design, and action to rehearse and enact these worlds, similar to how Augusto Boal (2000) imagined theater being a rehearsal for revolution. It also poses the critical question: how can humanity survive climate change through symbiosis with other species? (see Figure 2).

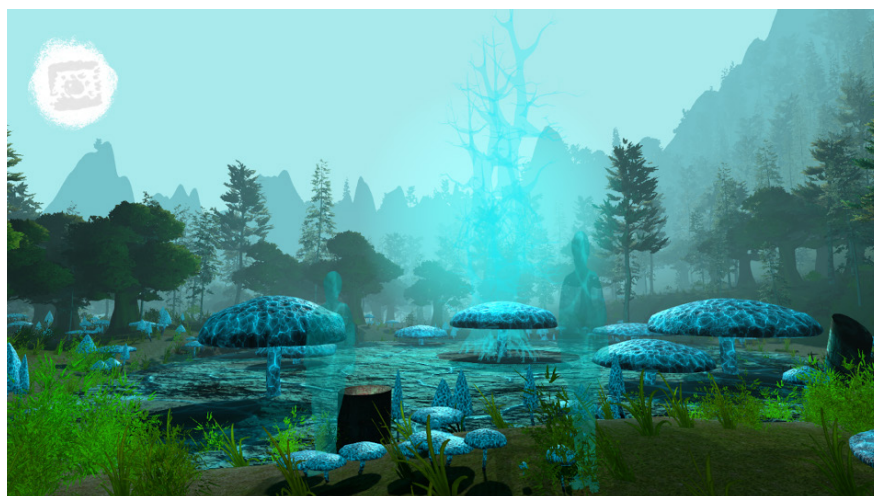


Figure 2

Why a game about abolishing police and prisons?

Such a game is highly relevant in our current political moment, after the United States and many other countries experienced major uprisings against police brutality in the wake of the police murders of George Floyd and Breonna Taylor. Movements to abolish police and prisons have expanded,

and initial participatory design research we are conducting with young people suggests there is growing interest in designing abolitionist video games to support these movements.

Kai UnEarthed is one among several projects inquiring into this possibility, with an emphasis on critical imagination: envisioning liberated futures, and preparing to take action to make these realities.

Our design processes

Kai UnEarthed emerged from participatory design work that I did with my students and colleagues when I was a high school teacher at a re-engagement program in Seattle, Washington. We built the story-world of the game as a way to overcome our despair in the face of police violence and other forms of trauma and oppression. I am working on the video game version of the project with Olivia Peace, an interdisciplinary artist and filmmaker, and Claire Hu, a game designer, programmer, and artist. Our biographies can be found here: <https://www.kaiunearthed.com/partners>.

We chose to prototype the game using Twine for several reasons. We wanted to contribute to the growing community of queer interactive fiction writers who use Twine as a medium. We also wanted to show our friends and community members that anybody can make a game, building on Anna Anthropy's (2012) arguments that making Twine games is similar to the DIY punk practice of making 'zines. Finally, this kind of prototyping is a core part of the playcentric design methodology that we learned from our professor Tracy Fullerton during the MFA game design class we took together (we started this project as a final project for her class). Playcentric design involves creating prototypes and inviting people to playtest them, gathering feedback which is then incorporated into future iterations of the prototype, moving the project closer to a series of player experience goals and social change goals set by the designers (Fullerton, 2019). Creating a prototype in Twine allowed us to invite people to playtest the game even if they do not have the computing power to run our un-optimized digital prototypes, which include 3D graphics, high resolution video, and audio/music.

Interactive documentary elements

Kai UnEarthed includes elements that are similar to other interactive documentary projects presented at Storybits. For example, the game invites players to interact with a curated archive of artifacts related to important historical-political events, trends, and daily life experiences in the early 21st century. Figure 3 shows Kai's classmates encountering an image of the Minneapolis third precinct on fire during the uprising in the summer of 2020, and the game invites players to reflect on this image using the accompanying analog journal. Later in the game, players encounter everyday objects like basketball shoes, a cell phone, and a barbed wire fence. The game prompts players to write about them, imagining how characters in this liberated future might experience these artifacts left behind by us, their ancestors. We hope this process of documenting our current lives will function as an uncanny journey from the future to the present, inviting players to un-reify our perceptions of everyday objects and current events.



Figure 3

We are currently working on finishing the full multimodal video game version of *Kai UnEarthed*, and we recently play-tested a digital prototype of it with a group of young people as part of a larger participatory design

research study focused on critical game literacy. Results from that research will be presented in future conferences and publications, and feedback from that playtest will inform our work towards an open alpha release of the full video game.

Conclusion: “another end of the world is possible”

We expect *Kai UnEarthed* will be one of many games rehearsing the abolition of police, prisons, and capitalism. As graffiti during the 2020 uprising prophesied, “another end of the world is possible.” We want to support young people in creating their own games to imagine the worlds they are building out of the ashes of the present one.

Bibliographic references

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the videogame zinesters: How freaks, normals, amateurs, artists, dreamers, drop-outs, queers, housewives, and people like you are taking back an art form*. New York: Seven Stories Press.
- Boal, A. (2000). *Theater of the Oppressed*. London: Pluto press.
- Fullerton, T. (2019). *Game design workshop: a playcentric approach to creating innovative games*. Boca Raton: AK Peters/CRC Press.

PARTE 1
NARRATIVAS DIGITAIS: CONCEITOS EM DEBATE

**Ten Years of I-Docs: a reflective discussion
on polyphony and practice-led research**

Judith Aston

Abstract: This article is based on my keynote and accompanying workshop for the inaugural *StoryBits* conference in April 2021. This was ten years on from the first *i-Docs* symposium in March 2011, with the *StoryBits* conference taking a similar approach in relation to bringing practice and research-based projects into productive dialogue. My reflections are based on the deeply collaborative endeavour that lies at the heart of *i-Docs*, in which there has always been a shared interest in the multiple, in non-linearity and in the evolving practices of documentary making. The article considers some key themes which have emerged from my work and considers how these might feed into future collaborative ventures, between *i-Docs*, *StoryBits* and beyond. In particular, I offer some insights around practice-led research, approaches to complexity, and my ongoing work with polyphonic documentary and database narrative.

Resumo: Este artigo parte da minha conferência e correspondente workshop, na primeira edição da Conferência *StoryBits*, em abril de 2021. Este evento teve lugar dez anos depois do primeiro simpósio *i-Docs*, que decorreu em março de 2011, tendo o *StoryBits* adotado uma abordagem semelhante, pois coloca a prática e a pesquisa baseada na prática numa relação de diálogo produtivo. As minhas reflexões consideram o esforço

profundamente colaborativo que está no cerne do *i-Docs*, no qual sempre houve um interesse partilhado pelo múltiplo, pela não linearidade e pelas práticas evolutivas do fazer documental. Este texto considera alguns temas-chave que surgiram do meu trabalho e como esses temas podem incentivar futuros empreendimentos colaborativos, além de outros, entre o *i-Docs* e o *StoryBits*. Em particular, apresento algumas considerações sobre a pesquisa baseada na prática, abordagens à complexidade e sobre o meu trabalho com o documentário polifônico e a narrativa de base de dados.

O efeito marmota

Luiz Carlos de Oliveira Jr

Resumo: O artigo investiga uma forma de complexidade narrativa que tem sido comum na produção audiovisual das últimas décadas: as narrativas construídas em cima de estruturas de repetição e *loop* temporal, que designo como “efeito marmota”, em alusão a um de seus principais exemplares, o filme *Groundhog Day* (1993), de Harold Ramis. Trata-se de um tipo específico de “efeito especial narrativo” (Jason Mittell), que internaliza na narração, na própria estrutura do relato, uma nova sensibilidade temporal gerada pelas mudanças na cultura espectral desde os adventos sucessivos do videotape, do videogame, das plataformas de streaming, etc. O objetivo é discutir os mecanismos específicos desse dispositivo de narração, destacando seu caráter reflexivo e metanarrativo.

Abstract: The article investigates a form of narrative complexity that has been common in audiovisual production in recent decades: narratives built on structures of repetition and time loop. I call it “the groundhog effect”, referring to one of its main examples, *Groundhog Day* (1993), by Harold Ramis. It is a specific type of “narrative special effect” (Jason Mittell), that internalizes in the narration, in its very structure, a new kind of temporal form generated by changes in spectral culture since the successive advents of videotape, videogame, streaming, etc. The main goal is to discuss the specific mechanisms of this narration device, highlighting its reflexive and metanarrative aspects.

Revolução. Ou o loop infinito – um arquivo

Francisca José Guimarães Rodrigues

Resumo: *Revolução. Ou o loop infinito* é uma possibilidade de arquivo, um livro-objecto que reflecte a exploração do sentido e da ambiguidade da palavra «revolução» através do trabalho do operador estético Ernesto de Sousa. Explora-se a palavra «revolução» e o espaço que ocupa. O sentido matemático e o sentido político, que se complementam e se contrariam simultaneamente, fazem dela uma palavra tão carregada de significado quanto leve e prolifera no léxico comum. Convida-se à participação activa, ao abandono do papel de espectador e à procura de uma ingenuidade absolutamente voluntária. Partindo do conceito geral de “arquivo” para uma busca pelas suas especificidades, encontram-se sobrepostos os conceitos-chave de Ernesto de Sousa – *mixed-media*, transdisciplinaridade, revolução total, corporalidade, teatro (sentido lato) e simultaneidade – e estabelece-se a ponte com as teorias da “ingenuidade voluntária”, da “indiferença” e da “solidariedade”, do “começar” e da “pró vocação”. O arquivo passa a ser também espaço de acção e agente activo da revolução. Este projecto materializa-se num objecto em revolução constante, aberto, inacabado, transmitindo sempre uma ideia de continuidade e de exploração. Conta também com um apêndice digital que complementa o livro físico e funciona com uma câmara de realidade aumentada a partir de imagens-alvo impressas. Enquanto a simbiose entre meios analógicos e digitais possibilita uma expressão mais livre e potencia a transdisciplinaridade e a simultaneidade, o desafio constante ao leitor para agir incita à revolução total: uma revolução social, moral, política e íntima. Todos contribuem para a construção permanente deste arquivo de forma directa ou indirecta. A proposta é que toda a contribuição seja activa e consciente.

Abstract: *Revolution. Or the infinite loop* is an archival possibility, a book-object that reflects the exploration of the meaning and ambiguity of the word “revolution” through the work of the aesthetic operator Ernesto de Sousa. The word “revolution” and the space it occupies are explored.

The mathematical and political sense complement and contradict each other simultaneously and makes it a word charged with meaning as it is light and prolific in the common lexicon. It invites active participation, to abandon the role of spectator and looking for an absolutely voluntary ingenuousness. Starting from the general concept of archive for a search for its specificities, we find overlapped Ernesto de Sousa's key concepts — mixed-media, transdisciplinarity, total revolution, corporeality, theater (broad sense) and simultaneity — and set up the connections with the theories of “voluntary ingenuousness”, of “indifference” and of “solidarity”, of “begin” and of “provocation”. The archive also becomes a space for action and an active agent of the revolution. This project materializes in an object in constant revolution, open, unfinished, always transmitting an idea of continuity and exploration. It also has a digital appendix that complements the physical book and works with an augmented reality camera from printed target images. While the symbiosis between analogue and digital media allows for freer expression and enhances transdisciplinarity and simultaneity, the constant challenge for the reader to act incites a total revolution: a social, moral, political and intimate revolution. Everyone contributes to the permanent construction of this archive, directly or indirectly. The proposal is open to all contributions in active and conscious ways.

An introduction to immersive journalism in class: an experience with photography and 360 videos on the SeekBeak platform

Ricardo Morais & Fábio Giacomelli

Abstract: In this exploratory study, we propose to reflect on the importance of journalism education and consider some of the changes that have taken place, namely from a technological point of view, which may allow the creation of new journalistic narratives. We focus mainly on the potential introduced by immersive journalism, which remains underexplored in the Portuguese context. Therefore, this research describes the activity made with the web journalism curricular unit students, who were challenged to produce immersive content in 360 degrees on the SeekBeak platform. The

preliminary results explore their perception in this first contact with the technology and their answers to how interactivity and immersion can answer narrative gaps in the journalistic activity.

Resumo: Neste estudo exploratório, propomo-nos refletir sobre a importância de a formação em jornalismo, considerar algumas das mudanças que se verificaram nos últimos anos, nomeadamente do ponto de vista tecnológico, e de que forma elas podem permitir a criação de novas narrativas jornalísticas. Centramo-nos principalmente no potencial introduzido pelo jornalismo imersivo, que continua ainda a ser pouco explorado no contexto português. Assim, esta pesquisa descreve uma atividade realizada com alunos da unidade curricular de *webjornalismo*, que foram desafiados a produzir conteúdos imersivos em 360 graus na plataforma SeekBeak. Nos resultados preliminares, exploramos a percepção dos estudantes neste primeiro contato com a tecnologia e as suas respostas sobre como a interatividade e a imersão podem suprir algumas das lacunas existentes nas narrativas jornalísticas.

Novas representações da anatomia e *vulva art*: uma análise comparativa em narrativas audiovisuais e estéticas *artistas*

Juliana Wexel & Bruno Mendes da Silva

Resumo: O artigo oferece uma análise comparativa quanto a novas representações da anatomia da vulva em narrativas audiovisuais de cunho *artista* (Ortega, 2015). A partir de uma investigação baseada na prática artística (Candy, 2006) e tendo como objeto de estudo um movimento eventualmente intitulado pelos artistas como *vulva art* e em contexto de média-arte digital, elege-se, como conteúdo de discussão, quatro produções audiovisuais que, através de diferentes gêneros e construções narrativas, apontam para o desmantelamento de estereótipos e tabus ancestrais acerca do corpo e da sexualidade dita feminina. São eles, *Libres!* (2021), série documental francesa do canal franco-alemão Arte e a série de animações em *stop motion*, produzida pelo projeto de intervenção artística urbana *@Vulvabell* para a rede social *Instagram*. No gênero *short doc*, discorre-se sobre a produção

homônima que documenta a experiência do artefacto de arte computacional *ivagination* (2020), em Lisboa, Portugal e também *The Vulva Art Project* (2018), um curta-documentário sobre ensaios fotográficos íntimos que estimulam mulheres cisgênero a conhecerem a anatomia de sua própria vulva.

Astract: The article offers a comparative analysis regarding new representations of the anatomy of the vulva in audiovisual narratives of activist nature (Ortega, 2015). From an investigation based on artistic practice (Candy, 2006) and having as object of study a movement eventually entitled by artists as vulva art and in context of digital media art, it is chosen, as discussion content, four audiovisual productions that, through different genres and narrative constructions, point to the dismantling of stereotypes and ancestral taboos about the body and sexuality said female. They are, *Libres!* (2021), French documentary series of the Franco-German channel *Arte* and the series of stop motion animations, produced by the project of urban artistic intervention @vulvabell for the social network *Instagram*. In the short doc genre, we discuss the homonymous production that documents the experience of the computational art artefact *ivagination* (2020), in Lisbon, Portugal, and also *The Vulva Art Project* (2018), a short documentary about intimate photo essays that encourage cisgender women to get to know the anatomy of their own vulva.

Aventurama – Explorando os limiares entre as narrativas sonoras e interativas em um *podcast storytelling* infanto-juvenil

Márcio Henrique Melo de Andrade

Resumo: Este artigo apresenta as primeiras investigações teóricas e práticas na roteirização de *podcasts storytelling* que se apropriem de aspectos e formas das narrativas interativas, apresentando como objeto de pesquisa o projeto *Aventurama* – desenvolvido pelo autor do artigo, que atua como criador e roteirista. Por meio da linguagem radiofônica, o projeto investe na produção de *podcasts storytelling* que abordam a cultura pernambucana em suas variadas manifestações (cordel, gastronomia, carnaval, expressões idiomáticas, festas juninas etc.). Em uma de suas temporadas – intitulada

Cabriolândia –, abordam-se algumas lendas do folclore pernambucano (Chora Menino, Comadre Fulozinha, Papa-Figo, Boitatá etc.) como personagens de um videogame. Nos roteiros, a pesquisa investiu em dinâmicas entre os personagens, situações do enredo e sonoridades que caracterizassem um jogo eletrônico. Contudo, almeja-se investir ainda mais nas possibilidades de interatividade, imersão e transformação características das narrativas interativas (Santaella 2010; Domingos, 2009) a fim de expandir suas possibilidades de conexão com as narrativas sonoras. Acredita-se que, na produção de narrativas digitais (ou *digital storytelling*) (Lévy 2000; Murray 2003), os entrelaçamentos entre formatos narrativos podem potencializar as práticas narrativas de maneira geral. Inspirado em *podcasts* infanto-juvenis como *Rádio Matraquinha*, *Ciranda da Criança*, *Histórias de ninar para garotas rebeldes*, *Era uma vez um podcast*, *Aí vai uma história*, *Palavras no Ar* e *Maritaca*, a criação do *podcast Aventurama* pretende conceber narrativas em que o conhecimento cultural possa se tornar motor para o andamento das histórias. Neste artigo, apresentamos os resultados iniciais de pesquisas teóricas e experimentos práticos para compreender como a combinação de aspectos estéticos e estruturais das narrativas interativas e sonoras podem expandir as potências do *digital storytelling*.

Abstract: This article presents the theoretical and practical investigations into the scripting of storytelling podcasts that appropriate aspects and forms of interactive narratives, presenting the project *Aventurama* as a research object – developed by the author of the article, who works as creator and screenwriter. Through radio language, the project invests in the production of storytelling podcasts that work with the culture of Pernambuco in its various manifestations (cordel, gastronomy, carnival, idiomatic expressions, June festivals, etc.). In one of its seasons – entitled *Cabriolândia* –, some legends of folklore of province of Pernambuco (such as Chora Menino, Comadre Fulozinha, Papa-Figo, Boitatá etc.) are approached as characters in a video game. In the scripts, the research invested in dynamics between the characters, plot situations and sounds that characterize an electronic game. However, the aim is to invest even more in the possibilities of interactivity, immersion and transformation characteristic of interactive narratives

(Santaella 2010; Domingos, 2009) in order to expand their possibilities of connection with sound narratives. It is believed that, in the production of digital narratives (or digital storytelling) (Lévy 2000; Murray 2003), the interweavings between narrative formats can enhance storytelling practices in general. Inspired by children's podcasts such as *Rádio Matraquinha*, *Ciranda da Criança*, *Histórias de ninar para garotas rebeldes*, *Era uma vez um podcast*, *Aí vai uma história*, *Tempo de Brincar*, *Palavras no Ar* and *Maritaca*, the creation of the podcast *Aventurama* intends to design narratives in which cultural knowledge can become the engine for the progress of stories. In this article, we present the results of theoretical research and practical experiments to understand how the combination of aspects of interactive and sound narratives can expand the power of digital storytelling.

Histórias sob(re) histórias: a experiência narrativa em livros de Realidade Aumentada de língua portuguesa

Joana Casteleiro-Pitrez

Resumo: Era uma vez o livro impresso, que se encontrava em francas dificuldades de aceitação pela geração *alpha*. Começa assim o quotidiano de editores, escritores, designers, ilustradores, entre outros, numa história de luta constante com *gadgets* tecnológicos repletos de som, animação e recursos multimédia. O formato tradicional do livro e a sua forma de leitura linear está em crise na atual reconfiguração do paradigma mediático. Em contrapartida, os domínios digitais viabilizam novas formas de contar histórias, sendo que, os experimentalismos narrativos se estenderam nos últimos anos ao cinema, à televisão, aos videojogos e até ao livro. Essas práticas experimentais integram inúmeras vezes os novos media, entre os quais se encontra a Realidade Aumentada. É precisamente no domínio do livro aumentado que se enquadra esta investigação. Tal como Marie-Laure Ryan, acreditamos que a análise da narrativa através de meios interativos convida ao reconhecimento da essência semiótica, mas também, do modelo tecnológico de transmissão que é intrínseco a cada meio. A Realidade Aumentada tem características próprias, nomeadamente, a sobreposição

de informação digital sobre o mundo físico, a interação em tempo real, e o alinhamento preciso entre o conteúdo virtual e o conteúdo real. Estas características, permitem a criação de novas camadas de informação sobre o mundo físico, neste caso, sobre o tradicional livro impresso. Neste estudo, interessa-nos particularmente compreender a forma como o livro se articula com a Realidade Aumentada e desenvolve sinergias neste ecossistema mediático. Numa primeira instância procurámos compreender a narrativa no contexto dos meios interativos e da Realidade Aumentada. Numa segunda fase, fizemos uma análise de conteúdo de cariz qualitativo de dezasseis livros de Realidade Aumentada encontrados à venda nas livrarias e editoras portuguesas. A análise dos livros debruçou-se sobre os processos de produção de sentido no sistema narrativo, concretamente, a análise do enredo, do tipo de interface, do tipo de conteúdos, da camada de interatividade narrativa, das convenções narrativas e do método narrativo. Os resultados encontrados sugerem a necessidade de uma maior reflexão no que diz respeito ao papel da narrativa no livro aumentado. Os resultados indicam ainda ser imprescindível a exploração de diversas convenções narrativas, da narrativa cruzada, de novas camadas de interatividade, do contexto do utilizador, de novas temáticas e de projetos editoriais criados com equipas integradas.

Abstract: Once upon a time, the printed book was in frank difficulty of being accepted by the new alpha generation. Thus begins the daily life of editors, writers, designers, illustrators, among others, is a story of constant struggle with the technological gadgets full of sound, animation, and multimedia resources. The traditional book format and its linear reading format are in crisis in the current reconfiguration of the media paradigm. On the other hand, the digital domains enable new ways of telling a story, and narrative experimentalists have been extended in recent years to the cinema, television, videogames, and even the book. These experimental practices are often part of new media, including Augmented Reality. It is precisely in the domain of the augmented book that this investigation is framed. Like Marie-Laure Ryan, we believe that the narrative analysis through

interactive media invites the recognition of the semiotic essence, but also the technological transmission model that is intrinsic to each medium. Like other media, augmented reality has its own characteristics, namely the superimposition of digital information over the physical world, real-time interaction, and precise alignment between virtual content and real content. These characteristics allow the creation of new layers of information about the physical world, in this case, about the traditional printed book. In this study, we are particularly interested in understanding how the book articulates with Augmented Reality and develops synergies in this media ecosystem. In the first instance, we tried to understand the narrative in the context of interactive media and Augmented Reality. Then, in a second phase, we conducted a qualitative content analysis of sixteen Augmented Reality books found for sale in Portuguese bookstores and publishers. The study of the books focuses on the processes of production of meaning in the narrative system, specifically, the plot analysis, the type of interface, the type of content, the layer of narrative interactivity, the narrative conventions, and the narrative method. The results indicate the need for further reflection regarding the role of narrative in the augmented book. The results also suggest that it is essential to explore different narrative conventions, cross-narrative, new layers of interactivity, user context, new themes, and editorial projects created with integrated teams.

A remediação no documentário interativo como forma de reconstruir a memória dentro de uma narrativa hipermidiática

Tatiana Levin

Resumo: Os documentários audiovisuais trabalham há tempos com o recurso narrativo de revisitação de memórias. Aparecem fotografias, fragmentos de filmes, depoimentos e outros recursos que guiam os espectadores na apreensão do mundo. O documentário interativo apropria-se disso, mas ganha camadas extras ao trabalhar com o tempo de navegação e o brincar com mídias que revisitam outras mídias. Sob a forma de uma nova mídia sem suporte físico, esse tipo de documentário tem como característica a ambiência

no espaço digital, como um arquivo potencialmente ilimitado. Embora seja uma nova mídia, essa forma de documentar o real faz referência a diversas mídias conhecidas. Por um lado, reafirma certas práticas comunicacionais que convocam a mídia original e, por outro, as subverte. Para embasar essa afirmação, este artigo traz a análise de dois webdocumentários que catalogam memórias, utilizando a cultura do manuseio da fotografia antes impressa no papel como um de seus recursos expressivos. Examinamos aqui *Welcome to Pine Point* e *A short history of the highrise*. Estes dois webdocumentários apresentam recursos de remediação como forma de organizar o conteúdo em interfaces interativas, propiciando uma experiência imersiva e afetiva. Nesse sentido, as mídias digitais interativas adquirem parte da sua importância cultural ao referenciar e simular a presença de mídias analógicas.

Abstract: Audiovisual documentaries have long worked with the narrative resource of revisiting memories. Photographs, film fragments, testimonies and other resources appear that guide spectators in apprehending the world. The interactive documentary appropriates this, but gains extra layers when working with browsing time and playing with media that revisit other media. In the form of a new media without physical support, this type of documentary is characterized by an ambience in the digital space, as a potentially unlimited archive. Although it is a new medium, this way of documenting the real makes reference to several known media. On the one hand, it reaffirms certain communication practices that summon the original media and, on the other hand, it subverts them. To support this statement, this article presents the analysis of two web documentaries that catalog memories, using the culture of handling photography previously printed on paper as one of its expressive resources. Here we examine *Welcome to Pine Point* and *A short history of the highrise*. These two webdocumentaries present remediation resources as a way of organizing the content in interactive interfaces, providing an immersive and affective experience. In this sense, interactive digital media acquire part of their cultural importance by referencing and simulating the presence of analog media.

PARTE 2

NARRATIVAS DIGITAIS: PROCESSOS DE CRIAÇÃO

Safara – Sonho Lúcido 2020: Investigação baseada na prática artística

Ana Perfeito & Mirian Tavares

Resumo: O presente texto debruça-se sobre a performance de *live cinema Safara — Sonho Lúcido 2020*. Trata-se de uma curta-metragem com uma performer (que se encontra em frente da projeção) a manipular os elementos áudio e visuais em tempo real — recorrendo às técnicas e ferramentas do género *Veejaying* (um computador e um controlador MIDI), à música generativa e a uma narração ao vivo. Os conteúdos visuais são: fotografias analógicas (formato 35mm que foram posteriormente digitalizadas); textos animados; efeitos visuais áudio reativos. O resultado é um espetáculo imersivo no qual o espetador assiste a um filme, com a particularidade de a personagem principal estar fora do ecrã (a performer). O processo de criação artística – que descrevemos em detalhe neste documento – foi baseado no conceito de narração cinematográfica para Syd Field, sobre psicologia dos sonhos lúcidos e, por último, sobre reflexões de autores do século XX que associaram o fluxo do funcionamento da mente ao fluxo do cinema.

Abstract: This text focuses on the *live cinema* performance *Safara – Sonho Lúcido 2020*. It is a short film with a performer (who is in front of the projection) manipulating the audio and the visual elements in real time – using techniques and tools of the *Veejaying* genre (a computer and a MIDI controller), the music generative and live narration. The visual contents are: analog photographs (35mm format that were later digitized); animated texts; reactive audio visual effects. The result is an immersive show in which the spectator watches a film, with the particularity that the main character is off-screen (the performer). The process of artistic creation – which we describe in detail in this document – was based on the concept of cinematic narration for Syd Field, on the psychology of lucid dreams

and, finally, on reflections by 20th century authors who associated the flow of the mind's functioning to the movie stream.

Derive 01 e Web Derive 01: realidades virtuais do projeto Transeuntis Mundi

Cândida Borges & Gabriel Mario Vélez

Resumo: O projeto *Transeuntis Mundi* explora a complexidade da jornada humana milenar e a diversidade cultural resultante. Investiga como esse tema pode ser abordado por meio da pesquisa artística e ser convertido em uma prática criativa nômade nas artes transmídia, usando tecnologias emergentes e imersivas para gerar um arquivo do legado humano. As composições são baseadas nas histórias mínimas – eventos cotidianos gravados em espaços públicos de várias cidades do mundo, utilizando tecnologia 3D para som e imagem, baseado na metodologia de Walkscapes de F. Careri. O poder de interatividade e imersão por meio de imagens em 360° e sons ambisônicos são fundamentais para transportar o visitante em uma experiência cultural global. Este trabalho transmídia foi composto como uma obra artística contemporânea em realidade virtual. Este artigo explora os desafios de, em função da pandemia C-19, criar uma forma virtual de apresentação deste trabalho de RV sem torná-lo um arquivo para download apenas para portadores de headsets de RV. Como manter o poder de interatividade e imersão deste trabalho, apesar do ambiente online, limitado por uma tela 2D e som estéreo de uso doméstico? Desta forma, este artigo tem como objetivo apresentar as duas principais composições do projeto – *Derive 01 e Web Derive 01* – e discutir processos técnicos em torno do programa para dispositivos de RV e o formato WebGL online.

Abstract: The *Transeuntis Mundi* Project explores the complexity of the millennial human journey and the resulting cultural diversity. It investigates how it can be approached through artistic research and be approached into a nomadic creative practice in transmedial arts, using emerging technologies to generate an archive of human legacy. Compositions are based on field

recordings in public spaces of multiple cities worldwide, using 3D technology for sound and image, following Careri's methodology of *Walkscapes*. The power of interactivity and immersion through 360° image and ambisonic sounds are crucial to transport the participant in a global cultural experience. This transmedial work is composed as a contemporary work of Art VR. This article explores the challenges of creating a virtual form of presentation of this VR work without making it a downloadable file just for VR headset users. How to keep the power of interactivity and immersion of this work, despite changing the medium to an online environment, limited by a 2D screen and stereo sound in domestic use? This way, this paper aims to present the two main compositions of the project – the *Derive 01* and the *Web Derive 01* works – and to discuss technical processes around the VR application and the online WebGL format.

Intersecções 20: memória, inspiração e criação

Paulo Dias

Resumo: Este projecto inspira-se em memórias díspares de imagem e música, vertidas num processo criativo baseado em experiências autobiográficas. Partindo desses pressupostos, é montado um aparato interactivo audiovisual – ou *musivisual* (Román, 2008) – cuja interação háptica é feita através de um teclado musical MIDI, sensível a diferentes níveis de pressão. A performance gera sincronamente música e gráficos circulares – com diferentes parametrizações – sobre imagem vídeo. Cada parametrização corresponde a uma variação audiovisual, sendo o número total de variações uma homenagem aos 20 anos da FAL da UBI. Enquanto projecto de memória e homenagem, a imagem vídeo em *loop* mostra, de forma estilizada, a sala da faculdade onde parte deste trabalho foi realizado.

Abstract: This project is inspired by different memories of image and music, gathered into a creative process based on autobiographical experiences. Based on these assumptions, an interactive audiovisual – or *musivisual* (Román, 2008) – apparatus is assembled, whose haptic interaction is made

through a MIDI musical keyboard, sensitive to different pressure levels. The performance will synchronously generate music and circular graphics – with different parameterizations – over video image. Each parameterization corresponds to an audiovisual variation, being the total number of variations a tribute to the 20 years of the FAL of UBI. As a project of memory and homage, the video image in loop shows, in a stylized way, the classroom of the faculty where part of this work was carried out.

Threaded Worlds: Eldenrock

Inês Inácio & Gabriel Carneiro

Resumo: *Threaded Worlds: Eldenrock* é uma história que foi criada com o intuito de ser utilizada para um videogame realizado como projeto do 1º. Semestre do 1º. Ano do curso de mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais. A ideia foi a de criar um videogame de estilo RPG (*Role-Playing Game*) com o tema de Fantasia e, como tal, foi desenvolvida uma narrativa à volta desse mesmo tema. Foi, primeiramente, desenvolvido um mundo narrativo completo, com diversas personagens e eventos determinantes capazes de manter o ritmo da história e que a tornassem empolgante para o jogador/leitor. Foi desenvolvido apenas o primeiro capítulo da história de *Threaded Worlds: Eldenrock*, que se foca nos personagens principais Finley e Lumi – criaturas semelhantes a elfos – e na sua jornada para descobrir o que está a acontecer no mundo onde habitam – o mundo de Eldenrock.

Abstract: *Threaded Worlds: Eldenrock* is a story that was created with the intention of being used for a video game realized as a project of the 1st. 1st semester. Year of the Master's degree in Digital Game Design and Development. The idea was to create an RPG-style video game (Role-Playing Game) with the theme of Fantasy and, as such, a narrative was developed around that same theme. First, a complete narrative world was developed, with several characters and key events capable of keeping the pace of the story and making it exciting for the player/reader. Only the first chapter of the story of *Threaded Worlds: Eldenrock* has been developed, which focuses

on the main characters Finley and Lumi – elf-like creatures – and their journey to discover what is happening in the world they inhabit – the world of Eldenrock.

Um outro vírus

César Silva, Daniel Damásio, Patrícia Lacerda & Renato Ranito

Resumo: O presente projeto consiste numa curta-metragem interativa intitulada *Um Outro Vírus*. A realização do mesmo teve início durante a pandemia do Covid-19, o que, por um lado, dificultou o nosso trabalho e a coordenação do grupo. Contudo, graças ao bom funcionamento do grupo, em vez de desistirmos perante as adversidades, acabámos por aproveitar a ideia do vírus e criámos uma narrativa semelhante ao contexto atual do mundo. Para a realização desta narrativa digital necessitámos de nos informar em relação à maior parte dos temas, pois é um projeto que se afasta da nossa área de estudo. Criámos um enredo com um vírus eletrónico malévolo que, ao percorrer a corrente elétrica, invade a casa da protagonista e atormenta as suas ações ao longo do dia. Tudo isto enquanto o utilizador tem a possibilidade de escolher a ação perante as adversidades que ocorrem ao longo da narrativa.

Abstract: The present project is about an interactive short film entitled *Another Virus*. The making of this project began during the Covid-19 pandemic, which, on the one hand, made our work and the coordination of the group difficult. However, thanks to the good functioning of the group, instead of giving up in the face of adversity, we ended up taking advantage of the virus idea and created a narrative similar to the current world context.

In order to make this digital narrative we needed to be informed about most of the topics, as it is a project that departs from our area of study. We created a plot with a malicious electronic virus that, by traveling through the electric current, invades the protagonist's house and torments her actions throughout the day. All this while the user has the possibility to choose the action in the face of adversities that occur along the narrative.

Alma das Ruas: um webdoc interativo

Isabelle Barreto

Resumo: O projeto *Alma das Ruas*, em desenvolvimento, consiste num *webdoc* interativo (com releituras das crônicas *Mariposas do Luxo*, *Pequenas Profissões* e *Visões D'Ópio*, do livro *A Alma Encantadora das Ruas*, de João do Rio. Este flanava pelas ruas do Rio de Janeiro observando a cidade e seus tipos humanos e tais observações etnográficas deram origem às suas crônicas-reportagens reunidas neste livro. *Alma das Ruas* propõe, com o uso do recurso de hipertexto e da narrativa não linear e interativa, um paralelo entre o flunar na vida real pelas ruas do Rio de Janeiro do início do século XX descrito no livro e o flunar virtual do interator pelo *webdoc*. O caminho é percorrido a partir de um mapa do Centro do Rio de Janeiro, de onde se tem acesso às releituras ilustradas. A abordagem escolhida é a do desenho, que percorre desde a animação da abertura, passando por um mapa interativo do Centro, a partir de onde o flunar virtual tem início com links para as releituras, e chegando até a tela com os Extras. No projeto, o *design* narrativo cumpre papel fundamental, auxiliando a construir as histórias. De um efeito como o *mouse over* para destacar determinado personagem e indicar que tem algo a dizer, passando por personagens dispostos no formato de uma multidão na rua encarando o interator e convidando-o a interagir, até o uso de história em quadrinhos em tela de rolagem infinita fazendo um paralelo deste formato com o local onde se passa a narrativa de uma das crônicas, estes são alguns dos recursos de *design* narrativo utilizados no *webdoc*. Este consiste num trabalho de resgate da história da cidade, valorizando-a, voltado para pessoas com sentimento de perda da capital cultural que foi um dia. A obra transporta o interator pela *Belle Époque* carioca através da visão das suas ruas e, ao conhecer seu passado, o faz refletir sobre a cidade atual.

Abstract: The project *Alma das Ruas*, under development, consists of an interactive webdoc with reinterpretations of the chronicles *Mariposas do Luxo*, *Pequenas Profissões* and *Visões D'Ópio*, from the book *A Alma Encantadora das Ruas*, by João do Rio. This one wandered through the streets of Rio de

Janeiro watching the city and their human types and such ethnographic observations gave rise to their chronicles-reports collected in this book. *Alma das Ruas* proposes, with the use of hypertext and non-linear and interactive narrative, a parallel between the walk in real life through the streets of Rio de Janeiro in the early 20th century described in the book and the virtual walk of the interactor by the webdoc. The path is followed from a map of the center of Rio de Janeiro, from where you have access to illustrated reinterpretations. The chosen approach is drawing, which runs from the animation of the opening, passing through an interactive map of the Center, from where the virtual walk begins with links to the reinterpretations, and reaching the screen with the Extras. In the project, the narrative design plays a fundamental role, helping to build the stories. From an effect such as the mouse over to highlight a certain character and indicate that he has something to say, through characters arranged in the shape of a crowd on the street facing the interactor and inviting him to interact, to the use of a comic on the screen of infinite scroll making a parallel between this format and the place where the narrative of one of the chronicles takes place, these are some of the narrative design resources used in the webdoc. This consists of a work to rescue the city's history, valuing it, aimed at people with a feeling of losing the cultural capital that it once was. The work transports the interactor through the Belle Époque of Rio de Janeiro through the vision of its streets and, by getting to know its past, makes him reflect on the current city.

Ambience, production of presence and epiphany in the use of virtual reality in *The library at night*, by Robert Lepage, based on Alberto Manguel

Denise Costa Lopes

Resumo: A experiência tridimensional imersiva proporcionada pela exposição *A biblioteca à noite*, que chegou ao Brasil em 2020, foi uma das mais bem-sucedidas nos últimos tempos. O uso da realidade virtual parece ter

potencializado indagações de Hans Ulrich Gumbrecht acerca da atual função da literatura e de como a sua materialidade histórica pode criar efeitos de presença, de ambiência e de epifania capazes de nos restituir a sensação de estar-no-mundo. Ao utilizar a tecnologia a serviço de uma nova forma de aproximação e prolongamento da vida das bibliotecas, o projeto acabou por problematizar a nossa atual relação com os livros e os seus processos de salvaguarda e de disseminação diante da escalada dos média digitais. Destinou também uma outra nobre serventia às formas virtuais: engendrar uma experiência estética capaz de colocar a arte digital como produtora de verdade, a fim de presentificar mundos passados e imaginários e de conferir uma nova existência e função às bibliotecas, bem como aos saberes, às histórias, às memórias e às obras por elas armazenadas, demonstrando assim bom uso da prática imersiva em 3D 360°.

Abstract: The immersive three-dimensional experience provided by the exhibition *The library at night*, which arrived in Brazil in 2020, was one of the most successful in recent times. The use of virtual reality seems to have enhanced Hans Ulrich Gumbrecht's questions about the role of literature today and how its historical materiality can create effects of presence, ambiances, and epiphanies capable of restoring the feeling of being-in-the-world. By using technology at the service of a new way of approaching and extending the life of libraries, the project ended up problematizing our current relationship with books and their safeguarding and dissemination processes in the face of the increased use of digital media. It also intended another noble purpose for virtual forms: to engender aesthetic experiences that apply digital art as a producer of truth, capable of making actual and imaginary worlds present, and thus giving a new existence and function to libraries, knowledge, stories, memories, and to the books stored by them, demonstrating good use of the immersive practice in 360° 3D.

Pin Up! The Interactive Documentary: an experiment in feminist collaboration

Kathleen M. Ryan

Abstract: This paper explores the collaborative potential of the interactive documentary format, specifically when using the ethos of a shared authority as defined by oral history.

Project link: www.pinupthemovie.com

Resumo: Este artigo explora o potencial colaborativo do formato do documentário interativo, especificamente ao usar o ethos de uma autoridade compartilhada conforme definido pela história oral. Link do projeto: www.pinupthemovie.com

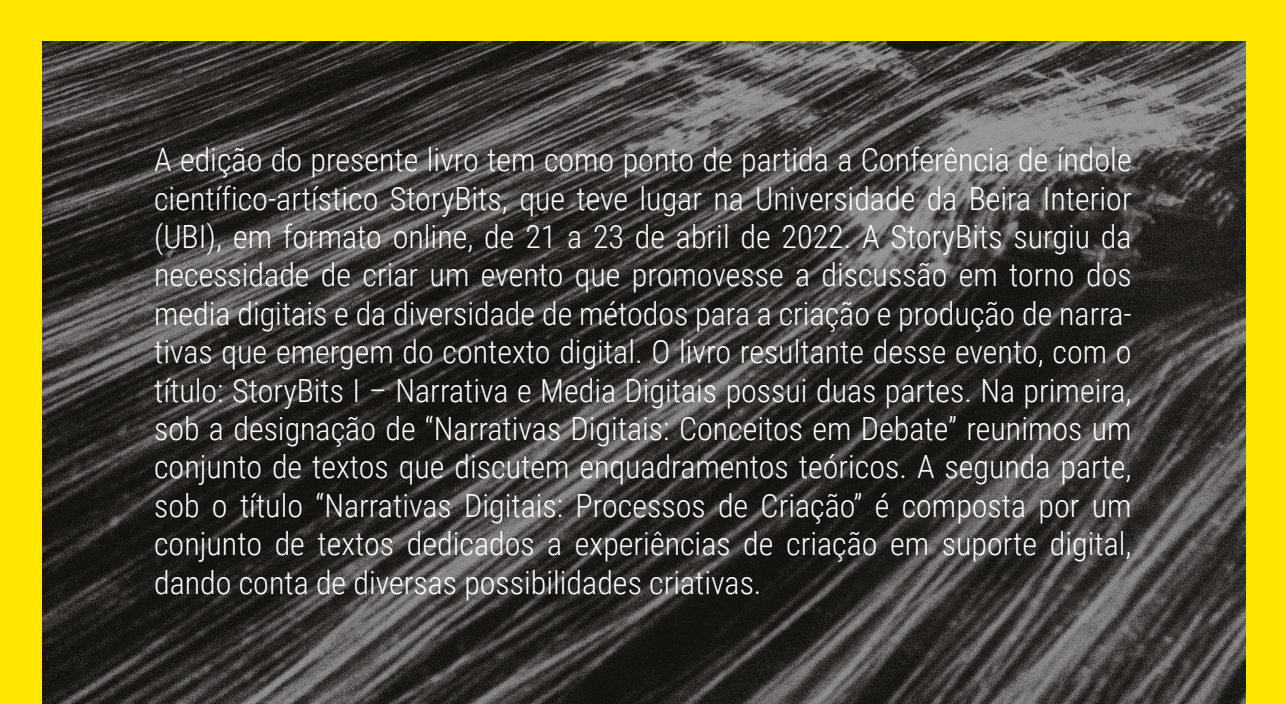
Kai UnEarthed: a videogame about unpoliced futures

Matthew Coopilton

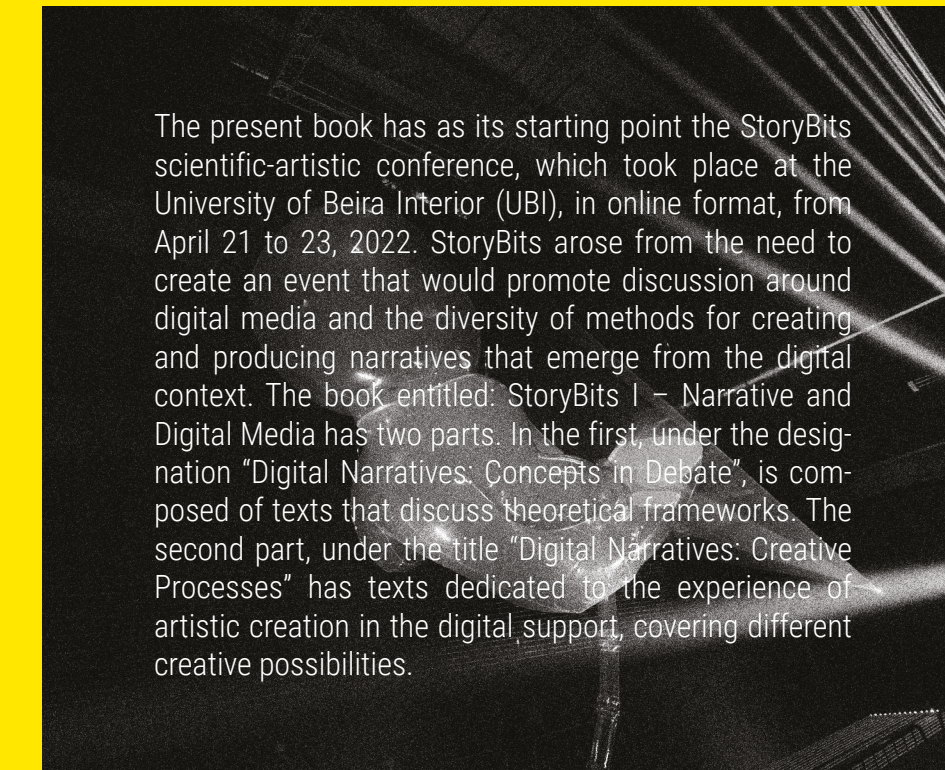
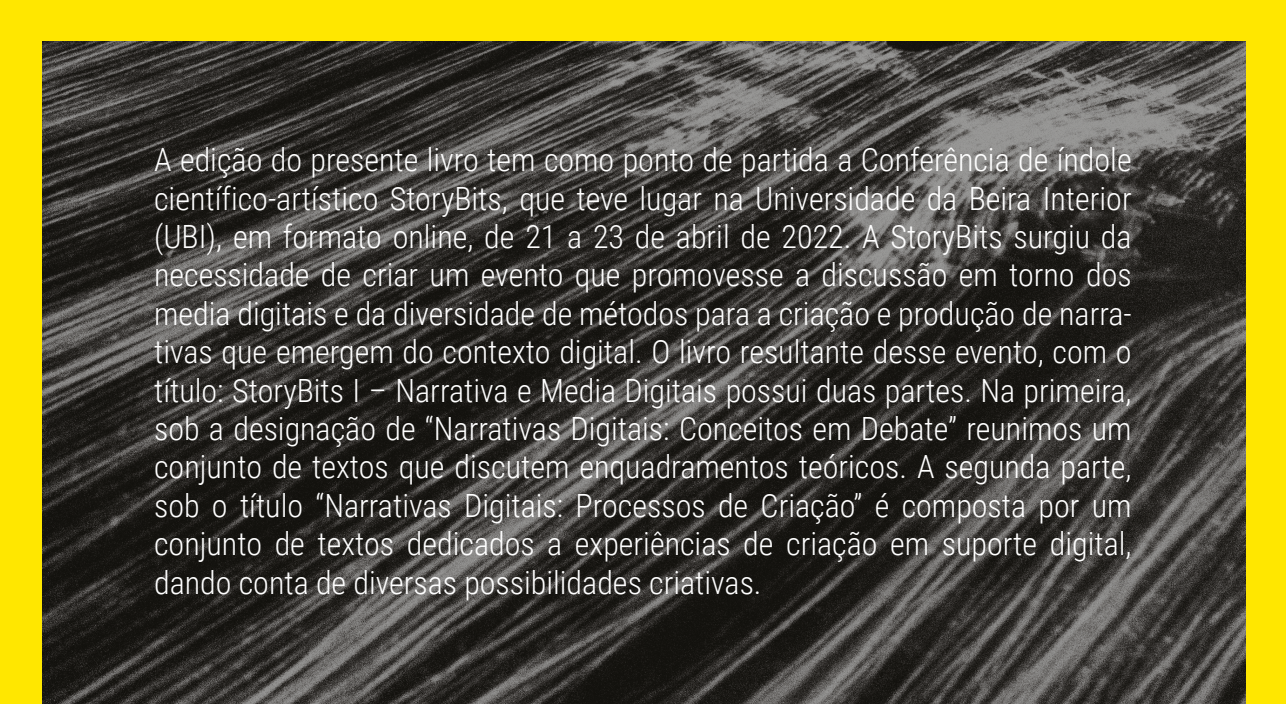
Abstract: *KaiUnEarthed.com* is an interactive, visionary fiction game that invites players to imagine liberated, unpoliced futures. Teenagers in the future encounter artifacts from our time as they go through a coming-of-age ceremony. This involves connecting with us, their ancestors, through interactive journals. The project is currently a narrative prototype created in Twine, and we are working on producing a full video game based on feedback we have received on this initial prototype. This project presentation summarizes the game's story, shares highlights of our design process, and describes the interactive documentary elements embedded in the project.

Resumo: *KaiUnEarthed.com* é um jogo de ficção interativo e visionário que convida os jogadores a imaginar futuros livres e não policiados. Adolescentes do futuro encontram artefatos do nosso tempo enquanto passam por uma cerimônia de maioridade. Isto implica conectarem-se conosco, os seus antepassados, por meio de diários interativos. O projeto é, atualmente, um

protótipo narrativo criado no Twine, e estamos a trabalhar na produção de um videogame completo com base no *feedback* que recebemos sobre este protótipo inicial. Esta apresentação do projeto resume a história do jogo, compartilha destaques do nosso processo de design e descreve os elementos documentais interativos incorporados no projeto.



A edição do presente livro tem como ponto de partida a Conferência de índole científico-artístico StoryBits, que teve lugar na Universidade da Beira Interior (UBI), em formato online, de 21 a 23 de abril de 2022. A StoryBits surgiu da necessidade de criar um evento que promovesse a discussão em torno dos media digitais e da diversidade de métodos para a criação e produção de narrativas que emergem do contexto digital. O livro resultante desse evento, com o título: StoryBits I – Narrativa e Media Digitais possui duas partes. Na primeira, sob a designação de “Narrativas Digitais: Conceitos em Debate” reunimos um conjunto de textos que discutem enquadramentos teóricos. A segunda parte, sob o título “Narrativas Digitais: Processos de Criação” é composta por um conjunto de textos dedicados a experiências de criação em suporte digital, dando conta de diversas possibilidades criativas.



The present book has as its starting point the StoryBits scientific-artistic conference, which took place at the University of Beira Interior (UBI), in online format, from April 21 to 23, 2022. StoryBits arose from the need to create an event that would promote discussion around digital media and the diversity of methods for creating and producing narratives that emerge from the digital context. The book entitled: StoryBits I – Narrative and Digital Media has two parts. In the first, under the designation “Digital Narratives: Concepts in Debate”, is composed of texts that discuss theoretical frameworks. The second part, under the title “Digital Narratives: Creative Processes” has texts dedicated to the experience of artistic creation in the digital support, covering different creative possibilities.



Editora LabCom
www.labcom.ubi.pt