

## DISPOSITIVO, ACASO E CRIATIVIDADE POR UMA ESTÉTICA RELACIONAL DO WEBDOCUMENTÁRIO

André Paz; Julia Salles\*

**Resumo:** O artigo apresenta reflexões do filósofo Vilém Flusser como contribuições para o esforço criativo de uma estética relacional do webdocumentário. Assim visto, o campo surge como um pensamento imagético marcado pelo engajamento político e estético, no qual a indeterminação e o corpo são fundamentais no processo criativo. O webdocumentário *HighRise* (Katerina Cizek, 2010-2013) ilustra o cruzamento de Flusser com as abordagens de Bergson e Deleuze sobre a imagem.

Palavras-chaves : webdocumentário, estética relacional, Flusser, criatividade, arte digital.

**Resumen:** El artículo presenta las reflexiones del filósofo Vilém Flusser como contribuciones al esfuerzo creativo de una estética relacional del webdocumental. Visto desde esta perspectiva, el campo surge como un pensamiento imagético marcado por el compromiso político y estético, en el que la indeterminación y el cuerpo son esenciales en el proceso creativo. El webdocumental *HighRise* (Katerina Cizek, 2010-2013) ilustra el cruce de los planteamientos de Flusser con los enfoques de Bergson y Deleuze sobre la imagen.

Palavras clave: webdocumental, estética relacional, Flusser, creatividad, arte digital.

**Abstract:** The paper presents reflections by the philosopher Vilém Flusser as contributions to the creative effort of the webdocumentary relational aesthetics. From this perspective, the field emerges as imagistic thought marked by political and aesthetical engagement, in which indeterminacy and the body are essential to the creative process. The webdocumentary *HighRise* (Katerina Cizek, 2010-2013) illustrates the intersection of Flusser with Bergson's and Deleuze's approaches to the image.

Keywords: Webdocumentary, relational aesthetics, Flusser, creativity, digital art.

---

\* André Paz: Doutorando no COPPE/UFRJ. Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Instituto Alberto Luiz Coimbra de Pósgraduação e Pesquisa de Engenharia (COPPE), Programa de Engenharia de Produção (PEP), 21941-972, Rio de Janeiro, Brasil. E-mail: andredapaz@gmail.com

Julia Salles: Doutoranda na UQÀM. Université du Québec à Montréal (UQÀM), Faculté de Communication, École des Médias, H3C 3P8 Montréal, Canada. E-mail: juliacsalles@yahoo.com.br

Submissão do artigo: 16 de julho de 2013. Notificação de aceitação: 28 de agosto de 2013.

*Doc On-line*, n. 14, agosto de 2013, [www.doc.ubi.pt](http://www.doc.ubi.pt), pp. 33 - 69

**Résumé:** L'article présente des réflexions du philosophe Vilém Flusser, en tant que contributions à l'effort créatif d'une esthétique relationnelle du webdocumentaire. Ainsi considéré, le champ de réflexion émerge comme une pensée imagée marquée par l'engagement politique et esthétique, dans laquelle l'indétermination et le corps sont fondamentalement liés au processus créatif. Le webdocumentaire *HighRise* (Katerina Cizek, 2010-2013) illustre le croisement entre Flusser avec les approches de l'image de Bergson et Deleuze.

Mots-clés: Webdocumentaire, esthétique relationnelle, Flusser, créativité, l'art digital.

*Quem perde o telhado ganha em troca as estrelas.*

Tom Zé

### **Por uma estética relacional**

Como constatou Gérard Leblanc: “Atualmente é necessário confrontar o dispositivo cinematográfico às novas possibilidades criadas pela interatividade”. (2009:7). O cinema documentário não é uma exceção: nos últimos anos, a interatividade transformou certas práticas do cinema documentário, em todas as suas etapas, da criação à recepção. Do ponto de vista das modalidades de difusão e de recepção, novas formas de documentário se somaram aos formatos tradicionais do curta e do longa metragem. Uma destas novas modalidades, talvez a principal, é o webdocumentário. Esta trabalha com obras híbridas onde, ao invés da tela do dispositivo de recepção do documentário linear, o espectador encontra uma interface interativa que o transforma em uma espécie de inter-ator como em outros campos de arte interativa (Paquin, 2006). Na experiência de interação, o corpo da pessoa é convidado a interagir fisicamente com a obra (Gaudenzi, 2009). Estabelece-se assim uma relação criativa entre as pessoas e o conteúdo através da interface. No caso, por exemplo, do

webdocumentário *Le défi des bâtisseurs*<sup>1</sup> (Julien Aubert, 2012), produzido pelo canal francês Arte, além de poder navegar entre diferentes fontes de informação sobre a construção da catedral de Strasburgo (França), o público é convidado a construir sua própria torre de catedral, agindo assim de forma criativa sobre o conteúdo proposto na interface.

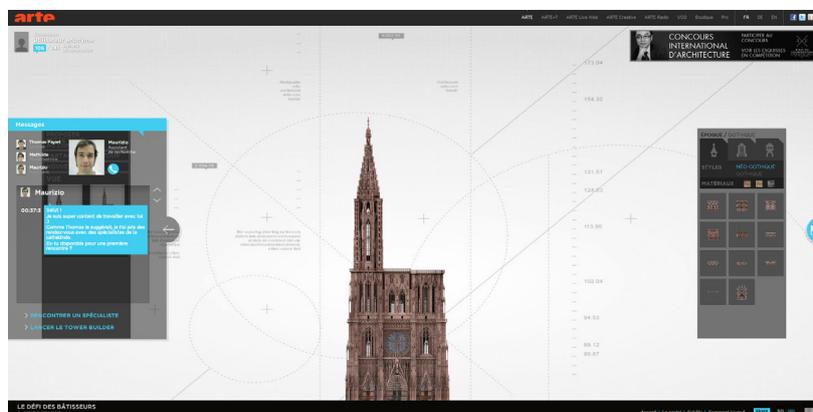


Imagem 1 - *Le défi des bâtisseurs*

Nota-se neste exemplo o caráter criativo da participação do interator no webdocumentário, muito diferente da relação estabelecida entre espectador e obra num documentário linear, onde a participação do público se dá principalmente na forma de interpretação. Esta nova relação com a obra proporcionada pela interatividade é o fator que permite distinguir um documentário linear digital (exibido por exemplo na plataforma youtube) de um webdocumentário. A digitalização do suporte é portanto uma característica necessária mas não suficiente para definir um webdocumentário.

---

1) <http://cathedrale.arte.tv/>

A interatividade transforma o documentário de tal forma que ela exige uma reconsideração estética do mesmo. É necessário um esforço de redescrição criativa de um novo vocabulário de referências teóricas para interpretar as obras e potencializar suas possibilidades de realização. No sentido de tentar contribuir nesse processo, nos parece fértil buscar desenvolver uma perspectiva relacional, análoga à forma como Bourriaud (2009) compreende a arte contemporânea em geral, com seu caráter processual e comportamental, em função de noções interativas, convivenciais e relacionais. Diante da padronização e previsibilidade das relações humanas inseridas nas dinâmicas de espetacularização, mercantilização e profissionalização da vida cotidiana, as experimentações criativas podem fornecer possibilidades férteis para novos vínculos sociais. A problemática da arte passa a ser vista a partir das possibilidades de se criar novas formas de relação no mundo no interior de um campo prático – história da arte – marcada pela representação das relações já existentes. (Bourriaud, 2009: 12). A arte para Bourriaud pode ser vista como uma atividade que consiste em produzir relações com o mundo com o auxílio de signos, formas, gestos ou objetos. Nesta perspectiva, a arte relacional é também um interstício social.

Conforme Bourriaud (2009: 17), as manifestações artísticas contemporâneas se mostram fragmentadas, isoladas, “sem uma visão global do mundo que possa lhes conferir o peso de uma ideologia. Não foi a modernidade que morreu, e sim sua versão idealista e teleológica”. Elas abandonam o projeto de reconstrução totalizante para efetuar pequenas modificações, para oferecer pequenas possibilidades de modificação. A modernidade prolonga-se em práticas de bricolagem e reciclagem do dado cultural, reinvenção do cotidiano da vida. A possibilidade de uma arte relacional consiste em tomar como horizonte teórico a esfera das relações humanas e seu contexto social e não a afirmação de um espaço simbólico

autônomo e privado. Não mais um objeto pronto e acabado, mas uma duração a ser experimentada, aberta para uma discussão ilimitada, que tem como tema central o estar-juntos, o encontro e a elaboração coletiva do sentido (2009: 21).

O desenvolvimento da interatividade no webdocumentário traz questões que já se encontravam na criação artística contemporânea de teor interativo e na tradição do documentário, sobretudo nos chamados *documentários de dispositivo*, como é exposto adiante. Elementos de ambos pensamentos estéticos são necessários à redescrição criativa dos novos termos para se refletir sobre o webdocumentário. Os documentários de dispositivo são formas do documentário linear que já possuem uma tendência à arte relacional, tendência esta que será mais aguda no caso dos webdocumentários. No entanto, da perspectiva relacional, é preciso também buscar e incorporar ao debate contribuições sobre o contexto mais amplo das relações humanas e das transformações tecnológicas e comunicacionais, presentes na atualidade e diretamente vinculadas a esse campo ainda incipiente. A proposta deste artigo é justamente resgatar algumas contribuições do filósofo Vilém Flusser nesse sentido para se fertilizar o debate crítico sobre webdocumentário. Assim visto, o campo começa a surgir como um vetor de pensamento imagético marcado pelo engajamento criativo, no qual a questão da indeterminação e do corpo no processo criativo assumem um papel fundamental.

O webdocumentário *HighRise*<sup>2</sup> (2010-2013), de Katerina Cizek, produzido pelo Office National du Film du Canada (ONF), indica algumas veredas possíveis de desenvolvimento do campo, quando visto pelas contribuições de Flusser. *HighRise* é na realidade um conjunto de webdocumentários (entre outros formatos) sobre a questão das habitações

---

2) <http://highrise.nfb.ca/>

verticais em grandes edifícios, comuns em cidades grandes por todo o mundo. O projeto abarca a participação criativa dos inter-atores de forma experimental, de maneira que ilustra o cruzamento dos cenários flusserianos da imagem técnica com as já clássicas abordagens de Bergson e Deleuze sobre imagem-movimento e imagem-tempo. Todo esse quadro teórico é utilizado de forma anacrônica, como faz Grégory Chatonsky (2004), pois esses autores não conheceram as modalidades de interação que são aqui discutidas. Além disso, pertencem a tradições filosóficas diferentes. Portanto, não se pretende enquadrar as reflexões desenvolvidas em nenhuma delas, mas apenas incorporar fragmentos do pensamento desses autores ao debate a fim de explorar, de forma não conclusiva, uma possível estética relacional e fecundar novas redescrições criativas nesse sentido.

### **O predomínio das imagens técnicas**

Em seu livro que talvez tenha se tornado o mais conhecido, *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura Filosofia da fotografia* (2002), Vilém Flusser esboça interpretações sobre o gesto fotográfico entre o que chama de *usuário* e *aparelho*, a câmera fotográfica, como uma espécie de metáfora sobre fenômenos mais amplos da história da cultura ocidental. Termos como *usuário*, *funcionário*, *programa*, *ferramenta* dizem respeito a processos que vão muito além de seus significados específicos e concretos. O mesmo acontece em suas obras posteriores. Os *aparelhos* tem um sentido analógico que podem se referir tanto à câmera fotográfica, à televisão, à propaganda, como a instituições que nem sequer estão diretamente vinculadas às imagens. Flusser defendia a necessidade de uma crítica da fotografia, entendida nessa dimensão fenomenológica e

não apenas como uma linguagem ou um campo de arte específico. Suas contribuições são elaboradas desde uma perspectiva técnica que destaca a materialidade da comunicação.

O que está em questão na obra de Flusser é a relação entre o “homem” e suas ferramentas, sobretudo aquelas que dizem respeito aos processos de comunicação. Os aparelhos são as novas ferramentas da humanidade, que transformam as formas preponderantes de comunicação, trazendo com isso modificações radicais na cultura e no pensamento. Um dos temas centrais em sua obra foi justamente a irradiação em espiral das imagens produzidas através desses aparelhos, como modo de transformação e organização da cultura: as chamadas imagens técnicas. A chegada das imagens técnicas no século XX é situada em sucessão a dois grandes períodos na história ocidental: aquele onde houve o predomínio secular do texto e da escrita, chamado por isso pelo autor de histórico; e o anterior, baseado nas imagens tradicionais, nos mitos, cunhado de pré-histórico. Esses períodos trazem diferentes concepções do tempo, comportamento, ocupação do espaço e pensamento. As implicações das imagens técnicas atualmente derivam sobretudo de uma atitude disseminada:

O caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas, e não imagens. O observador confia nas imagens técnicas tanto quanto confia em seus próprios olhos. Quando critica as imagens técnicas (se é que as critica), não o faz enquanto imagens, mas enquanto visões do mundo. (2002: 14).

E por essa ilusão de serem consideradas como janelas, de inspirarem tanta confiança, que a imagem técnica traz uma nova espécie de magia, que guarda semelhanças e diferenças com aquela do período pré-histórico: os programas. A nova magia representa a ubiquidade de

um circuito fechado entre imagem e homem. “Queremos e fazemos o que as imagens querem e fazem, e as imagens querem e fazem o que nós queremos e fazemos” (2008: 61). É a inversão da história em espetáculo, do evento em programa. Tudo é espetáculo repetível. A reta da história se transforma em um ciclo de eterno retorno do mesmo.

Os aparelhos são vistos como uma caixa preta, por serem um tipo de ferramenta elaborada e programada por terceiros, os programadores. Os usuários em geral não entendem os códigos da caixa-preta, não dominam o seu processo e, dessa forma, se tornam funcionários do próprio aparelho, ao invés de usuários de meras ferramentas. Passam, portanto, a se comportar como os programas induzidos pela disseminação do aparelho. Essa dinâmica está presente no uso dos mais diversos aparelhos, de maneira que as pessoas assumem na sociedade espetacular papéis de programador e/ou programado, muitas vezes em simultâneo. No *universo da imagem técnica: elogio da superficialidade* (2008), Flusser destaca a necessidade de decifrar o processo codificador que se passa no gesto fotográfico para driblar o programa do aparelho.

### **Pensamento imagético**

Para Flusser, as invenções da escrita e da consciência histórica estão associadas diretamente, assim como seus predomínios culturais. A escrita induziu ao pensamento linear e racional, que foi criado como uma ofensiva iconoclasta, contra as imagens tradicionais, pré-históricas. Foram os textos científicos, produto desse pensamento, que criaram os aparelhos. As novas imagens são produtos históricos, realizadas a partir de textos e ainda alimentadas por textos. Agora a escrita está sendo também ameaçada por uma dialética interna. Essa inversão acontece sobretudo a

partir do séc. XIX, quando os textos científicos se tornam inimagináveis e a pesquisa científica *descobre* as regras que ordenam seus textos por trás dos fenômenos que estão supostamente explicando (Flusser, 2007: 45).

Os vetores do significado desses textos se viram e apontam para seus autores, em vez de apontarem para o mundo.(...) Tais explicações inimagináveis que espelham a estrutura do pensamento esclarecido são existencialmente destituídas de significado, e em tal situação os textos começam a constituir uma espécie de parede de biblioteca paranóica que aliena triplamente o homem de seu mundo. (Flusser, 2007: 145).

O risco é o futuro da escrita se restringir a escrever pré-textos para as imagens. Flusser aponta para a questão em função dos termos *razão* e *imaginação*. *A história* é uma tentativa de submeter a imaginação à crítica da razão. Mas agora a razão estaria se subordinando à imaginação, à produção de imagens, de maneira que:

A crise não é, portanto, a do desaparecimento da arte da escrita, da decadência da razão. Trata-se da prostituição da razão, da traição dos pequenos funcionários. Podemos resumir assim: quando se torna óbvio que a razão pode ser uma espécie de paranóia, os pequenos funcionários param de ser iconoclastas e se tornam idólatras, e os atuais programas de TV estão entre os resultados dessa conversão. (Flusser, 2007: 148).

Flusser vê dois futuros possíveis nesse sentido: um onde a escrita exerce algum iconoclastismo, uma crítica da tecno-imaginação que torne suas imagens opacas e transparentes para o mundo; outro onde a escrita trabalha na produção de pretextos para a tecno-imaginação (2007: 150). Enquanto no primeiro o futuro é inimaginável; na segunda vislumbramos o eterno retorno do mesmo no interior de um aparelho que progride por inércia. Todo esse cenário traz para Flusser uma série de riscos e

necessidades para as quais precisa-se buscar novas formas de pensamento que enfrentem de forma crítica os desafios que se projetam. Essas formas de pensamento não se restringem a essa dicotomia texto ou imagem. De agora em diante, no universo da imagem técnica, não faz sentido ver o exercício crítico do pensamento como algo que se restrinja à escrita textual. As novas formas de pensamento precisam buscar configurações singulares de suas práticas que alternam recursos textuais e imagéticos de linguagem.

Com as imagens técnicas, o pensamento linear, sequencial, histórico, baseado na escrita, vem sendo absorvido por uma espécie de pensamento em superfície, alavancado pelas possibilidades imagéticas.

O pensamento reflexivo era metapensamento do pensamento conceitual, e ele próprio era conceitual. Agora o pensamento imagético pode começar a pensar conceitos em forma de modelos de superfície (*surface models*). Talvez seja essa a razão por que a filosofia está morrendo. Ela pretende ser o metapensamento dos conceitos. Agora o pensamento imagético pode tomar o seu lugar. (Flusser, 2007: 118-119).

O próprio Flusser desenvolveu a sua forma particular de pensamento imagético, afinal via os tradicionais textos filosóficos como algo decadente. A própria filosofia flusseriana se realiza através de uma linguagem híbrida, que transita entre o ensaístico e o narrativo, ao muitas vezes tomar emprestado métodos do cinema e da literatura e utilizar imagens descritas por palavras. Flusser parte de uma postura pós metafísica, de maneira que, diante da impossibilidade de representação direta e transparente do real, explora o universo imagético das analogias e fábulas. Nesse sentido, Flusser parece levar adiante duas características do pensamento de Walter Benjamin: quanto ao conteúdo, a preocupação temática com a produção das imagens técnicas e suas implicações

culturais; quanto à forma, ambos se utilizam de imagens no próprio fluxo de pensamento, ou seja, não apenas pensam sobre as imagens, mas também pensam através de imagens.

Há muito tempo estou com a idéia de que o tratado filosófico (texto alfanumérico sobre) não mais se adéqua à situação da cultura, de que os filósofos acadêmicos são gente morta, e de que a verdadeira filosofia atual é feita por gente como Fellini, como os criadores de clips, ou os que sintetizam imagens. Mas como eu próprio sou prisioneiro do alfabeto, e como sou preso da vertigem filosófica, devo contentar-me em fazer textos que sejam pré-textos para imagens. A maneira de fazê-lo é escrever fábulas, porque o fabuloso é o limite do imaginável. (Flusser, 2007: 118-119).

Tanto os clips e filmes como as obras de Flusser trazem outras práticas de realização e de recepção, que vão muito além da escrita e leitura de um pensamento racional-dedutivo. São possibilidades de experiências que entrelaçam recepção estética e reflexão. O pensamento imagético traz a importância da experiência estética da recepção. Por outro lado, trazem práticas de realização e recepção que se diferenciam bastante da escrita e leitura individual, solitária e silenciosa dos textos abstratos modernos. As novas possibilidades interativas trazidas pelas tecnologias de informação, por sua vez, abrem ainda mais a diversidade de práticas de realização e recepção de obras audiovisuais. Flusser não chegou a assistir a disseminação dessas tecnologias. No entanto, os cenários projetados pelo filósofo podem ser referências bastante úteis para se pensar os webdocumentários como uma forma específica de pensamento imagético, onde as práticas de realização e recepção e as relações decorrentes com os novos aparelhos são destacadamente importantes.

## **Pensamento no universo nômade**

Em *The freedom of the migrant: objections to nationalism* (2003), Flusser apresenta mais uma de suas sínteses metafóricas da história da humanidade. A existência humana teria três grandes eras: A Era Paleolítica, a Neolítica e o Futuro Imediato. O período Neolítico (de cerca de 8000 anos A.C até o final do século XX) teria sido nesse sentido uma interrupção de 10 mil anos na vida nômade. Nesse período a humanidade haveria se instalado (*settled*) e tornado sedentária e agora estaria vivendo a transição para uma nova forma de nomadismo ainda em formação. No período neolítico ou sedentário, as pessoas viviam em *casas*, organizadas em torno de uma praça cercada por *muros*, o que Flusser chama de *vila*. Esse tipo de ocupação e as movimentações rotineiras decorrentes são um esboço da vida civilizada (2003: 42). Para ter acesso a informações diferenciadas, de outras vilas, as pessoas precisavam se deslocar.

Tudo isso muda com a Revolução da Informação. A informação passa a atravessar as casas em todas as direções, entregue por canais materiais ou imateriais que perfuram *paredes* (walls) e *telhados* (roofs). Como metáfora da cultura, a casa não poderia continuar sendo uma arquitetura estável, bem estruturada, com as fronteiras claramente demarcadas, garantia da posse de sentido, conforto e segurança. Daí por diante, a comunicação passa a tomar a prioridade da economia na estruturação das novas vilas. Os ventos da comunicação pulverizam as culturas e disseminam seus fragmentos como grãos de areia pelos lugares mais distantes entre si.

Everything is disintegrating into calculated grains of sand, but the relational network, a *mathesis universalis*, is becoming visible behind this desert. That is where experience lies. We are becoming nomads. (Flusser, 2003: 50).

Enquanto as casas e vilas se desintegram, a dimensão das relações se destaca e a experiência ressurgue como algo prioritário. No período que chama de Paleolítico, os homens eram típicos nômades que vagavam e não possuíam coisas na esfera privada ou na pública, viviam em experiência (2003: 45). A partir do momento que o homem se estabelece em determinado lugar, no período Neolítico, se estabelece a dialética propriedade/experiência. A questão da experiência nômade se opõe à propriedade. Está vinculada às fronteiras, trânsitos e interações espaço-temporais.

The word *nomad* denotes a person who cannot be defined in terms of place or time, in contrast to the spatial and temporal deniability of settled existence. *Defining* itself means “setting boundaries”, such as walls. (Flusser, 2003: 47).

Para isso, lembrando Heidegger em *Nomads* (1990), Flusser aponta logo em seguida da Queda do Muro de Berlin (1989) a necessidade de se pensar com mais atenção sobre a arquitetura de nossa organização do espaço e do pensamento onde vivemos. Na transição para essa nova forma de nomadismo, o pensamento vive essa mesma dialética, mas volta a priorizar uma forma de experiência. O pensamento sedentário se concentrava na posse do discurso e do conceito. “And nomads experience concrete networked reality; they move about in it and travel over fields of potentiality”. (Flusser, 2003: 50).

O pensamento no universo nômade não se conforma como uma arquitetura teórica estruturada em conceitos nem visa contribuir para a construção de casas, edifícios ou condomínios de luxo. Os nômades são movidos pela experiência concreta das relações e se movem em função dos campos de potencialidade. Um pensamento assim contextualizado precisa se vincular de outra forma com a experiência da relação. Quais

são então as possibilidades vislumbráveis do pensamento nesse novo cenário? Flusser aponta uma direção ao defender que devemos desenhar novos tipos de moradias baseadas nas relações interpessoais e apontar a metáfora da tenda de Jacob. No ensaio “How goodly are your tents, Jacob” (Flusser, 2003), sugere ser mais indicado pensar por termos como *tendas* ou *barracas*, ao invés de *casas*. Além da tenda poder ser armada e desarmada em diferentes lugares, suas *paredes* não quebram com o vento. Resistem enquanto cedem. “The tent wall, billowing in the wind, gathers experiences, process them, and then passes them on. It is because of its wall that the tent is such a nest of creativity”. (2003: 63).

O pensamento nômade se preocupa com as tendas, com a experiência que a metáfora sinaliza e as possibilidades de criatividade. As experiências nesse novo contexto nômade remetem não apenas para uma postura ativa, mas também, e talvez prioritariamente, passiva. Em *Ex-perience* (Flusser, 2003), Flusser deixa claro que a experiência tem a ver com acolhida que temos em relação àquilo que vem ao nosso encontro nas relações. A experiência é entendida como uma relação concreta entre pensamento e corpo: “there can be no experience of the body without the experience of thought - and no thought without the experience of the body.” (2003: 66/67). No novo universo nômade que esboça Flusser, a mobilidade do corpo mais importante não é o seu deslocamento espacial. A principal mobilidade do corpo é a abertura para os encontros com a alteridade como experiência transformadora.

Nos cenários flusserianos, o nômade emergente se assemelha muito mais a um artista do que a um caçador ou pastor (Flusser, 2003: 53). Trata-se da metáfora da disseminação da criação como prática rotineira. O que interessa agora é o campo de interações, a rede de relações concretas, os campos relacionais como potencialidades de experiências catalisadoras da criação e do processo criativo. Parece não caber no nomadismo por

vir um pensamento que se aproprie da experiência como instrumento de construção arquitetônica de um conhecimento, onde possamos viver convencidos de que estamos seguros e protegidos dos perigos da vida e da morte. Não estaremos mais em um momento onde pensar é sobretudo ordenar o caos, construir estruturas, nos proteger ao máximo dos encontros nocivos com a alteridade. A prática do pensamento acontece vinculada à experiência concreta. Assume a vulnerabilidade e risco e se lança ao acaso e ao encontro com a alteridade. Uma possibilidade para o pensamento é se direcionar como prática de experiências diferenciadas daquelas programadas pelos aparelhos. Nos termos flusserianos, algo que funcione como exercício criativo de novas formas de tendas e não de interações e relações previamente programadas.

### **O engajamento criativo: acaso improvável**

Flusser (2008) esboça profecias fictícias como críticas do presente. Com o predomínio das imagens técnicas, estaríamos prestes a viver o surgimento de uma utopia. Uma sociedade que não estará em nem lugar nem em nenhum tempo, somente no universo da imaginação, onde a história e a geografia se entrelaçam: sociedade cibernética – puramente informacional. Essa utopia flusseriana se desenvolve na integração entre as tecno-imagens e a telemática, onde nossos netos viverão interconectados através de terminais de computadores, enredados pela dinâmica do diálogo telematizado, onde todos dominam e são dominados por todos - uma enorme caixa-preta. Por isso Flusser, compara essa sociedade a um imenso formigueiro, um supercérebro formado por formigas curiosas que vivem fascinadas em estado de criação.

Os nossos netos não terão público a ser privatizado nem privacidade a ser publicizada: terão “apenas” relações que os religarão uns aos outros e nas quais se realizarão sob forma de imagens. Na sociedade emergente, o termo “política” desliza do terreno da ética e dos valores para o terreno da estética, da arte. Política é sinônimo de arte e administração pública, sinônimo de criatividade. (Flusser, 2008: 132).

No imenso formigueiro flusseriano, toda a informação da humanidade encontra-se à disposição do indivíduo, para usá-la: criar e sintetizar novas informações. A telemática abre um potencial sem precedentes de sintetizar informações de forma criativa. O artista deixa de ser visto como criador e passa a ser visto como jogador que brinca com o propósito de produzir informação nova. O artista deixa de ser uma espécie de Deus, para se tornar uma espécie de jogador (2008: 93). Nesse sentido, entretanto, se seguimos o automatismo do aparelho e a produção meramente divertida, como entretenimento entusiasmante da dinâmica do espetáculo, caímos na repetição dos programas.

Se, no entanto, participamos ativamente do diálogo telemático produtor de imagens, se recebemos as imagens em atitude engajada, temos com essas imagens a vivência da ruptura dos programas culturais vigentes. (Flusser, 2008: 115).

No formigueiro telemático há um encolhimento das reivindicações pessoais pela falta de interesse pelo objetivo, grande ou geral. O engajamento acontece na criação pessoal concreta, na política como arte, como exercício de criatividade. Nesse sentido, lutar contra os programas do aparelho é lutar contra a sua automaticidade. Os programas são jogos que computam elementos pontuais ao acaso. “Toda imagem técnica é acidente programado. É precisamente isso que o termo automação significa: processo de acidentes programados do qual a intenção humana

foi eliminada, para se refugiar no programa produtor de acidentes”. (Flusser, 2008: 27). O funcionário se move tateando cegamente na esperança de encontrar algo por acidente. Flusser destaca a criatividade como feita de saltos descontínuos nos quais acontece alguma forma de acaso. Aparelhos e homens são capazes de produzir acasos prováveis e não há sentido em distinguí-los nesse sentido. A diferença fundamental é que os homens tem a capacidade de transformar esse acaso provável em improvável e isso depende de uma espécie de preparação que coloca em questão os programas. (Flusser, 2008: 114-115).

Na sociedade telemática e nômade de Flusser, não tem sentido falar em dicotomias como sujeito/objeto, ativo/passivo, dominante/dominado. Também não há espaço para definições bem demarcadas do que é ou deixa de ser arte ou pensamento. É tudo como se fosse uma função matemática: formas eventuais de se relacionar em direção a um espectro de possibilidades de sentido, onde há componentes variáveis e elementos constantes. Uma das possibilidades de pensamento imagético, nesse contexto, é o desenvolvimento de uma função lúdica que projete uma interação que explore um campo de potencialidades relacionais. Essa função nômade não pode ter um resultado predefinido, precisa estar marcado pela abertura do encontro com a alteridade. Por um lado, conceber essa função já é um esforço criativo, exige uma espécie de preparação. Por outro, apesar de não estar referenciada à dicotomia público/privado, dissolvida no formigueiro telemático, essa função assume um caráter coletivo enquanto convoca indivíduos a participarem de forma interativa. É no sentido de poder funcionar como uma função catalisadora de interações individuais criativas que parece estar a maior fertilidade dessa forma de pensamento imagético. Tratar-se-ia de um processo criativo interativo que promove de forma exponencial a criatividade como forma estética de engajamento político.

### **Documentário de dispositivo como pensamento imagético**

A partir da criação da câmera fotográfica, origem das reflexões metafóricas de Flusser, uma ampla gama de tradições e campos artísticos se desenvolveu através da produção de imagens técnicas. Muitas intervenções nesses campos podem ser lidas como pensamento imagético, por se projetarem de forma engajada e irônica no uso de aparelhos em tensão e às vezes em contraste com os programas e dinâmicas culturais enredados pela magia do espetáculo. Ao longo de sua história, os documentários podem ser visto como exemplos peculiares de *pensamento imagético*, que assumem práticas consonantes com o universo nômade esboçado por Flusser, onde as relações concretas e interpessoais são colocadas em evidência.

De alguma forma, os projetos de documentários sempre lidaram com a questão de como se relacionar com aqueles que são filmados. E por isso estiveram tão próximos de textos científicos que vão além daqueles que produziram seus aparelhos, como os da antropologia. A questão da representação do outro permeou os textos críticos e debates nesses campos e influenciou as estratégias e práticas de abordagem da alteridade na produção dessas imagens técnicas. Nas últimas décadas, de forma análoga aos filmes etnográficos, Da-rin (2006) mostra como a questão da representação do outro passa a ser cada vez mais problematizada: “A representação da realidade passa a ser contestada pela realidade da representação.” (Da-rin, 2006) Os filmes passam a contar suas próprias histórias de representação.

A incorporação dessa realidade da representação nos filmes está relacionada com três efeitos (Paz, 2011) que vão contra o que Flusser apontou como sendo o foco da irradiação do programa mágico das imagens técnicas: o caráter aparentemente objetivo, não-simbólico, que embasa

a atitude de confiança nessas imagens como janelas do real. Primeiro, as práticas e técnicas de anti-ilusionismo e auto-reflexividade foram se tornando cada vez mais presentes, como formas de explicitar a realidade da representação e sugerir ao espectador uma atitude reflexiva ativa. Segundo, após a chamada *crise da representação*, os filmes passaram a apresentar discursos descontínuos, fragmentados, polivalentes e por vezes polifônicos.<sup>3</sup> Terceiro, como aponta Da-rin (2006) e Gonçalves e Head (2009), os filmes passam a centralizar-se nos indivíduos como o centro de representação. As histórias individuais vão ocupando cada vez mais espaço. A forma como as pessoas narram suas histórias e os personagens então construídos ganham centralidade, muitas vezes se tornam a voz de filmes em primeira pessoa.

É nesse contexto onde surgem os *documentários de dispositivo*, ao conceberem e experimentarem diferentes formas de interações entre os elementos de realização do documentário e as pessoas abordadas.<sup>4</sup> Esses projetos promovem uma espécie de agenciamento lúdico das pessoas

---

3) A perspectiva dos filmes contrasta com o que ficou conhecido como o *modelo sociológico*, como se refere Jean-Claude Bernardet sobre os documentários das décadas de 1960 e 1970 em seu clássico *Cineastas e imagens do povo* (1985). Esse modelo pretendia representar de forma totalizante categorias sociológicas em um discurso que primava por ser unívoco e contínuo, baseado em uma série de procedimentos como voz em over e entrevistas com especialistas.

4) Entende-se dispositivo aqui, em um sentido amplo, a partir da redescritção do conceito de Foucault, que representa um conjunto específico de campos de força e elementos heterogêneos, técnicos, arquitetônicos, discursivos, afetivos, filosóficos, morais. Como apresenta Parente (2007), a origem da noção de dispositivo está relacionada ao pensamento relacional dos estruturalistas, mas a categoria está diretamente associada ao pensamento de Michel Foucault e a outros filósofos franceses como Gilles Deleuze e Jean-Francois Lyotard. Para esses, os dispositivos promovem agenciamentos no corpo social e se inscrevem nas palavras, nas imagens, nos corpos, nos pensamentos e afetos. A única regra comum, conforme Parente (2007) é que os efeitos sejam intensos e os afetos duráveis. Uma série de teóricos do cinema vão refletir sobre o dispositivo do cinema, como Raymond Bellour, Anne Marie Duguet, Noël Burch, André Gaudreault,

dentro dessa rede e configura uma forma singular de encontros eventuais entre equipe e personagens. No Brasil, por exemplo, Eduardo Coutinho veio a se tornar talvez a maior referência desses documentários.<sup>5</sup> Mais do que mostrar as pessoas como elas suposta e realmente são, o que interessa para Coutinho é a interação performática delas com a equipe e a câmera durante a experimentação da forma que dispõe os elementos de filmagem.<sup>6</sup> Em seu caso, o diretor expõe nas imagens do filme a equipe, equipamentos e processos de abordagem e aproximação nas filmagens dos personagens em cena, como recurso provocador de auto-reflexividade e quebra da ilusão de objetividade.<sup>7</sup> Em *Jogo de cena* (2007), por exemplo, estabelece-se um jogo com os participantes e espectadores:

---

Tom Gunning, Jacques Aumont, por múltiplas perspectivas. Depois esse conceito se dissemina por outros campos teóricos como da artemídia (fotografia, vídeo, instalações, interfaces interativas, videogame...).

5) Conforme Paz (2011), sobre os documentários de dispositivo no Brasil, essa produção fora prenunciada por *Santo Forte* (1999), de Eduardo Coutinho, e abarcou partir dos anos 2000 projetos marcados pela interseção com projetos mais próximos da vídeo-arte e das artes plásticas [*Rua de mão dupla* (2004), *Acidente* (2006), de Cao Guimarães e Pablo Lobato], ensaios mais subjetivos [*Serras da desordem* (2006), de Andrea Tonacci, *Um passaporte húngaro* (2002), de Sandra Kogut e *33* (2003), de Kiko Goifman], e mais interativos [*Jogo de cena* (2007), de Eduardo Coutinho, *Moscou* (2009), de Eduardo Coutinho, *Pan-cinema permanente* (2008), Carlos Nader e *Filmefobia* (2009), Kiko Goifman].

6) Nos documentários de Coutinho, a câmera pode até ser esquecida, mas não pode ser escondida. O dispositivo é o catalisador do imaginário, através do qual a pessoa se torna um ator natural e constrói seu personagem. Na linha do CineTranse de Jean Rouché, a Câmera de Coutinho capta justamente a alteração única e singular proporcionada pelo dispositivo. Como o próprio diz: “Eu filmo uma pessoa, ela é uma pessoa. Eu vou editar, ela é um personagem do filme; eu esqueço que ela é uma pessoa, ela é um personagem. Eu acredito e acho essencial que a pessoa construa seu auto-retrato, com tudo o que tem de imaginário” Eduardo Coutinho in José Carlos AVELLAR, “A palavra que provoca a imagem e o vazio no quintal – entrevista com Eduardo Coutinho”, *Cinemais*, 22: p.67.

7) Esse procedimento é também usado por uma série de outros documentaristas, assim como o próprio Coutinho também utiliza outras formas de metalinguagem. Como o título da tese de Dias (2003): a metalinguagem é o espaço do real nos documentários de Eduardo Coutinho.

quais personagens estariam contando histórias próprias e verdadeiras e quais seriam fictícias ou representadas? É comum nos filmes dessa safra desmistificar a ideia de uma dicotomia clara entre realidade/ficção, contrastando com as abordagens das grandes mídias audiovisuais.

Como apresenta Parente (2007: 10), a grande vantagem de se pensar pela categoria do dispositivo é que pode se escapar das dicotomias que estão na base da representação (sujeito e objeto, imagem e realidade, linguagem e percepção).<sup>8</sup> O mesmo pode-se dizer dos documentários de dispositivo, são projetos imagéticos que se escapam das dicotomias. Trabalhar com dicotomias é um sintoma de projetos que estão vinculados ao que Flusser se referiu pela metáfora da *casa*, como pensamentos imagéticos baseados em discursos espaciais com fronteiras bem demarcadas, ainda que os filmes sejam narrativos. Os documentários de dispositivo já parecem estar mais inseridos no universo nômade, como pensamentos imagéticos que se lançam em busca de experiências imprevisíveis, que não existiam previamente ao projeto. Eles se lançam em campos de potencialidade relacionais em busca de interações férteis de experiências com as pessoas abordadas. É por esse motivo que, apenas como exemplo, quando Kiko Goifmann decide fazer um filme que explore o medo, faz *Filmefobia* (2008) ao submeter pessoas ao seus próprios medos em situações enredadas por uma narrativa ficcional. Kiko ainda mistura fóbicos e atores para levantar uma série de discussões sobre o status do real e falso. Opta por um documentário de dispositivo que explicitamente

---

8) “O dispositivo é, portanto, por natureza rizomático, o que, de certa forma, nos permite dissolver certas clivagens e oposições que, em muitas situações, não apenas paralisam nossos pensamentos – linguagem e percepção, discursivo e afetivo, sujeito e objeto, arte e tecnologia, pré-cinema e pós-cinema etc. – como criam falsas oposições. Por outro lado, nos permite entender o dispositivo para além de suas determinações técnicas ou materiais.” (Parente, 2007: 10).

mantém a indeterminação entre o real e ficcional na dimensão concreta dos medos das pessoas durante a participação no projeto.

Os documentários de dispositivo são filmes sobre as experiências ensejadas pela realização de um dispositivo que configura uma forma eventual de interação. Dessa forma, têm muitos pontos em comum com a proposta de Bourriaud (2009) de estética relacional, ao mesmo tempo que guarda propriedades próprias do cinema. Por um lado, opera um dispositivo que enseja relações como durações a serem experimentadas. Por outro, monta um filme a partir dos registros do exercício do dispositivo inserido dentro de uma proposta, trama ou narrativa. Se a forma das artes plásticas contemporâneas vistas pelo viés relacional são os encontros fortuitos de efeitos duradouros, nesses documentários a forma é uma mistura desses encontros com o processo de edição de uma obra linear, no sentido técnico, explorado por Flusser, ainda que a narrativa possa ser circular, espiral, fragmentada. A obra linear chamada filme adquire consistência não apenas no jogo das interações humanas da operação do dispositivo, mas também no espectro de relação possível com o espectador. O dispositivo é um desafio grávido de experiências na realização e na recepção do filme. Quanto mais ricas as experiências pessoais e concretas resultantes, mais funciona na dimensão relacional: mais intensos, os efeitos; mais duráveis, os afetos.

### **Webdocumentário: possibilidades de engajamento criativo**

O campo ainda incipiente chamado de webdocumentário ou ciberdocumentário comporta uma diferença tecnológica na relação com o espectador, que traz um leque incomensurável de implicações e possibilidades ainda pouco exploradas. Estas novas formas, geralmente

híbridas, ou transmídias, na definição de Henry Jenkins, propõem uma interface ao invés de uma tela. Com ela o espectador interage em outra dimensão com a obra além da configuração da relação que tem nos documentários lineares. Esta transformação do dispositivo não é banal, ela transforma o próprio estatuto do espectador e requer uma nova nomenclatura. Como afirma Louis-Claude Paquin (2006: 15): “Com as interfaces a manipulação direta, os espectadores tornam-se *interatores*. A interatividade é a relação que une as pessoas ao conteúdo. A interface é o dispositivo que permite o controle e o acesso ao conteúdo”. A recepção do webdocumentário comporta atividades de realização. O documentário linear é um vetor de encontros possíveis com os espectadores, mas a obra é finalizada antes da recepção. O webdocumentário pode ser finalizado em algum momento, mas não termina na sua projeção na web. Pelo contrário, a projeção de sua interface na web é uma forma de começo, ainda que tenha uma etapa de concepção e realização anterior. Não sabemos para onde vai se desenvolver esse campo, por enquanto, talvez apenas por estar neste estágio inicial, os webdocumentários precisam conceber em cada caso a configuração de seus dispositivos de interação, de maneira que os vemos como documentários de dispositivo que ganham possibilidades mais amplas.

Quando o documentarista linear parte para suas filmagens, ele não sabe o que vai encontrar. Parte ao encontro do acaso. O documentário de dispositivo linear pode ser visto como um pensamento imagético que enseja experiências concretas, um vetor nômade que se lança ao encontro de alteridades. O webdocumentário potencializa essa característica, ao se lançar como um dispositivo de interação no formigueiro telemático esboçado por Flusser. O pensamento em superfície ganha interface. O webdocumentário se projeta como uma função telemática, onde as constantes são dadas pelos dispositivos e as variáveis, pelas interações

com os interatores em um *work in progress* nômade, sem ponto de chegada, que pode se reverberar em um leque rizomático e indefinido de formas. Assim como no formigueiro telemático, essas reverberações dependem do engajamento criativo dos interatores, na criação pessoal como política. Por essa perspectiva, talvez um dos principais desafios que podem ser visualizados por enquanto é até que ponto o dispositivo do webdocumentário pode lutar contra os programas do aparelho, sem reproduzir a dinâmica da caixa-preta e transformar o interator em uma espécie de funcionário subversivo. Como atuar como pensamento imagético sem apenas programar acasos prováveis? Ou, em outros termos, como o dispositivo pode preparar uma interação lúdica que fertilize a criação e seus acasos improváveis?

Já existe uma ampla gama de projetos que são identificados e se auto-denominam webdocumentários ou ciberdocumentários. As propostas variam muito entre projetos como e esta grande variedade de formatos configura diferentes modos de interatividade. Gaudenzi (2009) os resumiu nas seguintes formas: experimental, participativo, conversacional e hipertextual. O modo hipertextual se caracteriza por apresentar um conteúdo determinado pelo autor, mas que pode ser acessado pelo interator através diferentes “percursos”: o autor apresenta diferentes possibilidades na ordem de acesso ao conteúdo, e o interator escolhe a ordem deste acesso. Vale citar como exemplo o webdocumentário *Rio de Janeiro – Autorretrato*<sup>9</sup> (Marcelo Bauer, 2011), no qual, após uma introdução, o interator deve escolher um dos temas (Vida cotidiana, Cidade, Pessoas e Sonhos) clicando sobre uma imagem. Uma vez o tema escolhido, um mosaico de imagens é apresentado, e ao clicar em cada uma dessas imagens o interator tem acesso a passagens em vídeo do

---

9) <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/riodejaneiroautorretrato/dev2011/>

documentário. Num filme linear, estes vídeos seriam editados de maneira fixa, e o espectador não poderia interferir na ordem desta montagem, o que não é o caso no webdocumentário de modo hipertextual.

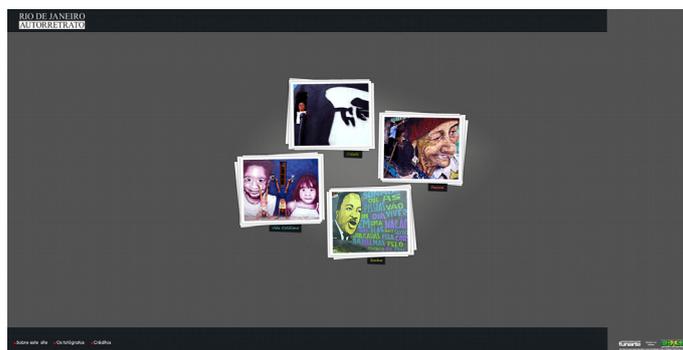


Imagem 2 - Rio de Janeiro – Autorretrato

O modo experimental é aquele que integra mídias locativas (através da utilização do GPS principalmente). Um exemplo deste modo de interatividade é o webdocumentário *Heygate Lives*<sup>10</sup> (Sheena Bouchier, Nerissa Davies, Jerry Lee e Judit Layana, 2010), que oferece uma aplicativo web para telefones inteligentes. Através do aplicativo, o interator podera ter acesso ao conteúdo (depoimentos e memórias sobre o Heygate Estate, grande centro habitacional de Londres a ser demolido) quando visitar o local onde foram gravados os vídeos.

O modo conversacional lembra o funcionamento de jogos eletrônicos, nos quais o dispositivo (geralmente imersivo) responde a cada um dos gestos do interator. Finalmente, o modo participativo é aquele em

---

10) <http://www.behance.net/gallery/Interactive-locative-documentary-iPhone-web-app/816492>

que o interator contribui diretamente ao conteúdo do webdocumentário. Nos estudaremos aqui o exemplo de *HighRise*.

Estes modos implicam o público em diferentes graus de participação. As possibilidades de intervenções criativas na participação do público é decrescente (do experimental ao hipertextual), sendo o modo experimental o que oferece maior margem de manobra ao inter-ator. Há uma relação direta entre essas possibilidades e a imprevisibilidade do resultado: quanto maior a liberdade proporcionada pela interatividade, mais imprevisível será o resultado obtido. No caso da interatividade hipertextual, por exemplo, os caminhos a serem percorridos já estão previamente traçados, o inter-ator pode passar de um ponto a outro mas não interfere no conteúdo da obra. Nos termos de Flusser, suas escolhas parecem estar vinculadas mais a acasos programados pelo dispositivo, ainda que ele seja uma forma de subverter os programas do aparelho. Já na interatividade experimental, a possibilidade de utilização de mídias locativas inclui inúmeras variáveis ao processo da interatividade, tornando a obra um sistema aberto e dinâmico.

Por essa razão, as potencialidades do webdocumentário como forma de pensamento nômade podem ser melhor ilustradas por um projeto marcado pela interatividade experimental. O webdocumentário *HighRise* não apenas cumpre esse requisito como seu conteúdo coloca em questão a vida em grandes edifícios, talvez os últimos projetos arquitetônicos das *casas* em forma de formigueiros telemáticos apontadas por Flusser. O projeto é definido em seu site web como : “An Emmy-winning, multi-year, many-media, collaborative documentary experiment at the National Film Board of Canada, that explores vertical living around the world.” O projeto nos impõe uma dificuldade por sua pluralidade, visto que ele se realiza ao longo de alguns anos, dando formas diferentes às questões das habitações verticais, em grandes cidades espalhadas pelo mundo.

Entre outros formatos, *HighRise* é um conjunto de projetos que exploram o mesmo tema. Em *HighRise, Out my window*<sup>11</sup> (2012), a página de entrada apresenta o projeto como “Interactive views from the the glogal HighRise – A 360° documentary by Katerina Cizek”. No site, nós podemos visitar virtualmente 13 apartamentos de grandes torres urbanas localizados em cidades como Montreal, São Paulo, Johannesburg e Chicago. O filme nos oferece três formas de navegação para a escolha do apartamento a visitar: podemos navegar por um mapa localizando os diferentes apartamentos, pelas fotos das faces dos residentes, ou por janelas representando os apartamentos.



Imagem 3 – *HighRise*

---

11) <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>



Imagem 4 – *HighRise*

Uma vez escolhida uma das 13 localidades, o inter-ator é conduzido a uma nova página onde visita através de um dispositivo em 360 graus o interior do apartamento. A visita é feita por imagens, áudio e também por vídeos. Escolhendo São Paulo, por exemplo, o inter-ator poderá navegar por uma série de vídeos e imagens do apartamento de *Ivaneti*, moradora de uma ocupação no Bairro da Luz, e coordenadora do movimento sem-teto do centro de São Paulo. Além de percorrer estes diferentes ambientes, o inter-ator também pode submeter suas próprias imagens e textos sobre sua experiência em grandes prédios urbanos. Estas imagens são acessíveis de diferentes formas, por temas, janelas, ou cores. Um guia pedagógico também é colocado à disposição do público, principalmente para que educadores possam utilizar o webdocumentário como uma ferramenta para trabalhar questões relacionadas à comunidade local. Como na descrição do projeto, a participação ativa do público é um fator necessário à própria existência da obra. É dessa forma que este webdocumentário não existe como um objeto fixo e o inter-ator tem uma participação criativa na obra.

*HighRise* demonstra como as etapas de criação e de recepção, geralmente distintas no documentário linear, se entrecruzam no webdocumentário. O desenvolvimento do *dispositivo* e de grande parte do conteúdo vinculado é um trabalho de criação do autor, que precede a interação com o público. Mas, se no documentário linear, de forma geral, a criação precede a recepção, no caso do webdocumentário estas etapas acontecem, em parte, de forma simultânea. As criações derivadas da interação se agregam como conteúdos à obra enquanto processo interativo. É na relação dessas criações interativas e o dispositivo elaborado pelo autor que reside, nos termos flusserianos, as possibilidades de se gerar acasos improváveis e, portanto, do processo criativo interativo desencadeado pelo dispositivo não se configurar como mero programa.

A imprevisibilidade e os acasos sempre foram parte constitutiva do documentário, em especial para as propostas que se lançam de forma mais vulnerável ao encontro com alteridades. O cinema documentário seja talvez o gênero cinematográfico onde o acaso pôde se desenvolver ao máximo. O diretor Stéphane Breton resumiu a questão com a seguinte frase: “A regra ética e artística do cinema documentário é de preservar o caráter imprevisto dos eventos que acontecem e a atitude improvisada (mas não impensada) que adotamos em relação aos mesmos.” (Lioult, 2007: 86) Lioult chamou esta prática documental de “cadrage de l’inopiné” (enquadramento do inesperado), que ele definiu como segue: “(...) les protocoles opératoires du filmage documentaire consistent souvent à établir un cadre (au sens physique, social, figuratif...) à l’intérieur duquel de l’imprévisible (auquel on se fie toutefois) peut se produire.” (Lioult, 2007: 86). Para Lioult, o gesto do documentarista é fundado na ideia de escolher o que enquadrar no fluxo imprevisível dos acontecimentos do real, o filme se constrói assim no encontro da intencionalidade do diretor (ele estabelece o quadro) com as séries de eventos do real. Nos termos

de Flusser, nas interações da etapa de filmagem, a postura do diretor ou da equipe de filmagem concentra as possibilidades de acolher os acasos improváveis. O enquadramento desses é um gesto de improviso para o qual cabe à equipe apenas preparar-se da melhor forma possível.

Nos documentários de dispositivo, além da postura da equipe no momento da interação de filmagem, a elaboração do dispositivo contempla as potencialidades de acasos improváveis. É por isso que Coutinho, para quem o “acaso no documentário é Deus”, elabora uma forma singular de entrevista, núcleo de seus dispositivos de filmagem, voltada para a criação improvisada de personagens pela pessoa entrevistada na interação com a câmera e a equipe de filmagem. As indeterminações do documentário linear continuam presentes no webdocumentário, afinal, como dito anteriormente, parte da criação acontece independentemente da interação com o inter-ator. Mas o webdocumentário também acrescenta mais uma dimensão de indeterminação ao documentário de dispositivo. A particularidade da inovação está na inclusão da indeterminação pela participação do inter-ator no dispositivo.

Nesse sentido, a interação transforma a natureza da experiência do então espectador na medida em que o seu corpo é convidado a agir fisicamente dentro da obra. Como resumiu Sandra Gaudenzi:

If linear documentary demands a cognitive participation from its viewers (often seen as interpretation) the interactive documentary adds the demand of some physical participation (decisions that translate in a physical act such as clicking, moving, speaking, tapping etc...). If linear documentary is video, or film, based, interactive documentary can use any existing media. And if linear documentary depends on the decisions of its filmmaker (both while filming and editing), interactive documentary does not necessarily have a clear demarcation between those two roles [...]. (Gaudenzi, 2009:22).

A interação corporal do inter-ator e o dispositivo é fundamental nos acasos do processo criativo do webdocumentário. Como no universo nômade, a abertura do corpo do inter-ator é primordial para a sua experiência transformadora pessoal. Por parte da obra, a experiência propiciada depende dessa passividade diante da criação do inter-ator. O processo criativo da obra depende da interação corporal do inter-ator. A dimensão do corpo é essencial à análise da interatividade. Como aponta Chatonsky: “Estas obras [interativas] mobilizam claramente o corpo como nenhuma outra. (...) Com as obras interativas, tal mobilização torna-se um *a priori* metodológico.” (2004: 81).

Bergson (1939;1941) já colocara em seus célebres estudos como o corpo introduz no intervalo entre ação e reação um “reservatório de indeterminação”, e justamente este intervalo que abriga a possibilidade da criação de uma nova forma. Já Deleuze (1983;1984) em seus trabalhos não menos conhecidos explora o que acontece à imagem-movimento cinematográfica quando ela é submetida a um centro de indeterminação. No diálogo com essas referências, qual o estatuto da imagem no webdocumentário ainda incipiente? Quais as possibilidades de potencialização de seu processo criativo quando o dispositivo do mesmo surge de uma experiência relacional e se projeta como catalisador de outras baseado em campos de potencialidades de acasos improváveis? Não pretendemos aqui responder essas perguntas, mas sugerir esse cruzamento reflexivo a partir das indicações que a proposta concreta de *HighRise* vislumbra, quando a olhamos pela perspectiva de um pensamento imagético.

O caso de *HighRise* é emblemático da dimensão relacional do documentário. *HighRise* ilustra uma dupla natureza criativa dos projetos, ambas baseadas em experiências concretas de relações no momento da elaboração do dispositivo, na realização na web e a partir da web em

reverberações exteriores. No próprio site encontramos na proposta do projeto:

Over the years, *HighRise* will generate many projects, including mixed media, interactive documentaries, mobile productions, live presentations, installations and films. Collectively, the projects will both shape and realize the *HighRise* vision: to see how the documentary process can drive and participate in social innovation rather than just to document it; and to help re-invent what it means to be an urban species in the 21st century.

A visão de documentário deste projeto reside na experiência relacional entre os participantes e os dispositivos. A obra existe pelas relações que ela estabelece e o seu objetivo principal é de instigar novas formas de relações a partir de seus participantes. O dispositivo interativo vislumbra que novas relações sejam criadas não apenas entre o público e a obra, mas também entre o público e o meio social. É a partir destas novas relações que a inovação social torna-se possível. Como um pensamento nômade, o webdocumentário se lança ao encontro da alteridade como uma função matemática e criativa com reverberações imprevistas exteriores ao exercício da linguagem.

*HighRise* se conforma nas constantes transformações alimentadas pela interatividade enquanto aspira à transformar relações sociais. Um dos projetos de *HighRise*, *One millionth tower*, foi desenvolvido com moradores do subúrbio de Toronto ao longo de anos. Como nota a diretora Katerina Cizek: “We’ve been working with the residents since 2009 and that’s very important to note: participatory and collaborative work needs the time to develop”. (Clark, 2011: 1).<sup>12</sup> Nesta entrevista,

---

12) Tracy Boyer Clark, Behind the scenes of NFB’s One Millionth Tower, November 22, 2011, <http://innovativeinteractivity.com/2011/11/22/behind-the-scenes-of-nfbs-one-millionth-tower/>

Cizek relata que o projeto *One millionth tower* tem sua origem na relação desenvolvida com os moradores e em suas experiências de habitação: “We had learned a lot from them about the conditions within which they live, and we wanted to harness their knowledge and creativity to envision a better highrise neighborhood.” A diretora associou então os moradores a urbanistas, arquitetos, designers e programadores de informática, para criar uma plataforma web ilustrando novas formas de habitação.

Este projeto evidencia que o papel do criador do webdocumentário está principalmente nas relações que ele estabelece ao redor do tema abordado. Neste caso, o tema é a habitação urbana em arranha-céu, a partir da experiência da relação por anos com os moradores e os profissionais da habitação, a diretora elabora um dispositivo de interativo. Através dele, o webdocumentário e as realidades abordadas permanecem em um diálogo constante, transformando-se mutuamente. Assim, *HighRise* nos mostra como o webdocumentário pode ser visto como uma arte relacional, que toma como horizonte teórico a esfera das relações humanas e seu contexto social e não a afirmação de um espaço simbólico autônomo. Vislumbra pequenas modificações, novas formas de relação no mundo a partir de seu processo criativo rizomático, múltiplo, indeterminado. Como tal pode ser visto como uma nova forma de pensamento imagético e nômade que se direciona como prática de experiências diferenciadas daquelas programadas pelos aparelhos. Tenta mobilizar um esforço crítico que coloca em questão a vida em arranha-céus através de um engajamento criativo que imagina mudanças concretas, para o qual não há qualquer garantia e muita indeterminação.

A estética do webdocumentário acentua uma tendência do próprio gênero documentário e de um mundo cada vez mais nômade: inclusão de indeterminações em seus processos. Chatonsky, Bergson e Deleuze apontam o corpo como o centro de indeterminação, assim como Flusser

o destaca como componente fundamental da experiência relacional do universo nômade que emerge. Mas a partir da perspectiva flusseriana, é nas relações entre o dispositivo e os inter-atores que reside a possibilidade dos acasos improváveis, imprescindíveis para se driblar o programa dos aparelhos, no engajamento estético e político. Todo esse quadro nos leva a esboçar uma espécie de imagem-relação já presente nos documentários de dispositivo e potencializada pela interatividade do webdocumentário.

### **Referências bibliográficas**

- BERGSON, Henry (2008), *Matière et mémoire*, Paris: Presse Universitaire de France, [1939, primeira edição].
- BERGSON, Henry (2007), *L'évolution créatrice*, Paris: Presse Universitaire de France, [1941, primeira edição].
- BOURRIAUD, Nicolas (2009), *Estética relacional*, São Paulo: Martins Fontes.
- CHATONSKY, Grégory (2004), "Le centre d'indétermination: une esthétique de l'interactivité" in *Intermedialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, n. 3, Paris, pp. 79-96.
- DA-RIN, Silvio (2006), *Espelho partido. Tradição e transformação do documentário*, Rio de Janeiro: Azougue Editorial.
- DELEUZE, Gilles (1983), *Cinéma 1, L'Image-mouvement*, Paris: Les éditions de Minuit.
- DELEUZE, Gilles (1985), *Cinéma 2, L'Image-temps*, Paris: Les éditions de Minuit.
- DE LACOTTE (2001), Suzanne H., *Deleuze: Philosophie et cinéma*, Paris: L'Harmattan.

- DIAS, Verônica (2003), *O Espaço do real: a metalinguagem nos documentários de Eduardo Coutinho*, São Paulo: Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- FLUSSER, Vilém (2002), *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura Filosofia da fotografia*, Rio de Janeiro: Relume Dumará.
- \_\_\_\_\_(2002b), *Writings*, Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- \_\_\_\_\_(2003), *The freedom of the migrant: objections to nationalism*, Urbana and Chicago: University of Illinois Press.
- \_\_\_\_\_(2007), *O Mundo codificado: para uma filosofia do design e da comunicação*, São Paulo: Cosac Naif.
- \_\_\_\_\_(2008), *O Universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*, São Paulo: Annablume.
- GAUDENZI, Sandra (2009), *Interactive documentary: towards an aesthetic of the multiple*, Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. Disponível em: <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>
- GONÇALVES, Marco Antonio; HEAD, Scott (2009), “Confabulações da alteridade: imagens dos outros (e) de si mesmos” in Marco Antonio GONÇALVES; Scott HEAD (Orgs) (2009), *Devires Imagéticos: a etnografia, o outro e suas imagens*, Rio de Janeiro: 7Letras, pp.15-35.
- LEBLANC, Gerard (2009), “Avant-propos” in Marida Di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo: l’interface-film - Métanarration et interactivité*, INA Éditions, Paris.
- LINS, Consuelo (2007), *O documentário de Eduardo Coutinho: televisão, cinema e video*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.
- LINS, Consuelo; MESQUITA, Claudia (2008), *Filmar o real*, Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

LIOULT, Jean-Luc (2008), *Des mouvants indices du monde*, Aix-en-Provence: Publications de l'université de Provence.

PARENTE, André (2007), "Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo" in Manuela Penafria, Índia Mara Martins (Orgs.), *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*, Covilhã, Portugal: Livros LabCom, pp.3-32. Disponível em: <http://www.livroslabcom.ubi.pt/book/52>

PAQUIN, Louis-Claude (2006), *Comprendre les médias interactifs*, Québec: Isabelle Quentin Éditeur.

PAZ, André, KLINGER, Diana (2011), "Refracción fragmentada. Personajes, vivencias y dispositivos en las realidades de los documentales contemporáneos en Brasil" in *Revista Inti*, University of Connecticut, n. 60.

RUYER, Raymond (2012), *Néo-finalisme*, Paris: Presse Universitaire de France, [1952, primeira edição].

## **Filmografia**

*Cabra marcado para morrer* (1984), de Eduardo Coutinho

*Filmefobia* (2008), de Kiko Goifman

*Goa Hippy Tribe* (2011), <http://www.sbs.com.au/goahippytribe/#/all-interviews>

*Heygate lives* (2010), <http://www.behance.net/gallery/Interactive-locative-documentary-iPhone-web-app/816492>

*HighRise* (2012), <http://highrise.nfb.ca/>

*HighRise, Out my window* (2012), <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>

*Insitu* (2011), <http://insitu.arte.tv/de/#/home>

*Interview project* (2009), <http://interviewproject.davidlynch.com>

*Jogo de cena* (2007), de Eduardo Coutinho

*Le défi des bâtisseurs* (2012), <http://cathedrale.arte.tv/>

*Rio de Janeiro – Autorretrato* (2011), <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br>