

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS – UNISINOS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO  
NÍVEL MESTRADO

IZABEL VISSOTTO

WEBDOCUMENTÁRIOS:  
A EMERGÊNCIA DA MONTAGEM ESTÉTICO-NARRATIVA

SÃO LEOPOLDO- RS  
2016

Izabel Vissotto

WEBDOCUMENTÁRIOS:  
A EMERGÊNCIA DA MONTAGEM ESTÉTICO-NARRATIVA

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção de título de Mestre pelo Programa de Pós-  
Graduação em Ciências da Comunicação da  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos – Unisinos

Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira

São Leopoldo  
2016

## FICHA CATALOGRÁFICA

V834w Vissotto, Izabel  
Webdocumentários: a emergência da montagem  
estético-narrativa / Izabel Vissotto. – 2016.  
138 f. : il.

Dissertação (Mestrado) – Universidade do Vale do  
Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências  
da Comunicação, São Leopoldo, RS, 2016.

“Orientador: Prof. Dr. João Martins Ladeira”

1. Comunicação. 2. Webdocumentário. 3. Imagens-  
movimento. 4. Narrativa. 5. Experiência estética. I.  
Título.

CDU 659.3

Catálogo na Fonte:

Mariana Dornelles Vargas – CRB 10/2145

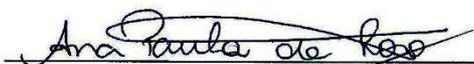
**IZABEL VISSOTTO**

**WEBDOCUMENTÁRIOS: A EMERGÊNCIA DA MONTAGEM ESTÉTICO-  
NARRATIVA**

Dissertação apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Mestre, pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Aprovado em 14 de abril de 2016.

**BANCA EXAMINADORA**



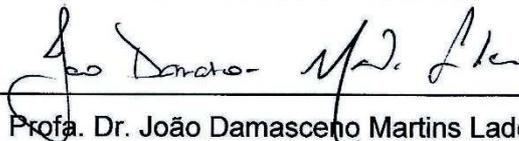
---

Profa. Dra. ANA PAULA DA ROSA – UNISINOS



---

Prof. Dr. TIAGO RICCIARDI CORREA LOPES – UNISINOS



---

Profa. Dr. João Damasceno Martins Ladeira – UNISINOS

## AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, que fomentou parte desta pesquisa. À Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS, pela acolhida acadêmica. Ao Grupo de Pesquisa Audiovisualidades e Tecnocultura: Comunicação, Memória e Design (TCAv), pela oportunidade de poder compartilhar questões e aprender com os debates que contribuíram no desenvolvimento desta pesquisa.

Ao prof. Dr. João Martins Ladeira, pelas orientações valiosas. Por ter ocupado um lugar decisivo no desenvolvimento deste trabalho e na construção da pesquisadora que começo a me tornar. Com ele aprendi uma série de estruturas de pensamento, estratégias que levo para a vida.

À profa. Dra. Suzana Kilpp, pela desconstrução e generosidade demasiadamente humana, pelo espírito livre, que além de tudo me ensinou o que é ser professora, apenas sendo.

À profa. Dra. Sonia Montañó e ao prof. Dr. Tiago Lopes que contribuíram com o desenvolvimento desta pesquisa na banca de qualificação, momento chave de ruptura que incentivou reviravoltas importantes no desenvolvimento deste trabalho.

A Magda Ruschel, colega de estudo e amiga, que ofereceu apoio nas mais diversas situações ao compartilhar as experiências vividas na academia e fora dela, com quem aprendi a ouvir/sentir o turbilhão do silêncio.

Aos meus pais, Alderi e Lenir, que superaram diversas dificuldades, mantiveram o apoio e incentivaram o estudo. Aos meus irmãos, Igor e Analiza, pelo carinho imprescindivelmente afetuoso, pelos risos e o ar fresco da vida. A Roberta, por sua sensibilidade e amor.

Ao possível leitor, por acreditar que, nesta pesquisa, encontrará algo que lhe interesse.

## RESUMO

O propósito desta pesquisa é analisar a problematização que surge das imagens que não são apenas dispostas para serem vistas, mas também e, principalmente, para serem manuseadas. A materialidade das relações oportuniza diversas experiências de uso nos audiovisuais contemporâneos, deste modo justificasse a importância de estudos voltados para compreensão desse fenômeno. Esta pesquisa propõe analisar o que emerge das possibilidades de uso, enunciando como o webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs* está estruturado e o que decorre das montagens feitas pelo usuário, em um fluxo sistêmico, construído para que o ele se relacione com a obra em diferentes ambientes e de diferentes maneiras. Nesta visada, o legado cinematográfico se apresenta com preponderância, regendo as dinâmicas empregadas. Utiliza-se como método o mapeamento cartográfico (KILPP, 2010a) e, como ferramentas metodológicas, a figura do flâneur e do colecionador (BENAJMIN, 2006). Através do mapeamento cartográfico se constrói, nas análises, uma imagem dialética do audiovisual *Le Défi des Bâtisseurs*. Uma imagem dialética de diferentes tempos que se estabelece a partir de um momento específico, não como uma imagem de fotografia que se possa mostrar, mas como um enunciado de uma imagem repleta de questões visíveis e invisíveis, de uma série de usos que se repetem e se diferenciam, através de órbitas de montagem que mudam de desenho com cada novo usuário. O estudo inclui movimentos teórico-metodológicos que recaem na figura de Deleuze (1985) sobre as escolas de montagem e os avatares das imagens-movimento, sustentado pelos complementos teóricos de Gumbrecht (2010) sobre a produção de presença e a experiência estética. Ao fim, os objetivos são alcançados ao se evidenciar a emergência das montagens estético-narrativas.

**Palavras-chave:** montagem, imagens-movimento, narrativa, experiência estética, webdocumentário.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to analyze the problems that comes from images that are not only willing to be seen, but also and especially to be handled. The materiality of relations provides opportunities for several experiences in contemporary audiovisuals, this justifies the importance of studies indicated to understand this phenomenon. In this research we purpose to analyze what arise from possibilities of usage, enunciating how the web documentary *Le Défi des Bâisseurs* is structured and what follows from the assortments done by the user, in a systemic outflow, built to be followed by the user in order that he or she can connect with the project in diverse environments and in different ways. In this point of view, the cinematographic legacy presents itself with preponderance, leading the appointed dynamics. It is used as method the cartographic mapping (KILPP, 2010a) and as methodological tools it is used the character of the *flâneur* and the collector (BENJAMIN, 2006). Through the cartographic mapping it is possible to build, from the analysis, a dialectic figure of the audiovisual *Le Défi des Bâisseurs*. A dialectic figure of different eras determined from a specific moment, unlike a image from a picture that can be showed, but as a pronunciation of an image full with visible and invisible assertions, of a series of usages that repeat and differentiate themselves through mounting sockets that change their frame with each new user. The study includes theoretical-methodological movements that allude to the character of Deleuze (1985) about the assemblage schools and the avatars of the movement-images, sustained by the theoretical supplements of Gumbrecht (2010) about the presence production and the aesthetic experience. At last the goals are achieved and is presented the emergency of the narrative aesthetical assembly.

**Keywords:** assembly, movement-images, narrative, aesthetic experience, webdocumentary.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Vídeo de introdução ao filme, usuário senta-se junto à equipe.....	62
Figura 2 - Mesa de trabalho, interface de conexão.....	63
Figura 3 - <i>Tower Builder</i> (espaço game).....	66
Figura 4 - Galeria de compartilhamento das torres.....	71
Figura 5 - Torre premiada pelo júri.....	73
Figura 6 - O usuário segue a especialista para ver as estátuas.....	75
Figura 7 - Mesa de estudo da temática: Por que há tanta riqueza de ornamentação?.....	76
Figura 8 - O usuário segue os movimentos da especialista para ver o pináculo.....	77
Figura 9 - O usuário se levanta para ver as esculturas que a especialista mostra.....	78
Figura 10 - O usuário se aproxima das estátuas para ver os detalhes mostrados sob a luz da lanterna.....	80
Figura 11 - Mesa de estudo da temática: Por que a catedral tem apenas uma torre?.....	83
Figura 12 - Animação em 3D da vila de Estrasburgo na Idade Média.....	84
Figura 13 - Animação em 3D da construção de uma janela gótica.....	86
Figura 14 - Mesa de estudo da temática: Como a construção foi organizada?.....	87
Figura 15 - Mapa que recria as regiões de onde os construtores da catedral de Estrasburgo vieram.....	88
Figura 16 - Equipamentos utilizados na construção da catedral de Estrasburgo.....	89
Figura 17 - <i>Como a construção foi organizada?</i> Subpergunta: Trabalho.....	91
Figura 18 - Mesa de estudo da temática: Qual foi o desafio dos construtores?.....	93
Figura 19 - Negociação entre o mestre Erwing von Steinbach e a fundação.....	96
Figura 20 - Johannes Hultz altera a torre da catedral de Estrasburgo.....	97
Figura 21 - Usuário desloca-se de bicicleta para encontrar Marc Jampolsky.....	99
Figura 22 - Dispositivo <i>mobile</i> , mapa dos percursos, catedral de Estrasburgo.....	101
Figura 23 - Jogo do erro, desafio de memória.....	102
Figura 24 - Dispositivo <i>mobile</i> , opção de navegação por temática.....	104

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	23
2.1 O DISCURSO DO “NOVO” E SEUS PROBLEMAS.....	23
2.2 O LEGADO CINEMATOGRAFICO: MONTAGEM E NARRATIVA.....	30
2.3 AS IMAGENS-MOVIMENTO.....	36
2.4 ALÉM DA NARRATIVA: A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA.....	42
2.5 TODO FILME É UM DOCUMENTÁRIO: TODO DOCUMENTÁRIO É UMA FICÇÃO.....	49
2.6 MÉTODO: MONTAGEM TRANSVERSAL.....	53
<b>3 LE DÉFI DES BÂTISSEURS: AUDIOVISUAL MULTIFACETADO</b> .....	59
3.1 CENA UM: INTRODUÇÃO AO FILME, O DESAFIO DOS CONSTRUTORES....	60
3.2 SEQUÊNCIA UM: O ESPAÇO GAME PARA CONSTRUIR A TORRE.....	65
3.3 SEQUÊNCIA DOIS: A CÂMERA SUBJETIVA QUE EXPLORA O AMBIENTE... 74	
3.4 SEQUÊNCIA TRÊS: MANUSEIO DO FLUXO DAS ANIMAÇÕES.....	81
3.5 SEQUÊNCIA QUATRO: MANUSEIO DE DOCUMENTOS, FOTOGRAFIAS E MAPAS.....	87
3.6 SEQUÊNCIA CINCO: VÍDEOS O FILME DENTRO DO FILME.....	92
3.7 SEQUÊNCIA SEIS: APLICATIVO MÓVEL, ESTUDO DE CAMPO.....	99
<b>4 ANÁLISES</b> .....	105
4.1 MONTAGEM: O CORPO EXERCENDO MONTAGENS FÍLMICAS.....	106
4.2 OS ORDENAMENTOS POSSÍVEIS DE MONTAGEM: A QUESTÃO ESTÉTICO-NARRATIVA.....	109
4.3 A IMAGEM-AÇÃO E O PLANO SUBJETIVO.....	116
4.4 CÂMERA SUBJETIVA: OLHAR CÚMPLICE.....	122
4.5 A MONTAGEM ESTÉTICO-NARRATIVA.....	124
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	131
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	135

## 1 INTRODUÇÃO

A proposta desta dissertação é abordar a montagem estético-narrativa do audiovisual em meio contemporâneo. A pesquisa não partiu dessa formulação, ela é o ponto de chegada. Para isso, adota metodologias transversais que possibilitam deslocamentos, não estanques, prontos para serem alterados entre a navegação flutuante e o reconhecimento atento de possíveis reviravoltas. Ao longo dos últimos anos, muitos produtos audiovisuais presentes na *web* (e não somente nela) utilizam diferentes ferramentas na construção de narrativas e experiências diversas. O interesse da pesquisa recai sobre os webdocumentários que operam através de temáticas investigativas, mesclando estruturas de jogos, animações, vídeos, mapas e documentos, exigindo que o usuário clique, navegue, ande, mova, manuseie as imagens para ter acesso aos conteúdos através de montagens. O corpo que opera na engrenagem filmica, realizando as montagens, experimenta uma série de sensibilizações táteis, pois só é possível relacionar-se com obras sistêmicas tocando as imagens. O que esta pesquisa propõe é mostrar que quando o usuário realiza uma montagem em audiovisuais sistêmicos uma série de questões surge, como a narratividade e as experiências estéticas fora da dimensão do sentido.

Ao longo dos últimos anos, a produção de webdocumentários cresce progressivamente assim como a complexidade de mecanismos utilizados para envolver os usuários junto às obras. Caracterizadas em grande medida por construírem relações com o mundo histórico, possuem fundamentalmente uma plataforma (URL) própria de acesso à internet. Geralmente exploram diversos formatos de vídeos, animações, gráficos, textos, mapas e áudios distribuídos de forma fragmentada, o que possibilita que os usuários se relacionem com a obra, acessando os conteúdos em ordens diversas, de acordo com seus interesses de montagem. Webdocumentários são obras em trânsito, nas quais os usuários podem montar de diferentes maneiras justamente aquilo que na estrutura do cinema não é possível alterar – a sequência da montagem.

Por exemplo, no webdocumentário *Bear 71*<sup>1</sup> de Leanne Allison e Jeremy Mendes (2012), há um mapa interativo que funciona como um mosaico, uma base para o usuário clicar e acessar os vídeos de vigilância e dados fotográficos sobre informações de animais selvagens, principalmente o urso 71, que habita o parque Banff National, em Rocky Mountains no Canadá. Em consonância com este exemplo, o webdocumentário *HighRise*<sup>2</sup>, de Katerina Cizek (2010), explora diversas estruturas, inclusive mapas. O webdocumentário trata a

---

<sup>1</sup> Disponível em: <<http://bear71.nfb.ca/bear71/>>. Acesso em: 12 nov. 2015.

<sup>2</sup> Disponível em: <<http://highrise.nfb.ca/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2014.

questão das habitações verticais em grandes cidades espalhadas pelo mundo. Entre outros formatos, HighRise é um conjunto de projetos que explora o mesmo tema. Em *HighRise, Out my window* (2012)<sup>3</sup> o usuário tem a opção de navegar de três formas diferentes: por mapas, localizando diferentes edificações habitacionais no mundo, pela escolha de fotos do rosto dos residentes e pela opção de janelas que apresentam diferentes apartamentos. No total são 13 localidades. Feita a escolha, o usuário é conduzido a uma nova página com dispositivo em 360°. Dentro da atmosfera do interior do apartamento, o usuário encontra vídeos, imagens e áudios que contam as histórias dos moradores.

Se escolher a cidade de São Paulo, o usuário conhecerá o apartamento e um pouco da história de Ivaneti, que coordena o movimento sem teto no centro de São Paulo e mora em uma ocupação do Bairro da Luz. Dentro do projeto, há um guia pedagógico colocado à disposição do usuário para auxiliar na construção das relações entre ele e as questões acerca da comunidade local onde ele está. Cada escolha na navegação implica em diferentes questões relativas às grandes habitações verticais espalhadas pelo mundo. Além da experiência e do conhecimento adquirido com o dispositivo interativo, o usuário pode submeter seus próprios textos e imagens sobre sua experiência em grandes prédios urbanos, com o auxílio do guia pedagógico. Esses conteúdos oriundos de diferentes contextos proporcionam imprevisibilidades que enriquecem a obra, e podem ser acessados em três diferentes formatos: cores, temas e janelas. A participação do usuário é necessária à própria existência da obra, não apenas por acessá-la e manuseá-la, mas por retroalimentá-la.

Existem webdocumentários que, além de explorarem diferentes formas de acesso e estruturas de retroalimentação, instituem uma dimensão de jogo nas obras. O webdocumentário *Fort McMoney*<sup>4</sup>, de David Dufresne (2013), faz com que o usuário se comporte como um detetive que desvela as intenções da indústria petrolífera. Inspirado nos acontecimentos reais do Fort McMurray, localizado em Alberta no Canadá (atualmente a terceira maior reserva de petróleo do mundo). O Webdocumentário recria uma cidade fictícia intitulada *Fort McMoney* com informações da cidade real. Quanto mais informações o usuário coletar acessando os conteúdos do audiovisual, maior será seu nível de influência na votação online que determina a evolução da cidade fictícia, baseando-se em escolhas socioeconômicas como: Mais projetos de mineração devem ser explorados? A indústria petrolífera deve financiar uma nova estrada na região? O nível de influência da votação do usuário é a recompensa pelas missões realizadas (pelos conteúdos acessados). Vários usuários participam

---

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>>. Acesso em: 05 de novembro de 2014.

<sup>4</sup> Disponível em: <<http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>. Acesso em: 12 de novembro de 2014.

online dentro de um período de tempo determinado pelo jogo, realizando missões e votando em questões políticas sobre a estrutura da cidade. Ao fim de um período, zeram-se os dados e a cidade inicia uma nova rodada de votações.

No contexto amplo da produção dessas obras o recorte do estudo recai sobre o webdocumentário *Le Défi des Bâisseurs*<sup>5</sup>, de Julien Aubert (2012), por tratar-se de uma criação que detém rico conjunto de operacionalizações presentes em vários outros processos audiovisuais, além dos exemplos citados.

*Le Défi des Bâisseurs* constitui obra sistêmica, projetada na versão *web* e *mobile* por Julien Aubert e cinematograficamente concebida pelo diretor Marc Jampolsky. O webdocumentário foi produzido pelo canal francês Arte TV<sup>6</sup>, com conceito inspirado em videogames. Para acessar o audiovisual, o usuário entra no endereço <http://cathedrale.arte.tv/>, de domínio exclusivo da emissora. É possível navegar através da plataforma *web* ou baixar o aplicativo do webdocumentário, que se encontra disponível gratuitamente no *Google Play* e *Play Store*.

O processo de construção da catedral de Estrasburgo é o tema central do webdocumentário. *Le Défi Des Bâisseurs* relata a história de inúmeras gerações de artesões que, ao longo de 300 anos, construíram um monumento gótico complexo e absolutamente impressionante. De imediato, ao entrar no webdocumentário, a primeira escolha oferecida ao usuário é escolher entre a versão *mobile* ou *web* como formato para navegação. Optando pela navegação *web*, através do movimento da câmera subjetiva, o usuário é inserido “dentro” de um escritório de arquitetura. Na sequência de introdução do jogo, a câmera se movimenta através de uma ótica que imita os olhos e o movimento do corpo, deslocando-se na espacialidade do escritório até chegar a uma mesa de reuniões, onde três personagens fictícios e centrais aguardam a chegada do usuário: o chefe Thomas, a modeladora Mathilde e o assistente Maurizio.

Nesse cenário, o chefe Thomas lança o desafio de projetar a segunda torre da catedral de Estrasburgo, que nunca foi construída. Para que o desafio seja alcançado, é preciso que o usuário desvende os segredos envoltos na construção da catedral de Estrasburgo. O usuário assume o papel de investigador, que ao descobrir os arquivos, torna possível a construção da segunda torre. O webdocumentário funciona como um jogo de bonificação. A partir do momento que o usuário acessa e manuseia as imagens, que lhe fornecem conhecimento e

---

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://cathedrale.arte.tv/>>. Acesso em: 06 de novembro de 2015.

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.arte.tv/fr>>. Acesso em: 10 de novembro de 2015.

experiências, ele é bonificado com peças. No espaço *game Tower-Builder* essas peças possibilitam a montagem da segunda torre da catedral de Estrasburgo. A torre pode ser montada pelo usuário e compartilhada em uma galeria continuamente retroalimentada dentro da plataforma do webdocumentário.

Na reunião introdutória da versão *web*, apresentam-se os três personagens centrais: Thomas, o chefe da equipe, apresenta o desafio do projeto e faz cobranças contínuas para que o usuário encontre mais conteúdos ao longo do jogo; Mathilde, a modeladora, cria as peças necessárias para a construção da segunda torre, mas só é possível modelar as peças a partir do momento que o usuário acessa os conteúdos do audiovisual; Mauricio, o assistente, realiza o tráfego de informações entre a equipe e indica os locais para os quais o usuário deve se dirigir a fim de encontrar os especialistas que lhe apresentarão arquivos, dados e registros que revelem os segredos envoltos na construção da catedral de Estrasburgo. Na versão *web*, os especialistas que o usuário deve encontrar não são personagens fictícios, mas estudiosos que detêm vasto conhecimento sobre as temáticas que versam. Cécile Depeux é conservadora de arte do Museu de Notre Dame de Estrasburgo, Stéphane Potier é arquiteto em Estrasburgo, Anne-Cristine Brehm é historiadora especializada em construções góticas na Alemanha e Marc Jampolsky é o diretor das partes cinematográficas do webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs*.

Nesse contexto, o único personagem online é o usuário. A dinâmica do jogo é construída através de códigos algorítmicos, ou seja, cada escolha de montagem do usuário reorganiza o restante das dinâmicas pré-programadas das sequências do filme e do jogo. Os encontros com os especialistas são construídos por dois mecanismos diferentes. Quando o usuário escolhe encontrar um especialista e clica na camada dos encontros intitulada *Rendez-Vous*, primeiro acontece um momento peripatético, que exige que o usuário se desloque até o encontro do especialista. Segundo, ocorre a revelação dos arquivos. Consequentemente, a construção desses momentos é estruturada de formas diferentes.

Na versão *web*, o momento peripatético é construído pelo movimento da câmera subjetiva que cria um personagem que trafega pelas ruas de Estrasburgo, utilizando carro, trem e bicicleta para encontrar os especialistas. A partir do momento em que a câmera subjetiva chega até a morada do arconte, ele versa sobre o tema que domina, sempre mostrando ao usuário uma mesa de estudo com mais informações. Na mesa diversos objetos ficam dispostos (mapas, livros, pergaminhos, notebooks e desktops). Quando o usuário faz uma escolha de montagem e clica nos objetos escolhidos, surge uma série de outros arquivos

como animações, gráficos, fotografias, mapas e vídeos. O momento sublime da revelação dos arquivos ocorre através do manuseio desses vários fragmentos que compõe o filme/jogo.

O usuário é desafiado a ser um arquiteto investigativo que tem como missão adquirir conhecimento. Ao acessar e manusear os conteúdos ele é bonificado com peças para a montagem da segunda torre no espaço *game*. A mesma dinâmica de bonificações ocorre na versão *mobile*, entretanto, nela não há encontro com especialistas. Os conteúdos são distribuídos e liberados de maneiras diferentes, através de geolocalização, QR-Codes, Tags NFC e mosaicos divididos por temas e abecedário. A esta pesquisa interessa a problematização que surge das imagens que não são dispostas apenas para serem vistas, mas também, e principalmente, para serem manuseadas. A materialidade tátil faz emergir diversas experiências de uso nesses audiovisuais. Esta pesquisa se propõe a analisar o que emerge das diversas possibilidades de montagem, examinando como o filme/jogo é estruturado e o que decorre das montagens nesses fluxos sistêmicos construídos, para que o usuário se relacione com a obra em diferentes ambientes e de diversas formas. As questões ficaram sintetizadas em um problema específico que o estudo procura analisar: através de quais virtualidades *Le Défi des Bâtisseurs* se atualiza construindo-se como um webdocumentário investigativo?

Alicerçado no questionamento acima, o objetivo geral desta pesquisa ficou assim definido: quais devires cinematográficos podem ser identificados na constituição do *Le Défi des Bâtisseurs*. Os caminhos alternativos para o alcance do objetivo geral foram traçados na forma de objetivos específicos: a) analisar a montagem na construção das narrativas e do jogo; b) identificar e discutir a emergência da experiência estética; c) analisar o ordenamento das imagens que compõem as órbitas de montagem em seus centramentos e descentramentos, identificando as ferramentas provindas do cinema e utilizadas na construção do webdocumentário.

No propósito de resolver a questão problema e atingir os objetivos da pesquisa desenvolveu-se a metodologia. Ao revisar o estado da arte é possível encontrar inúmeros autores, como Gaudenzi (2013) e Nash (2012), que trabalham com diversos tipos de metodologias relacionadas a webdocumentários. No entanto, os teóricos desenvolvem várias subcategorias para este gênero de análise, valendo-se de um número significativo de exemplos de objetos de estudo. Situação que se transforma, em linhas gerais, em questões a serem resolvidas, na medida em que não há descrição minuciosa e precisa de objetos a serem estudados. A teoria que apresentam disserta sobre as várias manifestações webdocumentárias, sem chegar a demonstrar como ocorre o processo de forma substancial e esclarecedora.

Quando se faz um cruzamento de características entre as obras das autoras supracitadas, a impressão que se tem é que detalhes importantes se perdem no caminho.

Durante muito tempo, procurou-se encontrar ações e elementos que auxiliassem a desenvolver uma metodologia clara e consistente para lidar com o problema de pesquisa. A proposta inicial do trabalho foi assistir uma série de webdocumentários envolta no propósito de cartografar alguns quadros que possibilitassem a formação de inúmeros mosaicos. A partir da complexidade dos mosaicos formados, emergiu a necessidade da realização de um recorte para estudo. A opção recaiu em *Le Défi des Bâtisseurs*. Justifica-se a escolha porque esta se constitui em uma única obra e na forma como está constituída, há um conjunto rico de operacionalizações que pode ser examinado em vários outros webdocumentários. Realizado o recorte é possível, então, analisar a obra com maior grau de precisão e profundidade.

Selecionado o objeto da pesquisa, iniciou-se uma série de expedições, navegações, cliques, montagens. Através da exploração sistemática do observável, tanto o problema de pesquisa quanto a metodologia foram definidos. A partir do questionamento que impulsionou o estudo, iniciaram-se as reviravoltas na pesquisa.

Partindo do pressuposto simples de início, a pesquisa avança e o problema surge como um acontecimento. Ao longo das navegações, realizando inúmeras montagens através de *Le Défi des Bâtisseurs*, chega-se ao reconhecimento de que a composição narrativa da obra foi construída de diferentes maneiras. Este ponto marca a origem da necessidade de pesquisar como a montagem ordena as composições de imagens distintamente. Inicia-se um estudo dos planos, principalmente sob a ótica subjetiva que opera em muitos momentos na obra, considerando não apenas o que a câmera mostra, mas sim examinando como ela mostra. Feito este percurso, foi possível perceber que o mesmo desencadeamento que opera ordenando as imagens da câmera subjetiva não ordena a totalidade da extensão das montagens de *Le Défi des Bâtisseurs*.

Logo, era preciso localizar estes momentos distintos de ordenamento. Ao ser verificado que o ordenamento entre o conjunto dos elementos da obra (vídeos, documentos, fotografias, animações) tinha caráter diferente do ordenamento das imagens da ação da câmera, o empírico mostrou que, além da montagem ordenar as narrativas de maneiras diferentes, existiam momentos em que o ordenamento não é narrativo, e o usuário está propenso a viver outro tipo de experiência.

O objeto se apresentava de maneiras multifacetadas. Foi assim que surgiu o problema. Era preciso entender a narrativa criada pela montagem, assim como, era necessário compreender o movimento que ocorria entre as imagens além da dimensão narrativa. A

revisita ao estado da arte ainda não permitiu, ao menos até o momento, o encontro com nenhuma produção acadêmica voltada à questão em webdocumentários. O estudo persistia com a carência metodológica de descobrir referência adequada para resolver o problema.

A maneira como as camadas se mostravam sugeriam uma relação muito mais intensa com as indicações cinematográficas do que as orientações relacionadas ao espaço *web*. A partir deste momento, foi possível organizar sistematicamente a metodologia. De início, foi realizado um levantamento de bibliografias que pudesse auxiliar na demonstração da estrutura destes meandros.

A seleção de teóricos, para sustentar este estudo, recaiu nos autores Gilles Deleuze e Hans Ulrich Gumbrecht ao final da pesquisa, o que gerou reviravoltas intensas e uma identificação profunda com seus legados conceituais, devidamente ajustados com os alinhamentos analíticos que brotaram do empírico. Em um caminho sem volta, não havia mais tempo para buscar outros autores, na ânsia de realizar novos cruzamentos entre os conceitos lógicos emitidos por eles. Assume-se, deste modo, uma escolha que, mesmo provisória, se mostrou mais rica e produtiva que a dos autores estudados nos momentos iniciais, que incluiu Foucault (1979), Nietzsche (1974) e Derrida (1995; 2001). Deste modo, apesar de considerar que uma pesquisa nunca está de todo finalizada, surgem tensionamentos substanciais profundamente condizentes com a problemática em curso. Na esteira, outros teóricos emergem do contexto e o possível leitor, interessado no tema desta dissertação, através das aproximações que serão apresentadas no devido tempo, será devidamente informado a se familiarizar com eles.

Vasconcellos (2006) afirma que a montagem constitui o cerne da própria lógica cinematográfica. Deleuze (1985) atribui à montagem a articulação das imagens-movimento, permitindo que o todo ganhe sentido: seria ela a própria determinação do todo.

Apostando nas definições de Vasconcellos (2006) e Deleuze (1985) partiu-se em busca de elementos que auxiliassem a compreender como as imagens-movimento operam. Inúmeros filmes citados como exemplos por Deleuze, em seus textos, foram assistidos antes do retorno à teoria e eles são utilizados como discussão suplementar nas análises. Como um tecido de fundo foram convocados para exemplificar como Deleuze (1985) localiza as imagens-movimento nos filmes. Nesta perspectiva se propõe evidenciar a maneira pela qual as imagens-movimento podem ser identificadas em *Le Défi des Bâisseurs* e o que delas se enuncia.

Deleuze (1985) proclama que não é o cinematógrafo que traz movimento para a imagem, a imagem por si só já é movimento, e se articula de tal maneira que proporciona

sentido ao todo que é um filme. O autor define quatro avatares principais, sem com isso querer esgotar a infinidade de imagens que podem se constituir de maneiras diferentes. Os avatares são divididos em imagem-percepção, imagem-afecção, imagem-pulsão e imagem-ação. Deleuze (1985) denuncia a crise da imagem-ação e o surgimento das imagens-tempo, em um processo impulsionado pela imagem mental que emerge em meio à crise.

O exercício metodológico tentado até este ponto começou a ganhar forma. Conseguiu-se reunir elementos que favorecessem a operacionalização das análises, cruzando as informações sobre montagem e imagens-movimento com todos os componentes que o objeto de estudo fornece. Momento que pontua o início da análise dos meandros da *Le Défi des Bâtisseurs*. Emerge o reconhecimento de que a imagem-ação está intrinsecamente relacionada aos movimentos da câmera subjetiva. Observa-se que ela opera pelo ordenamento da imagem-ação, evidentemente no processo em que os outros avatares se apresentam, mas é a imagem-ação que age com maior preponderância no todo das sequências em que a câmera subjetiva está em cena. Entretanto, esta era apenas uma parte. Afinal, o conjunto dos elementos que constitui o webdocumentário como um todo (vídeos, animações, áudios, documentos, fotografias), não se mostrava ordenado pela ação.

Então, como este imenso mosaico é unido pelas montagens? Foi preciso realizar outro movimento tencionando resolver esta questão. Mais uma vez, buscou-se na teoria de Deleuze (1985) as contribuições acerca da imagem mental que possibilitou o reconhecimento de que, ao montar o conjunto dos elementos que compõem o filme, o mecanismo de disparo da montagem não acontece por um mecanismo diegeticamente assimilável, como pressupõe a imagem-ação.

Logo, imprescindível compreender os meandros da imagem mental e a maneira pela qual ela tensiona o todo relacionado ao quadro. Para Deleuze (1985), a imagem mental é constituída pela cadeia das ações, percepções, afecções enquadradas em um tecido de relações. Essa é a cadeia de relações que constitui a imagem mental. Feito este movimento, conseguiu-se alcançar nas análises a profundidade precisa para demonstrar que o conjunto de várias montagens se estabelece pela relação que subordina o todo ao quadro em zonas de descentramentos, onde a montagem de cada usuário, dentro de um número finito de possibilidades, desenvolve novos desenhos de montagens, organiza novas órbitas circunscritas por imagens em trânsito.

Por consequência, a imagem mental auxiliou nestes trânsitos. No entanto, embora realizando todos estes movimentos, do objeto emergiam outras montagens. Deleuze (1985)

foi útil até este ponto. Para avançar, seriam necessários outros movimentos que permitissem denominar aquilo que já se reconhecia no objeto, mas que ainda não tinha nome.

O manancial que encaminhou a pesquisa até este momento metodológico de análise, já não se apresenta como suficiente. O objeto mostra, em sua configuração, que existe a eminência de um conjunto de imagens que não estão atreladas intimamente a uma montagem exclusivamente narrativa. Essas imagens exigiram que os usuários as manuseassem logo além da narrativa, pois deflagravam experiência de outra ordem. Nesse momento, a teoria de Gumbrecht (2010) ofereceu contribuições teórico-metodológicas sobre a experiência estética, ou seja, na dimensão de uma abordagem que se encontra fora do sentido, fora da narrativa. O encontro resultou na montagem estético-narrativa, denominação atribuída a partir da análise de *Le Défi des Bâtisseurs*.

Os percursos teórico-metodológicos empreendidos permitiram a compreensão do funcionamento dos webdocumentários que operam nas temáticas investigativas, como também apontam características que compõem seu extrato comunicacional. A maneira pela qual se estabelece o relacionamento humano com essas obras sistêmicas, além de proporcionar montagens multifacetadas, cria narrativas ricas e plurais, proporciona experiências que estão além do sentido, acresce as linhas narrativas propriamente ditas e lança a experiência para os domínios da estética.

Sendo assim, a metodologia é mestiça, e nunca se faz sozinha. Primeiro, o método utilizado foi a cartografia. Suzana Kilpp (2010b) infere que, talvez, a cartografia tenha como origem a geografia e a topografia, propostas para desenharem mapas conceituais, mapas dinâmicos nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga, relativas ao movimento do objeto que evolui.

As autenticações remetem, por sua vez, àquelas características do objeto que vão sendo percebidas pelo pesquisador de acordo com suas afecções [...] e que, como tais, retomam a memória do objeto, reinventando-o (ou atualizando-o criativamente). [...] um transitar de maneira aleatória entre audiovisuais [...]. A flaneuria audiovisual proposta não impõe limites a tipos, formatos, funções, técnicas, discursos e aspectos culturais dos audiovisuais. Ao perambular nesse domínio, o pesquisador deve estar pautado [...] por suas afecções, sem levar em conta, necessariamente, as percepções habituais das hegemônias, predominâncias, destaques. (KILPP, 2010b, p. 27-28).

A cartografia é a forma utilizada para mapear as imagens, imagens que sempre estão em fluxo. Logo, é uma cartografia que nunca está pronta, é um mapa em trânsito e aberto à desconstrução, em um domínio estabelecido por cruzamentos transversais.

Desde o início desta pesquisa o que definiu o ritmo, entre um movimento e outro, foi o observável, mesmo porque, quando se tentou forçar o contrário, o sucesso foi inexistente.

No momento em que se estabeleceu a entrega a uma cadência de movimentos, para a qual não se tinha controle, é que a pesquisa avançou. A partir das inúmeras cartografias foi possível extrair um único objeto para análise e, decorrente dele, começou-se a colecionar inúmeras cartografias organizadas em forma de montagem.

O exercício metodológico proporcionou inúmeros rearranjos, ao qual se denominou o conjunto de movimentos de montagem transversal. A cartografia como método foi operacionalizada por dois movimentos metodológicos: o flâneur e o colecionador. Benjamin (2006) descreve o flâneur como aquele que tem intimidade com a vida na rua e assimila as mudanças de sua época nos movimentos da cidade. Paris é a terra prometida do flâneur benjaminiano, a cidade se transforma para ele em paisagem e cinde-se em polos dialéticos. “Abre-se para ele como paisagem e fecha-se em torno dele como quarto”. (BENJAMIN, 2006, p. 462).

O flâneur tem um olhar em trânsito, na intimidade e na estranheza daquilo que o constitui junto às paisagens dialéticas da cidade. De acordo com Benjamin (2006), ao se mover o flâneur acessa outro tipo de conhecimento, compreendendo as coisas através dos fluxos em que elas se constroem. Esta metodologia do olhar possibilitou que se flanasse inúmeras vezes ao longo do observável, reconhecendo os elementos que causavam estranhezas, em movimentos que remetem àqueles produzidos pelos usuários ao navegarem pela plataforma *web* e *mobile* de *Le Défi des Bâtisseurs*.

Flanando, selecionaram-se e agruparam-se imagens. Uma vez constituídos os grupos, surgiram elementos específicos que, examinados em profundidade, revelaram modos de produção de sentido, através de suas narrativas audiovisuais. A experiência em flunar fez com que se tivesse acesso ao conhecimento que emergiu através dos fluxos. O procedimento foi entrar na plataforma da versão *web*, fazer *login*, jogar o jogo, montar torres, compartilhá-las, baixar o aplicativo móvel, examinar os mapas do aplicativo, realizar atos de montagens dos mais variados, manusear imagens, criar relações, experimentar diversas dimensões estéticas, movida por questões que, além de tudo, são narrativas e não narrativas. Neste movimento, o objeto arranca toda certeza provisória e dispara para outro movimento, um movimento rítmico guiado pelo percurso da flânerie, demandado por um objeto que traga e lança (pesquisadora e pesquisa) para outras órbitas de montagem.

A partir do momento em que as imagens foram agrupadas, iniciou-se o movimento metodológico do colecionador. Benjamin (2006) ressalta que é tarefa do colecionador tornar os objetos contemporâneos, concebendo-os dentro do seu próprio espaço, e esclarece: não somos nós que adentramos nas coisas, elas que adentram a nossa vida. A relação entre o objeto

e o colecionador é de certa ordem um ato de destruição. A tarefa do colecionador tem um componente destrutivo porque, ao receber um objeto colecionado, há nele também a imagem de uma ordem particular.

Assim se constituiu a ação metodologicamente empreendida por esta pesquisa. Através da flânerie, foram separados os conjuntos de imagens através das expedições navegantes realizadas. Aos poucos, formaram-se a coleção dos conjuntos das imagens que compuseram as montagens, em movimentos que sempre respeitaram o fluxo dos acontecimentos do audiovisual. Cada coleção de montagem apresentou uma particularidade. Desde o momento em que se reconheceu que seria preciso lidar com estas diferenças, convocou-se sobremaneira Deleuze (1985) e Gumbrecht (2010).

Assim, elegendo-se a cartografia como método, os movimentos cartográficos foram executados através da figura do flâneur que se movimenta como um usuário do webdocumentário, afetando e deixando-se afetar pelas imagens. Neste trânsito, encontra-se igualmente o colecionador, que hospeda vários conjuntos de imagens sempre procurando respeitar as particularidades entre elas. Através das cartografias provindas do agir metodológico, construiu-se uma imagem dialética de *Le Défi des Bâtisseurs*, que apresenta uma série de questões visíveis e invisíveis de um presente carregado de passado, através de uma infinidade de usos que se repetem e se diferenciam em experiências narrativas e estéticas através das montagens. O trabalho foi organizado textualmente por meio deste estágio teórico-metodológico.

O segundo capítulo desta pesquisa reúne autores e estudos que contribuíram no desenvolvimento das análises. Na primeira seção está exposta a problemática do discurso do “novo”. Para Ladeira (2007), existe mérito na discussão sobre a “cultura das redes” que não deve ser desprezado. Entretanto, a maneira como algumas investigações procedem é questionável, devido ao fato de alguns autores procurarem transformar em realidade expectativas nutridas sobre as “novas mídias”, não condizentes com a emergência dos fatos.

Ao realizar um mapeamento sobre o estado da arte, examinou-se a recorrência de pesquisas acadêmicas que analisam o webdocumentário como um dinamismo de inovação e interatividade nunca antes visto. Porém, ao longo da pesquisa foi possível verificar que *Le Défi des Bâtisseurs* é construído preponderantemente através de mecanismo dos cânones cinematográficos. Deste modo, adquire-se uma posição que busca identificar a coalescência de vários tempos no observável, não restringindo o olhar apenas à mídia *web*, mas sim procurando a imagicidade nas relações entre os meios.

Nessa visada, de acordo com Kilpp (2010b), Sergei Eisenstein reconhecia a imagicidade em um cinema antes mesmo da invenção da indústria cinematográfica, insistindo na ideia de que o cinema não pode ser reduzido à máquina (cinematógrafo), porque é apenas um mecanismo que atualiza uma forma. Contudo, existem muitas outras formas possíveis de realização que permanecem em devir à espera de atualizações. Examinar esses movimentos é imprescindível para reconhecer um objeto de estudo em um presente repleto de passado. Contemporaneamente o cinema é, muitas vezes, lançado para zonas periféricas, quando o assunto gira em torno dos acontecimentos da internet. Esta pesquisa busca trazer as zonas periféricas para o centro de tensionamento, resgatando o cinema para mostrar que, através dele, ocorrem inúmeras atualizações.

Na via deste propósito, a segunda seção teórica é dedicada ao estudo dos devires cinematográficos. Através das ponderações de Deleuze (1985) sobre as escolas de montagem, cria-se um panorama que extrai contribuições que auxiliam a mostrar, através das análises, que as montagens conectivas (KILPP, 2010a) – as montagens provindas do movimento do corpo do usuário – relacionam-se com as montagens cinematográficas, apresentando um modo de ser do cinema nas redes, enunciando constituições culturais contemporâneas no trânsito estabelecido pelas variadas montagens entre corpos flutuantes (obras, sujeitos, mídias, meios).

Em consonância com esta preposição, a terceira seção teórica prioriza a investigação sobre os avatares das imagens-movimento: a imagem-percepção, a imagem-afecção, a imagem-pulsão e a imagem-ação. Um estudo que examina as unidades mínimas que se relacionam continuamente com o todo, em zonas centradas e descentradas e que proporcionam inúmeras atualizações na construção das imagens em meio à cultura. Ao explorar as zonas de tensão foi possível reconhecer inúmeras crises contidas nos avatares. Considerando a crise da imagem-ação, o olhar se volta para a imagem mental, proposta por Deleuze (1985), como uma nova forma de se fazer cinema em um cenário pós-guerra e de maneira fragmentada.

Através destas reflexões compreende-se que a montagem gera inúmeras narrativas. Ao longo da pesquisa, todavia, descobriu-se que alguns conjuntos de relações entre as imagens, ao serem montadas e manuseadas, não geravam uma experiência narrativa por excelência. Reconhecendo a emergência do fenômeno que ocorre em *Le Défi des Bâtisseurs*, que foge a compreensão dos sentidos, se fez necessário um estudo da produção de presença, proposto por Gumbrecht (2010), onde as sensações tomam conotações legítimas de produção de conhecimento, relacionadas às materialidades da comunicação.

Saindo do binômio sujeito/objeto Gumbrecht (2010) propõe, através da produção de presença, que a experiência estética ocorre quando o homem se distancia dos mundos

cotidianos e encontra o insuspeito em uma relação com o mundo espacial, sensível e corpóreo, lançando os sujeitos em durações epifânicas de sensibilizações de contágio com as materialidades do mundo, onde sentir é mais importante do que dar sentido. Se é certo que o fenômeno estético ocorre nos momentos de intensidade, o legado cinematográfico levanta diversas discussões, derivadas de sua relação estética com o público. Nesta visada, as contribuições de Gumbrecht são trabalhadas na pesquisa para mostrar que, além das montagens narrativas (que estabelecem sentido), existe a iminência de outras montagens construídas através da experiência estética, na qual a dimensão expositiva é mais enfatizada que a dimensão projetiva. Essas relações de montagem são visíveis em variadas formas culturais contemporâneas que, assim como em *Le Défi des Bâtisseurs*, também privilegiam uma estética fragmentada e indeterminada, proporcionando narratividades múltiplas e sensibilizações fora da dimensão do sentido.

O legado cinematográfico que o documentário absorve, enquanto gênero audiovisual, ao se expressar como obra contemporânea, mereceu enfoque profundo na última seção teórica do segundo capítulo. *Le Défi des Bâtisseurs* é nomeado por seus realizadores como um webdocumentário, por tratar-se de uma obra que versa sobre fatos históricos geograficamente definidos. Nele há uma mescla de dados históricos e uma atmosfera ficcional constante de jogo. Christian Metz (1980) considera todo documentário como ficção, enquanto que, para Bill Nichols (2008), todo filme é um documentário. Uma imagem dialética que sintetiza as problemáticas do que é (ou pode ser) um documentário. O exercício de compreensão que se realiza através desta última seção teórica é que o documentário possa se constituir em território de experimentações, podendo hospedar inúmeras diferenças e, com isso, produzir várias experimentações aos espectadores e usuários.

No terceiro capítulo, apresenta-se o empírico de acordo com a proposta metodológica concebida através da figura do flâneur e do colecionador. Nele não há enxertos teóricos. Os movimentos metodológicos foram realizados com a preocupação de mostrar os trânsitos que configuram a obra. Na composição do capítulo recria-se textualmente uma série de montagens, demonstrando como o objeto de estudo *Le Défi des Bâtisseurs* se apresenta e se constitui. O texto foi organizado com a finalidade de evidenciar uma característica que atravessa todas as montagens – o corpo movente do usuário operante na engrenagem audiovisual. Através da descrição do observável, a pesquisa mostra como o devir cinematográfico opera com preponderância no ordenamento das imagens, frisando que a narrativa, o jogo e as experiências estéticas só acontecem através das montagens.

Na primeira seção deste capítulo apresenta-se o webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs*, através do modo *web* de navegação. Nesta parte do texto são distinguidos quais personagens integram a trama e como funciona a operacionalização das missões investigativas nos processos de bonificação. A segunda seção inclui indicações de como a torre pode ser montada. Nela se descreve a operacionalização do jogo que exige que o usuário acesse conteúdos específicos para que ocorra a liberação das peças bloqueadas. As quatro seções subsequentes são dedicadas à descrição dos encontros com os especialistas, momento em que os arquivos se apresentam de diferentes maneiras, através de vídeos, mapas, documentos, fotografias e animações, que podem ser manuseadas pelo usuário de formas distintas, devidamente apresentadas ao longo do texto. Por fim, o capítulo terceiro é fechado explorando os meandros do webdocumentário na versão *mobile*. Ao longo da descrição, o leitor entrará em contato com montagens multifacetadas, gestando um mergulho nas micronarrativas, gráficos, documentos, mapas e fotografias, tendo em vista que no percurso poderá reconhecer dinâmicas que se repetem e produzem diferenças a cada nova montagem.

O quarto capítulo é dedicado às análises. A partir deste momento, (re)convocam-se os principais elementos teóricos que ajudaram a analisar o observável *Le Défi des Bâtisseurs*, tendo em vista as contribuições de Deleuze (1985) sobre as escolas de montagem, a imagem-ação e a imagem mental. De Xavier (2008) são exploradas as contribuições acerca da potencialização da câmera subjetiva, na construção do personagem investigativo no webdocumentário. Aproveita-se, igualmente, das contribuições de Gumbrecht (2010) sobre a experiência estética.

A análise está composta por cinco atos: a) o corpo exercendo montagens filmicas; b) os ordenamentos possíveis de montagem: a questão estético-narrativa; c) a imagem-ação e o plano subjetivo; d) câmera subjetiva, olhar obediente; f) a montagem estético-narrativa. O conjunto desses movimentos determina que o webdocumentário tem por função ser construído não apenas para ser visto, mas acima de tudo ser manuseado. As imagens-movimento solicitam que o usuário se mova junto com elas, em órbitas de montagens, que mudam de desenho continuamente. Por meio das análises, pode-se reconhecer que o corpo trabalha na engrenagem do vídeo, realizando diversos movimentos que fazem emergir experiências narrativas e estéticas, sem com isso esgotar, em absoluto, outros movimentos que podem surgir e ficam em devir para serem explorados.

As análises mostram que os movimentos da câmera subjetiva constroem o personagem investigativo (usuário) nas cenas. Os mesmos movimentos induzem um olhar exploratório e obediente na arquitetura de usuários cúmplices na trama do jogo. O ordenamento das imagens

da câmera subjetiva irrompe devido ao tensionamento das imagens-ação. O webdocumentário, em sua totalidade, não é ordenado pela ação e sim pela relação entre os fragmentos, que resulta na medida da imagem mental. Além da montagem criar narratividades plurais, existe a emergência da experiência estética, as dimensões sensíveis catalisadas pela materialidade da comunicação proporcionado por montagens que não possuem um elo narrativo, mas sim, um elo sensível que explora a corporeidade dos usuários. Em linhas gerais, esses desenhos formam as cartografias desta pesquisa em movimentos transversais contínuos e nunca finalizados.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

Este capítulo está organizado de forma a reunir resultados conceituais de estudos e considerações de teóricos, que serão devidamente empregados no desenvolvimento das análises desta pesquisa. O capítulo teórico foi organizado primeiro, a partir da problemática presente no discurso do “novo”, mas que foi refutada, ao se reconhecer que os cânones cinematográficos construíram o *Le Défi des Bâtisseurs*, em larga medida. A partir desta evidência, definiu-se a proposta pelo exame do legado cinematográfico, as escolas de montagem, as imagens-movimento para, com isso, explorar zonas mais profundas de análise. Ao realizar estes movimentos, percebeu-se que existem montagens narrativas e não narrativas presentes em *Le Défi des Bâtisseurs*. O estudo foi direcionado, a partir deste momento, para as contribuições de Gumbrecht (2010), acerca da produção de presença e a experiência estética, como uma possibilidade de experimentar fenômenos comunicacionais, além das zonas de sentido e narratividade. Assim, chegou-se a reconhecer e compreender que o documentário é um território de experimentações, que hospeda diferenças e, com isso, produz experiências distintas para seus utilizadores.

### 2.1 O DISCURSO DO “NOVO” E SEUS PROBLEMAS

O intenso desenvolvimento tecnológico das últimas décadas proporcionou uma verdadeira revolução no sentido e nas práticas do pensamento contemporâneo. De acordo com Ladeira (2007), há mérito na discussão sobre “cultura das redes” que não deve ser desprezado porque, pela primeira vez, optou-se pela abordagem sistemática que considera não os aspectos técnicos da informática, mas sim os problemas sociais nela contidos. Entretanto, a maneira como muitos autores abordam a questão parece equivocada porque, muitas vezes, a investigação sobre “as novas mídias” procura transformar em realidade todas as expectativas nutridas pelos seus autores.

Para Ladeira (2007), a despeito da grande quantidade dos fatos que versa, André Lemos desdobra seu texto em um único argumento: a informática, apropriada pela cibercultura como um importante instrumento na luta contra a organização usual da modernidade, na expectativa máxima de encontrar o momento do declínio da razão moderna e o (re)surgimento do “holismo”. Para o autor, o equívoco de Lemos está em enquadrar uma realidade muito

complexa em um quadro ideológico específico e limitado, enxergando alguma dimensão “libertária” em um fenômeno que surgiu de um projeto altamente burocratizado.

Ladeira (2007) ainda focaliza que tema semelhante aparece na produção de Pierre Lévy, com escopo mais amplo, onde busca entender os caminhos através dos quais se organiza a “inteligência” de uma sociedade, afirmando que a transição da escrita para a informática parte de um processo social de esfacelamento da linearidade moderna. Lévy adiciona o conceito de “universal sem totalidade”, uma maneira de contrapor “universo totalizante” da cultura letrada ao universo sem centro da cibercultura. Ao contexto que, para Ladeira (2007), sendo assim, o problema se mantém, ainda que com outra roupagem.

Sob esses parâmetros, Ladeira (2007) ajuda a compreender que a “liberdade” dos ciberespaços, na luta contra as organizações usuais da modernidade, aparece como um grande simulacro. Levando em consideração o observável, em *Le Défi des Bâtitseurs*, tem-se que a “liberdade” que os usuários experimentam, ao desenvolver mais de duas mil montagens no filme e mais de trinta mil montagens diferentes da torre, está condicionada a padrões pré-programados, ou seja, uma “liberdade” enquadrada nos moldes da instituição financeira que produziu o webdocumentário.

Ao realizar o mapeamento sobre o estado da arte pode ser verificado que, de modo geral, a maioria dos autores examina o webdocumentário por um viés hiperbólico, onde o fenômeno é visto como dínamo para a interatividade, inovação e liberdade nunca antes vistos. Em linhas gerais, as pesquisas deflagram que a expressão webdocumentária é oriunda das “novas mídias”, baseando-se principalmente em questões de linearidade e não linearidade, interatividade e não interatividade, desenvolvimentos tecnológicos e avanços da internet que precisam ser problematizadas. Evidentemente, e em grande medida, este embasamento é atendido nas pesquisas. Porém, estas características abrangem apenas uma parte do processo, havendo uma imagicidade que precede as questões *web*, inclusive precede o próprio cinema.

Ou seja, está pesquisa refuta a ideia de analisar o observável considerando apenas a mídia *web*. Ao contrário, estende o olhar para o meio e convoca imagens de vários tempos para mostrar que esse fenômeno audiovisual é carregado de passado e o que nele dura vem de muito longe. A crítica relacionada ao estado da arte será exemplificada ao longo do texto, considerando os autores de maior destaque em produções no cenário acadêmico.

Para Sandra Gaudenzi<sup>7</sup> (2013), documentários interativos são narrativas digitais não lineares que usam os novos meios para se relacionar e descrever a realidade. Em sua tese,

---

<sup>7</sup>Sandra Gaudenzi é professora no MA Mídia Interativa da London College of Media (University of the Arts

Gaudenzi (2013) considera o papel do autor na obra, as ações do espectador e a configuração do texto. A partir da articulação desses três eixos principais, a autora apresenta quatro modos de interação para narrativas digitais, considerando as características e modelos de autores ligados à cibercultura como Andrew Lippman e Alan Turing. Os modos são divididos em: hipertextual, conversacional, participativo e experimental.

O modo *hipertextual* se caracteriza por apresentar um conteúdo determinado pelo autor, que pode ser explorado pelo usuário através de diferentes percursos como, por exemplo, a opção de poder clicar em ícones que lhe interessem e ordenar a visualização dos capítulos ou conteúdos extras como quiser. Para a autora, em um documentário linear a edição seria fixa, enquanto que o espectador não poderia interferir na ordem da montagem. O modo *conversacional* lembra a estrutura de jogos, geralmente imersivo, com estrutura 3D posicionando o usuário em uma relação de diálogo com o dispositivo que responde a seus gestos. O modo *participativo* tem como característica os usuários como coautores da obra, onde o sujeito poderá retroalimentar o audiovisual com (fotos, vídeos, responder questões) de forma online, aberta e colaborativa. O modo *experimental*, por sua vez, proporciona uma relação sensorial com o espaço físico, integrando mídias locativas, através da utilização de GPS (*Global position system*).

As contribuições de Gaudenzi (2013) são fundamentais, desde o conceito que a autora emprega sobre documentários interativos até às categorias expressivas que desenvolve. Este estudo tende a pactuar com o pensamento da autora, quando considera que documentários interativos não são produtos exclusivos para a internet e que ocupam, cada vez mais, outros espaços em fluxos de contágio. Ao mesmo passo em que toma o posicionamento de se alinhar à sua pesquisa em inúmeros aspectos, este estudo opta por adotar o termo webdocumentário (e não documentário interativo), pela compreensão de que o prefixo *web* configura um modo de ser da linguagem *software*, que opera profundamente nas audiovisuais do gênero. Ademais, documentários sempre foram interativos, de forma mais ou menos expressiva. Bill Nichols (2008) e Manuela Penafria (1999) atestam a interatividade no documentário em seus estudos sobre o gênero, antes mesmo da *web*.

Além de Gaudenzi (2013), outra autora de destaque é Nash (2012), por defender que os webdocumentários, conceitualmente, são posicionados como documentários

---

London). Também é uma das organizadoras do i-Docs simpósio em Bristol (a primeira conferência totalmente dedicada a documentários interativos). Disponibiliza em seu site pessoal os capítulos de sua tese de doutorado sobre documentários interativos.

remidiatizados para a era da internet. Nash (2012) considera como webdocumentário apenas as obras que possuem uma interface própria em um ambiente construído unicamente para a veiculação de conteúdo específico e com elementos próprios. Alerta para o fato de que existe uma confusão na qual se nomeia como webdocumentário obras que se valem de outras plataformas. Nash (2012) sustenta a concepção de que um webdocumentário tem, por característica, possuir uma plataforma própria, com interface e elementos particulares.

Nash (2012), assim como Gaudenzi (2013), desenvolveu categorias para o gênero. No entanto, considera os padrões de organização textual. Nash (2012) os divide em três categorias: *narrativos*, *categóricos* e *colaborativos*. Os webdocumentários *narrativos*, de acordo com Nash (2012), privilegiam um encadeamento que se assemelha às histórias lineares tradicionais. Com esse propósito as obras incluem, geralmente, uma posição de narrativa central para que o sujeito enfatize uma conexão casual entre os eventos. Os webdocumentários *categóricos* são caracterizados por apresentarem uma coleção de objetos simultaneamente na tela, sem conexões explícitas entre as micronarrativas e os vídeos curtos. A relação das sequências é estabelecida pelo usuário no decorrer de sua navegação. Os webdocumentários *colaborativos* são aqueles em que o usuário participa da captação, o que se destaca são as contribuições recebidas pelo público para a criação que, nesse caso, têm interferência direta da participação comunitária, através de dinâmicas particulares.

As categorias propostas por Gaudenzi (2013) e Nash (2012) estabelecem um panorama geral das discussões propostas sobre a emergência do gênero, e apontam para uma historicidade em estágio recente, por se tratar de uma expressão audiovisual que, de acordo com as autoras, tomou proporção principalmente a partir da *web 2.0*.

Nessa seara, surgem outros autores, como Ribas (2003), a enfatizar que os documentários produzidos para *web* oferecem aos seus usuários uma estrutura multidimensional de informações interconectadas. Os elementos que fazem parte dessa constituição são ordenados em diversas micronarrativas conectadas por *links*. A organização se estabelece através da fragmentação e da articulação entre as partes da totalidade. Em relação à conectividade, Crou (2010) defende que os produtos realizados em meios anteriores e de forma linear não se enquadram na categoria emergente, porque o webdocumentário, em sua perspectiva, assume a posição de um prolongamento do que foi o CD-ROM e o DVD-ROM.

Entretanto, a questão da linearidade e não linearidade presente na pesquisa de Crou (2010) é questionável. A rigor, conforme ensinamentos de Bauer (2011), qualquer justaposição de duas ou mais imagens configura uma linearidade do discurso. Para Bauer (2011), a não linearidade em webdocumentários é apenas observada no âmbito universal da

obra composta desta maneira, pelas interrelações entre narrativas lineares feitas pelo usuário ao acessar os conteúdos, através de uma sequência estabelecida por ele próprio.

Em relação às discussões fervorosas sobre a linearidade e não linearidade dos webdocumentários, de acordo com o Observatoire du Documentaire (2011), as diferenças entre estilos narrativos geram quatro modos de webdocumentários: *programas ou séries lineares* semelhantes às produções convencionais, entretanto, a *web* é o canal de divulgação dos conteúdos; a *“renovação” de programas pré-existentes*, projetos baseados em séries de televisão, onde se desenvolvem materiais complementares para divulgação na internet; *obras interativas*, documentários que integram o meio digital em abordagens criativas de narrativa; *projetos participativos*, conteúdo e abordagem artística que dependem da participação e construção conjunta com os usuários.

Além das questões de linearidade e interatividade, existem pesquisas que se debruçam nos meandros tecnológicos. Nesse âmbito, destaca-se a pesquisa de doutorado de Gifreu (2010), que apresenta a proposta de classificação e categorização de documentários interativos multimídia. Em sua tese, Gifreu (2010) apresenta quatro modos baseados no surgimento histórico e tecnológico, utilizados nas produções. A saber: *documentários interativos off-line* (CD-ROM e DVD-ROM); *documentários lineares online* (documentários tradicionais publicados na rede para difusão); *documentários interativos online* (o site é o documentário e possui uma ou mais possibilidades de navegação); *documentários interativos-generativos online* (receptor se converte em interator, colaborador e/ou produtor de uma mesma obra).

As diversas categorias desenvolvidas pelos autores consideram a interatividade, (não) linearidade, organização textual e o desenvolvimento tecnológico, através dos quais a expressão webdocumentário se apresenta. Ao serem cruzadas essas informações, emerge o equívoco que ocorre em alguns momentos nas pesquisas citadas, por tratarem o fenômeno como novidade oriunda, em grande medida, das “novas mídias”. Ao longo desta pesquisa ora em desenvolvimento, o leitor pode verificar que *Le Défi des Bâtisseurs* foi construído utilizando ferramentas e mecanismos do legado cinematográfico.

Por esses parâmetros, na ânsia em cavar camadas mais profundas de análise que mostrem a coalescência de vários tempos neste fenômeno contemporâneo, as contribuições de Benjamin (1984) surgem com pontualidade: “Uma investigação historicista, que considerasse apenas os encadeamentos cronológicos, só poderia descobrir o antes e o depois, mas não a pré e pós-história”. (ROUANET, 1984, p. 21). Para Benjamin (1984), a origem de um fenômeno não se encontra no mundo dos fatos brutos, mas se revela em movimento de visão dupla. Por um lado, restauração e reprodução, por outro, um movimento inacabado e

incompleto. “Essa dialética mostra como em toda essência o único e o recorrente se condicionam mutuamente”. (BENJAMIN, 1984, p. 68). Para o autor, o selo da origem dos fenômenos é o objeto da descoberta singular do reconhecimento, descoberta que pode ocorrer nos fenômenos mais estranhos, excêntricos e nas tentativas mais frágeis, bem como nas manifestações mais sofisticadas em períodos de decadência.

O estranho, os fragmentos e restos ganham importância na perspectiva benjaminiana por escaparem às classificações e tornarem-se uma verdade possível. Nesse sentido, contemporaneamente e por muitas vezes, o cinema é relegado, desterrado em zonas periféricas quando o assunto se refere aos acontecimentos audiovisuais em ciberespaços. Como se pode observar pelo levantamento do estado da arte, muitas pesquisas ficam presas à “evolução” cronológica que descreve o fenômeno através do que vem antes e depois da *web*. Dessa forma, a história fica pasteurizada em prol do “progresso” da revolução “das novas mídias”. A história que relata o feito dos “vencedores” exclui outras histórias, outras versões, lacunas, rastros que insistem em voltar e atualizar, no presente, os cotejos do passado.

Baseado nesse entendimento, Benjamin (1985) ressalta que a “história é objeto de uma construção cujo lugar não é o tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de “agoras”. Assim, a Roma antiga era para Robespierre um passado carregado de “agoras”, que ele fez explodir do *continuum* da história”. (BENJAMIN, 1985, p. 229-230). Ou seja, a ideia de um progresso da humanidade na história é imanente à ideia de uma marcha no interior de um tempo vazio e homogêneo. A crítica de Benjamin à ideia do progresso tem como pressuposto a crítica a essa mesma marcha. As argumentações podem ser vistas tanto nos textos (BENJAMIN, 1984) que tratam da questão da origem, como nos textos que se referem à questão da história (BENJAMIN, 1985).

Benjamin (1984) reprova diretamente o viver a história em prol do progresso onde os fenômenos são localizados no tempo, referindo como equivocada a perspectiva aos olhos de quem defende que o objeto está no tempo, para o autor, o tempo está no objeto. Benjamin (1985) constrói seu raciocínio por caminhos particulares com indicativos conceituais, teóricos e metodológicos, rompendo com a história materialista que anula no homem as pluralidades dos acontecimentos.

Por este viés, Benjamin (1985) desenvolve a dialética do novo no sempre-igual e, fazendo “aflorar o novo no sempre-igual, e o sempre igual no novo” (ROUANET, 1981, p. 95), evidencia a correspondência do movimento duplo à sua própria dialética. Na perspectiva do novo como sempre-igual, a crítica de Benjamin é severa no sentido de que o novo é a transfiguração fantasmagórica do eterno retorno. O sempre-igual contém, em latência, o novo.

“O sonho inclui o sono, mas também o despertar. Ele remete ao mito, mas remete também à utopia: o sempre-igual do mito se impregna do novo, e inclui a perspectiva do despertar, onde esse novo se transforma em força histórica”, (ROUANET, 1981, p. 95). Ou seja, liberar o novo no sempre-igual de Benjamin, na visão de Rouanet (1981), é um processo que exige o relacionamento com a pré-história, buscando nela os elementos da utopia, pois só dessa forma se consegue liberar o novo no sempre-igual.

A moda ilustra essa dialética do sempre-igual no novo e do novo no sempre-igual. Ela é funcionária infatigável do pseudo-novo, a serviço da multiplicação das vendas. Mas ao buscar seus temas no passado, pode contribuir para desprender dele o genuinamente novo, que para Benjamin é sempre uma relação com o arcaico. A moda é o eterno retorno do novo. (ROUANET, 1981, p. 99).

Para Rouanet (1981), a tese básica de Benjamin sobre a história pode ser reformulada na salvação do novo inscrito no sempre-igual. “A possibilidade dessa salvação está incluída na imagem dialética. Quem sabe decifrá-la, aprende a extrair da pré-história o futuro, e do mito a utopia, salvando, para o presente, o novo cativo, ‘como uma fauna morta’, no *continuum* do sempre-igual”. (ROUANET, 1981, p. 100). Na visão de Rouanet (1981), Benjamin infere que o homem busca a felicidade, que consiste na oposição entre o êxtase do único, do novo e do ainda não vivido. Ou seja, o novo e o sempre-igual em Benjamin (1985) demonstram como salvar algo do esquecimento em uma relação onde o novo não destrói o já vivido, mas o consoma.

O que há de novo no sempre-igual do cinema e como ele se apresenta nos webdocumentários? Esta pesquisa conseguiu identificar que, provavelmente, o novo está na relação arcaica provinda das montagens cinematográficas, ferramentas e mecanismos que pareciam perdidos, mas não estão. Esse movimento anacrônico proporcionou reviravoltas no desenvolvimento deste estudo, instaurado sobremaneira através das contribuições de Benjamin (1984; 1985). Perspectivas contrárias entre as formas de lidar com as problemáticas audiovisuais configuram diversas obras de autores de destaque, onde deflagram que o novo não é novo.

Como aponta Suzana Kilpp (2010b, p. 23) “[...] o vídeo digital estaria ainda por ser inventado, pois as narrativas e estéticas dos vídeos de internet replicam a aparência e o consumo habitual em plataformas analógicas ou analógicas-digitais”. De acordo com a autora basta que consideremos os *players* que remetem graficamente aos antigos videocassetes e DVD *player*. “Se os usa de modo metaforicamente similar, e, uma vez acessados, os vídeos desenrolam-se inercialmente como qualquer vídeo *off line*”. (KILPP, 2010b, p. 23). A autora

considera que mesmo as soluções que admitem aos jogadores grande espaço de interação, uma vez postado em sites como o *youtube*, eles se tornam impenetráveis pelo usuário. Seria neste estágio da técnica na *web* que muitos pesquisadores, artistas e *hackers*, de acordo com Kilpp (2010b), buscam fazer andar.

Ao refletir sobre os movimentos dos audiovisuais, importa considerar outra questão, já sinalizada por Sergei Eisenstein, “[...] primeiro cineasta e teórico do cinema a reconhecer que a presença do cinema precede a indústria cinematográfica”. (KILPP, 2010b, p. 29). Ou seja, Eisenstein reconhecia a imagicidade em um cinema antes mesmo da invenção industrial (cinematográfica) e a exibição midiática de qualquer filme. Insistiu na ideia de que o cinema não poderia ser reduzido à máquina industrial – o cinematógrafo – porque a máquina é apenas o mecanismo que atualizou uma forma, muitas outras formas possíveis de realização permanecem à espera de outras atualizações.

Em consonância com essa questão se considera as contribuições de Henri Bergson (1999) que propôs que o universo é um conjunto de imagens, dentre as quais a imagem do corpo de cada vivente se coloca no centro da percepção das demais, provavelmente não se referia exclusivamente às imagens visuais e, por extensão, às audiovisuais. A partir dessas considerações, ressalta-se que foi por esse viés que Deleuze (1985) encontrou em Bergson o conceito de imagem-movimento, mesmo antes do cinema. Através de suas teses, mostra os devires cinematográficos como um estudo de culturas, que também se movem no espaço e no tempo.

Na próxima seção teórica constam, devidamente apresentadas, as contribuições deleuzianas, responsáveis por inúmeros rearranjos desta pesquisa, onde o legado cinematográfico auxiliou, de forma extensiva, a lidar com os problemas contemporâneos presentes nas audiovisualidades.

## 2.2 O LEGADO CINEMATOGRAFICO: MONTAGEM E NARRATIVA

Antes de inserir as discussões sobre o legado cinematográfico cumpre registrar uma ressalva, que justifica a orientação de alguns raciocínios nesta seção teórica. Cada virada tecnológica que ocorre no mundo resulta em diferentes estilos e estratégias socioculturais. A partir das contribuições de Pierre Lévy (1999) sobre o *link* presente nos ambientes digitais, Suzana Kilpp (2010b) defende que os avanços das telecomunicações, em sentido largo, fazem com que o conectável, que antes precisava estar próximo no tempo e no espaço, agora se

encontra a um *clic*. “O *link* (cujo sentido e caráter conectivo estendemos aos ambientes referidos) permite ao usuário conectar-se para acessar e montar em sequência (mental ou material) as informações [...]”. (KILPP, 2010b, p. 22-23). A partir dos *links* é que a autora entende haver uma tendência à interatividade do usuário, que é pré-programada, não prevista pelo usuário, dando a impressão de que foi ele que a produziu.

Com as contribuições de Suzana Kilpp (2010b) sobre as montagens audiovisuais conectivas dos corpos, fica reforçada a ideia de que toda e qualquer fronteira passa pelo desafio ético-estético de hospedar inúmeras diferenças porque, através das práticas de montagens conectivas, muitas vezes se imagina que não há hierarquias entre os corpos, apenas *links*. Nesse estuário de múltiplas diferenças, a partir da ideia de montagens conectivas, surge a proposta de pensar as montagens cinematográficas e os devires do passado no presente. A intenção é demonstrar, através das análises que aqui estão sendo realizadas, que as montagens provindas do movimento do corpo do usuário em *Le Défi des Bâtisseurs*, em grande medida se relacionam com as montagens cinematográficas, atualizando um modo de ser do cinema nas redes, e mais que isso, sugerem um modo de ser da cultura contemporânea nesses espaços onde se estabelecem inúmeras montagens entre os corpos flutuantes.

Para fundamentar melhor esta ideia, recorre-se às contribuições de Deleuze (1985) e Vasconcellos (2006) sobre as escolas de montagem. De acordo com Vasconcellos (2006), a montagem constitui o cerne da própria lógica cinematográfica. Ela é para Deleuze (1985), a articulação das imagens-movimento, que permitem que o todo ganhe sentido, ela é a própria determinação do todo. Esse todo emerge das relações entre o conjunto das imagens e sua unidade mínima. De acordo com Deleuze (1985), a montagem não nos permite, partindo da articulação das imagens, ter acesso direto ao tempo, a um tempo puro. Quando o tempo advém da montagem, ainda é uma imagem indireta, portanto, na concepção do autor, com a montagem o tempo do cinema ainda é subordinado ao movimento, que descortina as imagens indiretas do tempo, por intermédio das imagens-movimento.

Com a articulação das várias possibilidades das imagens-movimento, que se organizam na esteira de uma certa gramática cinematográfica, constitui-se a essência do cinema narrativo. Essa articulação de imagens, das imagens-movimento, ganha sentido na montagem. É com esta que o conjunto pode indicar a continuidade de uma história, o perfil de um personagem e o desencadear de ações e reações das sequências. (VASCONCELLOS, 2006, p. 60).

Para Vasconcellos (2006), o cinema ganha seu estatuto de arte independente do folhetim do século XIX e da representação teatral, não quando o projetor se separa da câmera, fazendo movimentos pendulares para os lados e para frente, mas sim quando, por meio dos

cortes nas cenas e na recomposição destes cortes na moviola, surge o processo de montagem. “Isso implicou para a linguagem cinematográfica mais que sua maioridade e afirmação, mas forjou as condições de possibilidade para que o cinema se tornasse narrativo”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 60). Portanto, há uma relação íntima entre montagem e narratividade, conseqüentemente entre o surgimento das técnicas de montagem e o cinema narrativo, o cinema das imagens indiretas do tempo. Ainda de acordo com o autor, os enquadramentos, o movimento da câmera, os planos, a *mise-em-scène* dos atores, definiram o que, então, passa-se a denominar de cinema narrativo ou cinema clássico. A montagem desempenhou papel fundamental nesta construção. Para Deleuze a montagem é:

[...] operação que tem por objeto as imagens-movimento para extrair dela o todo, a ideia, isto é, a imagem “do” tempo. É uma imagem necessariamente indireta, pois, é inferida das imagens-movimento e de suas relações. Nem por isso a montagem vem depois. De certo modo, é até preciso que o todo seja primeiro, que seja pressuposto. Tanto mais que, como já vimos, só raramente a imagem-movimento remete por si mesma à mobilidade da câmera, tanto na época de Griffith quanto depois, surgindo constantemente de uma sucessão de planos fixos que supõe a montagem. Se consideramos os três níveis – a determinação dos sistemas fechados, a do movimento que se estabelece entre as partes do sistema, a do movimento que se estabelece, que se exprime no movimento – há tamanha circulação entre os três que cada um pode conter ou prefigurar os outros. Certos autores poderão, portanto, já “pôr” a montagem no plano ou até no quadro, e, assim, dar pouca importância à montagem em si mesma. Mas a especificidade das três operações continua substituindo até na sua interioridade mútua. O que cabe à montagem, em si mesma ou em outra coisa, é a imagem indireta do tempo, da duração. [...] A montagem é a composição, o agenciamento das imagens-movimento enquanto constituem uma imagem indireta do tempo. (DELEUZE, 1985, p. 44-45).

A montagem configura um dos elementos mais importantes na passagem do pré-cinema para o cinema, assim como, a mobilidade da câmera, que em seus primórdios era fixa. Houve, também, a emancipação da filmagem, a separação da câmera de filmar da máquina de projeção, que outrora, fazia parte do mesmo mecanismo que a filmadora. Nessas transformações, a montagem por sua vez, tratou de garantir a organização dos planos, deu sentido às imagens-movimento na busca de uma imagem do tempo, mesmo está sendo indireta, como supracitado por Deleuze.

A escola da montagem paralela ou orgânica-ativa, de D. W. Griffith, que representa a tendência orgânica da escola americana, inicia o estudo desta seção. Sua importância diz respeito a, praticamente, toda história da arte do cinematógrafo. Para Vasconcellos (2006), Griffith é considerado o pai do cinema narrativo, seus esforços demonstram o estágio incipiente em relação à narratividade que existia, antes de sua cinematografia. Seus três filmes mais célebres atestam o desenvolvimento da construção narrativa, que acabaram, de acordo com o autor, construindo a sintaxe do cinema clássico (narrativo), nitidamente presente em

sua obra. *Nascimento de uma nação* (1915), *Intolerância* (1916) e *Lírio partido* (1919) manifestam as características mais gerais da narrativa cinematográfica, e por extensão, da própria gramática do cinema.

A montagem nos filmes de Griffith, de acordo com Deleuze (1985), iria se apresentar de três formas, a partir de três alternâncias rítmicas. A primeira delas seria uma montagem alternada e paralela, imagens que se sucedem a outras imagens, desencadeando um processo alternado, onde a ação dramática é configurada paralelamente. Por exemplo, no filme *Intolerância* (1916), quatro histórias são contadas com intervalo de séculos entre elas: a Queda de Babilônia, a Paixão de Cristo, o Massacre aos Huguenotes e um Drama Industrial Moderno. Griffith apresenta alternadamente, com o auxílio da montagem, as situações dramáticas, em tempos distintos, alternando um momento do outro. Além do procedimento alternado, de acordo com Vasconcellos (2006), Griffith propõe, como articulação do conjunto de imagens, duas maneiras de montar: as dimensões relativas e as ações convergentes.

O que está em jogo nas dimensões relativas, é a capacidade metonímia de estabelecer relações entre as imagens, Vasconcellos (2006), defende que Griffith insere muitas vezes, durante um plano conjunto ou geral, um primeiro plano em meio à ação dramática. Esse procedimento garantiria não apenas a ampliação de um detalhe dramaticamente importante, como também uma miniaturização do conjunto, uma redução da cena. O elemento mais contundente da montagem griffithiana, entretanto, diz respeito as ações convergentes. Nesse mecanismo de montagem, partes do filme agem e reagem umas sobre as outras. De acordo com Vasconcellos (2006), isto acontece para mostrar como se estabelece e se dissipa o conflito da unidade no conjunto orgânico.

Para Deleuze (1985), justamente esses conflitos (ameaças) são os que expõem a peculiaridade do cinema griffithiano, e seu processo de montagem. Sendo assim, por meio da convergência das ações dramáticas das cenas e sequências, se reconhece o caráter narrativo da obra de Griffith, através deste mecanismo que age e reage diante do dado, Deleuze denomina especialmente está característica de montagem de ações convergentes.

São estas as três formas de montagem de alternância rítmica: a alternância das partes diferenciadas, a das dimensões relativas, a das ações convergentes. Trata-se de uma poderosa representação orgânica que impele, assim, o conjunto e suas partes. O cinema americano vai tirar a sua forma mais sólida: da situação de conjunto à situação restabelecida ou transformada, por intermédio de um duelo, de uma convergência de ações. A montagem americana é orgânica-ativa. É errôneo acusá-la de se ter submetido à narração – ao contrário, é a narratividade que decorre desta concepção de montagem. (DELEUZE, 1985, p. 51).

Se isto é certo, não é a montagem que está a serviço da narrativa, mas sim, o contrário, a narratividade que está a serviço da montagem, a narrativa surge e decorre da montagem. Sergei Eisenstein por sua vez, é responsável pela escola da montagem dialética, que representa a escola soviética. De acordo com Deleuze (1985), Eisenstein substituiu a montagem paralela de Griffith por uma montagem de oposições, a montagem convergente pela montagem de saltos qualitativos (“montagem por saltos”). Para o autor, novas espécies de montagem a ela se aliam, e dela decorrem em grandes operações de práticas e de conceitos teóricos: nova concepção de montagem acelerada, montagem vertical, montagem de atrações, montagem intelectual ou de consciência. Deleuze acredita:

[...] na coerência deste conjunto orgânico-patético. É isto o essencial da revolução de Eisenstein: ele confere à dialética um sentido propriamente cinematográfico, ele arranca o ritmo de sua avaliação unicamente empírica ou estética, como em Griffith; ele tem, do organismo, uma concepção essencialmente dialética. O tempo permanece uma imagem indireta que nasce da composição orgânica das imagens-movimento, “mas tanto o intervalo quanto o todo adquirem um novo sentido”. (Deleuze, 1985, p. 53).

As sequências desenvolvidas por Eisenstein ampliam os domínios da montagem. Os franceses, por seu lado, com a montagem psíquica de Abel Gance, rejeitam tanto o empirismo orgânico de Griffith, como a montagem eisensteiniana. O interesse da escola francesa quantitativa do pré-guerra é o movimento, é a quantidade de movimento nas relações métricas que permitem definir, de acordo com Deleuze (1985), como as imagens podem se compor e se recompor, seja na montagem ou até mesmo nos enquadramentos da composição. “Desse modo, ao perseguir a ideia de movimento no quadro e na composição das imagens, os cineastas da escola francesa empreenderam uma ampla construção de máquinas cinematográficas”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 69-70). De acordo com Vasconcellos (2006), a escola francesa reverte os princípios da escola soviética e norte-americana (a montagem de oposições e alternada), propondo outra montagem a ser desenvolvida no âmago da expressão plástica, na fotografia e no automatismo de seus personagens. A luz dos filmes é distinta e diferente dos filmes de Eisenstein, como defende Deleuze.

O célebre cinza luminoso da escola francesa já é uma cor-movimento. Ela não é, à maneira de Eisenstein, a unidade dialética que se divide em preto e branco, ou que resulta de ambos como nova qualidade. Mas é menos ainda, à maneira expressionista, o resultado de um amplexo do claro com o escuro. O cinza ou a luz como movimento é o movimento alternativo. Sem dúvida, trata-se de uma originalidade da escola francesa: ter substituído a oposição dialética e o conflito expressionista pela alternância. (DELEUZE, 1985, p. 62).

O cinema expressionista é a quarta e última das concepções de montagem analisadas por Deleuze. A montagem intensiva-espiritual do expressionismo alemão de Fritz Lang é cuidadosamente comparada por Deleuze à escola francesa de montagem, pois ambas partem da recusa da concepção orgânica e dialética de montagem propostas por Griffith e Eisenstein, respectivamente. O “mais movimento” corresponde ao “mais luz”. “O cinema expressionista, como a pintura, é o avesso do impressionismo: um cinema das sombras em vez de um cinema da luz”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 79). De acordo com Deleuze (1985), o segundo ponto de distinção entre o expressionismo alemão e a escola francesa de montagem diz respeito ao modo como se dá a recusa à concepção orgânica de montagem. A escola francesa em geral, se opõe à concepção orgânica, propondo o automatismo da construção dos personagens, já o expressionismo alemão, por sua vez, propõe não um automatismo, mas sim uma espécie de animismo, relacionado aos limites da vida orgânica das coisas e também da vida psicológica do espírito.

Os filmes expressionistas dão vida aos objetos de cena considerando a construção dos cenários e as tomadas de câmera; os ângulos inusitados e transversais são de fundamental importância para a constituição do quadro, assim como os personagens não se guiam por um automatismo mecânico, mas por uma espécie de sonambulismo que afirma a vida inconsciente do espírito. Um bom exemplo, tanto do animismo dos objetos de cena, quanto do sonambulismo dos personagens, é o filme que propriamente cunhou a estética expressionista: *O gabinete do dr. Caligari* (1919) de Robert Wiene. (VASCONCELLOS, 2006, p. 79).

Como atesta Vasconcellos, de certa forma o expressionismo elogia a vida não orgânica das coisas e a vida não-psicológica do espírito. O cinema das imagens-movimento de Deleuze é composto de inúmeras formas de montagem: montagem paralela de Griffith, montagem dialética de Eisenstein, montagem intensiva de Gance e montagem espiritual de Lang. Importa considerar, nas transformações promovidas pela montagem, outras referências e revoluções modernas incorporadas ao primeiro cinema, como por exemplo, o abandono das poses e a utilização dos cortes. “Esse deslocamento, que configura o quadro estático posado, que foi substituído pelo corte no plano em movimento, é um dos fatores mais relevantes para a emergência do cinema clássico”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 82). Para Vasconcellos, sem esse deslocamento não haveria a possibilidade da existência da montagem cinematográfica. O cinema clássico narrativo está ligado à passagem dos cortes imóveis para os cortes em movimento que caracterizam a montagem. “O movimento deixa de ser recomposto valendo-se de formas transcendentais (poses), passando a ser recomposto valendo-se de elementos materiais (cortes)”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 82).

O legado cinematográfico deste vasto conjunto de escolas mostra não apenas a maneira pela qual o cinema é atualizado pela montagem, mas também como a cultura humana é atualizada por zonas de tensão de “montagens” orgânicas, dialéticas, psíquicas, intensiva-espiritual e tantas outras em devir. Com esse propósito, o interesse volta-se intensivamente para as relações entre esses movimentos de montagens. Nesse trânsito, como auxílio, recorre-se a Deleuze e suas contribuições em relação aos avatares das imagens-movimento. Afinal, são as unidades mínimas (imagens-movimento) que se relacionam com o todo (obra), e vice-versa. Logo, é preciso mergulhar, “tocar” as imagens, não apenas por um alinhamento teórico-metodológico, no qual as relações entre as partes se mostra fundamental e prioritária, devido aos movimentos que o empírico *Le Défi des Bâtisseurs* suscita entre as inúmeras composições de montagem que não apenas se tensionam entre si, como também tensionam-se internamente. Nessa perspectiva, os avatares das imagens-movimento auxiliam a examinar os movimentos e micromovimentos que constroem as narrativas do filme/jogo através das montagens.

### 2.3 AS IMAGENS-MOVIMENTO

Ao se apropriar dos entendimentos de Bergson, Deleuze (1985) aponta, entre outras coisas, que o movimento cinematográfico é “[...] tanto infiel às condições da percepção, quando exaltado como uma nova narrativa capaz de se aproximar do percebido e do percipiente, do mundo e da percepção”. (DELEUZE, 1985, p. 77). Para Deleuze (1985), Bergson não percebe a realidade como algo estático, pronto para ser percebido por uma consciência doadora de sentido. Para o autor, cada indivíduo é parte de um todo, sem deixar de ser o todo. De acordo com Bergson (1999), a consciência humana não é onisciente, como quis ver a psicologia clássica. Ela percebe a informação por intermédio dos sentidos, dos afetos produzidos pelo sentido. Em suma, ela não inventa a realidade, mas é parte da percepção. Ou seja, a consciência não doa sentido ao real, nem cria realidade, ela é parte do mundo. Por esse viés, Deleuze (1985, p. 76) evidencia que: “Cada um lançava seu grito de guerra: toda consciência é consciência de alguma coisa (Husserl) ou, mais ainda, toda consciência é alguma coisa (Bergson)”. Esse novo modelo de consciência foi fundamental para o desenvolvimento do pensamento de Deleuze sobre o cinema.

Pensando no plano do cinema, por Deleuze, a duração permite-nos uma interessante articulação. O conjunto fechado, que se articula com outros conjuntos fechados, que parte de uma unidade mínima, corresponderia ao enquadramento. Essa unidade

mínima coincide com o plano cinematográfico, e o todo aberto, que é um corte móvel na duração, dito aqui também em linguagem bergsoniana, leva-nos à decupagem. O plano, em Deleuze, funciona como uma unidade básica, ponto de partida da maquinaria cinematográfica, a transformar-se no todo, extrapolando os conjuntos fechados em direção ao todo aberto, tornando-se imagem em movimento, melhor dizendo IMAGEM-MOVIMENTO. O cinema não opera com uma imagem à qual se acrescenta movimento, mas com uma imagem que já é por si mesma movimento. (VASCONCELLOS, 2006, p. 58).

Pelo entendimento de Deleuze (1985), os cortes no todo determinam a montagem, mas é o enquadramento do plano nesse todo que determina, em última instância, as variações das imagens-movimento. A partir de Bergson, Deleuze (1985) identifica três tipos fundamentais de imagens: a imagem-percepção, a imagem-ação e a imagem-afecção. Além delas, há uma intercessão entre a imagem-afecção e a imagem-ação, denominada de imagem-pulsão. Os avatares das imagens-movimento de modo algum esgotam as muitas possibilidades de constituição das imagens. Deleuze trabalha sempre apresentando os inúmeros devires das imagens-movimento.

A proposta é iniciar esta fase do estudo pela imagem-percepção. Para Deleuze (1985), ela é analisada a partir de um dos enunciados mais célebres da história da filosofia: *Esse est percipi* - ser é ser percebido - de Berkeley. O autor parte da exemplificação da constituição das imagens de *Film*, de Samuel Beckett (1965). Nele, há uma sequência de perseguições, onde o único personagem interpretado por Buster Keaton é perseguido por alguém, ou por algo, que não é dado a ver de imediato. O filme avança e os movimentos do protagonista tornam-se claudicantes quando, então, os movimentos da câmera informam que perseguidor e perseguido são a mesma pessoa. Em nenhum momento se tem a certeza de que a perseguição realmente está acontecendo ou se é fruto de um delírio do personagem. Beckett não esclarece, emitindo a resposta.

Deleuze (1985) assegura que Beckett retoma a fórmula de Berkeley – ser é ser percebido – para realizar um ambicioso projeto, no qual o cinema é um veículo para mostrar inúmeros devires, por meio da supressão da percepção. O único personagem do filme é dividido em dois: objeto e olho, o primeiro em fuga, o segundo em perseguição. Apenas no fim do filme, quando o personagem está sentado em uma cadeira de balanço, quebra-se o ângulo de noventa graus respeitado até então pela câmera. O olho perseguidor então é revelado; não como um terceiro, mas como ele próprio. Enfim o objeto é percebido pelo olho.

Mas para Beckett a imobilidade, a morte, o negro, a perda do movimento pessoal e da estatura vertical, quando se está reclinado na cadeira de balanço que nem balança mais, são apenas uma finalidade subjetiva. Não passam de um meio em relação ao objetivo mais profundo. Trata-se de voltar a encontrar o mundo de antes do homem,

de antes de nossa própria aurora, lá onde o movimento, ao contrário, submetia-se ao regime da variação universal, e onde a luz, propaga-se sempre, não precisa ser revelada. Procedendo assim a extinção das imagens-ação, das imagens-percepção e das imagens-afecção, Beckett remonta em direção ao plano luminoso da imanência, o plano de matéria e seu marulho cósmico de imagens-movimento. Beckett remonta das três variedades de imagens à imagem-movimento mãe. (DELEUZE, 1985, p. 74).

Para Deleuze (1985), a objetividade/subjetividade, presente no cinema clássico, constitui característica marcante da imagem-percepção. Entretanto, em *Film*, de Beckett, há um esgotamento da imagem-percepção a ponto de fazer emergir formas não humanas de apreensão do real. Isso porque os movimentos da câmera quebram a dualidade – objetiva/subjetiva – ao suscitarem a percepção da percepção no conjunto da obra. Para Deleuze (1985), o estatuto entre imagem-percepção objetiva e imagem-percepção subjetiva é apenas nominal, porque são passíveis de diversas contrações: “Não nos encontramos mais diante de imagens subjetivas ou objetivas: somos apanhados numa relação entre uma imagem-percepção e uma consciência-câmera que a transforma [...]”. (DELEUZE, 1985, p. 80). Para o autor, portanto, não se coloca mais a questão dual objetiva/subjetiva, e sim a questão da consciência câmera, onde o eu é um outro: “Em suma, a imagem-percepção encontra seu estatuto como subjetividade livre indireta, assim que reflete seu conteúdo numa consciência-câmera, que se tornou autônoma [...]”. (DELEUZE, 1985, p. 81).

Em *Le Défi des Bâtisseurs* há recorrência da utilização da câmera subjetiva na construção de um personagem investigativo, devidamente apresentado ao longo do trabalho. Para Ismail Xavier (2008, p. 34), “A câmera é dita subjetiva quando ela assume o ponto de vista de uma das personagens, observando os acontecimentos de sua posição, e, digamos, com os seus olhos”. Neste sentido o estudo se aprofunda. A câmera subjetiva foi examinada nesta pesquisa em consonância com as contribuições de Deleuze (1985) sobre a consciência câmera: onde eu é um outro.

Das percepções para as afecções, o autor escreve: “A imagem-afecção é o primeiro plano, e o primeiro plano é o rosto. Eisenstein sugeria que o primeiro plano não era apenas um tipo de imagem entre outras, mas oferecia uma leitura afetiva de todo o filme”. (DELEUZE, 1985, p. 114). Para Deleuze (1985) há um processo de porvir que habita a face, como a eclosão de um devir-imperceptível no rosto captado pela câmera, que pode transformar a face humana em paisagem, em *rostidade*. A ideia de *rostidade* gerada em *Mil Platôs* comporta muito mais do que a face humana. Deleuze e Guattari (2012) afirmam que qualquer close focado pela câmera está sempre delineando um rosto. Existe um mecanismo que opera nesse sentido. Deleuze (1985) argumenta que um relógio apresentado várias vezes em

primeiro plano, apresenta uma ordem de imagem de dois polos: “Por um lado ela tem ponteiro animado por micromovimentos, pelo menos virtuais [...]; por outro lado ela tem um mostrador como superfície receptora imóvel, placa receptora de inscrição; suspense impassível – ela é unidade refletora e refletida”. (DELEUZE, 1985, p. 114). Para o autor, a definição bergsoniana de afeto retinha exatamente essas duas características: uma tendência motora sobre um nervo sensível: “Em outras palavras, uma série de micromovimentos sobre uma placa nervosa imobilizada”. (DELEUZE, 1985, p. 114).

É este conjunto de uma unidade refletora imóvel e de movimentos intensivos expressivos que constituiu o afeto. Mas não é a mesma coisa que um rosto em pessoa? O rosto é esta placa nervosa porta-órgãos que sacrificou o essencial de sua mobilidade global, e que recolhe ou exprime ao ar livre todo tipo de pequenos movimentos locais, que o resto do corpo mantém comumente soterrados. E cada vez que descobrimos em algo esses dois polos – superfície refletora e micromovimentos intensivos – podemos afirmar: está coisa foi tratada como um rosto, ela foi “encarada”, ou melhor, “rostificada”, e por sua vez nos encara, nos olha...mesmo se ela não se parece com um rosto. Como o primeiro plano do relógio. (DELEUZE, 1985, p. 115).

Deleuze (1985) infere que o rosto ultrapassa o estado das coisas, tornando-se sublime, ao superar as referências espaço-temporais; buscando a *rostidade*, torna-se fundamentalmente afetivo. Esse afeto é, para o autor, a expressão das qualidades primárias da imagem porque, a partir de então, são oferecidas condições de observar o em-si da imagem-afecção. Assim como Deleuze apresenta o que transborda da imagem-percepção, mostra também o que exaspera da imagem-afecção, do primeiro plano. Trata-se não mais daquilo que depende exclusivamente do close para existir, mas sim de uma nova imagem-afecção que se instaura, quando reivindica para si o plano médio e o extracampo, tornando-se um espaço tátil.

[...] o espaço escapou de suas próprias coordenadas assim como de suas relações métricas. É um espaço tátil. Desse modo Bresson pode alcançar um resultado que em Dreyer era apenas indireto. O afeto espiritual não é mais expressado por um rosto, e o espaço não precisa mais sujeitar-se ou ser assimilado a um primeiro plano, ser tratado como um primeiro plano. (DELEUZE, 1985, 140).

Os ensinamentos de Deleuze (1985) referem que o rosto pode ser exibido por processos reflexivos e intensivos, na perspectiva de suscitar imagens que remetem à reflexão, como nos filmes de Griffith. Da mesma forma, podem gerar imagens intensas, como nas obras de Eisenstein. O rosto-reflexão é para Deleuze, assim como o rosto-intenso, as dobras da rostidade, uma espécie de em-si da imagem-afecção. O rosto levado ao extremo, afirma Deleuze (1985), pode perder suas três funções: a individuação, a socialização e a comunicação, desencadeando processos pré-individuais e não comunicantes. Em virtude

desse processo de rotação do primeiro plano, estados de coisa espaço temporais perdem sentido e surgem novos espaços, o espaço-qualquer. Ou seja, a exasperação da imagem-afecção extrapola o primeiro plano. Deleuze (1985) irrompe a existência de uma composição de afetos que ultrapassa o humano, inventando planos que exibem afetos inumanos, afetos não-humanos que eclodem de um espaço-qualquer. O espaço-qualquer passa ser o elemento genético da imagem-afecção.

Dos movimentos da imagem-afecção para a imagem-ação ocorre, invariavelmente, os tensionamentos da imagem-pulsão. “O realismo da imagem-ação se opõe ao idealismo da imagem-afecção. E, no entanto, entre os dois, entre a primeiridade e secundidade, há algo que é como o afeto ‘degenerado’, ou a ação ‘embrionada’. Não é mais imagem-afecção, mas não é ainda imagem-ação”. (DELEUZE, 1985, p. 157). Entre a imagem-afecção e a imagem-ação ocorre a intercessão da imagem-pulsão: “O que faz com que a imagem-pulsão seja tão difícil de ser atingida e até mesmo de ser definida ou identificada é que ela está, de certo modo, impressada entre a imagem-afecção e a imagem-ação”. (DELEUZE, 1985, p. 170).

Uma pulsão não é um afeto porque é uma impressão, no sentido mais forte, e não uma expressão; mas ela também não se confunde com os sentimentos ou as emoções que regulam e desregulam um comportamento. Ora, é preciso reconhecer que este novo conjunto não é simples intermediário, um lugar de passagem, mas que ele possui uma consciência e uma autonomia perfeitas, que fazem até com que a imagem-ação permaneça impotente para representa-lo, e a imagem-afecção impotente para fazê-lo sentir. (DELEUZE, 1985, p. 157).

Para Deleuze (1985), a violência da pulsão penetra inteiramente em um meio dado, um meio derivado que ela esgota literalmente, segundo um longo processo de degradação. A degradação do naturalismo passa por uma espécie de entropia em Stroheim, pelo ciclo ou pela repetição em Buñuel e, ainda, volta-se contra si mesma. Para Deleuze (1985), a violência das pulsões provoca a degradação do naturalismo.

Por exemplo, a violência originária das pulsões é sempre patente, mas grande demais para a ação. Sendo assim, não existe ação suficientemente grande para ser adequada a ela no meio derivado: “Preso ele próprio da violência da pulsão, o personagem estremece sobre si mesmo, e é nesse sentido que se torna presa, a vítima da sua própria pulsão”. (DELEUZE, 1985, p. 173). O personagem pode dar a impressão de ser um fraco que compensa sua fraqueza com uma brutalidade aparente, se entregando, quando não sabe mais o que fazer, mesmo que logo depois tenha de desmoronar. Deleuze (1985) cita, como exemplo, *A sombra da força* de Joseph Losey (1957). No longa-metragem, o personagem mata em uma situação de

impotência, e desmorona como uma criança. Deleuze menciona que o diretor Losey não descreve nenhum mecanismo psicológico, mas sim, inventa uma lógica extrema das pulsões.

A imagem-ação, por sua vez, compreende o comportamento e a atualização desse comportamento no papel de seu personagem, com proximidade aos domínios do realismo. Nesse sentido, Deleuze (1985) defende a existência de dois aspectos que configuram esse comportamento, segundo a estrutura da ação: a grande e a pequena forma. Ambas as taxonomias possuem características próprias. A grande forma é orientada pelo desencadeamento: Situação, Ação, Situação (SAS'). A pequena forma é desencadeada pela fórmula inversa: Ação, Situação, Ação (ASA'). Na grande forma, a ação é construída partindo da situação para a ação, gerando novamente uma situação (S-A-S). Para Deleuze (1985), os filmes de faroeste e os documentários exemplificam bem esses casos, resgatados devidamente nas análises.

Assim como nos outros avatares apresentados, Deleuze (1985) também apresenta a exasperação da imagem-ação, denunciando sua crise. A crise da imagem-ação surge no pós-guerra, quando os homens não acreditavam mais que uma ação pudesse desencadear uma nova situação. O contexto do mundo, naquele momento, fez com que não apenas as estruturas sociais se modificassem, mas a cultura como um todo. Assim, o cinema reinventou uma nova forma de tensionar as imagens. Nesse rompante, a imagem mental é apontada por Deleuze como uma síntese propulsora, que influenciou todo o cinema moderno. Através das análises, aprofunda-se a discussão sobre a imagem-ação e a imagem mental devidamente reconhecidas nos meandros que constituem o observável.

A imagem fílmica trabalha assim. Ao potencializar as qualidades moventes, nunca estanques, demonstra a imensa capacidade do cinema se relacionar, se reinventar junto à humanidade, ao mundo. Em *Le Défi des Bâtisseurs*, os avatares das imagens-movimento catalisam as percepções, afecções, pulsões e ações nos fluxos de movência. Nas análises do observável, a imagem-ação e a imagem mental ganham maior destaque devido à maneira como organizam e desorganizam algumas zonas de montagem, formando imagens dialéticas que provocam uma reflexão sobre si mesmas.

Entretanto, além nas narratividades múltiplas que provocam, surge também uma nova dimensão de experiência que extrapola a narrativa. Ao longo desta pesquisa, evidencia-se o reconhecimento de que algumas montagens produzem uma experiência que não se relaciona diretamente com as cargas da narratividade. Proporcionam, por sua vez, uma experiência carregada de sensações. Ao clicar e manusear as imagens em *Le Défi des Bâtisseurs* foi

examinada uma recorrência de mecanismos que promovem, cada qual a sua maneira, uma experiência da ordem das sensações, das dimensões estéticas.

Neste âmbito, onde o sentido é substituído por uma outra ordem, faz-se necessário recorrer às contribuições de Gumbrecht (2010) acerca da produção de presença como uma forma de conhecimento não metafísico, no qual a experiência estética emerge das materialidades da comunicação, como um mecanismo de sensações epifânicas e intensas. A experiência estética mostra-se como uma maneira de experimentar níveis de intensidade distantes dos mundos cotidianos e, mais que isso, distante do sentido. Essas são as questões que norteiam a próxima seção teórica, onde a proposta é discutir alguns aspectos conceituais que contribuem para a compreensão de elementos comunicacionais que emanam das materialidades do observável.

#### 2.4 ALÉM DA NARRATIVA: A EXPERIÊNCIA ESTÉTICA

Ultrapassados os momentos de vivência proporcionados pela montagem na construção de inúmeras narrativas, em *Le Défi des Bâtitseurs* os usuários também vivem momentos que estão para além das narratividades. Esta seção teórica trata de estudar e apresentar as contribuições que Gumbrecht (2010) oferece a esse cenário. O que é afinal a experiência estética e como ela pode contribuir nas análises de *Le Défi des Bâtitseurs*.

Hans Ulrich Gumbrecht, em seu livro *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir* (2010), reconfigura algumas condições de produção de conhecimento nas humanidades, isto é, o autor busca apontar uma possibilidade não hermenêutica e não metafísica de conhecimento. Gumbrecht (2010) define a metafísica como uma atitude (quer cotidiana, quer acadêmica) que atribuiu ao sentido dos fenômenos um valor mais elevado que a sua presença material. Para o autor, a hermenêutica se constitui no método preponderante de conhecimento nas humanidades, por uma via onde o texto traz o sentido que foi devidamente descoberto por intérpretes treinados. Gumbrecht (2010) argumenta que a técnica interpretativa é a principal ferramenta das ciências humanas, mas não precisa, de modo algum, ser a única.

Gumbrecht (2010) se posiciona, defendendo que poderia haver outras formas de abordagem dos fenômenos das ciências humanas, além da exclusividade dos sentidos e das interpretações. O autor introduz, logo no primeiro capítulo do livro, os acontecimentos decisivos que conduziram sua pesquisa sobre a produção de presença, como uma forma de

conhecimento. Descreve eventos que aconteceram em Dubrovnik e no Brasil. Em Dubrovnik, na Croácia, relata um passeio pela cidade no ano de 1985, quando um grupo de acadêmicos nomeou de “materialidade da comunicação” a angústia comum em lidar com as distâncias do mundo e de seus objetos de estudo, provocada, muitas vezes, pela onipresença da interpretação e do sentido. Em Stanford, esse foi o tema do encontro entre Gumbrecht e seus colegas, quando conseguiram verbalizar a possibilidade de tratar a comunicação nas ciências humanas não apenas pela perspectiva da busca de sentido.

Gumbrecht direciona sua pesquisa, então, sob esse novo âmbito, trabalhando a comunicação via materialidade dos fenômenos. Na tarefa de lidar com as percepções que afetam os sentidos, o autor busca sustentar seus posicionamentos. Justamente no afetar da percepção pelos objetos espaciais que caracteriza a produção de presença, existe um afetar que não é mediado pelo conceito, pelo pensamento ou pela cultura, que se mostra vazio de conteúdo. Quando ocorre a produção de presença não existe, da parte do observador, uma intencionalidade em buscar sentido, tão pouco se pode dizer que a presença ocorra na pura materialidade.

Para descrever o fenômeno da produção de presença, fora do esquema sujeito/objeto, Gumbrecht (2010) recorre ao conceito aristotélico de substância. Para o autor é uma alternativa para sair do binômio (sujeito/objeto), em um contexto no qual, a descrição da produção da presença se refere à análise dos efeitos comunicacionais de objetos espaciais, tais como: espetáculos esportivos e artísticos, descritos pelo autor ao longo da obra. Além de recorrer aos conceitos aristotélicos em relação à substância, Gumbrecht (2010) recorre fundamentalmente a Heidegger e à noção de Ser.

Gumbrecht (2010) se apoia no embate de ideias ocorrido na passagem da Idade Média para a Primeira Modernidade, assim como na transposição da Primeira Modernidade para a Segunda Modernidade para argumentar sobre a existência de motivações por trás da história, que induzem à aquisição de critérios distintos de produção de conhecimento. Enfatiza a noção de que, na Idade Média, o homem percebia-se como integrante do mundo. Na modernidade, porém, o homem passa a se considerar como observador do mundo e produtor de conhecimento. A alteração na ótica de autorreferência, complementa Gumbrecht (2010), gera inúmeros efeitos na produção de conhecimento, que deixa de ser pautada pela materialidade, e passa a ser orientada pela ideia de que, por trás da materialidade, existe um sentido que precisa ser desvelado, e somente o homem é capaz de realizar esse feito.

Entretanto, Gumbrecht (2010) adverte para o fato de que, quando o homem moderno se considera estranho no mundo, surge uma distância entre as coisas e ele. As coisas deixam

de aparecer por conta própria e apenas são autorizadas (a ser alguma coisa) na medida em que o homem (sujeito pensante) lhes autoriza a existência, concedendo-lhe sentido. Gumbrecht (2010) pontua que na passagem da Primeira Modernidade para a Segunda Modernidade surge uma nova autodescrição do homem no mundo, na qual, além de ver o mundo de fora, ele também se vê vendo o mundo.

Sendo assim, existem dois observadores: um de primeira e outro de segunda ordem. O observador de segunda ordem questiona as diferenças entre a experiência conceitual e a percepção e, também, as diversas perspectivas de um objeto, não problematizadas na Primeira Modernidade. Na visão de Gumbrecht (2010), o problema é resolvido pelas ciências humanas de dois modos. Primeiro, em relação às diversas perspectivas dos objetos, assume o método narrativo como modelo de investigação. A narratividade permite que se incluam diversas perspectivas em uma só narrativa, além da pura descrição dos fatos. Segundo, em relação às diferenças entre a percepção e a experiência, as ciências humanas optam pela perspectiva construtivista, segundo a qual a matéria pode ser transformada de acordo com a vontade do homem e de sua cultura.

Gumbrecht (2010) defende que sua proposta não dualista do conhecimento humano acha-se em consonância com o pensamento científico de Martin Heidegger. A noção de Ser heideggeriana não considera a centralidade da noção da verdade das filosofias metafísicas, preponderantemente marcadas pela racionalidade. Gumbrecht (2010) defende que a visão de Heidegger (2005) representa uma retomada do modo de autorreferência medieval, quando o homem se via como parte do mundo. Gumbrecht (2010) observa que, no livro de Heidegger (2005), *Ser e Tempo*, encontra-se o rompimento com a dualidade cartesiana sujeito/objeto, através do *Dasein*, do ser-no-mundo.

A partir da perspectiva do ser-no-mundo, Gumbrecht (2010) discute a produção de presença como uma forma de conhecimento ligada as sensações, ao contato perceptivo dos sujeitos com os objetos do mundo. Gumbrecht (2010) chama atenção para o fato de que as ciências humanas ainda apresentam dificuldades em lidar com tais questões. Por isso, defende uma posição que procura restabelecer “[...] contato com as coisas do mundo fora do paradigma sujeito/objeto (ou numa versão modificada desse paradigma), tentando evitar a interpretação [...]”. (GUMBRECHT, 2010, p. 81). Dessa maneira, examina a possibilidade de “[...] imaginar uma situação intelectual em que a interpretação deixe de ter exclusividade”. (GUMBRECHT, 2010, p. 105). O campo da comunicação exige que se olhe para os fenômenos, para os objetos, não apenas priorizando majoritariamente as argumentações consolidadas pelo sentido, mas

também procurando nos objetos o que existe de comunicativo, além da dimensão dos sentidos e das narrativas.

Sob essa perspectiva, a pesquisa que aqui se esboça procura, além das narratividades, os elementos comunicativos da experiência estética (aquilo que existe para além do sentido), inscritos nas inúmeras relações de montagens possíveis de serem experimentadas no webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs*.

Após o longo percurso entre o passado da filosofia e o presente das ciências humanas, Gumbrecht (2010) comenta o futuro das humanidades, focando em três áreas disciplinares: a estética, a história e a pedagógica. Cada campo apresenta, de acordo com o autor, um modo próprio de produção de presença. A produção de presença na história acontece através da *presentificação do passado*, enquanto que a produção de presença na pedagogia ocorre através da *dêixis*. O professor não antecipa o sentido da experiência para o aluno, e sim o orienta, na tentativa de prepará-lo para o possível surgimento do ser, através de um estado de concentração e serenidade, que permite o esvaziamento da consciência e a abertura para o nada. O ser surge do nada, afirma Gumbrecht (2010), nasce de um lugar não preenchido pelo sentido e pela cultura.

A produção de presença nos fenômenos estéticos, que interesse sobremaneira a esta pesquisa, ocorre de modo epifânico, na forma de eventos. Gumbrecht (2010) descreve esses eventos como espetáculos teatrais, esportivos e artísticos, onde pode ocorrer algo de inesperado e único, que seja motivo de fascinação. O momento epifânico é descrito como a relação do espectador, do jogador ou do artista em sintonia com as coisas do mundo. A experiência estética ocorre através das vivências e contatos, sob um mecanismo específico de “sensações de intensidade”. (GUMBRECHT, 2010, p. 128). Sensações de intensidade que não são encontradas na vida cotidiana. Por este motivo, o termo “estética”, e suas derivações (objeto estético, experiência estética), refere-se aos níveis de intensidade que ocorrem sempre que os sujeitos se deparam com os fenômenos que escapam à apreensão dos mundos históricos e específicos do cotidiano, lembra Gumbrecht (2010).

Se a experiência estética é sempre evocada por sempre se referir a momentos de intensidade que não podem fazer parte dos respectivos mundos cotidianos em que ela ocorre, segue-se que a experiência estética se localizará necessariamente a certa distância desses mundos. (GUMBRECHT, 2010, p. 130).

Ou seja, a experiência estética ocorre quando o homem se distancia dos mundos cotidianos e encontra o insuspeito em uma relação com o mundo espacial, sensível, corpóreo.

Na visão de Gumbrecht (2010), a experiência estética diz respeito ao contato perceptivo com os objetos, com as sensações que ocorrem nas relações que trazem os sujeitos dos mundos cotidianos e os lança nos níveis de intensidade das sensações. Se é certo que o fenômeno estético ocorre nos momentos de intensidade, o legado cinematográfico levanta diversas discussões, devido a sua relação estética com o público.

Pelas concepções de Jacques Aumont (1993), deduz-se que as imagens nas telas desempenham funções múltiplas, sendo uma delas a estética: “A imagem é destinada a agradar seu espectador, a oferecer-lhe sensações (*aisthesis*) específicas”. (AUMONT, 1993, p. 80). A experiência estética não se restringe às emoções que agradam, confortam, porque também pode haver estranhamentos, desconfortos, incômodos diante das imagens. O espectador se constitui em parceiro ativo da imagem e também um organismo sobre o qual age a imagem, infere Aumont (1993).

Em consonância com esta contribuição pontual de Aumont, outros teóricos são convocados, não apenas para reforçar este pensamento (corpo como parceiro ativo da imagem), mas principalmente em virtude da dificuldade em agir metodologicamente, considerando que não há método para descrever o que ocorre durante a experiência estética - alicerçados nas palavras de Gumbrecht (2010) que diz que a experiência estética não pode ser repetida - é possível apenas evidenciar alguns traços das sensações, a partir da percepção de como se deu o contato com os objetos.

O caminho desse embate produziu, necessariamente, encontros com trabalhos que exploram esta questão. Com este intuito, localizou-se a tese de doutorado de Tiago Lopes (2014), desenvolvida através de movimentos teórico-metodológicos e que analisam como a experiência estética emerge do contato do corpo do usuário com dispositivos móveis, por meio de audiovisuais locativos.

Lopes (2014) tem como tema as imagens técnicas contemporâneas. Seu recorte recai nas imagens desenvolvidas a partir de dispositivos móveis que promovem uma articulação entre o audiovisual e os espaços urbanos. Para o autor, mídia locativa é qualquer mídia que promove uma articulação entre o espaço informacional, ciberespaço, espaço digital online e o espaço físico e geográfico. Nesse sentido, Lopes (2014) examina em sua tese jogos, aplicativos para corrida, aplicativos de filme GPS que estimulam a participação dos usuários através de uma série de dinâmicas.

Lopes (2014) desenvolve, em sua pesquisa, uma perspectiva que, ao analisar as dinâmicas relacionais, não se limita a uma experiência construída *para* o dispositivo, mas sim *com* o dispositivo. Acentua que as imagens presentes nos *smartphones* estão relacionadas às

que estão ao redor do usuário – as paisagens urbanas. Nessa seara, a gama de exemplos analisada, como os aplicativos turísticos, autoriza que sejam liberados os conteúdos audiovisuais, conforme o usuário se desloca a pontos geograficamente definidos por mapas. Ou seja, a liberação dos conteúdos ocorre através do movimento do corpo dos usuários onde, muitas vezes, além de caminhar é preciso direcionar o dispositivo para planos específicos, para que seja possível a visualização do conteúdo. Conforme a pesquisa de Lopes (2014) avança, designou como cinema de caminhada os empíricos que se valem de estruturas que mesclam GPS e filmes, onde a montagem da obra é realizada através do movimento do corpo dos sujeitos.

Ao agir teórico-metodologicamente, Lopes (2014) desenvolve sua pesquisa através de três eixos que se voltam para: a) o impacto da técnica sobre a cultura; b) para as questões estéticas; c) ao conceito de estética relacionado ao pensamento fenomenológico. Os dois últimos eixos interessam especialmente a esta pesquisa, por apresentarem considerações substanciais sobre a experiência estética e a atualização do pensamento fenomenológico direcionado ao contexto da mídia digital.

Lopes (2014) articula o conceito da experiência estética (GUMBRECHT, 2010) com as questões de aura e vestígio (BENJAMIN, 2011) trabalhadas em profundidade por Didi-Huberman (2004). No ensaio *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, Benjamin (2011) examina os impactos dos meios de reprodução mecânica da era moderna sobre a produção artística, apontando que o fenômeno mecanicista traz como consequência a decadência da aura dos objetos artísticos. De acordo com Lopes (2014), ao longo do século XX, a tese acerca da decadência da aura, em Benjamin, foi interpretada por pesquisadores como sinônimo de destruição ou desaparecimento. Entretanto, o autor aponta que Didi-Huberman (2004) sustenta que a decadência da aura não conduz a sua aniquilação, mas sim a sua “declinação”, um desvio ou inflexão do conceito. “[...] a aura se configura a partir da relação de distância: a distância entre aquilo que vemos numa obra de arte e a imagem que, de longe, nos olha. Uma oscilação constante entre o simultaneamente próximo e longínquo”. (LOPES, 2014, p. 73).

Próximo e distante ao mesmo tempo, mas distante em sua proximidade mesma: o objeto aurático supõe assim uma forma de varredura ou de ir e vir incessante, uma forma heurística na qual as distâncias – as distâncias contraditórias – se experimentariam umas às outras, dialeticamente. O próprio objeto torna-se, nessa operação, o índice de uma perda que ele sustenta, que ele opera visualmente: apresentando-se, aproximando-se mas produzindo essa aproximação como o momento experimentado “único” (*einmlig*) e totalmente “estranho” (*sonderbar*) de um soberano distanciamento, de uma soberana estranheza ou de uma extravagância.

Uma obra da ausência que vai e vem, sob nossos olhos e fora de nossa visão, uma obra *anadiômena* da ausência. (DIDI-HUBERMAN, 2004, p. 148).

Se o que vemos também nos olha, para Lopes (2014) esta noção se constitui na tese central do livro de Didi-Huberman (2004), e também do conceito de aura em Benjamin (2011). A partir das contribuições dos autores, Lopes (2014) salienta que é no jogo da dupla distância, experimentado através de uma dialética do próximo e longínquo, que reside a essência do conceito de aura em Benjamin. “Ora, assim parece proceder também a experiência estética, tal como a encontramos em Gumbrecht (2010)”. (LOPES, 2014, p. 74). Ou seja, é da tensão dialética entre o próximo e o distante, entre o passado e o futuro, entre a percepção e o sentido que emerge a força transformadora, de acordo com Lopes (2014), quando nos encontramos em presença do aurático.

A partir desta compreensão, Lopes (2014) revela que quanto mais nos distanciamos dos mundos cotidianos em nosso encontro com o objeto estético, com maior propriedade se instaura a produção de presença. “A presença, nesse sentido, não é propriamente a presença (física) de algo, mas a corporificação de algo que toma o corpo e a mente como veículo de sua presença”. (LOPES, 2014, p. 70). No contexto, o autor garante que as imagens técnicas que se produzem em situações de consumo de audiovisuais locativos são imagens que, antes de representar algo, elas buscam, inversamente, se projetar em direção ao mundo, com potencial de produzir “efeitos” de presença.

A visão desse caminho permite compreender, por meio das contribuições de Lopes (2014), que os “efeitos” de presença produzidos pelas imagens digitais (audiovisuais locativas) tomam o corpo como veículo de sua presença. “Toda imagem digital se oferece como algo a ser alterado, explorado, combinado com outros tipos de elementos, antes mesmo de se oferecer como algo para ser “visto”. (LOPES, 2014, p. 133). As imagens digitais, ao demandarem do corpo certas atividades de movimentação, demonstram o quanto carecem de materialidade, em fluxos que implicam ao corpo um trabalho contínuo para conferir-lhes forma.

Assim, o corpo assume a posição central. Através dessa questão, Hansen (2004) atualiza o pensamento fenomenológico diante do contexto digital, valendo-se principalmente das contribuições de Bergson (1999), que se alinham ao conceito de que o corpo é um centro de indeterminações, em meio a um universo de imagens. Por esses parâmetros, o corpo atua como uma espécie de filtro que seleciona, dentre todas as imagens que circulam ao seu redor, aquelas que considera relevante para si, de acordo com sua necessidade de agir no presente. Hansen (2004) apodera-se das contribuições de Bergson (1999) para o entendimento da

centralidade do corpo, no processo de mediação oferecido pelas imagens digitais. A percepção, nesse processo, é pensada como um fluxo exercido tanto pelo afeto quanto pela memória, no sentido de que o percebido se mostra contaminado por afetos e lembranças que vêm de longe e se unem ao ato perceptivo, formando um conjunto em que não se pode reconhecer a contribuição de um e do outro. O corpo assim referido trabalha para recortar, em um vasto universo de imagens, apenas aquelas que lhe interessam para agir, ignorando as restantes.

De acordo com Hansen (2004), os dados informacionais tornam-se perceptíveis na forma de imagens. Contudo, as imagens digitais se mostram instáveis e necessitam de materialidade, solicitando que o corpo traga o que lhes falta. Nessa perspectiva e diante do meio computacional, o corpo continua a ser a moldura (*frame*) principal no processo da produção imagética, em movimentos que precedem a interpretação. A falta de componentes materiais (analógicos) nas imagens digitais é, para o autor, o principal fator que torna o corpo ainda mais central no processo da constituição dessas imagens.

Esses estudos se transformam em alicerce para que esta pesquisa explore o engajamento corporal demandado pelas imagens que constituem *Le Défi des Bâtisseurs*. A procura transpassa os movimentos teórico-metodológicos para construir, textualmente, os traços da experiência estética, reconhecidos através da figura do flâneur e do colecionador e elege a possibilidade de agir teórico-metodologicamente em relação à descrição da experiência estética, mesmo que de modo provisório.

Por esse motivo, as contribuições de Gumbrecht (2010) são trabalhadas nesta pesquisa para mostrar que, além das montagens narrativas (que estabelecem sentidos), existem também outras montagens construídas através da experiência estética, na qual a dimensão expositiva é mais enfatizada do que a dimensão projetiva. Os movimentos das relações de montagem estão presentes em tantas formas culturais contemporâneas que, assim como em *Le Défi des Bâtisseurs*, também distinguem uma estética fragmentada e indeterminada. Nestes cruzamentos, o que há de documental, de documentário nesses conjuntos de experiências? Sobre esse questionamento se debruça a próxima seção teórica.

## 2.5 TODO FILME É UM DOCUMENTÁRIO: TODO DOCUMENTÁRIO É UMA FICÇÃO

Webdocumentários privilegiam uma estética fragmentada de composições onde, além das montagens narrativas, existem as experiências estéticas e inúmeros outros devires de sensações, experiências e sentidos ainda não examinados e problematizados. Nesta seção, o estudo se detém na influência que o legado cinematográfico exerce no documentário, enquanto obra contemporânea do gênero audiovisual. Curiosamente, *Le Défi des Bâtisseurs* é nomeado por seus idealizadores como um webdocumentário. Ressalte-se que o sufixo documentário carrega consigo uma série de conceitos e embates teóricos. Como mencionado na introdução do trabalho - para Christian Metz (1980) todo documentário é uma ficção, para Bill Nichols (2008), todo filme é um documentário.

As discussões sobre as expressões cinematográficas, ficcionais e não-ficcionais, foram motivo de atenção de pensadores do cinema. No que tange à temática documentária, os conceitos tomam conotações diferentes nos diversos períodos cinematográficos. Desde John Grierson fundador do movimento documentarista britânico nos anos 30, passando pelo cinema-olho de Dziga Vertov, às reflexões de Christian Metz (1980) sobre a impressão do real e o papel da narrativa até os teóricos contemporâneos como Bill Nichols (2008).

Mas afinal, o que é um documentário? De acordo com a autora angolana Manuela Penafria (1999) foi com o escocês John Grierson que o documentário ganhou autonomia e assumiu uma identidade própria. Para a autora, o reconhecimento dos termos *documentário* e *documentarista*, liga-se inegavelmente à escola griersoniana dos anos 30. De acordo com Penafria (1999), o termo documentário foi utilizado por Grierson, em 1926, referindo-se ao filme *Moana* de Robert Flaherty, tendo como menção a palavra francesa *documentaire*, que passou a designar um gênero de filme com características específicas. Como o termo documentário era utilizado largamente em toda produção de registo *in loco*, Grierson decidiu classificar essa questão, delimitando uma categoria superior e uma inferior, sendo o documentário exclusivo da primeira; os restantes tipos de filme são da segunda. Na concepção de Grierson o documentário é uma categoria superior por elaborar os temas de forma criativa, dramática, revelando fenômenos, problemas econômicos e sociais dos anos 30, diferentemente da categoria inferior, que em uma explicação breve, “trata-se de filmes que não dramatizam, limitando-se à mera descrição ou exposição dos fatos”. (PENAFRIA, 1999, p. 46).

Na defesa de um documentário pós-griersoniano, Brian Winston (2008) aponta que a discussão que envolve o documentário tem sempre, como referência, a tradição griersoniana. No entanto, necessário considerar que, mesmo nos anos 30, em diferentes países houve movimentações de outras influências que não as da escola de Grierson.

Flaherty e Vertov constituíram-se em influências marcantes da complexa riqueza do filme documentário. O primeiro, na sua relação com os chamados “filmes de viagem” ou “filme de atualidades”, e com Vertov, pela sua visão do “cinema-olho”, com o filme *O Homem da Câmera* (1929).

Winston (2008) presumiu que Vertov pretendia ocupar o ecrã com imagens da vida das pessoas, seu comportamento, gestos espontâneos, suas ações e atividades. As imagens seriam capturadas sem que as pessoas percebessem. Para Winston (2008), os sujeitos vistos nos filmes de Vertov têm a particularidade de fazerem o que habitualmente fariam se a câmara não estivesse presente.

Flaherty e Vertov constituem uma riqueza complexa e marcante para com o filme documentário. Winston (2008) advoga que o cinema-olho tem como expoente máximo o filme *O homem da Câmera* (1929), que não é apenas um dia na cidade de Odessa, mas sim uma provocação. Assiste-se ao filme que, ao mesmo tempo, está sendo filmado. O espectador tem acesso ao contexto da produção fílmica. Winston (2008) preconiza que o cinema-olho, realizado pelos *kinoks*, abandona a ficção. Em seu lugar, explora imagens do dia-a-dia do povo soviético. Os filmes eram editados sob o título de *Kino-pravda* (cinema-verdade), basicamente pautados pela criação de um novo cinema sem a participação de atores, estúdios ou quaisquer atributos do cinema de ficção. Winston (2008) vai mais longe, ao dizer que, para Vertov o olho mecânico da câmara é perfeito para conferir percepção do mundo, um mundo sem máscara, da “verdade-nua”, que não se limita em reproduzir apenas o que está sendo visto, mas que completa o olho humano, por natureza imperfeito. Ou seja, se o primeiro objetivo é captar a vida, com Vertov as imagens se submetem ao poder transformador da montagem, em um fluxo alucinante.

A intervenção de Vertov constitui a renúncia a teorias passivas e contemplativas que defendiam a gravação e reprodução da <<realidade tal como ela é>>. Para ele, o <<cinema-olho>> não é apenas uma parte vital da nossa vida; oferece-nos, também, a possibilidade de transcender a nossa visão da vida. Com este autor, os filmes resultam de uma ação do cineasta sobre o material de que dispõem para sua execução, não se limitam a ser uma mera soma de imagens filmadas *in loco*, são o produto de um trabalho e elaboração aprofundadas. Assim, um filme <<cinema-olho>> e, acrescento, todo e qualquer documentário, está habilitado a revelar um nível mais profundo do nosso mundo e da nossa relação com esse mundo. (PENAFRIA, 1999, p. 44).

Vertov e Flaherty não se diziam documentaristas, tão pouco, afirmavam que seus filmes fossem documentários. No entanto, ao não proclamar nem reclamar para si o gênero, não torna menos legítimas suas contribuições na demonstração de que existe espaço para a

afirmação de um filme baseado em imagens que documentam algo. Nesse sentido, *Le Défi des Bâtitseurs* é um filme e também um jogo, que está habilitado a revelar as relações mais profundas, tanto do mundo histórico, que rememora os desafios dos construtores da catedral de Estrasburgo, como das relações do homem contemporâneo com as ficcionalizações cotidianas, onde a questão do jogo ganha uma dimensão relacionada à cultura contemporânea, um homem para o qual não basta mais uma relação realista e representativa da vida e do mundo. A imaginação relaciona-se intimamente com essa obra que, além de adquirir o conhecimento autenticado pela voz arcôntica de especialistas reais, o usuário tem que interagir com personagens fictícios para, dessa relação produzir conhecimento.

*Le Défi des Bâtitseurs* pode ser considerado por autores mais canônicos como um problema, por não ter uma narrativa integralmente conectada com a verdade dos mundos históricos, como pode também ser considerada uma possibilidade de exercer múltiplas relações de diferenças, não com o mundo, mas com vários mundos. As diversas possibilidades de montagem catalisam a emergência das imagens dialéticas onde os sujeitos, além de tudo, podem ficcionalizar suas vidas cotidianas. O sujeito pode imergir no filme/jogo como um personagem investigativo que, ao fim, constrói uma torre, uma imagem síntese de seu ritual de experiências, de seu ritual de passagem.

No viés de Vertov e Flaherty, é que encontramos o entendimento de que o documentário encontra sua linha de identificação e, deste modo, influência inúmeros cineastas. Foi a partir do termo *Kino-pravda* que o francês Jean Rouch acabou por designar seus filmes como *cinema-verdade*. Winston (2008) diz que, assim como Vertov, Rouch acreditava que a câmera era capaz de revelar nível tão profundo de verdade, que o olho humano jamais conseguiria vislumbrar tal profundidade, sem a ajuda da câmera. A verdade a que se refere Rouch, não é a realidade de toda a humanidade (ou uma verdade absoluta), mas sim o resultado dos próprios interesses de Rouch, enquanto antropólogo/documentarista.

Enquanto isso, Penafria (1999) define a expressão *cinema verdade* mais como uma adaptação em homenagem a Vertov, afinal o próprio Rouch reconhece que quando se decide olhar em alguma direção, isso já é em si, uma escolha. Nessa perspectiva, Edgar Morin faz parte junto a Rouch do *cinema verdade*, e afirma, de acordo com Winston (2008), que um filme é uma pesquisa que diz respeito ao mundo que os sujeitos habitam. *Le Défi des Bâtitseurs* pode ser considerado uma pesquisa interessante do mundo habitado pelos usuários, rodeado pelas montagens que cada um concebe.

Christian Metz, em seu livro *O significante imaginário: Psicanálise e cinema* (1980), realiza uma discussão no subcapítulo – *A paixão de perceber*, que trata da questão do desejo

de ver. “No fundo, não tem objeto, em todo o caso objeto real; através dos objetos reais, que são todos eles substitutos [...] o desejo persegue um objeto imaginário (objeto perdido) que é o mais verdadeiro objeto”. (METZ, 1980, p. 71).

No teatro, actores e espectadores [sic] estão presentes à mesma hora e no mesmo local, por conseguinte presentes uns com os outros, como os dois protagonistas de um casal perverso. Mas o cinema o actor estava presente quando o espectador não o estava (= filmagem), e o espectador está presente quando o actor não está (= projecção): encontro falhado do voyeurista e do exibicionista, cujas atitudes não se voltam a juntar (eles <<falharam-se>>). (METZ, p. 75, 1980).

Há uma relação dialética entre o real e o imaginário, para Christian Metz (1980). A ideia do autor de que o significante cinematográfico está para ficção na medida em que é também fictício, fica reforçada no entendimento deste estudo pelo princípio de que, no cinema, o representado é imaginário e caracterizado pela ficção, independentemente de quais significantes sejam utilizados. Como diz a citação supracitada “falharam-se”. O que varia, nesse caso, é apenas a crença do espectador.

Para Nichols, por exemplo. “A sensação de que o filme é um documentário está na mente do espectador quando no contexto ou na estrutura do filme”. (NICHOLS, 2008, p. 64). Logo, se o diretor atesta sua intencionalidade e diz: isto é um documentário, nos podemos perceber como tal ou não. No centro da visão de Nichols, o documentário em si deve ser construído da mesma forma como o mundo que vemos e compartilhamos nestes fluxos de constatação e mudança. O autor acredita que o documentário não deva ser visto como reprodução da realidade, mas sim uma representação do mundo que ocupamos. Compreendemos desta forma o documentário, como um território de experimentações, que hospeda as diferenças e com isso pode produzir inúmeras experiências aos espectadores, usuários e jogadores. Na próxima seção se formaliza o conjunto de diretrizes que configura o agir teórico-metodológico desta pesquisa, constituído através das contribuições conceituais estudadas até este momento.

## 2.6 MÉTODO: MONTAGEM TRASVERSAL

Ao longo da introdução do trabalho foram descritas inúmeras reviravoltas teórico-metodológicas demandadas pelo objeto empírico, até o ponto em que se reconheceu um percurso que permitiu a compreensão e análise do funcionamento dos webdocumentários que operam com temáticas investigativas.

O percurso encontrado resulta de uma metodologia mestiça, onde a cartografia é utilizada como método. As contribuições de Kilpp (2010) apostam em movimentos cartográficos nunca finalizados, que autenticam linhas de fato e de fuga, na medida em que o objeto evolui. Para a autora, importa que o agir do cartógrafo seja pautado por suas afecções, não se deixando limitar por técnicas, formatos e discursos hegemônicos.

Nesta pesquisa, o agir cartográfico baseado nas contribuições de Kilpp (2010) é utilizado para mapear as imagens, imagens que o empírico mostra e que estão sempre em fluxo. Logo, as cartografias que se constroem nesta pesquisa nunca estarão prontas, ao contrário, se estabelecem como um mapa em trânsito e aberto à desconstrução.

Após uma série de enganos e equívocos se reconheceu a importância de deixar-se levar pela cadência dos movimentos do empírico. Só a partir desta entrega é que a pesquisa avançou. Ao avançar, o exercício metodológico possibilitou inúmeros rearranjos, permitindo denominar o conjunto de movimentos de montagem transversal. Por este viés, a cartografia foi operacionalizada como método através de dois movimentos metodológicos distintos, compostos pela figura do flâneur e do colecionador benjaminiano.

Para Benjamin (2006), o flâneur é aquele que assimila as mudanças de sua época, movimentando-se junto às cidades, diante das estranhezas da vida moderna. No contexto referido por Benjamin (2006), o cenário é Paris, a terra prometida do flâneur que, para ele, se transforma em paisagem e cinde-se em polos dialéticos.

Em relação à imagem dialética benjaminiana, na introdução do livro *Passagens*, Tiedemann (2006) aborda a questão de como ela é utilizada como metodologia, uma forma que Benjamin encontrou de lidar com os objetos. De acordo com Tiedemann (2006), a imagem dialética é, para Benjamin, uma imagem íntima de todo o ocorrido que ele vivencia percorrendo a cidade de Paris - da moda, da prostituta, da poesia - nela, “a verdade está carregada de tempo até o ponto de explodir”. (BENJAMIN, 2006, p. 512).

Tiedemann (2006) se associa ao pensamento de Benjamin, quando define a imagem dialética como uma imagem na imobilidade: “Imagem dialética e dialética na imobilidade constituem sem dúvida as categorias centrais das *Passagens*”. (TIEDEMANN, 2006, p. 28).

O que significa que a tensão da constelação dialética não tem uma síntese, é uma tensão que dura. Pensando deste ponto de vista, temos em *Passagens* um livro (ou projeto) que imobiliza a Paris do século XVIII através de imagens que vão desde as construções de ferro à moda, passando pela prostituta, as barricadas, etc. (MONTAÑO, 2012, p. 30)

De acordo com Montaño (2006), ao se referir à leitura de Tiedemann (2006) sobre o conceito de história e a dialética da imobilidade em Benjamin, a autora pontua que esse procedimento quase se transforma em princípio heurístico, no qual o materialista histórico lida com os objetos e renuncia ao conceito de presente que seja transição. Ao contrário, adota um presente no qual o tempo para e se imobiliza.

[...] a historiografia materialista é baseada em um princípio construtivo. Do pensamento, faz parte não apenas o movimento das ideias, mas também sua imobilização. Onde o pensamento se fixa subitamente em uma constelação saturada de tensões, ele [o historiador materialista] lhe comunica um choque graças ao qual ele [o pensante] se cristaliza como nômade [...] O materialista histórico aproxima-se de um objeto histórico única e exclusivamente onde este se apresenta como mônada. Nesta estrutura ele reconhece um sinal de uma imobilização messiânica do acontecimento, ou seja, de uma chance revolucionária na luta pelo passado oprimido. (TIEDEMANN, 2006, p. 29).

De acordo com Montaño (2012), esse choque do historiador materialista está relacionado a um tipo de montagem monadológica. Na perspectiva da autora, que analisa os termos de Baudelaire, é na obra determinada que se resguarda e preserva a obra de uma vida, na obra de uma vida, à época, e na época, a totalidade do percurso histórico; “há uma coexistência virtual pela qual se tem acesso ao passado no presente e um mesmo tempo (uma imagem), que Benjamin chama de agora da cognoscibilidade”. (MONTAÑO, 2012, p. 31).

Influenciada pelo pensamento de Benjamin, Montaño (2012) desenvolve sua tese de doutorado e atualiza um modo de ser do flâneur e do colecionador benjaminiano frente ao contexto da mídia digital. A autora explora com profundidade as imagens dialéticas que constrói em sua pesquisa, pensando o audiovisual da *web* em termos de duração bergsoniana. Isso significa pensá-lo em termos de coexistência virtual. “Dizer que o passado se conserva em si e que se prolonga no presente; é o mesmo que dizer que o momento seguinte aparece sem que o precedente tenha desaparecido. A ideia supõe uma contração, e é a contração que define a duração”. (DELEUZE, 2006, p. 63).

Através da atualização da figura do flâneur e do colecionador, Montaño (2012) movimenta-se junto a seus objetos de estudo, movendo-se não pelas passagens urbanas da antiga Paris, como as figuras benjaminianas, mas sim percorrendo as passagens da contemporaneidade. Explora a utilidade dos relacionamentos travados com imagens digitais, através da figura do flâneur e do colecionador. Dentre outros movimentos metodológicos, a autora investiga os construtos de navegação de plataformas como o *Youtube* e *Justin TV*. Enuncia, através das constelações que surgem em sua pesquisa, quatro fatores substanciais para se pensar a audiovisualidades na *web*: os vídeos, as interfaces, os usos e o meio.

A maneira pela qual Montañó procede, em relação à figura do flâneur e do colecionador em sua pesquisa, funcionou para que se reconhecesse como seria possível agir metodologicamente nesta pesquisa, ora em curso. A autora, entre outras questões, sugere formas de como inúmeras outras pesquisas podem ser relacionadas a esses movimentos, construindo não um formato hermenêutico, mas sim caminhos que precisam ser continuamente rearranjados (desenhados) conforme a demanda de cada empírico.

Se Benjamin (2006) desenhou um mapa de Paris como capital do século XVIII, encarando a filosofia, a publicidade, prostituição, moda, arte, revolução e poesia, demonstra a importância de se observar os fenômenos porque, dependendo do meio no qual eles se encontram, muitas vezes suas seleções recaem nos resíduos e nos farrapos que pretendem redimir. Tendo o olhar debruçado sobre esse viés, esta pesquisa procurou resgatar o cinema e também os movimentos que o procedem, para redimir tendências muito antigas que são apontadas diante das mídias digitais, muitas vezes como fenômenos inéditos, mas que, ao longo das análises empreendidas, comprovam que não são.

Por isso, Benjamin (2006) é considerado nesta pesquisa não apenas em vista de seu aporte conceitual e teórico, mas também como referência de um princípio no pensar e agir. Benjamin (2006) defende que é tarefa do historiador redimir os acontecimentos, já que tudo que verdadeiramente resta do passado é a potência de transfiguração do futuro. Canevacci (1997) acresce elementos à interpretação, mencionando que os desenhos conceituais e interpretativos de Benjamin (2006) impregnam de sentido a fotografia, os projetos urbanísticos, a poesia e a nascente cultura de massa de sua época, de maneira a constituir constelações de fragmentos micrológicos do modo de vida em Paris.

Decorrentes dos princípios que flanam nesta pesquisa, selecionaram-se e agruparam-se conjuntos de imagens que dizem respeito à cultura atual, que se relaciona com a mídia digital. Uma vez constituídos os grupos, surgiram elementos específicos que examinados em profundidade, revelaram modos de produção de sentido, através de suas narrativas audiovisuais. A experiência em flunar fez com que se tivesse acesso ao conhecimento que emergiu através dos fluxos. O procedimento foi baseado nas contribuições de Montañó (2012): entrar na plataforma da versão web, fazer *login*, jogar o jogo, montar torres, compartilhá-las, baixar o aplicativo móvel, examinar os mapas do aplicativo, realizar atos de montagens dos mais variados, manusear imagens, criar relações, experimentar diversas dimensões estéticas, movido por questões que, além de tudo, são narrativas e não narrativas. Nesse movimento, o objeto arrancou toda certeza provisória e solicitou o disparo para outro

movimento, um movimento rítmico, guiado pelo percurso da flânerie, demandado por um objeto que traga e lança (pesquisador e pesquisa) para outras órbitas de montagem.

A partir do momento em que as imagens foram agrupadas, como descrito na introdução do trabalho, iniciou-se o movimento metodológico do colecionador. Benjamin (2006) ressalta que é tarefa do colecionador tornar os objetos contemporâneos, concebendo-os dentro do seu próprio espaço, e esclarece: não somos nós que adentramos nas coisas, elas que adentram a nossa vida. A relação entre o objeto e o colecionador é, de certa ordem, um ato de destruição. A tarefa do colecionador tem um componente destrutivo porque, ao receber um objeto colecionado, há nele também a imagem de uma ordem particular.

Assim se constituiu a ação metodologicamente empreendida por esta pesquisa. Através da flânerie, foram separados os conjuntos de imagens por meio das expedições navegantes realizadas. Aos poucos, formou-se a coleção dos conjuntos das imagens que compuseram as montagens, em movimentos que sempre respeitaram o fluxo dos acontecimentos do audiovisual. Cada coleção de montagem apresentou uma particularidade. A partir do momento em que se reconheceu que seria preciso lidar com essas diferenças convocou-se, prioritariamente, Deleuze (1985) e Gumbrecht (2010).

No mesmo sentido, quando Molder (2010) discorre sobre a (auto)representação e a montagem em Benjamin, a autora observa uma simplicidade conceitual, estreitamente ligada a uma disciplina comprovada: “[...] a saber, a arte de citar sem aspas, suspensão da autoria que efectua numa técnica de montagem: a construção por disposição e reunião de factos que elimina inteiramente a teoria”. (MOLDER, 2010, p. 62). Molder (2010) acentua que Benjamin não tem nada a dizer, só a mostrar. Por decorrência, o método empregado nesta pesquisa é transversal, não havendo enxertos teóricos derivados no agir metodológico da descrição do estudo empírico. Ao mesmo tempo, conforme a pesquisa avança, convoca-se transversalmente as noções teóricas, de acordo com a demanda provinda do estudo empírico. “Tal proposta significa que os factos são já a teoria, a não confundir com a crença preguiçosa de que ‘os factos falam por si’ ”. (MOLDER, 2010, p. 62).

Desse modo, explorou-se a cartografia como método. Os movimentos cartográficos foram executados através da figura do flâneur que se movimenta como um usuário do webdocumentário, afetando e deixando-se afetar pelas imagens. Durante o trânsito, encontra-se igualmente o colecionador, que hospeda vários conjuntos de imagens, sempre procurando respeitar as particularidades entre elas. Através das cartografias provindas desse agir metodológico, se construiu uma imagem dialética do audiovisual *Le Défi des Bâtisseurs*. Uma imagem dialética de diferentes tempos que se dá a ver em um momento específico, repleta de

questões visíveis e invisíveis, de uma série de usos que se repete e se diferencia, em experiências narrativas e estéticas através das montagens.

Neste conjunto transversal de movimentos, o método também foi considerado desvio, entendido como uma variação nas exigências de fazer justiça àquilo que se observa, separado de seus próprios elementos de acesso. Apropriando-se dos conceitos de Benjamin (2006), o agir teórico-metodológico empregado nesta pesquisa procurou deixar suas marcas digitais no corpo antigo que a *web* oferece, enquanto busca pelos restos daquilo que parecia estar perdido – o cinema – para dignificá-lo da única forma possível: citando-o.

### 3 LE DÉFI DES BÂTISSEURS: AUDIOVISUAL MULTIFACETADO

De acordo com a proposta metodológica, concebida através das figuras do flâneur e do colecionador, no capítulo que segue recria-se textualmente algumas montagens, para mostrar como o objeto de estudo *Le Défi des Bâtisseurs* se apresenta e se constitui. Nesta visada, organizou-se o texto com o propósito de atingir um objetivo geral: mostrar como o legado cinematográfico opera com preponderância no ordenamento das imagens apontando que a construção da narrativa e o jogo só acontecem através da montagem, e também através da montagem emerge outra relação: a experiência estética. Neste âmbito, uma questão é examinada com centralidade e atravessa toda a descrição do empírico – o fato do usuário ter a gerência de si mesmo, indo de um lugar para o outro, de um plano para o outro, de uma montagem para outra, uma possibilidade de gerência que não é possível no cinema. Nesta via, os movimentos metodológicos agem em consonância com a questão problema - através de quais virtualidades os mecanismos de *Le Défi des Bâtisseurs* se atualizam, construindo-se como um webdocumentário investigativo?

Ao agir metodologicamente, flanando e colecionando, ocorre a entrega ao movimento rítmico do filme e do jogo, que afeta e se deixa afetar pelas imagens. Ao reconhecer os elementos que causaram maior estranheza e tensão, começa-se a colecionar e organizar alguns conjuntos de imagem. Neste movimento metodológico de olhar e “tocar” nas imagens, recria-se para o leitor um conjunto de montagens que diz respeito à primeira fase do método denominado por esta pesquisa, de montagem transversal. Sendo assim, descreveu-se o empírico através de dois movimentos metodológicos: flunar e colecionar, em um capítulo sem enxertos teóricos que se preocupa coerentemente com os trânsitos e mostra que foi através deles que emergiu a necessidade teórica, não o contrário.

Todas as traduções do francês para português descritas ao longo do texto foram realizadas por mim (pesquisadora que voz fala). Na primeira seção deste capítulo apresenta-se o webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs*, através dos dois modos de navegação existentes: *web* e *mobile*. O propósito de *Le Défi des Bâtisseurs* é desafiar seus usuários a construir a segunda torre da catedral de Estrasburgo que nunca foi finalizada. Para atingir com sucesso a missão é preciso que o usuário realize uma série de tarefas para que ocorra o desbloqueio de peças para a montagem de sua torre em um espaço game. Nesta seção está descrita a forma como o mecanismo do desafio é construído, por meio dos movimentos da câmera, dos cortes, dos objetos em cena e dos personagens que compõem a equipe de arquitetos no jogo.

A segunda seção inclui indicações de como a segunda torre pode ser montada e a descrição de como funciona o espaço game para a “construção”, descrevendo em linhas gerais os elementos das peças, principalmente, informando o que alguns conjuntos de peças solicitam que o usuário execute, para que sejam desbloqueadas.

A terceira seção foi reservada para serem apresentados os encontros com os especialistas, momento no qual o usuário vive o instante sublime da revelação dos arquivos, que apenas é possível após viver um deslocamento peripatético, duplamente válido para versão *mobile*, e cinematograficamente reconstruído na versão *web*, com os movimentos da câmera subjetiva. No conjunto destas seções são exibidas algumas sequências de montagens diversas. Enquanto o entendimento constitui preocupação essencial nesta pesquisa, a descrição passa a ser feita com o emprego do pronome e verbo na primeira pessoa do singular em momentos particulares de escolha, ou seja, naquilo em que cada usuário pode montar de forma diferente. A descrição retoma a forma pronominal e verbal em terceira pessoa ou no infinitivo, naquilo que a câmera constrói de maneira igual a todos os usuários.

Sendo assim, ao longo da descrição estão apontados os movimentos de montagem, gestando um mergulho nas micronarrativas, animações, gráficos, documentos, mapas e fotografias. Por fim, o capítulo é fechado adentrando nos meandros do webdocumentário pela versão *mobile*. A partir deste momento, o leitor entrará em contato com as montagens multifacetadas de *Le Défi des Bâtisseurs*. Que o leitor navegue, assim como se pretendeu que o fizesse, deixando-se afetar pelas pluralidades da montagem, tendo em vista que no percurso poderá reconhecer dinâmicas que se repetem e produzem diferenças a cada nova montagem.

### 3.1 CENA UM: INTRODUÇÃO AO FILME, O DESAFIO DOS CONSTRUTORES

*Le Défi Des Bâtisseurs* (2012)<sup>8</sup> é um webdocumentário projetado por Julien Aubert, nas versões *web* e *mobile*. Marc Jampolski assumiu a responsabilidade da direção cinematográfica. O webdocumentário foi produzido pelo canal francês Arte TV<sup>9</sup>, com conceito inspirado em videogames. Para acessar o audiovisual, o usuário entra no endereço: <http://cathedrale.arte.tv/>, de domínio exclusivo da emissora. O processo de construção da catedral de Estrasburgo é o tema central do webdocumentário. *Le Défi Des Bâtisseurs* relata

---

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://cathedrale.arte.tv/>>. Acesso em: 06 de novembro de 2015.

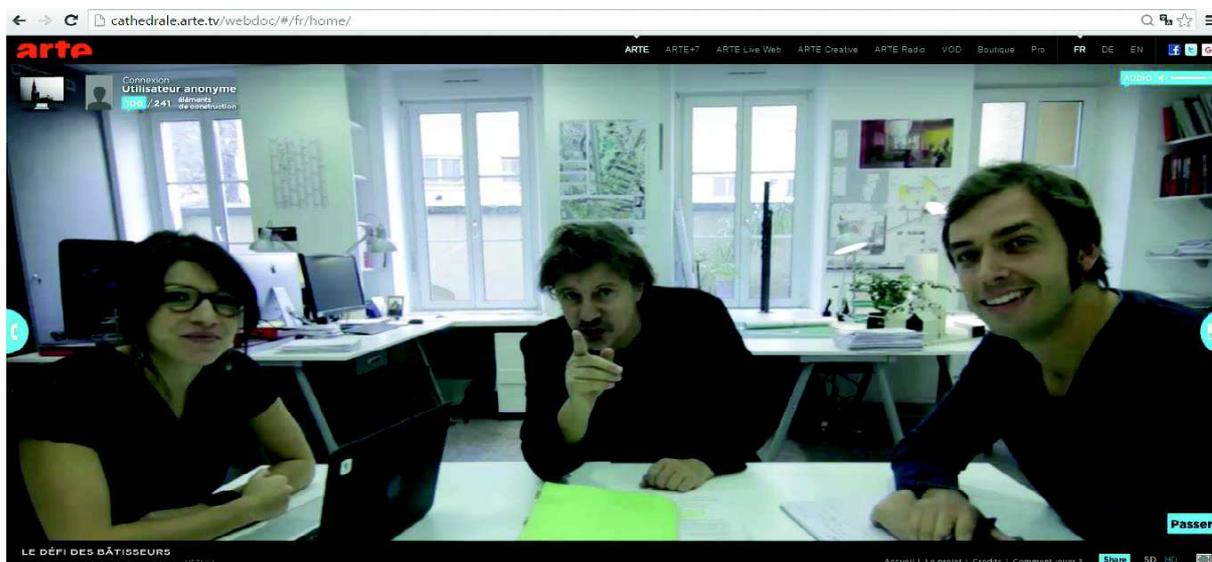
<sup>9</sup> Disponível em: <<http://www.arte.tv/fr>>. Acesso em: 10 de novembro de 2015.

a história de inúmeras gerações de artesões que, ao longo de 300 anos, construíram um monumento gótico complexo e absolutamente impressionante. A primeira escolha que deve ser feita pelo usuário no webdocumentário diz respeito ao formato da navegação (*web* ou *mobile*). Quando entrei no canal Arte TV, no endereço indicado, optei por iniciar na versão *web*.

Ao escolher a versão *web* e clicar, a sequência inicia. A câmera mostra objetos dispostos em cena como maquetes, réguas, mesa projetista, homens e mulheres trabalhando, em um escritório de arquitetura. A câmera passeia suavemente entre um corte e outro, explorando os ângulos dos objetos e a profundidade do espaço. Nesse fluxo, a câmera movimenta-se levemente, da direita para a esquerda. Mostra, então, um homem traçando linhas em um projeto arquitetônico. A câmera prossegue seu movimento. Um homem passa pela cena segurando uma pasta verde. Nela posso ler: *second tour*. A câmera segue esse homem que se senta junto a outras duas pessoas à mesa. A câmera segue se aproximando até o momento em que treme. Esta ruptura promove um encaixe que simula o olhar de um personagem.

Nesse momento instaura-se a câmera subjetiva, e será através desta ótica que o usuário percorrerá todo o filme na versão *web*. O tremor que ocorre na câmera e o encaixe que acontece na sequência promove o momento inaugural, que transporta o espectador para o filme como uma personagem “presente” em cena. A câmera subjetiva se movimenta, imitando o caminhar, como se o usuário estivesse realmente caminhando ao encontro daquelas pessoas sentadas à mesa. A câmera segue se aproximando, cada vez mais próxima da equipe, até que os personagens “veem” o usuário, o personagem construído pelos movimentos da câmera.

Figura 1 - Vídeo de introdução ao filme, usuário senta-se junto à equipe



Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert - (<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/home/>).

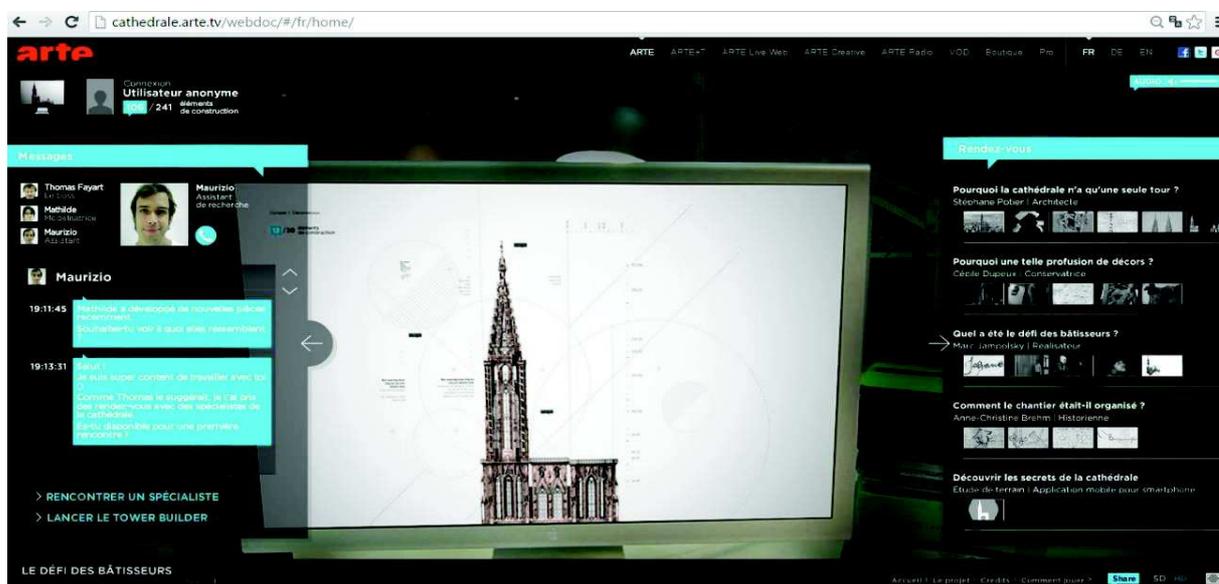
O chefe Thomas inicia a reunião, “olha nos olhos do usuário” e diz: *ai está nosso arquiteto, senta aí, seja bem-vindo! Estou feliz, falei com o ministro de obras de Estrasburgo, ele deu aval para construção da segunda torre, (todos comemoram alegres), eu quero que você seja o arquiteto deste projeto. Este projeto é um projeto único na vida.* A câmera subjetiva movimenta-se como se estivesse no suporte de um corpo, como se aquela notícia a deixasse levemente eufórica de alegria. Move-se de forma afirmativa, comungando da atmosfera dos olhares cúmplices dos outros personagens. A ótica não organiza apenas o olhar, também induz um estado afetivo.

Thomas, então, pede o auxílio de Mathilde para apresentar uma projeção da construção da primeira torre. Prontamente, ela direciona seu notebook para câmera e, na tela, inicia uma animação em 3D. Inúmeros meandros e encaixes do processo da construção são apresentados, recriando a grandiosidade de uma construção complexa e arquitetonicamente requintada. A animação inicia na tela do computador de Mathilde e acaba por ocupar todo o ecrã do computador. Enquanto a sequência acontece, ao fundo a voz off do chefe Thomas pontua algumas características da torre, como a genialidade dos mestres em conseguir construir algo tão alto, em torno de 400 pés de altura (142 metros). Ao fim da animação, automaticamente a câmera subjetiva volta mostrar à mesa de reuniões. Thomas diz: *A partir de agora Mathilde e Maurizio vão trabalhar com você.* (Thomas olha para Maurizio). *Não me deixe esquecer, que ele deve passar por uma reunião com os especialistas para compreender o espírito da construção.* Mathilde olha para câmera (usuário) e comenta que já começou seu processo de

modelação das peças. (Thomas olha para todos). *Então vamos começar, precisamos disso pronto, o quanto antes.* A câmera subjetiva levanta-se da cadeira e “caminha” até uma mesa de trabalho. O chefe Thomas passa pela mesa e diz: *Deixe-me saber se você fizer algum progresso, então a gente senta para olhar!/? Até mais!*

A tela silencia, eu aguardo e fico, então, diante de uma interface múltipla, com inúmeras informações e camadas diferentes. De imediato, algumas perguntas surgem como, por exemplo: O que cada camada de interface significa? Como posso construir está torre? Onde estão os filmes? Como isso funciona? Por onde eu começo?

Figura 2 - Mesa de trabalho, interface de conexão



Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert - (<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/home/>).

Nada se movimenta na imagem até que eu clique e mova o cursor. Na lateral esquerda há um box de texto, uma camada intitulada *Messagens*. Através desta interface de mensagens, Maurizio envia: *Mathilde tem desenvolvido novas partes recentemente. Gostaria de ver com que elas se parecem?* Na sequência, envia outra mensagem: *Oi! Estou muito feliz em trabalhar com você. Como sugerido por Thomas, eu marquei os encontros com especialistas da catedral. Você está disponível para uma primeira reunião? Utilize a interface de Rendez-vous, ela costuma vir do lado direito do ecrã.* Quando cliço na interface de *Messagens*, em *Rencontrer un Spécialiste* (encontrar um especialista), automaticamente é enviada uma mensagem: *Sim, eu gostaria de conhecê-los, obrigado!*

Quando cliço na interface intitulada *Rendez-vous* (ponto de encontro), quatro perguntas centrais se apresentam: *Por que a Catedral tem apenas uma torre? Por que há tanta riqueza*

*na ornamentação? Qual foi o desafio dos construtores? Como a construção foi organizada?* Nesse espaço é que os conteúdos do filme se apresentam. Cada pergunta central é subdividida em mais perguntas, compondo assim os temas em seus grandes blocos. Para cada tema, um especialista específico apresenta ao usuário (câmera subjetiva) documentos, filmes, áudios, imagens diversas que ilustram o relato, enquanto revelam os segredos da construção da catedral.

O espaço de conexão entre um tema e outro é a “mesa de trabalho”, como pode ser vista na Figura 2. A câmera subjetiva sempre parte em busca dela para se abastecer de informações, e para ela retorna ao fim das expedições. Esta dinâmica se repete ao longo da experiência. Cada navegador pode traçar um caminho e definir a dinâmica do percurso que mais lhe interessar. Como isto pode ser feito? A estrutura ocorre através da coalescência de camadas. As sobreposições são constantes ao longo do webdocumentário, em um processo de recuo e afastamento. As abas da direita e da esquerda, presentes na Figura 2, emitem sons que lembram o arrastar de objetos. O que essas camadas arrastam consigo são as vias de acesso para as mensagens da equipe e as histórias. Quando o mouse passeia pela tela, elas se apresentam e se escondem, de acordo com os movimentos feitos pelo cursor, para a direita e esquerda.

A equipe de arquitetos é composta por personagens fictícios (sequências de gravações com Maurizio, Thomas e Mathilde). Ao realizar uma escolha, clicar, mover, o navegador redireciona a dinâmica do restante do jogo, ou seja, as ações da equipe estão relacionadas às escolhas de montagem do navegador. Os especialistas que revelam os segredos dos arquivos são pessoas reais, que detêm um vasto repertório de conhecimento sobre o tema que versam. As sequências com os especialistas são gravações, nelas “participamos” como se estivéssemos em um encontro. O movimento da câmera subjetiva é o elemento fundamental que determina nosso olhar e nosso lugar “dentro” da cena, junto aos especialistas.

A interface de *Rendez-vous* (encontro marcado) constitui imenso mosaico, com inúmeras imagens. Ao passar o mouse sobre as imagens, um pequeno box de texto apresenta mais perguntas. Assim, compreendemos que para ter a revelação de cada tema central é necessário navegar por um conjunto de conteúdos. As temáticas são divididas da seguinte maneira:

1 - *Por que a catedral tem apenas uma torre?* Para esta temática o especialista que o usuário encontra Stéphane Potier, arquiteto. Existem mais perguntas e essas são divididas em: *Qual o significado desta torre? Como a catedral está em pé? Como eles puderam construir algo tão alto? No projeto original a segunda torre foi planejada? Havia projetos da*

*construção da segunda torre após a elevação da primeira? O pináculo de Estrasburgo era o mais alto?*

2 - *Por que há tanta riqueza de ornamentação?* A especialista é Cécile Dupeux, conservadora de arte. As outras perguntas são divididas em: *O que é uma catedral? Por que todos os elementos arquitetônicos apontam para o céu? Quais são as influências das inovações introduzidas pelos mestres? Por que existem criaturas híbridas escondidas na parte da frente? A catedral foi pintada?*

3 - *Qual foi o desafio dos construtores?* O especialista é Marc Jampolsky, diretor das partes cinematográficas do webdocumentário. As outras perguntas são: *Quais mestres projetaram a catedral? Qual a ligação entre os mestres de obra? Os mestres de obra realmente dominavam o canteiro de obra? Os mestres de obra eram totalmente livres para criar? Qual foi o desafio dos construtores?* (Nesse ponto, o site encaminha para uma versão em DVD do filme à venda no link da pergunta).

4 - *Como a construção foi organizada?* A especialista é Anne-Cristine, historiadora. As outras perguntas são: *De onde os trabalhadores da construção vieram? Que equipamentos foram inventados para construir a catedral? Por que os construtores viajavam tanto? Trabalhar no canteiro de obras da construção foi fácil?*

5 - *Desvendar os segredos da catedral através de aplicativo móvel.* Temática que exige do usuário um estudo de campo.

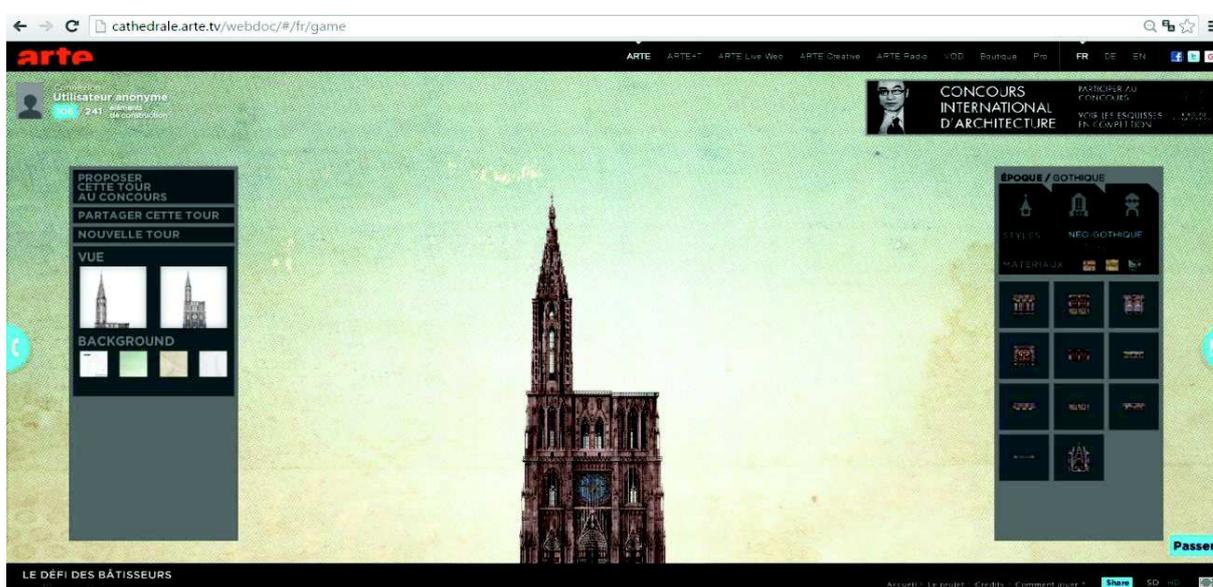
Nesse estuário de experiências, além de montar, é preciso manusear as imagens. Diferentes maneiras de navegação são oferecidas. Todas as ações de montagem relacionam-se com as ações da câmera, da equipe e dos especialistas, em um sistema de recompensa. Quanto maior for o número de montagens, de acesso aos conteúdos do filme, maior será o conjunto de peças (bonificações) para montar a segunda torre. Ou seja, *Le Défi des Bâtitseurs* desafia a cumprir uma missão que exige busca de conhecimento com a finalidade de auxiliar a equipe com informações para que novas peças sejam modeladas. Essas peças estarão disponíveis, ao final, para que os usuários as utilizem na montagem da segunda torre da catedral de Estrasburgo, que nunca foi finalizada.

### 3.2 SEQUÊNCIA UM: O ESPAÇO GAME PARA CONSTRUIR A TORRE

Diante da “mesa de trabalho”, onde o vídeo de introdução termina. Clico na torre no centro da tela. A estrutura do webdocumentário me direciona para outro espaço, *Tower*

*Builder* (espaço *game*), destinado à construção da segunda torre da catedral de Estrasburgo. Mesmo estando no espaço *game*, as outras camadas de interface continuam presentes nas laterais da tela, com marcações em azul: *Messagens*, *Rendez-vous* e *Connexion* (*login*). Basta passar o mouse, sobre elas, para que se apresentem ou se afastem. Existe a coalescência de inúmeras outras camadas de interface, que dizem respeito única e exclusivamente ao jogo. A questão é: O que essas camadas específicas representam? Como se joga esse jogo? Como posso construir/montar a torre?

Figura 3- *Tower Builder* (espaço *game*)



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/game>.

De imediato, percebo que, no início, qualquer usuário começa o jogo com 106 peças, podendo conquistar 135, em um total de 241. A pontuação fica logo abaixo do *login* do usuário. Os elementos da construção localizam-se na lateral direita da tela. Para escolher as peças para a construção, primeiro é preciso optar por uma época, depois por um estilo e, por último, pelo material do qual ela pode ser feita. Ou seja, primeiro escolho o design que reflete o conceito arquitetônico de uma época, depois um estilo que apresenta o desenho desse conceito, e por fim, o material do qual ele pode ser feito.

A divisão das épocas no jogo mantém a seguinte distribuição: Gótica, Moderna e Futurista. Cada época contém diferentes e distintos estilos. No período Gótico, existe uma média de 33 peças dentro de cada camada de interface. A época Gótica é dividida nos estilos Gótica e Neogótica. As peças góticas assemelham-se às utilizadas na construção original da torre. Apesar da estrutura parecer fácil, é preciso um pouco de tempo dentro do jogo para

conseguir montar uma torre igual à primeira. Nesse estilo, o único material disponível para compor as peças é o arenito rosa, mesmo material utilizado na construção da catedral de Estrasburgo.

O estilo *Neogótico* apresenta um design arquitetônico empregado nas construções do período de revivalismo gótico, dos séculos XVII ao XIX. Ao montar algumas peças é possível reconhecer traços na torre que lembram construções como o Palácio de Westminster, no Reino Unido. Os materiais das peças são divididos em: arenito rosa, calcário e calcário negro. Ao selecionar as peças é possível escolher de imediato o material, que altera apenas a cor e a textura, não seu formato. Caso o usuário prefira é possível selecioná-las, já estando na base da construção. Ao fazer isso, um box de opções se abre, sendo possível escolher os materiais ou excluir as peças. A tela *game* é silenciosa. Emite sons apenas quando é realizada alguma tarefa. Ao arrastar as peças não há ruído. Ao soltá-la sobre a construção, é emitido um som como se estivesse se encaixando. O mesmo acontece ao excluí-las. O som lembra o ato de amassar um papel. Ao iniciar o jogo, automaticamente todas as peças da época Gótica (e a divisão de estilos) ficam desbloqueadas para montagem da torre pelos usuários.

Na época Moderna as peças não possuem uma identidade coesa e única. Difícil explicar o conceito de peças modernas, assim como é difícil explicar o que seja modernismo. Em partes, as peças refletem a mescla desse termo tão genérico. Diferentemente da época gótica, onde há um traço que une os estilos de forma extremamente marcante, na época moderna os estilos das peças são completamente diferentes uns dos outros. Se a ideia era rejeitar toda a arquitetura anterior ao movimento moderno, as peças do jogo conseguem, com sucesso, transmitir essa mensagem.

O dispositivo das peças é rico e múltiplo. Nele, existem três estilos diferentes: Dentro/Fora, Vegetal e Espelhos. O estilo das peças Dentro/Fora é inusitado, como se tivessem mesclado o interior e o exterior de um edifício. As paredes estão do avesso. Consegue-se perceber o que até então ficava do lado de dentro e agora é exposto do lado de fora. São canos, ramificações estruturais, barras de ferro que atravessam as peças.

Assim como no estilo Gótico, aqui também se mantém a média de 33 peças por camada de interface. Umhas com formatos completamente diferentes das outras, possuem volume e forma para serem montadas da base do pináculo até a flecha do topo da torre. Os materiais disponíveis para o estilo Dentro/Fora, são Eletricidade (algumas partes da peça ficam vermelhas), Azul e Verde (peças assumem essas tonalidades) e, por fim, Metal Bruto (peças ficam com tonalidade cinza). Mas nem todas as peças estão disponíveis. Ao passar o mouse sobre elas, um pequeno box de texto avisa que, para desbloquear os elementos do estilo

Dentro/Fora é preciso visitar a especialista Cécile Depeux (é preciso investigar). Cada peça para ser desbloqueada exige que o usuário acesse uma pergunta específica em sua investigação, que é indicada pelo box de texto. Ao selecionar a pergunta na interface de Rendez-Vous, que pode ser arrastada sempre do lado direito da tela, a câmera subjetiva entra em cena, em uma dinâmica que lança o usuário no cerne da ação, recriando o deslocamento do usuário saindo do escritório para ir ao encontro do especialista.

Chegando no “local” do encontro, a câmera subjetiva trabalha intensivamente, alocando o usuário na cena, como se estivesse realmente naquele espaço, vivendo uma experiência de revelação do conhecimento. Ao término da sequência, Mathilde envia uma mensagem dizendo que modelou a peça, ou seja, o usuário é então bonificado. Caso o usuário não clique para iniciar a investigação, a peça não é liberada.

O estilo Vegetal é marcado por uma mescla de elementos. As peças têm desenhos com harmoniosa simetria. Ao montar uma torre, assemelha-se a uma casa na árvore, moderna com grandes vitrais. Todas as peças estão envoltas ou por árvores ou por plantas, em toda sua extensão. Os materiais disponíveis para o estilo são Madeira Escura (peças ficam marrons), Madeira Clara (tons claros de marrom), Pedra (cinza). A alteração dos materiais transforma a textura das peças em lisas, com os estilos de madeira ou pedra, com aspecto de talhada, não uniforme. Para liberação de cada peça bloqueada é necessário investigar os documentos sob a tutela do especialista e diretor do webdocumentário (partes cinematográficas): Marc Jampolski.

No estilo Espelhos, o conjunto das peças faz alusão às grandes torres em Dubai, nos Emirados Árabes, grandiosas, espelhadas e extremamente modernas. Os materiais são divididos em Manhã Azul (tons azulados, como que refletindo o azul de uma manhã), Pôr do Sol (os espelhos refletem tons laranja de um fim de dia ensolarado), Luz do Dia (os espelhos ficam brancos). Para liberar as peças bloqueadas é preciso ir ao encontro do especialista, Stéphane Potier. Cada peça bloqueada exige o manuseio de um documento específico, nas micronarrativas desse encontro. Ou seja, não basta apenas acessar o conteúdo, é necessário manusear as imagens para que a peça seja liberada.

Na época Futurista, os programadores trabalham com um conceito que remete à ficção científica, robôs e naves espaciais. As peças transmitem a grandiloquência desse conceito. Os estilos são divididos em Vapor, Gravidade e Robô. No estilo Vapor, o conjunto de peças faz alusão à revolução industrial e máquinas a vapor. As peças têm por características linhas harmoniosas horizontais e verticais, que sugerem urgência e velocidade. Algumas têm relógios, outras engrenagens mecânicas. Os materiais destinados a elas são: Dourado (peças

são esculpidas em dourado, o material remete a ouro e cobre), Mármore Verde (textura lisa e brilhante, o mármore verde ocupa o mesmo espaço nas peças, ocupado anteriormente pelas esculturas em ouro/cobre), e o Metal Oxidado (grandes blocos de metal oxidado revestem algumas partes dos elementos). Para liberá-las é preciso acessar a documentos distintos (indicados por cada peça), sob o domínio da especialista Anne-Cristine Brehm.

O estilo Gravidade articula peças assimétricas. Como um jogo equilibrista, os elementos provocam a suspensão da gravidade e o ponto de apoio e sustentação da torre com elementos fortes e expoentes. Os materiais dispostos à escolha são: Mineral Escuro (textura volumosa de rochas em tons de cinza), Vidro (extensão de vidros azuis), e Metal (aparência de grandes blocos brutos de metais claros). Necessário visitar todos os especialistas para ter liberação das peças que solicitam que o usuário acesse todo o acervo de documentos dos especialistas. Ou seja, para ter acesso a essas peças, não basta acessar apenas o conteúdo que ela indica. Importa ter conhecimento sobre outros conteúdos que, porém, a estrutura do webdocumentário não informa. Logo, a exigência é que se navegue por todos os outros conteúdos solicitados pelas outras peças do estilo Gravidade, até descobrir qual sequência de conhecimentos tenho que deter antes dos indicados aqui, para então descobri-los com propriedade e liberar as peças. Mesmo tendo esses cuidados, a liberação não ocorre. Ao ligar para Mathilde, ela sugere que seja feito um estudo de campo.

No último estilo – o Robô, a coleção de peças tem forma arquitetônica, semelhante a um robô com volume e curvas arredondadas. Apresentam-se extremamente versáteis e vivas. Muitas cores percorrem os meandros e as extensões dos elementos. A divisão dos materiais é feita da seguinte maneira: Branco, Azul e Amarelo. O desbloqueio é viável apenas através de um estudo minucioso de campo. Necessário baixar o aplicativo mobile e percorrer o vale no Reno. Para ter acesso aos documentos e segredos dos arquivos e liberar as peças, só a partir do momento em que o usuário percorrer toda a extensão do território e acessar todas as micronarrativas a liberação das peças ocorre.

Existe um fator importante que diz respeito ao desbloqueio das peças. Por exemplo, para desbloquear uma peça, é exigido que o usuário percorra todos os arquivos da temática: Como a construção foi organizada? O usuário vai ao encontro da especialista Anne-Cristine Brehm, que revela o segredo dos arquivos dessa temática. Acessa e manuseia todos os documentos, mas não há premiação. O usuário executa o que foi solicitado, mas mesmo assim, não foi bonificado. Talvez fosse interessante saber outros conteúdos antes desses. Mesmo explorando ordens diferentes de montagem e investigando todo o acervo do filme, não há

liberação da peça. Mathilde sugere um estudo de campo, mas não informa se é através dele que as peças serão desbloqueadas.

Em alguns casos, é preciso o acesso a uma micronarrativa particular. Logo, é preciso encontrar o especialista e pesquisar um documento específico do conjunto, para só então ocorrer a “modelação” da peça por Mathilde e, conseqüentemente, o desbloqueio da peça. Algumas peças são liberadas em conjunto, duas peças de uma única vez. Em outros casos, além de acessar o conteúdo, é preciso manusear os documentos. Caso o usuário não clique e mova os arquivos, as peças não são liberadas. Algumas exigem que o usuário acesse todo o conteúdo de um tema (de um encontro com um especialista, não só uma pergunta específica). Após verificar e estudar todos os documentos a peça então é liberada. Algumas peças exigem apenas o acesso aos conteúdos na versão *mobile*. Porém, a dinâmica se repete: uma peça exige o acesso a um único documento, outras a um conjunto de documentos, em outras, ainda, é preciso manusear os arquivos além de acessá-los, andando dentro da catedral de Estrasburgo, fora dela e pela extensão do vale do Reno.

Ao mesclar as peças, o usuário tem a possibilidade de montar um número de torres que ultrapassa a casa dos quatro dígitos. O número de torres que podem ser montadas é expressivo e notavelmente diversificado. Conquistar algumas peças mostra-se extremamente trabalhoso. Os usuários percorrem os caminhos, como os antigos aspirantes faziam ao viajar durante longos períodos de tempo, em busca de conhecimento e experiência, para só então se tornarem mestres de obra e terem conhecimento para projetar e construir uma catedral. Ao acabar de montar a torre, o usuário tem algumas possibilidades de compartilhamento.

1) Propor uma torre - a torre é publicada no site da Fundação Xiao Fu. Para confirmar a participação basta clicar em Ok.

2) Compartilhar esta torre - a interface sugere ao usuário que convide seus amigos para participar através das redes sociais. Também o convida para visitar o site da Fundação Xiao Fu, para ver todas as propostas da segunda torre. É possível compartilhar as torres via Facebook, Twitter e Google.

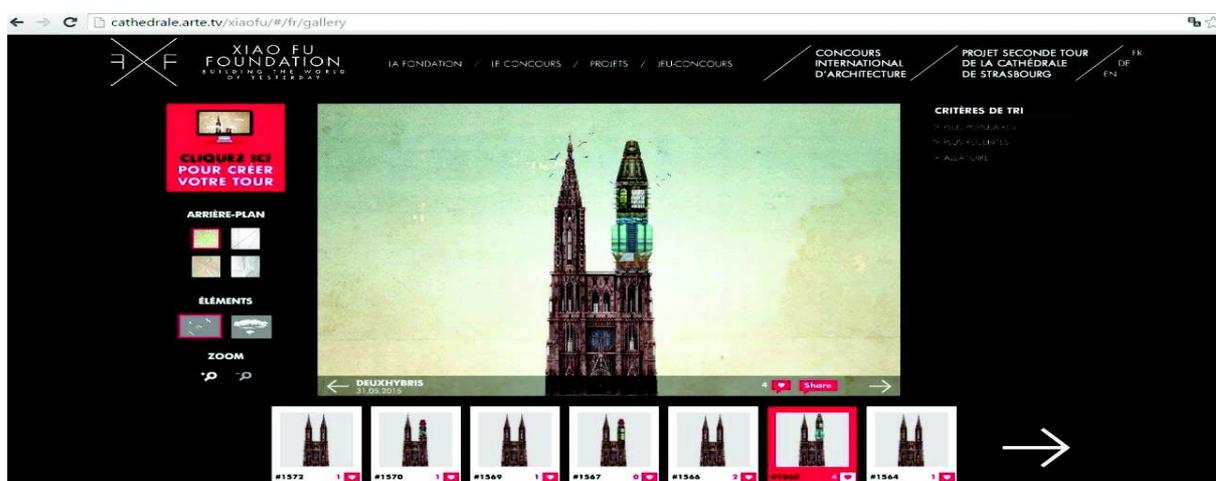
3) Nova torre - o usuário pode montar quantas torres quiser. Esta opção armazena as torres montadas pelo usuário na lateral da interface, para que possa voltar com o intuito de alterá-la, compartilhá-la ou excluí-la.

4) Vista - existem duas opções para acompanhar a construção: aproximar o quadro, para verificar em detalhes as peças e o conjunto da obra, ou afastá-la, para ter uma vista completa da construção, favorecendo uma análise de sua harmonia ou dissonância em relação à primeira torre.

Ao término da construção, o usuário pode compartilhar o projeto concebido por ele com outros construtores e usuários, basta clicar em Propor uma Torre. Será direcionado, então, para a interface da galeria.

Atualmente existem mais de 1500 torres compartilhadas. A maioria dos projetos concebidos pelos participantes combina vários estilos arquitetônicos diferentes. Alguns possuem uma combinação harmoniosa de cores e texturas, gerando montagens criativas e coesas. Existem também propostas mais abstratas, baseadas na pilha de peças iguais ou semelhantes. Outras mesclam estilos diferentes, com composições que entrelaçam peças góticas, modernas e futuristas. Algumas torres foram montadas de forma invertida: a flecha da torre que aponta para o céu ficou na base, enquanto que as outras peças foram sobrepostas a ela, como se fosse construído um edifício sobre a catedral. A diversidade das construções reflete o engajamento dos usuários com o webdocumentário. A combinação dos conhecimentos adquiridos, experiências, grau de envolvimento, corporifica o grande conjunto das torres que a galeria apresenta.

Figura 4 - Galeria de compartilhamento das torres



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.artetv/xiaofu/#/fr/gallery>.

Uma vez inserida na galeria, a torre pode ser votada pelo público, e o usuário pode votar em outros projetos que lhe interessarem. Como mencionado anteriormente, quando uma torre é proposta, ela é compartilhada no site da Fundação Xiao Fu. A fundação é fictícia. O webdocumentário *Le Défi des Bâtitseurs* foi lançado em 2012. No ano de 2013, ocorreu o *Concurso Internacional de Arquitetura*, promovido pela fundação. Inúmeros usuários foram premiados na ocasião. De acordo com o *site*<sup>10</sup> da fundação, o primeiro lugar, com os votos do

<sup>10</sup> Site oficial: <<http://cathedrale.artetv/xiaofu/#/fr/rules>>. Acesso em: 06 de novembro de 2015.

júri (composto pelo diretor do filme e os produtores), foi para P. Bremerson, que ganhou um Galaxy SIII da Samsung. O segundo lugar, com votos do público pela internet, ficou com M. Furst, que ganhou um final de semana em Estrasburgo. Outros sessenta construtores, mais votados pela internet, ganharam prêmios, como DVDs do filme, *Pass-musée* e *Strasbourg-pass*.

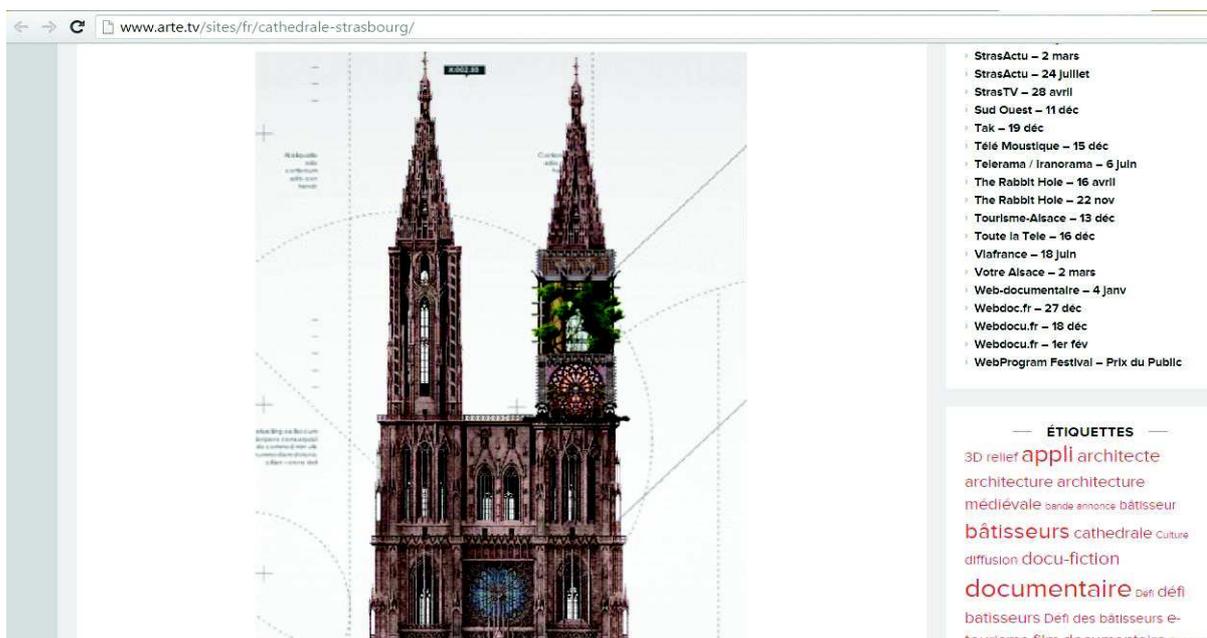
O desafio proposto pela fundação consiste em mesclar passado, presente e futuro em projetos que combinem tradição e inovação. A fundação reconhece que, na contemporaneidade, o tempo é marcado por uma corrida desenfreada pelo progresso, por inovações tecnológicas que se sucedem a uma velocidade vertiginosa, projetando o homem para um futuro que, muitas vezes, implica no esquecimento de suas raízes. Essa lógica promoveu uma reflexão entre os autores que propuseram, através do concurso, um engajamento dos usuários, no sentido de fazer com que jovens e adultos pensem a arquitetura como uma coalescência de vários tempos, onde um movimento não seja priorizado em detrimento de outro. A proposta faz com que os usuários se aventurem através dos segredos dos arquivos, em busca de um contato com as origens, para que aflore na contemporaneidade uma identidade cultural que exponha quem somos, através daquilo que podemos dizer do nosso tempo.

De acordo com o blog<sup>11</sup> do webdocumentário, o vencedor do grande prêmio do júri ganhou o prêmio por ter construído uma torre em sintonia com a catedral, misturando elementos do passado e do presente. Para o júri, ele combinou perfeitamente os elementos tradicionais como o estilo Vegetal, que reflete uma discussão importante para os dias atuais. No veredito final, os jurados afirmaram que, no final da idade Média, a natureza serviu de modelo para a decoração arquitetônica, imitando folhagens e plantas. A torre que o usuário construiu é a própria natureza integrada à arquitetura. De acordo com o júri, assim como fizeram os construtores de Estrasburgo no final da idade Média, de cada geração de arquitetos espera-se que deixem uma marca de seu tempo. Para o júri, os usuários deixaram as suas.

---

<sup>11</sup> Blog oficial: <<http://www.arte.tv/sites/fr/cathedrale-strasbourg/resultat-jeu-concours-defi-des-batisseurs-towerbuilder-xiao-fu/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2015.

Figura 5 - Torre premiada pelo júri



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert: <http://www.arte.tv/sites/fr/cathedrale-strasbourg/resultat-jeu-concours-defi-des-batisseurs-towerbuilder-xiao-fu/>

Os outros projetos premiados transitam em diversos estilos, épocas e materiais. Alguns usuários optaram por construir uma réplica da primeira torre. A maioria preferiu seguir outro caminho e diversificar, misturando o que fosse possível de formatos, texturas e cores, criando um extenso mosaico de experiências visuais.

Mesmo depois do término do concurso, o convite permanece, para que novos/velhos usuários continuem produzindo seus projetos. A retroalimentação mantém o webdocumentário vivo. Até o fechamento deste trabalho, a galeria de compartilhamento das torres na plataforma continua constantemente sendo abastecida por novos desenhos de torres que surgem. O sistema de votos continua e existe um *ranking* das torres mais votadas e queridas pelo público.

A publicação e o compartilhamento das torres só são permitidos quando se está conectado ao jogo. Maurizio, o assistente, envia uma mensagem de texto na interface de *Messagens*: *Eu não vejo você conectado ao gabinete do servidor. Você corre o risco de perder seus dados!* Ao abrir a interface da conexão é preciso apenas inserir o nome, foto, e-mail e definir uma senha. Caso prefira, o usuário pode navegar no anonimato. Esses dados se mostram extremamente importantes, porque através do cadastro do *login* os usuários premiados foram localizados. Além disso, e não menos importante, o fato de estar conectado personaliza o jogo. Esse aspecto é relevante em se tratando de um webdocumentário, que provoca a imersão dos usuários.

Participo das tarefas propostas, construindo algumas torres com as peças que o jogo disponibiliza de imediato. Durante o percurso da montagem da segunda torre não clico, não movo os elementos relacionados à investigação. Apenas compartilho na galeria da fundação algumas torres que montei, considerando unicamente as peças já desbloqueadas que o jogo disponibilizou logo no início. Na sequência, automaticamente o chefe Thomas envia uma mensagem: *É um começo promissor. Mas eu aconselho você a fazer algumas pesquisas antes de criar uma nova torre.* Início então minha montagem investigativa.

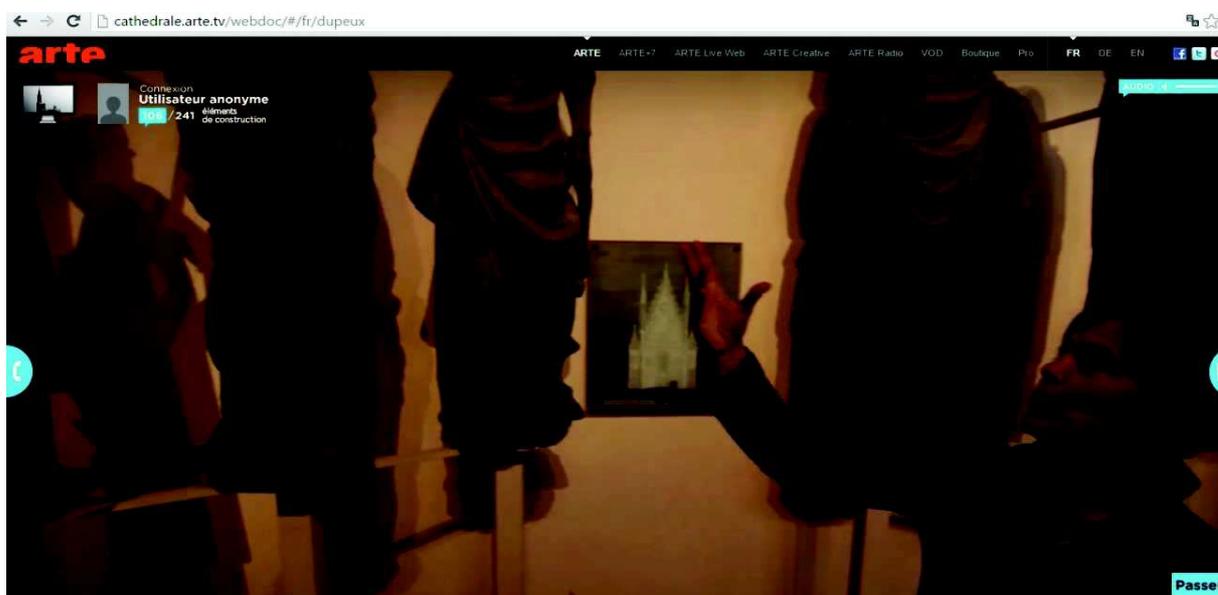
### 3.3 SEQUÊNCIA DOIS: A CÂMERA SUBJETIVA QUE EXPLORA O AMBIENTE

Nesta seção da pesquisa descrevo na primeira pessoa o que diz respeito às minhas escolhas, ou seja, a qualidade daquilo que cada pessoa pode escolher de uma maneira diferente dentro do webdocumentário. Sendo assim, apresento a montagem que realizei, sinalizo o que escolhi. A terceira pessoa é utilizada para a descrição das ações referentes ao usuário, ou para os momentos nos quais a câmera subjetiva nos insere nas cenas, porque esses momentos são construídos de igual forma para todos não se limitam apenas às minhas escolhas de montagem. Dessa maneira, cada pessoa pode montar o filme de um jeito diferente, mas o usuário que está “dentro” das cenas é um só - a câmera.

Ainda dentro do espaço *game*, clico na lateral direita da tela em *Rendez-vous*, escolho a temática sob o domínio da especialista Cécile Dupeux e clico. A tela do espaço *game* é substituída pela imagem do ambiente do escritório e a câmera subjetiva entra em ação. O usuário chega ao Museu da Obra de Notre Dame de Estrasburgo, fecha seu guarda-chuva e na sua frente vê a especialista que lhe diz: *Bom dia! Eu sou Cécile Dupeux, conservadora de arte do museu, venha comigo! Vamos pegar um atalho.* Através da ótica subjetiva, o usuário acompanha os passos da especialista. Do hall central de entrada, pega um atalho por uma porta lateral apresentada por ela. Ao entrar em uma área aberta, centralizada em meio às paredes das diversas alas do museu, a especialista relata que a planta da catedral foi concebida exatamente naqueles prédios. O usuário acompanha os passos da especialista até chegar a uma imensa porta. Na soleira da porta, Cécile vira-se para o usuário e diz: *Vamos dar uma olhada na sala onde todas as estátuas originais estão guardadas.* Ao entrar na sala, o usuário vê inúmeras estátuas e movimenta-se, explorando o espaço em um ângulo de 180°. As estátuas são enormes e a riqueza de detalhes impressiona.

A especialista Cécile Dupeux relata que as estatuas foram levadas para aquele local há mais de um século, para serem protegidas da erosão da natureza e do tempo. De acordo com seu relato, na catedral de Estrasburgo as estatuas foram substituídas por cópias idênticas. Na sequência, olha para o usuário e questiona: *Por que há tantas estatuas na catedral?* Ela mesma responde, dizendo: *Durante a era gótica, elas eram usadas para instruir os fiéis. Elas eram como um grande livro de pedra.*

Figura 6 - O usuário segue a especialista para ver as estatuas



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/dupeux>.

A especialista aponta para a estátua localizada no canto esquerdo da tela e o usuário se move para olhar, sempre através da ótica subjetiva. A especialista destaca que aquela estátua representa o diabo, oferecendo a maçã do pecado para as virgens. E diz: *Você pode ver como as esculturas góticas conseguem dar vida às estatuas. Você sente como se elas fossem ganhar vida a qualquer momento. E se você chegar perto, vai poder ver que até as roupas eram feitas com incrível precisão nos mínimos detalhes, como estes botõezinhos no vestido, os cadarços, a pele das víboras aqui nas costas.* O usuário se aproxima das estatuas para ver os pequenos detalhes que a especialista indica, movendo-se no espaço sempre de maneira exploratória. Ao término do relato, Cécile olha para o usuário e diz: *Se você quer saber mais sobre a era gótica posso lhe mostrar. Sente-se aqui.* O usuário segue a especialista até a mesa indicada por ela e senta.

Figura 7 - Mesa de estudo da temática: Por que há tanta riqueza de ornamentação?



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/dupeux>.

Diante do quadro, outras cinco perguntas aparecem e complementam o tema. Elas estão divididas em: *O que é uma catedral? Por que todos os elementos arquitetônicos apontam para o céu? Quais são as influências das inovações introduzidas pelos mestres? Por que existem criaturas híbridas escondidas na parte da frente? A catedral foi pintada?* Optei em começar a investigação buscando compreender o que é uma catedral. Ao clicar, a câmera se movimenta na direção do notebook que está em cima da mesa de estudo. O ecrã é ocupado por um vídeo com tomadas feitas dentro da catedral de Estrasburgo e complementado com trechos ficcionais que recriam o cenário da comunidade na Idade Média, utilizando a catedral para feiras de comércio local.

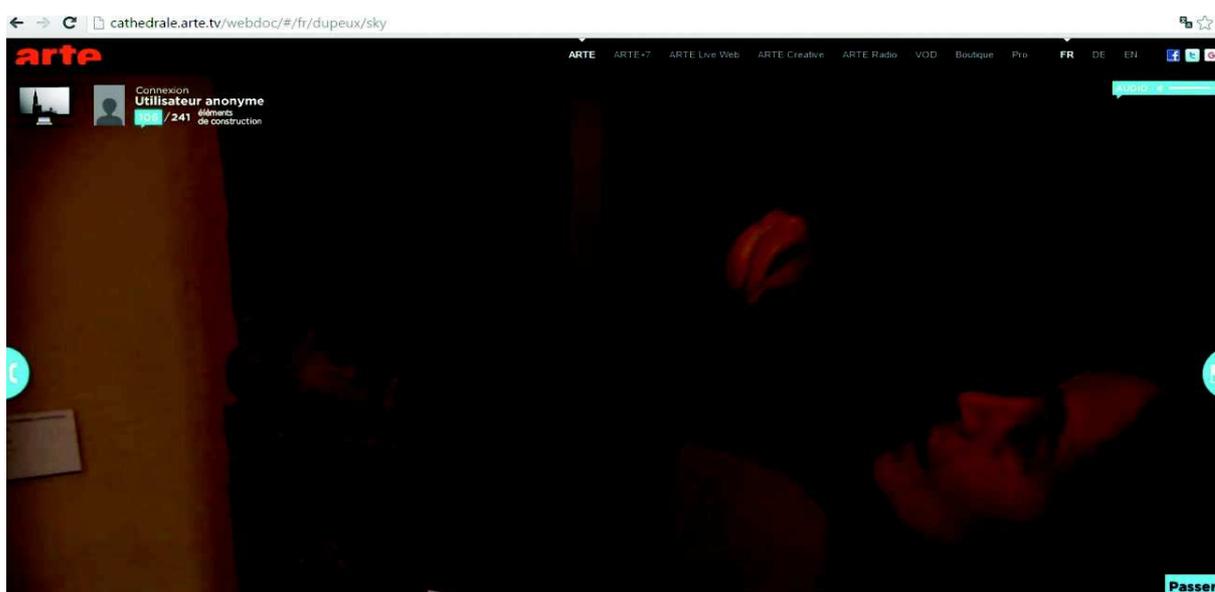
A voz off da especialista relata que, conforme a população aumentava no século XII, enormes e espetaculares igrejas foram sendo construídas para atender a uma congregação maior. Em adição, o bispo via uma oportunidade de ser agressivo, de maneira a denotar a fé cristã. Mas a catedral não era só um lugar de adoração, era também abrigo e comércio, onde eram realizadas feiras com a presença de cachorros e porcos em dias de mercado. Porém, o mais importante, de acordo com a especialista: *A catedral é a casa de Deus. A qual é descrita na Bíblia como sendo feita de pedras preciosas, representadas pelos vitrais coloridos.* De acordo com Cécile Dupeux, graças às novas técnicas as paredes não precisam ser tão grossas, então as janelas podem ser feitas maiores do que antes, compondo assim imensos vitrais.

No decorrer do webdocumentário, algumas mensagens são disparadas para a equipe, como se fosse eu (usuária) quem as enviasse. O teor das mensagens, geralmente, compõe o

resumo do conteúdo de uma cena do usuário com o especialista. Trata-se de uma simulação de diálogo textual entre o “usuário” e a equipe. Não existe a opção de escrever o conteúdo das mensagens. Elas surgem automaticamente e textualmente compostas. Nesse momento, o usuário envia uma dessas mensagens para Mathilde: *A Catedral foi um livro de pedra! Colocaram no exterior partes da decoração que estavam escondidas no interior, para que todos possam vê-las! Excelente! A ideia poderia ser a criação de uma torre moderna que caracteriza os serviços da construção. Da logística que normalmente fica oculta. Você é capaz de sentir?* Mathilde, responde: *Sim. Eu acho que podemos criar peças originais.*

Ao término da cena o usuário está novamente diante da mesa de estudo. Opto e cliço na seguinte questão: *Por que todos os elementos arquitetônicos apontam para o céu?* Ao clicar, a especialista passa em frente à mesa de estudo e diz: *Vamos dar uma olhada neste pináculo.* Ela caminha em direção a um pináculo (pilar) de aproximadamente dois metros e meio de altura, localizado na lateral esquerda da sala. O usuário se levanta da mesa de estudo e a acompanha até chegar ao pináculo. Então a especialista diz: *O propósito primário era de servir de apoio, mas é obvio que o cuidado com a pedra demonstra a característica da arquitetura gótica, que é criar um dedo apontando para o céu, como é visível nas várias dúzias de pináculos da catedral.*

Figura 8 - O usuário segue os movimentos da especialista para ver o pináculo



Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/dupeux/sky>

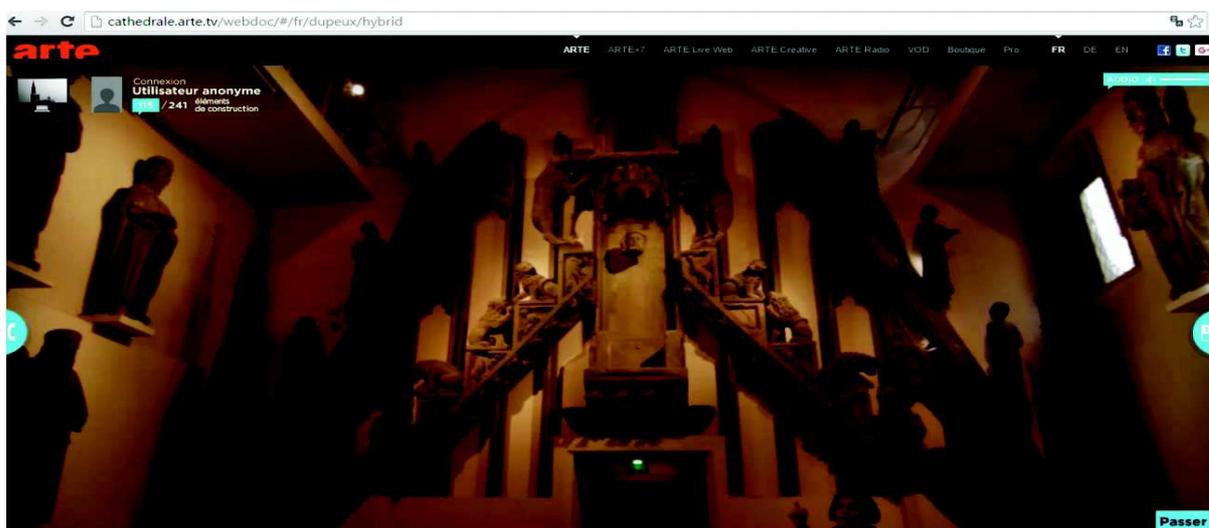
O movimento da “cabeça do usuário” (câmera) busca os elementos que a conservadora de arte Cécile Dupeux se refere. Ela mostra para o usuário uma fotografia da catedral que

segura em suas mãos e aponta para o pináculo, referindo-se aos inúmeros que existem na construção. Indica que, além de exercer uma funcionalidade (pilar), foram trabalhados minuciosamente em detalhes, direcionados para Deus, como um dedo que aponta para os céus, uma característica fundamental da arquitetura gótica, de acordo com a especialista.

O usuário envia outra mensagem para Mathilde: *A arquitetura gótica foi construída para ser cada vez mais alta, sempre com muita ornamentação. O olhar (dos homens) virou-se para Deus.* Mathilde, responde: *Isto é interessante! Do lado de cá, eu criei um novo estilo de peças, como você me indicou.* Toda vez que Mathilde sinaliza que modelou uma nova peça, envia em anexo a sua mensagem, a imagem da peça. Neste caso, destaca que está em processo. Logo, é preciso avançar com a investigação, com a pesquisa, para que ela modele e libere as peças.

Novamente diante da mesa de estudo, opto por mais uma pergunta: *Por que existem criaturas híbridas escondidas na parte da frente?* Ao clicar na pergunta a cena inicia. Mais uma vez a conservadora de arte passa ao lado da mesa em direção às esculturas, que estão na frente do usuário, e diz: *No centro, acima, temos o rei Salomão, em seu entorno esses leões, que representam as 12 tribos de Israel. Porém ainda há essas estranhas criaturas, metade humana, metade animal.*

Figura 9 - O usuário se levanta para ver as esculturas que a especialista mostra



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/dupeux/hybrid>.

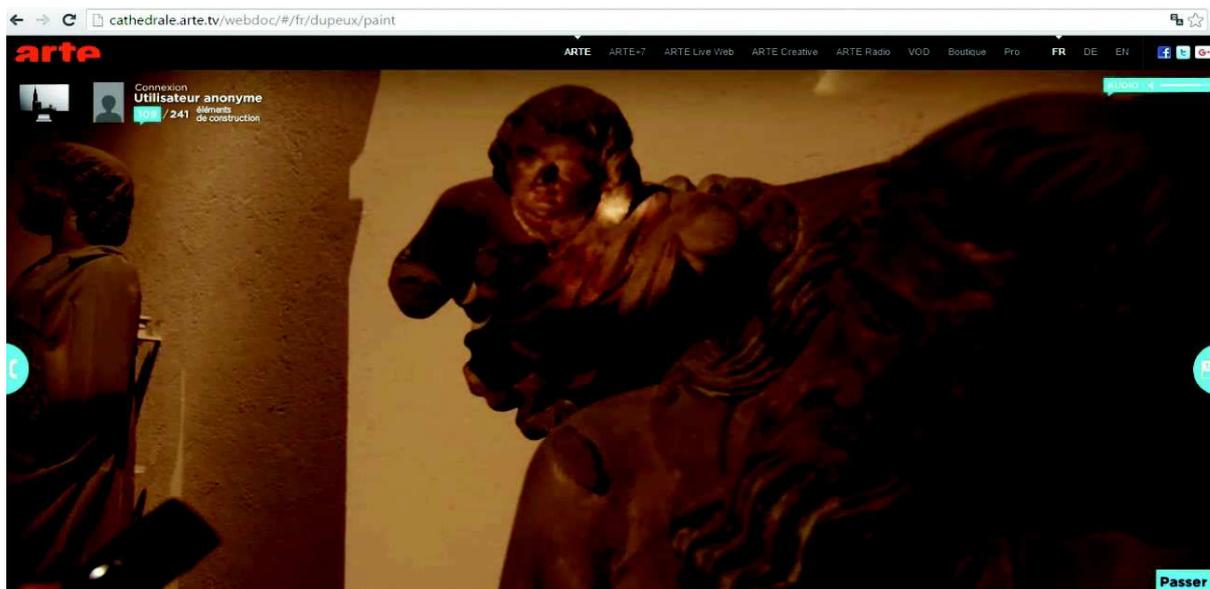
Através da ótica subjetiva, o usuário se levanta para ficar mais próximo das esculturas. Dentro do mesmo espaço, a câmera trafega como que no suporte de um corpo curioso que quer ver, quase tocar as obras com os olhos. Ao mover-se da esquerda para direita, fica cada

vez mais próxima das esculturas. A especialista coloca uma escada na frente das esculturas e diz: *Se você subir na escada vai ver uma criatura com partes de dragão, com grandes asas, um bico comprido de pássaro e orelhas pontudas.* Quando ela diz “subir na escada”, prontamente o usuário começa subir, quando descreveu o dragão com asas e bicos, a câmera já está bem próxima da escultura, sendo possível ver exatamente os desenhos esculpidos. A câmera balança como se estivéssemos, realmente, nos equilibrando na escada, nos esticando para ver mais perto os detalhes.

A câmera subjetiva mostra, então, outra criatura estranhamente sinistra, segurando uma maçã. A especialista diz: *Aquela figura ali é a chave para entender qual é a moral dessas criaturas fantásticas. É o Diabo, segurando uma maçã, o símbolo do pecado original. Todos esses seres representam o pecado. Pecado que todo fiel deve evitar, de maneira ciente frente aos seus atos.* Na sequência, o usuário envia uma mensagem para Mathilde, dizendo que os seres híbridos na fachada representam os pecados, ou seja, servem para lembrar os fiéis que os pecados sempre existem e devem ser evitados conscientemente. Mathilde responde: *Eu pensava que isto era apenas decoração. Duas novas peças modernas estão disponíveis.*

Ao término o usuário está novamente diante da mesa de estudo, frente a inúmeras esculturas e estátuas. Dentre as outras opções de pergunta escolho investigar se a catedral foi realmente pintada ou não. Clico e a cena começa. A especialista surge novamente, enquanto o usuário (câmera subjetiva) se levanta e a segue até as estátuas. A especialista olha para o usuário e relata: *Nós não sabemos se a catedral foi pintada ou não, mas encontramos alguns poucos traços de tinta no exterior das estátuas, como nesta representação do Sacrifício de Isaac (Deus pede que Abraão sacrifique seu filho, ele mostra obediência ao senhor, mas um anjo o faz parar antes da consumação do sacrifício), se você olhar com atenção verá traços de dourado, vermelho brilhante e até azul. Foi suficiente para nossos restauradores imaginarem como deve ter sido na Idade Média.* Ao salientar esses detalhes, é ligada uma lanterna que ilumina algumas partes das estátuas. Aonde há luz é possível ver algumas marcas, fragmentos coloridos que, a olho nu, sem a luz, fica impossível perceber. Quanto mais as estátuas vão se iluminando, mais cores o movimento da câmera persegue, mostrando para o espectador os tons de vermelho e dourado, os fragmentos sutis interessadamente escondidos pela ferrugem do tempo. A câmera movimenta-se de tal maneira que parece que somos nós que estamos nos movendo realmente para explorar aquele cenário. O trabalho da câmera subjetiva é intenso neste sentido, fazendo com que o sujeito se sinta integrante das cenas, integrante do acontecimento.

Figura 10 - O usuário se aproxima das estátuas para ver os detalhes mostrados sob a luz da lanterna



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/dupeux/paint>.

A especialista desliga a lanterna e mostra um caderno onde os restauradores propuseram suas recriações, com base em pesquisas de como seriam pintadas essas estátuas, de acordo com as cores e a técnica da fixação da tinta que existia na Idade Média. A câmera subjetiva mostra o desenho do caderno e se volta mais uma vez para as obras. Este mecanismo de indução do movimento da câmera é tão rico, que sugere ao usuário imaginar como seriam estas estátuas se fossem pintadas hoje. Na sequência, automaticamente o usuário envia outra mensagem de texto para Mathilde, escrevendo que na Idade Média as estátuas da fachada e algumas do interior da catedral foram pintadas. Mathilde acentua que prefere as estátuas coloridas e modela mais uma peça para a construção.

Antes de chegar ao museu para encontrar Mathilde, o usuário sempre realiza uma performance de deslocamento. Existem dois momentos distintos: o que foi descrito até aqui, o momento no qual o navegador experimenta a revelação das informações e o momento peripatético, no qual a câmera subjetiva trafega pelas ruas até chegar na “casa do arconte”, o que implica em outra dimensão da apreensão do conhecimento, a qualidade daquilo que se aprende andando. Neste caso, a câmera opera intensivamente para prender o sujeito na cena, simulando o percurso que o sujeito faria saindo do escritório até chegar ao local onde o especialista se encontra junto a documentos que estão sob seu domínio. A dinâmica se repete ao longo da navegação. Cada encontro com o especialista se desenvolve a partir da

performance peripatética, na qual a câmera subjetiva nos lança para as paisagens de Estrasburgo.

Automaticamente, quando escolho o bloco do tema sob o domínio da especialista Cécile, o assistente Maurizio envia uma mensagem de texto: *Cécile Depeux é curadora do Museu da Obra de Notre Dame de Estrasburgo, ela irá mostrar os elementos da catedral que estão expostos. Está chovendo, para ir ao encontro seria interessante levar um guarda-chuva.*

O usuário se levanta da sua mesa no escritório, caminha em plano sequencial até a porta, passando por outros colegas que trabalham no mesmo espaço. Corta para o usuário, que abre a porta de um carro, no qual ele entra, coloca o cinto de segurança, arruma o retrovisor, liga o automóvel e começa a dirigir. No carro toca uma música suave. O usuário trafega pelas ruas de Estrasburgo em um dia nublado e chuvoso. Entre um corte e outro da câmera, para e espera o metrô passar, vendo um cidadão atravessar na faixa de pedestre, distraidamente. A música no carro continua. Corta para o usuário estacionando e desligando o carro. Em seguida, outro corte para o usuário já dentro do museu fechando o guarda-chuva, para, então, encontrar a especialista. A câmera nunca sai do suporte de um “corpo”. Só é possível ver através do mecanismo que imita os olhos.

O usuário – esta câmera subjetiva performática que lança os navegadores para as cenas -, mostra pela primeira vez, as mãos, os braços, as pernas do corpo onde ela está ancorada. Ao mesmo tempo em que a câmera trabalha intensivamente para imergir os sujeitos na cena, ela me mostra que aquele corpo não é o meu, exhibe um engano em um jogo de ilusões sofisticado, onde os navegadores não são inocentes e sim cúmplices da trama.

### 3.4 SEQUÊNCIA TRÊS: MANUSEIO DO FLUXO DAS ANIMAÇÕES

Ao fim da primeira expedição, vejo na tela novamente a mesa de trabalho do escritório. Surge a necessidade da escolha de uma nova excursão investigativa. Na interface de *Rendez-vous* (encontro marcado) escolho a temática: *Por que a catedral tem apenas uma torre?* O bloco das perguntas que faz parte dessa composição está sob o domínio de Stéphane Potier, que é arquiteto. A câmera subjetiva mostra uma porta que está aberta. Na soleira o especialista aguarda o usuário que, ao vê-lo, diz: *Bom dia! Eu sou Stéphane Potier, entra aí!* Potier aperta a mão do usuário que, na sequência, cumprimenta o especialista e fecha a porta. Dentro do escritório de arquitetura do especialista existem muitos livros. O usuário caminha

acompanhando o especialista e olha para uma cadeira que está na sua frente, sentando na mesma velocidade em que Potier o convida para sentar junto com ele, à mesa.

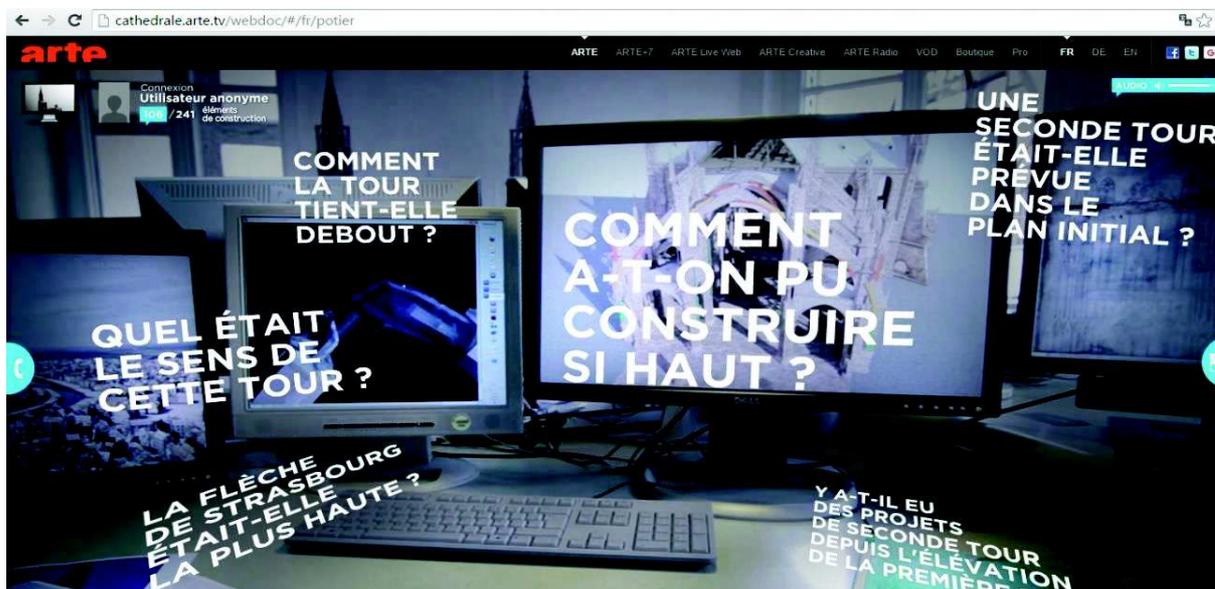
O especialista olha para o usuário e indaga: *Então você quer saber por que existe apenas uma torre?* Em cima da mesa de Potier se encontram alguns livros com ilustrações da catedral de Estrasburgo. Potier pausa, olha para as páginas, olha para o usuário e diz acreditar que existem inúmeras razões para que apenas uma torre tenha sido construída. Primeiro, a catedral demorou muitos anos para ser edificada (300 anos). Quando concluíram a primeira torre (no tempo de aproximadamente 150 anos), o estilo gótico não estava mais na moda. Segundo, a fundação que financiava a construção não tinha dinheiro suficiente para construir a segunda torre. O valor gasto na época seria equivalente à construção de um arranha céu hoje em dia, ele afirma. De acordo com Stéphane Potier, juntando as duas situações (estilo retrogrado e falta de dinheiro), não houve interesse em construir a segunda torre. A ótica subjetiva da câmera movimenta-se em tom afirmativo, sinalizando sua compreensão em relação a explicação de Potier.

O especialista comenta que vários arquitetos manifestaram intenção de construir as duas torres, mas isso nunca aconteceu. O desenho da segunda torre aparece em alguns projetos, sendo que o papa Pio II, inclusive, teria anunciado que iriam começar a construção. No século XIX houve nova proposta para construção da segunda torre, mas os moradores da cidade foram contra. Preferiram manter a catedral como estava, já que era um ícone local. Na opinião do especialista, esse é o fato mais importante. A incompletude da catedral a faz única e diz respeito a algo que deveria ser preservado. Sublinha que, de qualquer modo, se o usuário se interessar, existem outros materiais sobre a obra.

Ao mesmo tempo em que o especialista se levanta, mostra outra mesa de estudo, logo atrás de sua mesa de trabalho, em uma antessala. O usuário caminha até ela. Potier pede gentilmente para o usuário se sentar.

Na sequência, o usuário automaticamente escreve, para Mathilde: *O povo de Estrasburgo ama a única torre construída, que constitui uma característica única. Eles têm orgulho desta particularidade. Poderíamos imaginar uma torre discreta de modo a refletir a primeira. Poderia ser brilhante como os arranha céus mais modernos.* Mathilde lhe responde: *Boa ideia! Tudo isso me inspira! Vou começar imediatamente* (a modelar as peças). Ao clicar na interface de *Mensagens* onde os textos se localizam, a camada de interface se esconde. Posso ver apenas o ícone do telefone, caso queira “ligar” para alguém da equipe. Para testar, ligo para Mathilde, então, ela escreve: *Calma! Preciso de mais tempo para modelar.*

Figura 11 - Mesa de estudo da temática: Por que a catedral tem apenas uma torre?

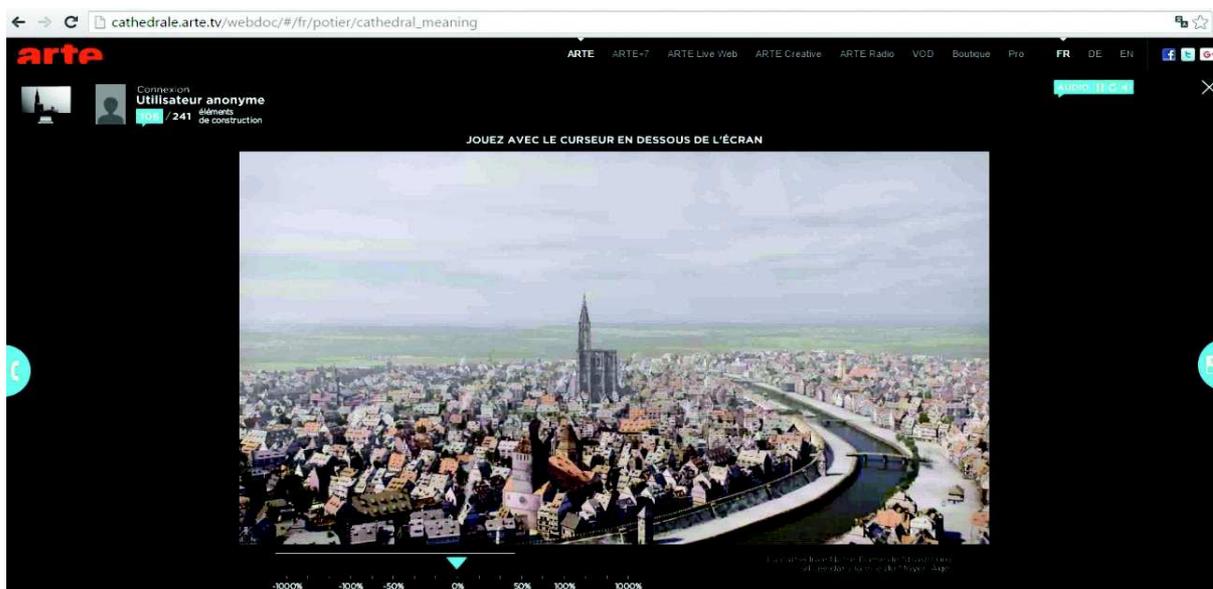


Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier>.

Diante da mesa de estudo apresentada por Potier, as perguntas: *Qual é o significado desta torre? Como a catedral está em pé? Como eles puderam construir algo tão alto? No projeto original a segunda torre foi planejada? Havia projetos da construção da segunda torre após a elevação da primeira? O pináculo de Estrasburgo era o mais alto?*

Quando arrasto o *mouse*, as perguntas se movimentam no quadro. Tenho a opção de clicar nelas ou nos objetos que compõem a cena, nesse caso, as telas dos computadores. Opto e clico na pergunta: *Qual é o significado desta torre?* A câmera subjetiva me lança para frente, em direção a um dos computadores do quadro. Nesse momento, a tela de meu computador é parcialmente ocupada pela imagem de uma animação. Ao fundo a voz off de Potier faz o relato, mas a animação apenas acontece se eu mover com o *mouse* um cursor deslizante, que fica logo abaixo da imagem da animação. Ou seja, sou eu quem controla o fluxo da animação, indo para frente e para trás, mas não posso mudar os ângulos, os planos em que ela acontece. A cena da animação é construída através de um plano aéreo. Sobrevoamos a catedral de Estrasburgo em uma animação que reconstrói a vila na Idade Média.

Figura 12- Animação em 3D da vila de Estrasburgo na Idade Média



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert:  
[http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/cathedral\\_meaning](http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/cathedral_meaning).

A projeção em 3D apresenta uma vila com imensa diversidade arquitetônica. A catedral ocupa um lugar de destaque em meio à paisagem. Enquanto controlo a barra deslizante da animação, ouço a voz off do especialista relatando que Estrasburgo era uma cidade imperial livre (era autônoma) e a torre simbolizava o poder e a riqueza da cidade. Visível na extensão de 10 km de distância, todos os outros prédios eram muito menores que ela, o que impressionava a maioria dos visitantes. De acordo com o especialista, a catedral representava a prosperidade da cidade porque a verba utilizada na construção era composta por doações dos moradores da cidade (Fundação *Ouvre Notre-Dame*, criada em 1246, responsável pela conservação da catedral). De acordo com Stéphane Potier, de certa forma, a torre ilustrava o poder da cidade e não da igreja, mas ainda assim, como era a igreja mais alta da época, também era um símbolo da fé cristã, um pilar que aponta para o céu.

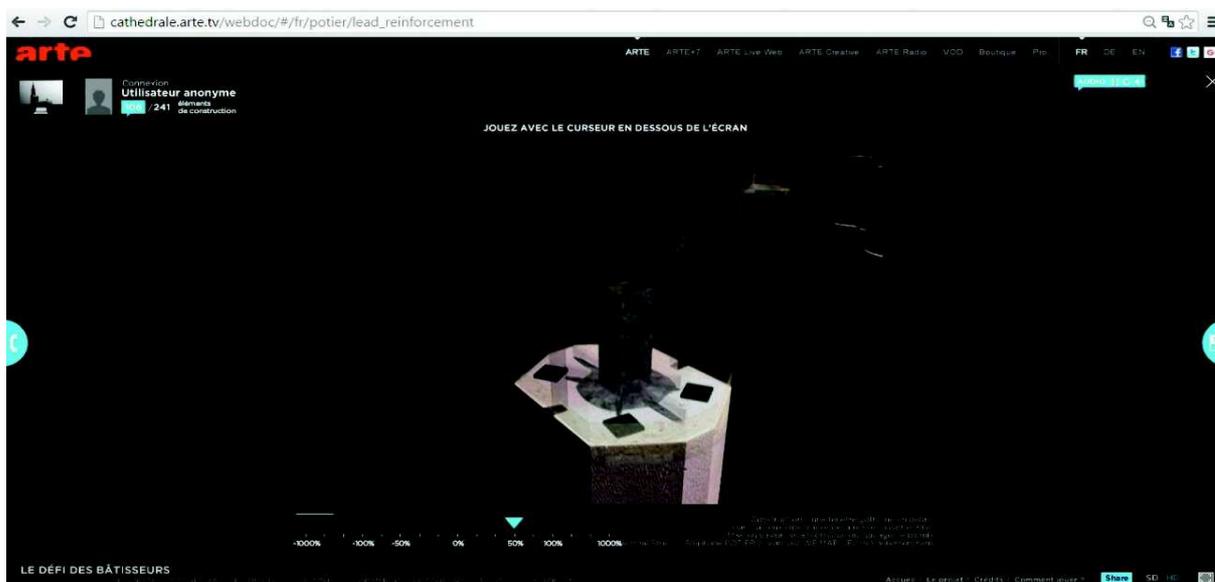
Enquanto controlo a barra deslizante da animação posso ver, através da tomada aérea, que a catedral era vista de todos os ângulos da vila. Curiosamente, a voz off do especialista não está vinculada ao fluxo animado do quadro, posso ir para frente e para trás com a animação. A sonoridade das informações assume uma dimensão paralela e particular, enquanto o fluxo da animação é controlado por mim. Ou seja, o relato tem uma ligação com a cena animada, mas não com o fluxo em que ela acontece. O cursor que deve ser arrastado, na barra deslizante, sempre fica no meio da animação, curiosamente esse é o início - o meio.

Na sequência, clico e fecho o quadro da animação. Novamente diante da mesa de estudo, clico e escolho outra pergunta: *Como a catedral está de pé?* Mais uma vez a câmera, através da ótica subjetiva, se direciona para a tela de um computador que está sobre a mesa. O ecrã é ocupado por outra animação em 3D. Essas, por sua vez, apresentam uma técnica que envolve a fundição de chumbo para construir uma janela gótica, no segundo compartimento da nave (ala central) da catedral de Estrasburgo. Tenho novamente a chance de controlar uma barra deslizante e determinar o fluxo da projeção.

A voz off do especialista relata que os construtores, com o auxílio das gruas, transportaram grandes blocos de pedra até a construção. As pedras foram talhadas previamente, para que o encaixe fosse perfeito. Furos foram feitos em ambas as pedras para formar dutos internos. Ao encaixá-las, o chumbo fundido foi inserido em estado líquido e percorreu os dutos das duas pedras, ligando-as. A animação é construída através de uma ótica não humana. Posso ver o que acontece dentro da pedra. Ao arrastar o cursor para trás, a animação mostra como as pedras foram encaixadas; ao arrastar o cursor para o meio, vejo como o chumbo fundido percorreu os dutos construídos dentro das pedras; ao arrastar para o fim, a câmera sai de dentro da pedra e mostra como as formas arredondadas dos vitrais foram ligadas dentro de uma estrutura móvel.

De acordo com o especialista, além da ligação através do chumbo, foi também inserida argila nos ligamentos, um trabalho minucioso nos vincos, para que as partes se conectassem de tal maneira que dessem a impressão de ser uma coisa só. As sobras de argila foram removidas quando a estrutura do vitral ficou pronta, simétrica, rígida e esteticamente perfeita.

Figura 13 - Animação em 3D da construção de uma janela gótica



Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
[http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/lead\\_reinforcement](http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/lead_reinforcement).

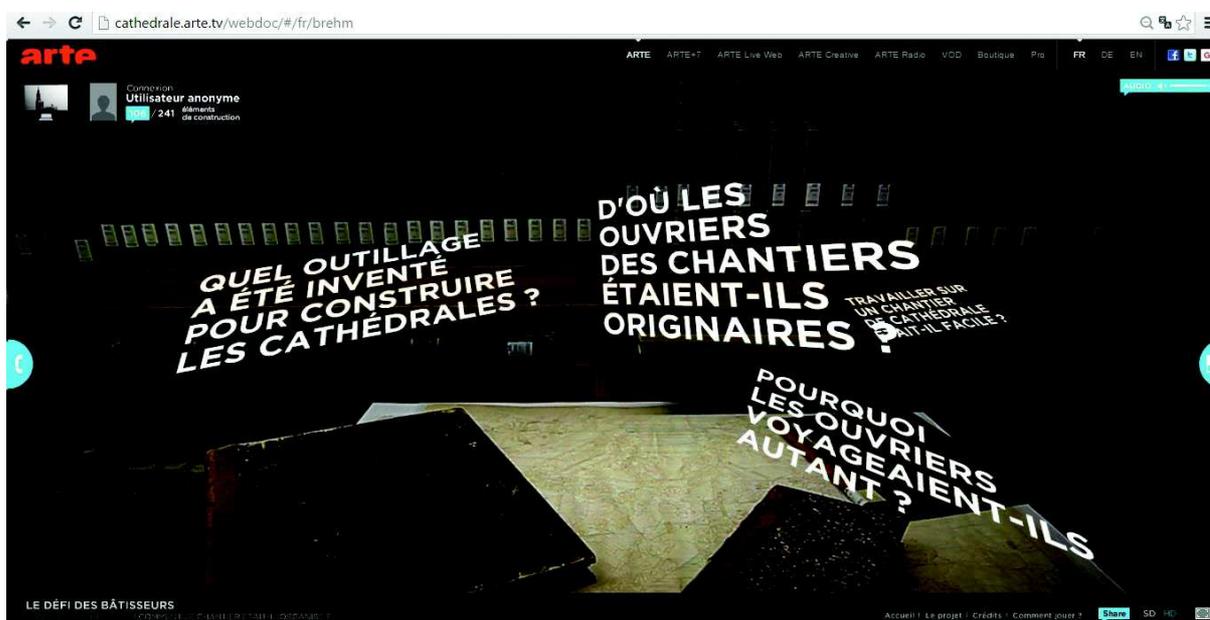
O conjunto das perguntas que circunscrevem a temática de Stéphane Potier é repleto de animações em 3D. Todas elas podem ser manuseadas, e devem ser manuseadas, caso contrário o quadro fica estático. Mas a voz off do especialista sempre flui, independentemente da maneira como os sujeitos manuseiam a projeção, ou não manuseiam. Essa característica é interessante, se for considerado que, geralmente, em um audiovisual o som é ligado ao fluxo do acontecimento da cena.

Mais uma vez, antes de viver esse momento de revelação, foi preciso viver o momento de deslocamento trabalhado minuciosamente pelo movimento da câmera subjetiva. Ao escolher a temática sob o domínio de Stéphane Potier e clicar, automaticamente Maurizio enviou uma mensagem de texto: *Entrei em contato com Stéphane Potier. Este arquiteto conhece cada esquina da catedral. Ele vai responder suas perguntas sobre a torre. Seu escritório está localizado a poucas estações do trem daqui. Você pode ir quando quiser.* O usuário se levanta e caminha até a porta do escritório. Corta para o usuário na rua retirando o ticket do trem. Com uma sequência de outros pequenos cortes o usuário entra no vagão, olha para paisagem, desce do trem, caminha em meio à multidão, anda pela rua, interfone para o especialista, chega à porta do edifício que abre, sobe as escadas e, na soleira da porta de entrada, encontra com Stéphane Potier, que olha para o usuário e diz: *Bom dia! Entra aí!*

### 3.5 SEQUÊNCIA QUATRO: MANUSEIO DE DOCUMENTOS, FOTOGRAFIAS E MAPAS

Ao fim da expedição, novamente na tela vejo a mesa de trabalho do escritório. Com o auxílio do cursor, navego pelo quadro e escolho outro tema. Clico na pergunta: *Como a construção foi organizada?* A especialista abre a porta: *Bom dia! Eu sou Anne-Cristine Brehm. É um prazer te conhecer!* Brehm cumprimenta o usuário apertando em sua mão e o convida para entrar na sala, deslocando-se até uma mesa. O usuário caminha seguindo a especialista e senta-se junto a ela. Sempre olhando para os “olhos” do usuário, a especialista relata que é arquiteta e trabalha no Karishrue Institute of Technology, com pesquisas focadas em construções góticas. Começa explicando que diversos profissionais se envolveram na construção de catedrais góticas: carpinteiros, escultores, ferreiros e operários que transportavam as pedras. Na sequência, levanta-se e solicita ao usuário que a acompanhe até outra sala. Nesse primeiro ato, o plano de sequencial da ótica subjetiva é utilizado sistematicamente, não havendo cortes. O usuário caminha na direção da outra sala, sentando-se em frente à mesa de estudo indicada pela especialista.

Figura 14 - Mesa de estudo da temática: Como a construção foi organizada?



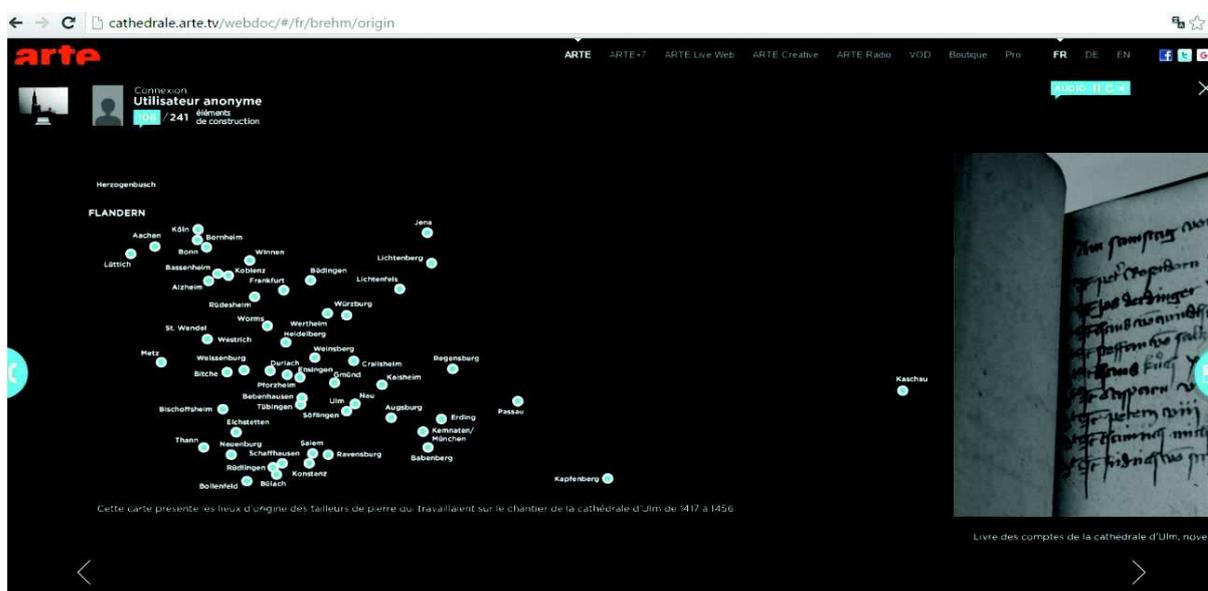
Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert: <http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/en/brehm>.

Em frente ao usuário existem alguns documentos e quatro perguntas, divididas em: *De onde os trabalhadores da construção se originaram? Que equipamentos foram inventados*

*para construir a catedral? Por que os trabalhadores viajavam tanto? Trabalhar no canteiro de obras foi fácil?*

Ao clicar na pergunta: *De onde os trabalhadores da construção se originaram?* A câmera subjetiva se move para frente, em direção aos documentos. Nesse momento, a tela de meu computador é parcialmente ocupada pela imagem de um mapa.

Figura 15 - Mapa que recria as regiões de onde os construtores da catedral de Estrasburgo vieram



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/brehm/origin>.

No mapa existem inúmeros pontos azuis, cada ponto é uma cidade/vila. Enquanto olho para o mapa, a voz off da especialista Anne-Cristine Brehm relata que a construção da catedral de Ulm na Alemanha, por exemplo, aconteceu entre 1417 e 1456 e que os trabalhadores vieram de regiões distantes como Kaschau na Eslováquia e Herzogenbusch na Holanda. Os aprendizes provinham de cidades que ficavam até 500 quilômetros uma da outra e se reuniam em Ulm para a construção, onde partilhavam experiências e trocavam conhecimentos.

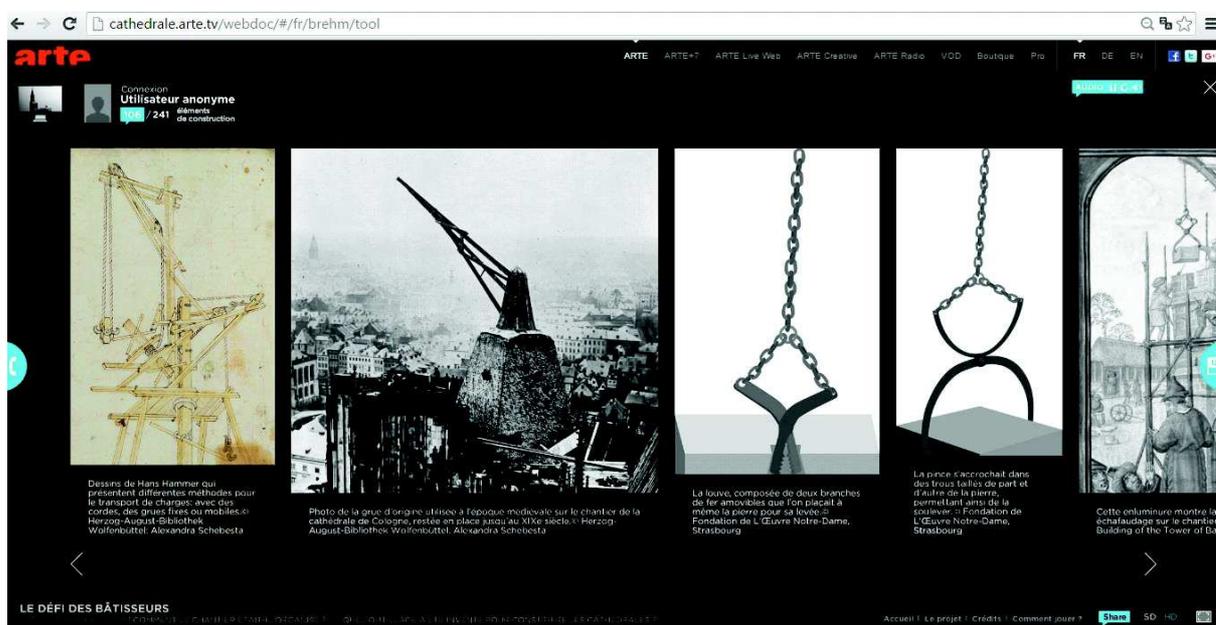
Ao término do relato a voz off silencia. Necessário clicar na seta inferior direita da tela para arrastar outros documentos para o quadro. Apenas quando clico no documento, a voz off da especialista volta a fazer outro relato. Os outros documentos que compõem esse quadro são trechos de livros e projetos arquitetônicos.

Na interface de *Messagens*, o usuário envia uma mensagem para Mathilde: *Oi Mathilde! Diversos profissionais trabalharam na construção da catedral. Mas tudo isso sem*

*eletricidade! Imagine um mundo que ainda não descobriu a eletricidade. Eu quero que você modele uma torre que poderia ser inovadora neste contexto. Então, Mathilde responde: Sim, isso é genial. É como se o passado se tornasse nosso futuro! Totalmente encaixado com a missão da Fundação Xiao Fu! (Fundação fictícia que premiava os navegadores pela construção das torres no espaço game).*

Na sequência, clico e fecho o quadro dos documentos. Novamente diante da mesa de estudo, escolho outra pergunta: *Que equipamentos foram inventados para construir a catedral?* Ao clicar, a câmera subjetiva se move para frente para pegar um livro. O usuário abre o livro que está sobre a mesa. Automaticamente a tela é ocupada por inúmeras imagens de equipamentos que compõem um canteiro de obras. As imagens dos equipamentos estão dispostas uma ao lado da outra, com um pequeno box de texto embaixo de cada uma delas. A voz off da especialista Anne-Cristine Brehm menciona que ferramentas tiveram que ser inventadas e equipamentos adaptados para viabilizar a construção. Mais uma vez é preciso clicar nas imagens, para que a especialista explique o que elas são, para que servem, quem as inventou, etc.

Figura 16 - Equipamentos utilizados na construção da catedral de Estrasburgo



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/brehm/tool>.

A primeira imagem mostra o desenho de uma grua de madeira, feito por Hans Hammer (um dos mestres da construção da catedral de Estrasburgo). A voz off da especialista comenta que havia diferentes metodologias de transporte de cargas como cordas, guias móveis e fixas.

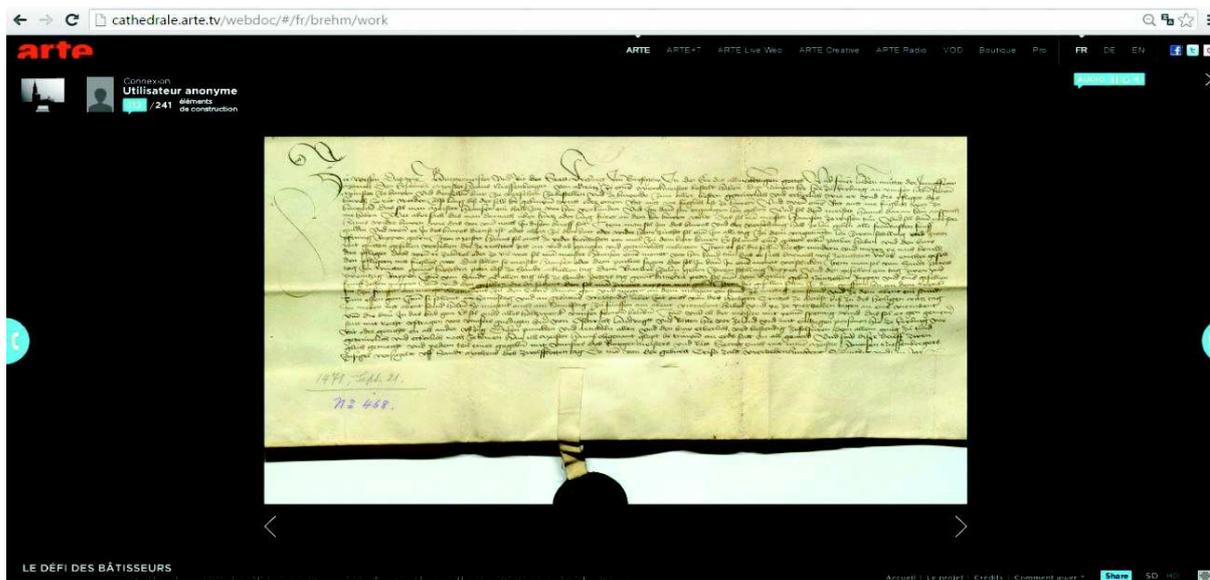
Para o bom funcionamento da grua, era preciso que duas pessoas as operassem, transportando, assim, as cargas para cima e para baixo. Ao término da explicação, clico na imagem da segunda grua. Ao fazê-lo, a voz off da especialista começa explicar que aquela foto diz respeito a uma grua original, dos tempos medievais, utilizada na construção da catedral de Colônia, na Alemanha e que ficou em pé até o século XIX.

Assim, sucessivamente ao clicar nas imagens, a voz off da especialista revela como funcionavam os equipamentos. Ao longo da sequência, explica quais foram os quatro elementos indispensáveis para a construção de uma catedral gótica. Cada navegador pode ordenar a sequência das imagens de maneira diferente, pois ao clicar novamente nas imagens, a especialista repete a explicação.

Na interface de *Mensagens*, o usuário escreve para equipe: *Haviam cargas muito pesadas para mover. Eles tiveram que inventar ferramentas e adaptar máquinas.* Mathilde responde: *Para construir a catedral realmente foi necessária uma engenharia de ponta. Falando nisso, terminei a flecha de nossa torre.* Como já sabido, toda vez que Mathilde sinaliza a modelação de uma nova peça, ela envia a imagem da mesma.

Novamente diante da mesa de estudo, clico em outra pergunta: *Trabalhar no canteiro de obras da catedral foi fácil?* O usuário se move para frente e abre outro livro. A tela é parcialmente ocupada por um documento, um contrato de trabalho. O documento está escriturado em alemão. Com o auxílio do mouse é possível aproximar e afastar (zoom in e zoom out) a visão do documento, mas não sou eu quem controla o zoom posso apenas clicar na imagem. Quanto mais clico, mais planos diferentes mostram o documento. Ao clicar, o movimento da câmera aproxima/afasta e vai para as laterais, se movimenta e faz alusão à leitura.

Figura 17 - *Como a construção foi organizada?* Subpergunta: Trabalho



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/brehm/work>.

Enquanto isso, a voz off da especialista descreve que os profissionais encarregados da construção da catedral eram bem pagos, principalmente os escultores de pedra que ganhavam mais do que a média dos outros trabalhadores. Mas o trabalho não era fácil e envolvia muitos perigos. Para as tarefas mais perigosas, como mover objetos sobre os andaimes, era paga uma taxa a mais. O pagamento dos trabalhadores era dividido em duas formas: um valor mínimo (básico) e um pagamento diário (que incluía o tempo de viagem para chegar no canteiro de obras). Os construtores mais famosos supervisionavam várias obras ao mesmo tempo. Ganhavam menos durante o inverno, porque os dias eram mais curtos. Em Friburgo, no período entre 22 de fevereiro e 16 de outubro, trabalhavam das 5h da manhã às 19h. Nesse sistema, três horas do dia eram reservadas para refeições, uma hora na manhã, uma ao meio-dia e outra no final da tarde. Trabalhavam seis dias por semana e no sábado podiam sair às 17h (duas horas antes que o horário normal). Porém, devido aos feriados religiosos, trabalhavam menos que 6 dias em várias semanas. Ao todo, se o construtor ficasse um ano no trabalho em Friburgo, o total de dias trabalhados totalizava 270. A cada 14 dias eram liberados para ir a uma casa de banho, às 15h. Através da voz off de Anne-Cristine Brehm pode-se acessar a inúmeros conteúdos, dos quais não teríamos conhecimento se apenas manuseássemos os documentos.

O usuário, então, escreve para Mathilde: *Os escultores de pedra eram bem pagos, mas os dias eram longos e alguns de seus deveres eram perigosos*. Mathilde responde: *O trabalho*

*dos construtores foi difícil. Mas eu acho que a satisfação em participar de uma grande obra compensava. Estou anexando uma nova peça que acabei de terminar.*

Para viver essas revelações de conhecimento, o usuário precisou se deslocar até a especialista. Quando escolhi e cliquei nesta temática, automaticamente Maurizio enviou: *Anne-Cristine Brehm é uma historiadora da arquitetura gótica. Ela é uma especialista em canteiros de obra de catedrais góticas, em particular, de Ulm e Freiburg, ela poderá informá-lo sobre a organização dos locais da construção. Ela trabalha em Karlsruher Institute of Technology, na Alemanha. Você deve pegar o trem para encontrá-la.*

O usuário levanta-se da cadeira e vê Maurizio caminhando apressado com uma pasta nas mãos. O usuário passa por Mathilde e se dirige para a porta. A câmera corta para o usuário na rua, caminhando em direção a uma grande estação, enquanto olha para os letreiros: *Gare de Strasbourg* (principal estação ferroviária de Estrasburgo). Com alguns pequenos cortes de tempo da câmera, sempre através da ótica subjetiva, o usuário caminha pela estação e retira o bilhete da passagem. Sobe de escada rolante até o pavilhão de embarque, pisa no degrau do trem e olha para baixo, firma o pé e sobe no vagão. Então, começa a caminhar no corredor do trem até uma porta. Só então, a câmera corta para o usuário batendo na porta da especialista. O corte acontece, não apenas para suprimir um espaço de tempo, mas também para transportá-lo para outro espaço. Somos envolvidos pela câmera subjetiva e pelos planos sequenciais, com alguns pequenos cortes de tempo. Só através do “deslocamento” é possível viver o momento sublime da revelação dos arquivos. Um corpo que se move e clica, um corpo cinematográfico que anda.

### 3.6 SEQUÊNCIA CINCO: VÍDEOS O FILME DENTRO DO FILME

Nessa sequência, o usuário fica diante do diretor das partes cinematográficas do webdocumentário. Ele é o especialista que nos conta qual foi o desafio dos construtores. O diretor Marc Jampolsky recebe o usuário em sua ilha de edição e diz: *Você quer saber qual foi o desafio dos construtores, certo?* Relata que, para ser exato, esta é uma história sobre as dificuldades que os mestres de obras e construtores encontraram ao longo dos anos. Primeiro, existia o desafio de saber escolher, talhar, trabalhar as pedras. Segundo, era preciso ter uma visão em duas e três dimensões porque, estando diante dos blocos, era fundamental imaginar como ficariam prontos, onde as partes se encaixariam e como isso seria feito. Terceiro, existia

o desafio intelectual, que consistia em lidar com todas essas questões e, ainda, unir as classes sociais para viabilizar a construção.

O especialista mantém o olhar constante para o usuário, que acompanha seu relato sempre em tom afirmativo. Marc Jampolsky continua sua explanação, relatando que a construção da catedral de Estrasburgo conseguiu unir diferentes classes sociais em prol de algo maior, que os orgulhava. Apesar de todas as dificuldades os mestres conseguiram fazer muito sucesso. Jampolsky faz uma breve pausa, olha para o usuário e diz: *Se você quer saber mais sobre isso, assista aos vídeos que vamos saber mais sobre as respostas.* O diretor aponta para sua ilha de edição, o usuário vira-se para olhar. A composição dessa “mesa de estudo” é como uma mesa de corte. Dentro da tela do computador do especialista é possível ver inúmeras *layers* de imagens e sons que compõem os vídeos.

Figura 18 - Mesa de estudo da temática: Qual foi o desafio dos construtores?



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
[http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/lead\\_reinforcement](http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/potier/lead_reinforcement).

As perguntas se dividem em: *Quais mestres projetaram a catedral? Qual era a ligação entre os mestres de obra? Os mestres de obra realmente dominavam o canteiro de obra? Os mestres de obra eram totalmente livres para criar? Qual foi o desafio dos construtores?* (Ao clicar, a plataforma encaminha para a venda da versão do filme em DVD). Escolho começar a investigação descobrindo quais mestres de obra projetaram a catedral. Ao clicar na pergunta, a câmera subjetiva se movimenta para frente em direção à tela do computador do especialista. O ecrã é ocupado por um desenho gráfico da fachada da catedral de Estrasburgo. É possível

clicar em elementos separados distintamente na imagem, descobrir quem desenhou e construiu partes específicas da catedral.

Ao clicar na base da imagem da fachada, a voz off do especialista conta que Erwin von Steinbach é o mais famoso dos arquitetos medievais e que contribuiu para a construção da Catedral de Estrasburgo. De acordo com o especialista, seus projetos para o piso térreo e para os ornamentos na fachada da famosa rosácea estabeleceram sua reputação como um virtuoso e visionário mestre. Sua carreira começou como pedreiro, como a maioria dos arquitetos daquela época. Depois de seu aprendizado, Erwin ganhou experiência inestimável. Vários projetos de seu trabalho foram o reflexo da coleta que fez em suas viagens de estudo. De acordo com Marc Jampolsky, Erwin von Steinbach projetou a catedral de Estrasburgo. Foi ele quem aumentou a irradiação das janelas góticas, criando uma rivalidade com as janelas da catedral de Notre Dame, em Paris. Seu estilo como arquiteto parece indicar que Steinbach viajou por toda a França. Foi ele o primeiro a produzir desenhos bidimensionais da rosácea – excepcional testemunho de sua imaginação e habilidade de visualização espacial. Erwin von Steinbach, influenciou as construções góticas, na França e Alemanha, de maneira inovadora.

Para o especialista, o mestre que continuou o trabalho de Erwin von Steinbach foi extremamente influenciado por ele. Johannes Gerlach continuou com o trabalho da fachada da catedral, construindo o terceiro andar da torre, entre 1355 e 1365, completando a rosácea e começando a trabalhar na galeria dos apóstolos. Outro mestre que trabalhou na construção da catedral de Estrasburgo foi Klaus von Lohre. Durante um curto espaço de tempo, entre 1397 e 1399, esteve relacionado com a família dos Parler - mestres ilustres. Sua breve aparição foi devido a um conflito ocorrido entre a igreja e o conselho da cidade. O dinheiro da fundação, responsável pela gestão dos fundos da construção, estava sendo desviado. Em 1399, a comunidade decidiu fazer uma limpeza e dispensou todos os administradores da fundação, inclusive os funcionários que supervisionavam as obras, incluindo o mestre Klaus Von Lohre que, aparentemente, de acordo com o especialista, não conseguia atender as demandas e firmar-se como supervisor arquiteto em meio aos conflitos.

Em seu lugar, ainda em 1399, foi contratado outro mestre - Ulrich von Ensingen -, de acordo com o relato de Jampolsky. Considerado, provavelmente, o mestre mais famoso que trabalhou com o estilo gótico. Graças à sua habilidade e capacidade de adaptação ao fluxo das demandas, conquistou respeito e generalizada admiração. Em Estrasburgo, Ulrich von Ensingen teve a oportunidade de provar seu talento e originalidade. Trabalhou na torre octogonal, com paixão e zelo, até a sua morte em 1419. Sucedido por Johannes Hultz, seu assistente de trabalho ao longo de muitos anos, que se responsabilizou pela construção da

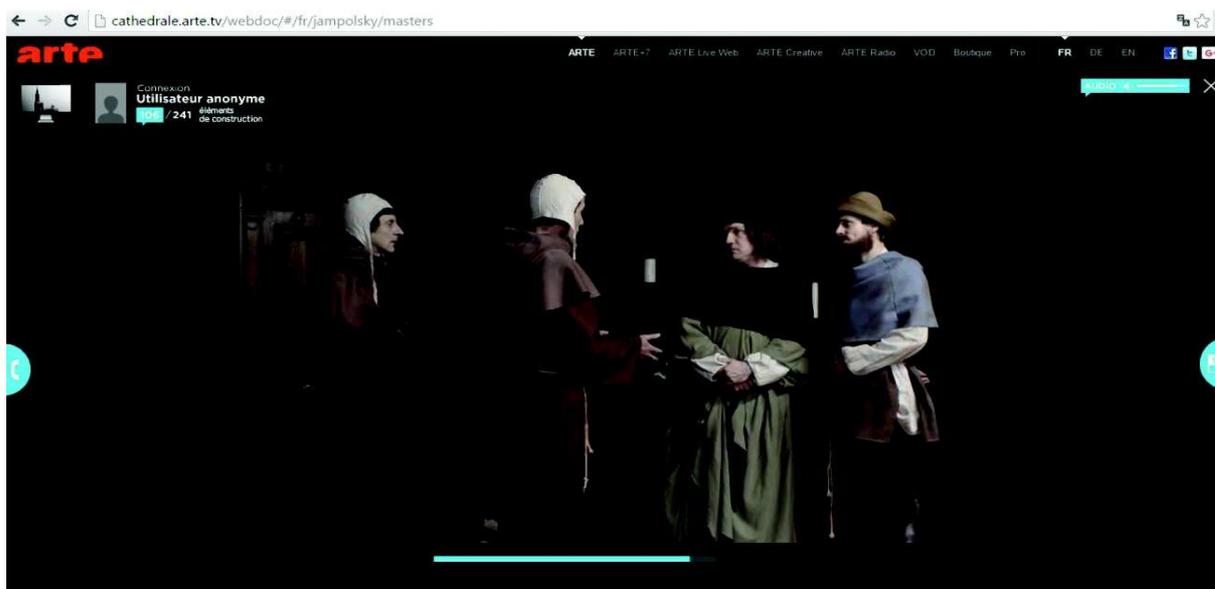
flecha da torre, sendo considerada por muitos, como a "oitava maravilha do mundo". Seu estilo e tecnologia, demonstram que, provavelmente, treinou com os ilustres mestres Parler, presumivelmente em Praga.

Contudo, de acordo com o especialista, mesmo sendo o braço direito de Hultz, e sabendo que não poderia mudar o que seus antecessores construíram e projetaram, Ulrich Von Ensingen foi uma exceção à regra. Seu projeto para a continuação e construção da torre atesta seu extraordinário talento e criatividade. De acordo com Jampolsky, seu estilo de construir uma torre composta de uma série de escadas em espiral era novo e provocou uma mudança radical em relação ao plano original. Hultz foi um verdadeiro visionário, no entanto, apesar do carácter inovador de seu trabalho, talvez tenha ido longe demais, tão à frente de seu tempo, que a incompreensão de seus contemporâneos fez com que seu trabalho fosse admirado, mas, como não era compreendido, não teve força para influenciar outros mestres do período. De acordo com o especialista, Hultz morreu antes do término da flecha da torre ficar pronta, e entrou para história como um dos arquitetos mais brilhantes de seu tempo.

Ao término da explanação do gráfico, clico em outra pergunta: *Os mestres de obra realmente dominavam o canteiro de obras?* Nesse momento, o usuário se vira para o diretor. Previamente, Jampolsky faz uma introdução, olha para o usuário e relata que os construtores realmente coordenavam todo o serviço no canteiro de obras. O mestre de obra supervisionava o andamento do serviço, determinando qual área seria trabalhada no dia, quais tarefas deveriam ser feitas e de que forma. Porém, de acordo com o diretor, eles dependiam do aval da fundação para contratar os funcionários, comprar os materiais, etc.. Jampolsky convida o usuário a ver um exemplo dessas dificuldades. O diretor se vira para a ilha de edição e clica no vídeo. O ecrã, então, é ocupado por uma encenação ficcional com o mestre Erwin von Steinbach, seu assistente, e dois representantes da fundação.

Quando o vídeo começa, vemos o mestre e seu assistente sentados, esperando a chegada dos representantes da fundação. Os cavalheiros se cumprimentam, e Erwin von Steinbach diz: *Eu estou terminando o primeiro andar da galeria norte*, (olha para o assistente), *ao mesmo tempo continua a construção da torre sul*. Um dos representantes da fundação lhe responde: *Sim, estou vendo, norte/sul. Podemos considerar fazer isso em duas etapas?*

Figura 19 - Negociação entre o mestre Erwing von Steinbach e a fundação



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#!/fr/jampolsky/masters>.

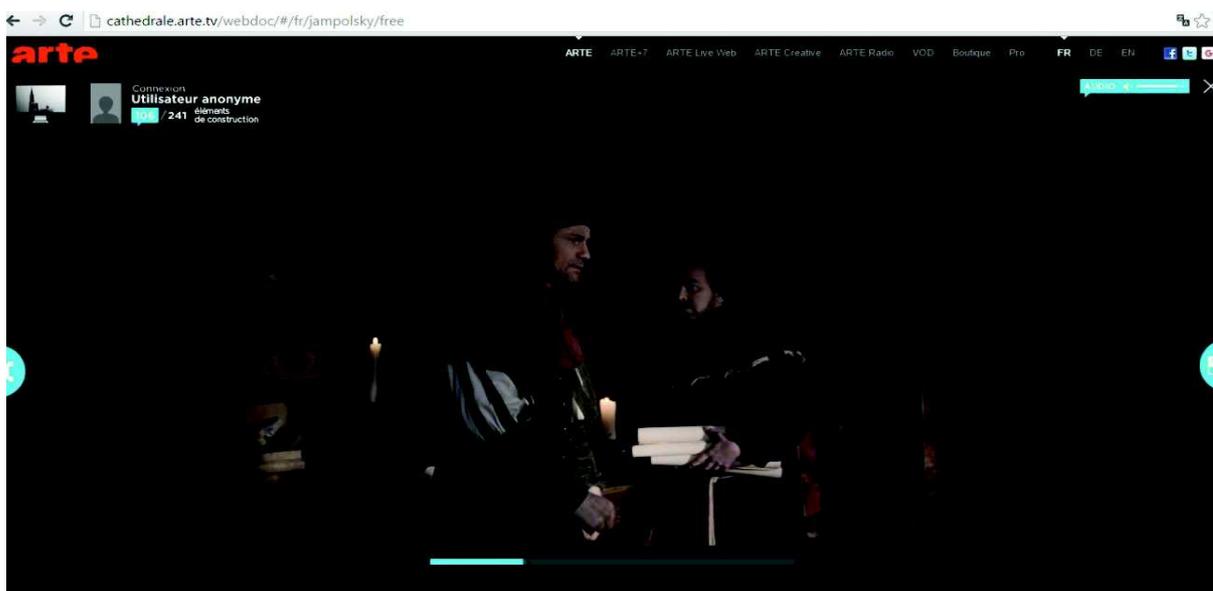
Erwin von Steinbach, irritado responde: *Não, sem duas etapas, sem três etapas! A construção está muito lenta. Nós estamos arrastando os calcanhares!* (estamos cansados) *Eu devo liberar o portão de acesso da instalação da janela rosácea.* O representante da fundação responde, aflito: *Mas isso significa que vamos ter que contratar muitos trabalhadores!* Steinbach interfere: *Então contrate!* (vira-se para o assistente e fala) *Eu preciso de dez carpinteiros, muitos pedreiros, incluindo cinco escultores e mais dois ou três bons aparadores de pedra. Você pode achar eles rapidamente?* O assistente lhe responde que sim, enviará os mensageiros.

O representante da fundação, ansioso, intervém: *Mas esperem cavalheiros! Nós precisamos saber quanto isto irá nos custar?* Erwin von Steinbach, exclama: *O desenho?* O representante da fundação indaga: *Que desenho!?* Steinbach esbraveja: *O GRANDE DESENHO DA FACHADA! Que foi aprovado pelo bispo. Você tem visto ele?* O representante responde: *Sim! Claro que eu vi!* Steinbach vocifera: *Pois bem, então olhe de novo!* (desenho da fachada) *E me diga se o trabalho não vai valer o esforço!!* E sai da sala.

Curiosamente, estamos assistindo o diretor mostrar o vídeo que criou para nos contar uma história, da qual fazemos parte, através da imersão que a câmera subjetiva proporciona. Uma composição que sugere o filme dentro do filme, um metalinguagem interessante de composição. A câmera subjetiva mostra o diretor, que mostra o filme, que vejo no ecrã. Vários quadros simultaneamente.

Ao término do vídeo, escolho outra pergunta e clico: *Os mestres de obra eram totalmente livres para criar?* Marc Jampolsky olha para o usuário e diz: *Na prática, não.* Eles eram responsáveis pela criação, mas precisavam das aprovações da fundação e do bispo, sempre sujeitas às regras. De acordo com o diretor, o mestre decide os planos básicos de como a obra será encaminhada, mas, o bispo tem que aprovar esses planos antes da execução. Além disso, existe uma regra que proíbe o mestre de desmanchar aquilo que já foi construído, ressaltando que os mestres sucessores deveriam seguir o projeto do primeiro. Porém, de acordo com Jampolsky, a catedral de Estrasburgo teve exceções, como no caso do mestre Johannes Hultz que modificou o plano de finalização da flecha da torre. O diretor ainda ressaltou que Hultz se deu ao luxo de ficar com os créditos por partes do projeto concebidas por mestres anteriores a ele. Jampolsky convida o usuário a ver um exemplo e clica em outro vídeo de sua ilha de edição. A sequência ficcional mostra o mestre Johannes Hultz conversando com seu assistente.

Figura 20 - Johannes Hultz altera a torre da catedral de Estrasburgo



Fonte: *Le Défi Des Bâisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/jampolsky/free>.

Mestre e assistente caminham em direção a uma sala de trabalho, enquanto Johannes Hultz diz: *É claro que nós vamos manter o design octogonal, quem falou para você algo diferente? A gente pode continuar fazendo o design das escadarias diferente!* Assistente: *Das escadarias? Mas isso muda tudo!* Hultz: *Eu sei o que o pináculo precisa! Transparência!* Sim, é isso, *transparência até o topo! Só, não, na escadaria do centro.* Assistente: *E o modelo?*

Hultz: *Que modelo? É isso que imagino como modelo! Nós temos o octógono, oito lados, vai ter oito escadarias, para suportar as formas.* Assistente: *Mas isso não existe!* Hultz: *Justamente!* (Começa a desenhar).

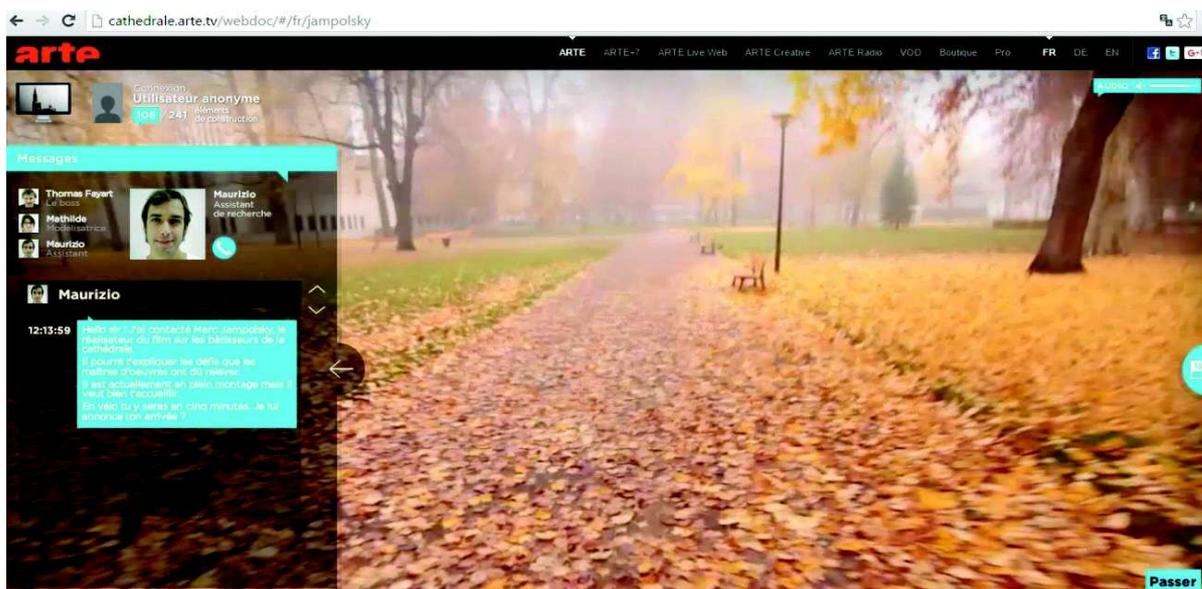
A sequência das cenas nos lança, como expectadores, para o cerne das discussões. Os planos são emblemáticos, os diálogos são curtos e pontuais. O relato prévio de Jampolsky é importante, mas a partir do momento em que mostra um vídeo, faz com que toda aquela história que contou tenha uma forma, uma cor e um tom. Aqueles homens da Idade Média agora tem um rosto, uma voz, um jeito de se expressar. Dessa maneira, criam-se afecções.

As roupas, o cabelo, os objetos da cena criam todo um cenário, no qual o diretor mostra como, supostamente, aqueles homens eram. Logo, há toda uma dimensão nos diálogos: o que é dito, é dito de uma forma. Jampolsky nos mostra como, criando um cenário disponível diante de nossos olhos e aberto para nossa imaginação. Valer-se desses recursos é proporcionar ao usuário um contado com outro campo de visão. O relato por si só, tem uma teia seminal de contágio que ajuda a compreender os elementos. Entretanto, mostrar através de mecanismos cinematográficos, organiza mais os desenhos desta compreensão.

Trafegamos pelo jogo de interesses, pelos desafios intelectuais, e não menos importante, compreendemos que apesar de todas as dificuldades, os trabalhadores também eram movidos pela paixão que nutriam, por uma certa arquitetura da fé. Mas antes de vivermos, os momentos de revelação junto a Jampolsky, foi preciso viver o deslocamento até chegar a ele.

Ao clicar e escolher o tema, Maurizio automaticamente envia uma mensagem dizendo que Jampolsky vai explicar quais foram os desafios dos construtores. Atualmente ele está trabalhando na montagem do filme, mas está disponível para o encontro. Maurizio, sugere que o usuário faça o percurso de bicicleta, que leva em torno de cinco minutos, indica também que, ao chegar no local, é preciso interfonar.

Figura 21 - Usuário desloca-se de bicicleta para encontrar Marc Jampolsky



Fonte: *Le Défi Des Bâtisseurs* (2012) de Julien Aubert:  
<http://cathedrale.arte.tv/webdoc/#/fr/jampolsky>.

O usuário se levanta e passa por Mathilde que carrega consigo pastas de trabalho e caminha até a porta do escritório. Corta para o usuário removendo o cadeado da bicicleta e novamente corta para o usuário pedalando na rua, ao lado dos carros segue por uma ciclovia, olha para o guidão da bicicleta e se equilibra. Contempla a paisagem: é outono e existem muitas folhas secas pelo chão. Passa próximo à lateral da catedral e olha para ela por um momento. Corta para o usuário colocando o cadeado na bicicleta, corta novamente para ele interfonando para o especialista, corta para o usuário dentro da sala de Marc Jampolsky.

### 3.7 SEQUÊNCIA SEIS: APLICATIVO MÓVEL, ESTUDO DE CAMPO

De imediato sabemos que os utilizadores têm duas opções: navegar pela versão *web*, detalhada até aqui, ou participar através do aplicativo *mobile*. Ao escolher a opção móvel, é necessário baixar o aplicativo, disponível gratuitamente nas lojas virtuais *Apple Store* e *Google Play*. As versões disponíveis estão em francês, inglês e alemão e possibilitam que os usuários divirtam-se em uma viagem audiovisual pelas catedrais de Estrasburgo (França), Ulm e Friburgo (Alemanha), além da possibilidade de prolongar a investigação no entorno das extensões do Vale do Reno. Uma vez que o aplicativo é baixado, o usuário tem três opções principais:

a) Fazer um percurso através de geolocalização - acessível por QR-code ou tags NFC. Essa rota permite visitar catedrais e locais históricos do período gótico, através de vídeos, fotos, documentos, áudios, animações em 3D, sequências de ficção e entrevistas do filme. Possibilita também dar *zoom* em detalhes e explicações sobre vários itens relacionados à construção.

b) Play “in situ” - um estudo de campo, interligado a versão *web*, buscando encontrar pistas, desvendar mistérios da Catedral de Estrasburgo e do Museu Da Obra de Notre Dame de Estrasburgo, para ganhar novas peças para o *Tower Builder* do webdocumentário.

c) Votar - o usuário pode ficar em frente à catedral de Estrasburgo e ver o projeto da segunda torre de outros usuários, direcionando a câmera do seu smartphone para a fachada. É cedida a oportunidade em votar em sua torre favorita e compartilhá-la nas redes sociais.

O percurso investigativo através de geolocalização, faz com que os usuários tenham que encontrar os QR-codes distribuídos na Catedral de Estrasburgo e no Museu da Obra de Notre Dame de Estrasburgo. Existe um mapa, que facilita a busca dos utilizadores e os direciona para os locais onde os códigos liberam o acervo dos dados. Os círculos coloridos indicam os pontos de interesse. Cada um deles é responsável pela liberação de um conteúdo específico sobre a construção.

O círculo roxo indica que o usuário precisa manter-se a um ponto específico de distância da catedral de Estrasburgo, a partir daquela perspectiva. Ao direcionar a câmera do seu smartphone para a catedral poderá ver - no dispositivo - os projetos da segunda torre encaixados, logo ao lado da primeira torre, em versão real. Ou seja, poderá avaliar esteticamente os projetos, *in loco*, através da projeção. Isso diz respeito tanto aos projetos da segunda torre construídos por ele, como os realizados por outros usuários. Assim ele poderá votar e, se for do seu interesse, compartilhar essas torres.

Figura 22 - Dispositivo *mobile*, mapa dos percursos, catedral de Estrasburgo



Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert. <http://cathedrale.arte.tv/>.

Os círculos em azul referem-se às rotas de investigação. Cada usuário poderá desenvolver a performance de deslocamento que mais lhe interessar. Ao chegar nos pontos azuis indicados no mapa, o usuário encontra uma placa com QR-code. Ao direcionar o smartphone para imagem do código, automaticamente ocorre a liberação dos conteúdos referentes aquele local. Por exemplo, o usuário desloca-se para o interior da catedral e libera o conteúdo através do QR-code em um dos pontos. Na tela de seu smartphone aparecem várias imagens dos vitrais. Ao olhar ao redor ele verá os vitrais, mas com o auxílio do dispositivo será possível ver em detalhes a composição daquilo que forma um conjunto distante de seus olhos. Além dos detalhes, ele receberá informações que lhe contarão como os vitrais foram construídos.

Todos os conteúdos apresentados na versão *web* ficam disponíveis no aplicativo. O modo de acessá-los muda, é preciso andar, para ter acesso aos arquivos. O momento peripatético ganha, nesse formato de dinâmica, uma dimensão muito maior. Caminhar é elementar para que se viva a experiência do conhecimento.

Aos poucos cada navegador vai construindo uma montagem particular do filme. Na versão *mobile* existem arquivos extras, trechos ficcionais com atores que interpretam os arquitetos da construção da catedral de Estrasburgo, além do acervo de fotos ser bem maior, com imagens dos detalhes decorativos, esculturas, estátuas, vitrais, etc. Nessa versão não

existe encontro com o especialista. O usuário segue seu caminho, com o auxílio do mapa. Ao chegar nos pontos de marcação, de acordo com o conjunto acessado, ouvirá a voz off do especialista, mas sua presença não é mencionada, o especialista passa a ser o narrador, uma figura distante.

Os círculos em vermelho da figura representam o espaço para jogos interativos. Ao chegar nos locais da marcação, o usuário é desafiado. Um deles, por exemplo, é um jogo dos sete erros. Na tela do smartphone aparece o portão sul da catedral. O jogo informa que apenas o olho experiente de um arquiteto pode detectar as imperfeições. Ao clicar onde está um dos erros na imagem, o jogo bonifica o usuário. Bravo! Abre então, um box de texto com mais informações sobre as esculturas do portão sul, dizendo que as grandes estátuas maciças representam os signos do zodíaco e para serem construídas demoraram meses. Cada novo erro apontado pelo navegador faz com que surjam mais informações. Gradativamente os acertos promovem a bonificação, ou seja, mais peças são liberadas para a construção da segunda torre.

Um dos outros jogos é um desafio de memória. Existem seis símbolos na lateral direita da tela e seis marcações em azul na planta baixa da catedral. Necessário encaixar os símbolos nas marcações por tentativa e erro, até que se consiga memorizar as tentativas falhas e, com isso, promover as tentativas de sucesso. Para cada acerto, uma projeção em 3D apresenta como a construção foi criada, como pode ser visto na próxima figura.

Figura 23 - Jogo do erro, desafio de memória



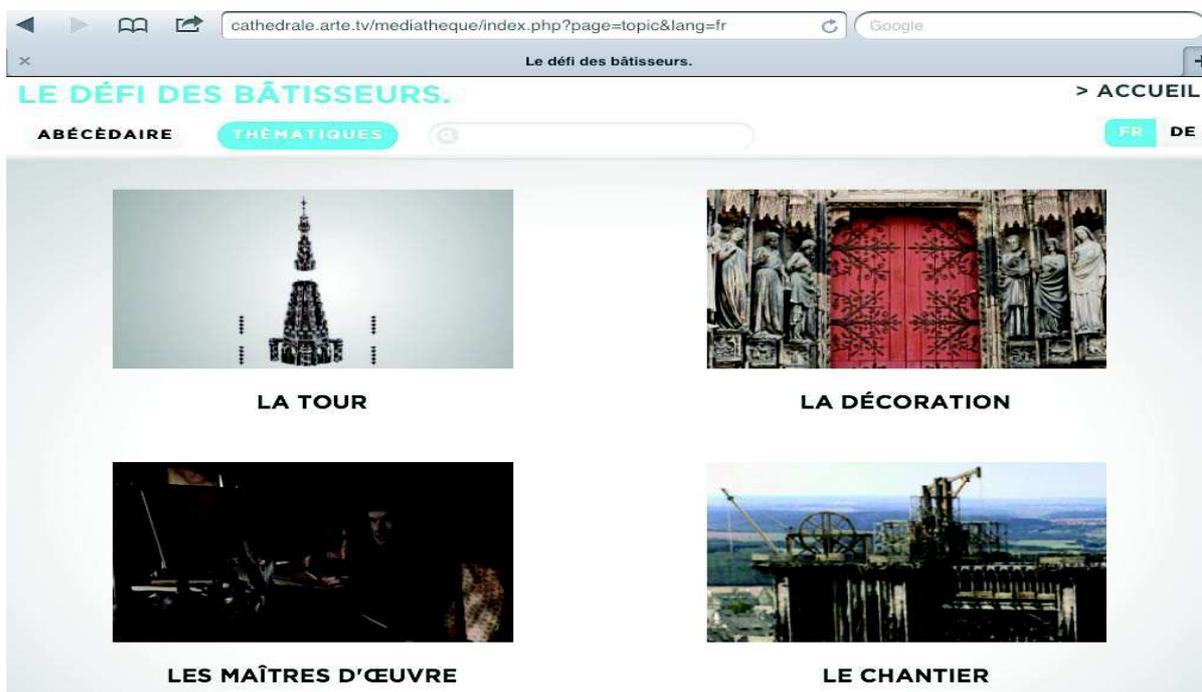
Fonte: *Le Défi Des Bâtitseur* (2012) de Julien Aubert:  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.fr.chousse.CathedraleTransmedia>.

O webdocumentário *Le Défi des Bâtitseurs* também foi projetado para atender a usuários que não se interessam propriamente pelo jogo, pela conquista das peças e pela

construção de uma torre. Ao desfrutar de uma experiência ambientada, o usuário pode unicamente aproveitar os conteúdos. Pode simplesmente não se importar se suas ações o bonificam ou não. Além do mais, na versão *mobile* é disponibilizado conteúdos via tag NFC, onde não existe propriamente um mapa. O usuário caminha, vive a experiência cultural, religiosa, histórica e estética da arquitetura local, ao chegar em alguns pontos, marcados por placas. É possível fazer pagamento online, direcionar o smartphone para os locais indicados e, com isso, ter acesso aos conteúdos que são liberados. O usuário estabelece uma rota, e caso seja de seu interesse, paga para ter mais informações sobre aquele percurso. A extensão dos tags NFC é mais larga, não tendo como foco principal a construção da catedral de Estrasburgo, e sim as diversas construções góticas presentes em Ulm, Friburgo e mediações do Vale do Reno. Desta forma, a catedral de Estrasburgo integra o conjunto da obra, mas não é a protagonista. As informações que fazem referência aos tags NFC não mencionam se os conteúdos são diferentes dos mesmos disponíveis gratuitamente na *web* e via aplicativo móvel, apenas dizem que os conteúdos são reforçados.

Além das opções que apresentamos de acesso aos conteúdos via *tags NFC* e *QR Codes*, o usuário pode também navegar através do aplicativo móvel por opções como *Abecedário* e *Temática*, ou seja, ele não precisa se locomover até pontos específicos ou pagar para receber informações de acordo com sua localização. Nessa opção, pode percorrer o banco de dados do webdocumentário, realizando o percurso por temas ou letra alfabética. A navegação por temática apresenta o acervo dos conteúdos: vídeos, documentos históricos, projeções 3D, imagens, áudios, tudo em uma única tela, basta que o usuário, através da barra de rolagem, faça sua montagem da navegação de acordo com seus interesses. De acordo com cada conjunto é possível escolher o percurso, na forma exemplificada na figura a seguir.

Figura 24 - Dispositivo *mobile*, opção de navegação por temática



Fonte: *Le Défi Des Bâisseur* (2012) de Julien Aubert. Aplicativo móvel.

A partir do momento que o usuário optar por um tema, um leque de opções com conteúdos referentes a ele é apresentado na tela do smartphone. Dentro de cada tema há uma média de cinco vídeos/imagens/áudios. Na opção: *temática* ou *abecedário* o webdocumentário mostra-se como um grande mosaico asséptico no sentido de que, a cada escolha a tela, é tomada por inteiro, diferentemente da opção *web*, na qual a tela é sempre ocupada por múltiplas camadas.

## 4 ANÁLISES

Como pode ser detectado no capítulo anterior, *Le Défi des Bâtitseurs* apresenta-se como um audiovisual multifacetado. Ao longo do texto é possível observar dois momentos distintos, que dizem respeito tanto ao modo *web* como ao modo *mobile*. Primeiro a montagem, segundo a bonificação, e entre esses dois movimentos surgem qualidades específicas: a experiência narrativa pluralizada e a experiência estética. Essas qualidades formam imagens dialéticas que não podem ser pensadas separadamente, porque acontecem concomitantemente em um fluxo onde em alguns momentos uma tem preponderância sobre a outra, e vice-versa, movimentando-se em zonas de tensão. Procurando alinhamento e coerência para trabalhar esta questão, a cartografia foi utilizada como método.

De acordo com Kilpp (2010), a cartografia pode ser proposta para desenhar mapas conceituais, dinâmicos, nunca finalizados, autenticando as características do objeto que vão sendo percebidas pelo pesquisador de acordo com suas afecções que, como tais, retornam à memória do objeto, reinventando-o. Nesse trânsito, de acordo com a autora, o pesquisador precisa pautar suas afecções, sem levar em conta as hegemonias predominantes.

Nesse sentido, nossa problematização em compreender através de quais virtualidades *Le Défi des Bâtitseurs* se atualiza construindo-se como um webdocumentário investigativo? Foi tensionada não pelo viés hegemônico do discurso do “novo” e das “novas mídias” geralmente associado aos espaços *web*. Trabalhamos coerentemente com os elementos que o próprio objeto nos fornecia. Foi ele quem impeliu a pesquisa para outra direção, considerando todo o legado cinematográfico, que faz essas expressões serem o que são e mostrando que é possível pensar, não o que há de velho no novo, mas o que há de novo no velho. Nestes fluxos a montagem se reinventa, mostrando todo seu potencial sinérgico de movimento.

Considerou-se a existência de um alinhamento entre problemática e método. Primeiro flanamos e colecionamos imagens que compuseram nossas montagens. Neste agir metodológico, sempre de olhos atentos às estranhezas e afecções, colecionamos de maneira desconstrutivista, respeitando as particularidades das partes. Como citado na introdução desta pesquisa, foi a partir dos desdobramentos que o empírico nos desafiou, para que nos lançássemos em outros movimentos, quando recorreremos então a nosso referencial teórico.

A partir deste momento (re) convocamos os principais elementos teóricos que nos ajudaram a analisar a obra sistêmica que é *Le Défi des Bâtitseurs*, tendo em vista as contribuições de Deleuze (1985) sobre as escolas de montagem, a imagem-ação e a imagem mental. Aproveitamos, igualmente, das contribuições de Xavier (2008) sobre a

potencialização da câmera subjetiva em relação ao movimento do personagem (câmera), e as considerações de Gumbrecht (2010) acerca da experiência estética.

Dividimos nossas análises em cinco momentos distintos: o corpo exercendo montagens filmicas; os ordenamentos possíveis de montagem: a questão estético-narrativa; a imagem-ação e o plano subjetivo; câmera subjetiva: olhar obediente; a montagem estético-narrativa. Com o auxílio deste mosaico, pode-se explorar e analisar que o jogo e o filme só acontecem através da montagem, onde o corpo trabalha em meio a engrenagem fílmica continuamente. Verificou-se que a construção do usuário “presente” em cena é constituída pelo movimento da câmera subjetiva. Os ordenamentos da ótica subjetiva foram analisados através da cadência da imagem-ação. Os ordenamentos possíveis da totalidade (montagens) do webdocumentário foram analisados através da potência relacional da imagem mental. Além da montagem possibilitar a criação de narratividades plurais em *Le Défi des Bâtisseurs*, existe a emergência da experiência estética, as dimensões sensíveis que foram devidamente examinadas. Por fim, a montagem estético-narrativa é discutida e analisada, enunciando um audiovisual gravitacional, que cria órbitas de montagens, que curvam o tempo e o espaço em desenhos que mudam de forma, a partir de novos movimentos de intervenção, disparado pelo corpo dos usuários.

#### 4.1 MONTAGEM: O CORPO EXERCENDO MONTAGENS FÍLMICAS

No vídeo de introdução de *Le Défi des Bâtisseurs* na versão *web*, quando o chefe Thomas inicia a reunião, “olha nos olhos” do usuário que se aproxima e diz: *aí está nosso arquiteto, senta aí, seja bem-vindo!* O usuário (a câmera subjetiva) para qual o chefe olha, não pode responder através da fala. Costumeiramente, em um filme os personagens conversam e as falas, conseqüentemente, dão seqüência ao desenvolvimento das ações e ao bom andamento da narrativa.

A câmera subjetiva sempre simula os movimentos de uma cabeça ancorada no suporte de um corpo. Entretanto, em momento algum do filme ouvimos a voz desse (corpo) usuário. Afinal, caso fosse utilizada a voz de um dublador, certamente o efeito descaracterizaria a ideia de que o usuário é o personagem. Caso fosse permitido que o usuário falasse com o jogo, seria necessária uma dinâmica com reconhecimento de voz, que não é o caso do *Le Défi des Bâtisseurs*. O mecanismo dialógico que se estabelece no filme não acontece através da fala. Em termos amplos, nem mesmo da escrita, que é utilizada uma única vez em todo o filme,

quando o usuário faz o *login*. O usuário conversa com o jogo movimentando seu corpo. A câmera subjetiva determina o seu olhar. Tanto leva o usuário ao longo do filme, como é “levado” por ele pelos movimentos do corpo do usuário, que clica (*web*), que anda (*mobile*) determinando quais atitudes suas darão cadência às sequências do filme.

Chamamos atenção, nesta seção de análise, para um aspecto importante: o movimento do corpo como possibilidade de montagem filmica. A narrativa decorre da montagem e o corpo do usuário é o que rege o espetáculo, é o que dita o que virá na sequência, é o elemento que mescla as dinâmicas audiovisuais. Exemplificando, em *Le Défi des Bâtisseurs*, para que o filme/jogo aconteça é preciso que o usuário se mova e, com isso, mova o filme.

Ao longo do webdocumentário ocorre repetição de situações que implicam em atitudes por parte do usuário. Após o vídeo de introdução do filme na versão *web* é preciso realizar escolhas de montagem. Ações básicas como fazer *login*, ou mais elaboradas como montar a torre e iniciar a investigação, invariavelmente passam por uma escolha eminente. Não existe apenas uma fronteira, mas sim, várias fronteiras. A partir do momento em que se faz uma escolha – em que se abre uma “porta”, inúmeras outras portas se apresentam. Poderíamos discutir longamente sobre a montagem espacial desses mosaicos e sobre as possibilidades diversas de acesso a essas inúmeras portas. Entretanto, nosso foco de interesse não é discutir propriamente a espacialidade do mosaico (montagem espacial) em si, e sim discutir o que move o desenho, discutir o corpo realizando montagens audiovisuais, esse corpo gerúndio em trânsito e movimentação.

O corpo do usuário opera como um motor na engrenagem filmica. Fatores importantes surgem desta relação e convergem para o que estamos chamando de montagem estético-narrativa. Quando o usuário monta sua torre está desenvolvendo uma montagem narrativa ou estética? Quando faz uma escolha de percurso (vídeos, documentos, etc.) será que apenas o interesse narrativo está implicado nesta escolha? Certamente não conseguiremos responder com exatidão estas perguntas, mas nos arriscamos, afinal parece-nos que, a montagem em webdocumentários que operam com temas investigativos e jogos, transfigura potencialmente um processo sistêmico entre experiência estética e narrativa. As relações se mesclam. Para conseguir peças para montar a torre é preciso fazer um percurso narrativo pelo filme. Para fazer este percurso é preciso também fazer um percurso estético, e vice e versa, experimentando coisas distintas que se imbricam e se cruzam. Por essa via, o que movimenta essa montagem de situações, ações e raciocínios é inscrito pelo disparo de um corpo.

Para fundamentar melhor a ideia, recorreremos às contribuições de Deleuze (1985) sobre as escolas de montagem. No livro *A imagem-movimento* (1985), o autor reconhece quatro

grandes linhagens de montagens cinematográficas, associadas a quatro cineastas fundamentais: a montagem paralela ou orgânico-ativa, de D. W. Griffith; a montagem dialética, de Sergei Eisenstein; a montagem psíquica, de Abel Gance; a montagem intensiva-espiritual do expressionismo alemão de Fritz Lang.

O cinema das imagens-movimento de Deleuze (1985), com suas inúmeras formas de montagem (montagem paralela de Griffith, montagem dialética de Eisenstein, montagem intensiva de Gance, montagem espiritual de Lang), são exemplos da passagem do “cinematógrafo” para o “cinema”, por intermédio da montagem. Importa considerar, nas transformações promovidas pela montagem, referências e revoluções modernas incorporadas ao primeiro cinema, como por exemplo, o abandono das poses e a utilização dos cortes. “Esse deslocamento, que configura o quadro estático posado, que foi substituído pelo corte no plano em movimento, é um dos fatores mais relevantes para a emergência do cinema clássico”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 82). Para Vasconcellos (2006), sem esse deslocamento não haveria a possibilidade da existência da montagem cinematográfica. O cinema clássico narrativo está ligado à passagem dos cortes imóveis para os cortes em movimento, que caracterizam a montagem. “O movimento deixa de ser recomposto valendo-se de formas transcendentais (poses), passando a ser recomposto valendo-se de elementos materiais (cortes)”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 82).

Nosso interesse pela montagem é elementar para entender melhor o cinema narrativo, como podemos verificar ainda relacionado ao modelo cognitivo, seja dito, ao pensamento da representação. As quatro escolas de montagem, sugeridas por Deleuze (1985), por mais que possuam derradeiras e numerosas diferenças, há nelas algo em comum, como a diversidade dos cortes e, conseqüentemente, a montagem estabelecida por seus idealizadores. Ou seja, defendemos que, se outrora o corte possibilitou a transformação do pré-cinema para o cinema clássico narrativo, hoje a possibilidade do corte, da montagem feita pelos usuários possibilita outro tipo de transformação nos audiovisuais contemporâneos. Essa transformação desloca a montagem, até então sob o domínio dos diretores, para novos rearranjos feitos pelos homens que acessam esses audiovisuais. Essa referencialidade não é nova, se considerarmos que tudo que é feito na *web* passa, de certa forma, por uma performance audiovisual.

A tendência de fazer com que os sujeitos se movam, para acessar conteúdos e realizar “montagens”, já está presente no pré-cinema, basta considerar as contribuições de Parente (1999) acerca da experiência da *Tavolleta*, realizada em 1415, por Filippo Brunelleschi. De acordo com Parente (1999), a *Tavolleta* é o primeiro dispositivo de realidade virtual de que se tem notícia e se confunde com o próprio nascimento da perspectiva. Teria sido inventada por

Brunelleschi para demonstrar a visão espetacular da perspectiva, ao fazer coincidir o ponto de vista e o ponto de fuga. “Para uns, a *Tavoletta* é o protótipo que deu visibilidade ao espaço moderno, na confluência da pintura e da arquitetura [...] se o céu permanece imóvel, é antes a pintura ou a fotografia que a situação exige; se as nuvens passam, é o cinema ou o vídeo”. (PARENTE, 1999, p. 49). A *Tavoletta*, mesmo pensada de modos diversos, implica em todos os casos, que o sujeito se mova e direcione o dispositivo para ângulos específicos no espaço para viver a experiência imagética. No momento atual essas tendências, que solicitam a movência do corpo, voltam e são atualizadas dentro do contexto digital.

#### 4.2 OS ORDENAMENTOS POSSÍVEIS DE MONTAGEM: A QUESTÃO ESTÉTICO-NARRATIVA

As montagens que se estabelecem em *Le Défi des Bâisseurs* são abertas em partes, cautelosamente, ao manuseio do usuário. A montagem do filme pode ser dividida em dois momentos distintos: a) montagem manuseável; b) montagem fixa. A montagem manuseável é aquela feita pelo usuário, já a montagem fixa diz respeito às escolhas do diretor aos percursos que não podem ser alterados, quando não é permitido ao usuário interferir no fluxo em que ocorre a sequência de uma cena. Iniciemos pela montagem manuseável, que é de nosso maior interesse.

A primeira questão que colocamos é: quais interesses (disposições) podem movimentar o corpo para realizar as montagens no webdocumentário? Considerando o meu corpo, o corpo da pesquisadora que vos fala, em atendimento ao objetivo desta pesquisa, realizei inúmeras montagens possíveis, assumindo perfis e interesses distintos. Falo da experiência que vivi a partir do meu corpo (primeira imagem). Por esse motivo, sinalizo que assim como eu realizei percursos diferentes com objetivos distintos, outros também o podem fazer, obtendo resultados diferentes de percepção e, conseqüentemente, de montagens.

Pois bem, em *Le Défi des Bâisseurs*, na versão *web*, depois que o vídeo de introdução termina, ficamos diante da interface que nomeamos como “mesa de trabalho”. Nesse momento estamos dentro do escritório de arquitetura, já nos foi apresentada a missão e, logo, precisamos começar o trabalho. A interface desta fase possibilita que comecemos por algumas escolhas como montar a torre, ir ao encontro dos especialistas, fazer *login* e, até mesmo, enviar mensagens para a equipe. Com o aplicativo móvel, a dinâmica acontece de maneira diferente. Não há equipe nem encontro com especialista. O usuário precisa caminhar para que os

conteúdos sejam liberados. Ao realizar as tarefas, consequentemente, ele é bonificado. Em ambos os modos é preciso realizar montagens.

Ao considerar os perfis de usuária que encarnei de forma distinta, proponho exemplificá-los, principalmente através do modo *web*. Ao longo dos últimos anos, naveguei exaustivamente por *Le Défi des Bâtisseurs*. Dos inúmeros interesses de montagem que fizera com que eu me movimentasse com a obra, divido dois como principais: primeiro, o interesse pelo conhecimento, por um ordenamento de sequências que estabeleci para ordenar sentido (sentido construído pela experiência que vivi) e, segundo, o interesse pelo jogo, onde minha montagem foi ordenada pelo desejo estético da construção da segunda torre, cada interesse promoveu uma sequência de montagem completamente diferente, uma da outra.

Ao iniciar a navegação no modo *web*, interessada pela questão do conhecimento, antes de acessar propriamente os conteúdos, procurei estabelecer uma lógica entre uma pergunta e outra respondida pelos especialistas. Por exemplo, antes de visitar o especialista Marc Jampolski para saber sobre o tema *Qual foi o desafio dos construtores?* Pareceu-me mais ordenado saber previamente: *O que é uma catedral?* Neste caso, comecei a investigação (através da ótica subjetiva) indo ao encontro de Cécile Dupeux, conservadora de arte que discorre sobre esta pergunta na temática: *Por que a há tanta riqueza de ornamentação?* Como não existe a obrigatoriedade de acessar todo o acervo sob o domínio de um especialista quando o “visitamos”, pude intercalar as visitas, procurando um ordenamento de montagem de acordo com o desencadeamento de respostas. Por exemplo, comecei a montagem clicando. Esta ação promoveu meu deslocamento. Parti então ao encontro da especialista Cécile Dupeux, para obter a resposta da pergunta: *O que é uma catedral?* Ao me receber no museu, primeiro ela dissertou sobre o tema central: *Por que há tanta riqueza de ornamentação?* Momento em que eu não poderia interferir no desencadeamento da montagem. Depois ela me encaminhou para a mesa de estudo e como previamente eu já havia clicado na subpergunta de meu interesse, sou imediatamente direcionada para o vídeo que me apresenta a resposta para a questão. Compreendo, através do vídeo que recria através do aparato fotográfico como era a relação da catedral com a sociedade e, consequentemente, seu significado para a comunidade.

Ao fim da exposição, estou novamente diante da mesa de estudo, onde diversos objetos me direcionam para outras perguntas, que também fazem parte do tema e estão sob o domínio do acervo e conhecimento de Cécile. Clico então em um desenho de pináculo que está sob a mesa. Nele há a indicação da pergunta: *Por que todos os elementos arquitetônicos apontam para o céu?* Levanto-me da mesa (câmera subjetiva) e caminho em direção de Cécile que mostra uma réplica de um pináculo, explicando que eles eram altos porque eram concebidos

como se o homem estivesse apontando o dedo para o céu, para Deus. Por esse motivo eram extremamente ornamentados.

Antes de acessar as outras respostas de Cécile para as perguntas: *Quais são as influências das inovações introduzidas pelos mestres? Por que existem criaturas híbridas escondidas na parte da frente? A catedral foi pintada?* - resolvo mudar de tema e redireciono minha rota. Clico e sigo ao encontro de outro especialista, porque antes de saber as outras respostas de Cécile me parece mais interessante compreender *Como a catedral está em pé? Como eles puderam construir algo tão alto?* Assim sucessivamente minha montagem é estabelecida por um ordenamento que, no meu entendimento, estabelece um vínculo mais diegeticamente assimilável entre um corte e outro, entre um conteúdo e outro. Estas escolhas promoveram uma experiência de montagem que facilitou minha compreensão da obra em sua totalidade. Uma lógica que buscou compreender a obra, recriando a seguinte montagem, de forma resumida: O que é uma catedral? Como elas são construídas? Quais foram os mestres que projetaram a catedral? Quais foram os desafios que eles encontraram? Por que a segunda torre nunca ficou pronta?

Considerando a existência de quatro especialistas que dialogam sobre quatro temas, sugerindo o total de 24 perguntas, sendo que muitas são divididas por mais conteúdos internamente, temos a possibilidade de construir mais de dois mil tipos de montagens diferentes, que possibilitam mais de trinta mil montagens de torres no espaço game. É impossível apresentar todas as montagens que podem ser construídas, mas é possível argumentar sobre algumas lógicas de montagem, principalmente aquelas que mais se repetiram ao longo desta jornada investigativa. E mais que isso, independente da lógica em que opera, o corpo sempre terá que se envolver e montar imagens para que o filme prossiga. Logo, se o meu corpo deseja estabelecer uma lógica em detrimento de outras, que ele o faça, mas ao fazer que eu clique e ande, caso contrário o webdocumentário não acontece, ou seja, o jogo não acontece.

Quando meu interesse maior foi dedicado à construção da torre, fui movida pela questão estética do jogo, pelo meu desejo em conquistar, desbloquear as peças. Esta foi a pulsão que definiu minhas ações de montagem no webdocumentário. Após o vídeo de introdução, ao invés de ir ao encontro dos especialistas, fui para o espaço game (*Tower Builder*). Uma vez no ambiente do jogo, de imediato percebi a existência de um total de 242 peças. Dessas, era possível arrastar o número de 135 até a base da construção, as outras 106 peças estavam bloqueadas. Logo, era preciso conquistá-las. Cada peça para ser conquistada solicitou acesso a um conteúdo específico do webdocumentário. Ao acessar e manusear os

documentos, fui bonificada com a liberação de algumas peças que passaram pelo processo de “modelação” de Mathilde. Neste caso específico, o desenho da montagem é ordenado pelo desejo que assumi em construir uma torre com peças que me interessavam esteticamente. Cada peça tem um desenho particular. Meus movimentos não eram ordenados por uma lógica de compreensão do conteúdo, mas sim pela aleatoriedade convicta em ter algumas peças, pelo desejo de formar um grupo de elementos que me deixasse satisfeita com a construção da torre. Não me importava o ordenamento das sequências do filme, e sim o ordenamento das peças que desejava conquistar.

Vamos simular uma montagem neste sentido, para visualizar melhor como ocorreu o processo. Estou no espaço game (*Tower Builder*). Com o *mouse* trafego pela interface reconhecendo as camadas, verificando que o desenho das peças é dividido por épocas: gótica, moderna e futurista. Dentro de cada época existe a divisão de estilos, dentro de cada estilo a divisão dos materiais. Monto algumas torres com as peças que o jogo me disponibiliza logo de início, da época e do estilo gótico. Demoro duas horas e meia para conseguir montar uma segunda torre idêntica a primeira. O jogo parece fácil, mas a variável do tempo dedicado ao jogo está proporcionalmente ligada ao interesse de cada jogador “projetista”. A questão não é o quão bela uma torre pode ser em relação à outra, mas sim, que as percepções e afecções criam um vínculo com um tempo relativamente estético no jogo. Decido, então, conquistar as outras peças, aquelas que estão bloqueadas, impossíveis de serem arrastadas até a base da construção. Começo me interessando por uma peça da época futurista no estilo vapor, que diz respeito à flecha, ao topo, à parte mais alta da torre. Ao clicar nela, surge um box de texto informando que, para desbloqueá-la, é preciso acessar os documentos sob a posse da especialista Anne-Cristine Brehm, especificamente os que se referem à questão: *Que equipamentos foram inventados para construir a catedral?*

Clico na interface de *Rendez-Vous*, onde há a totalidade das temáticas. Encontro o conteúdo e clico. A partir deste momento, parto ao encontro da especialista. Na introdução de nosso encontro ela introduz o tema. Em seguida me encaminha para mesa de estudo, onde sou direcionada para os documentos que explicam os equipamentos inventados para a construção da catedral de Estrasburgo. Neste caso, não basta apenas acessar os arquivos, é preciso manusear, clicar nos documentos que fazem referência aos equipamentos utilizados na época - caso contrário a peça não é desbloqueada. Além de montar é preciso manusear e estudar os conteúdos.

Repito uma série de ações de montagens, desencadeadas pelo interesse que tenho por peças distintas. Algumas exigem o acesso a todo o conteúdo sob a posse de algum especialista;

outras, além de acessar o conteúdo indicado por elas, exigem o acesso móvel a informações extras sobre alguns temas. Ao longo dos últimos dois anos realizei mais de duzentas montagens possíveis, em ordens diversas, mesmo acessando todo o conteúdo, em várias sequências de montagens. Nunca consegui conquistar todas as peças, pois 33 delas apenas são liberadas via geolocalização, é preciso estar geograficamente no Vale do Reno acessando os conteúdos. Além dessas 33 peças, algumas outras também integram o conjunto das peças não conquistáveis por esta pesquisadora. A versão *web* não indica o motivo da não liberação, mesmo tendo realizado todas as ações que o jogo solicita.

Uma das montagens que realizei para construir uma torre com peças da época futurista, explorando todos os conteúdos que elas exigem, formou a seguinte sequência de montagem: *Por que os construtores viajavam tanto? Qual era o significado desta torre? Como eles puderam construir algo tão alto? No projeto original a segunda torre foi planejada? Os mestres de obra realmente dominavam o canteiro de obra? Os mestres de obra eram totalmente livres para criar? O pináculo de Estrasburgo era o mais alto? Por que há tanta riqueza de ornamentação? De onde os trabalhadores da construção vieram? O que é uma catedral? Por que todos os elementos arquitetônicos apontam para o céu? Quais são as influências das inovações introduzidas pelos mestres? Havia projetos da construção da segunda torre após a elevação da primeira? Como a catedral está em pé? A catedral foi pintada? Quais mestres projetaram a catedral? Qual era a ligação entre os mestres de obra? Por que existem criaturas híbridas escondidas na parte da frente? Qual foi o desafio dos construtores? Como a construção foi organizada? Que equipamentos foram inventados para construir a catedral? Trabalhar no canteiro de obras da construção foi fácil? Por que a catedral tem apenas uma torre?*

As peças que desencadearam esta ordem de montagem não têm um nome. Concedo-me o direito de não indicar, nesta etapa o que cada peça solicitou, porque teria que descrever uma infinidade de informações que não resultariam em acréscimo relevante a esta discussão. Além do que, já foram enfocadas suas formas, em linhas gerais, quando referidas na parte da estrutura empírica deste estudo. Logo, chamamos atenção para nosso foco de maior interesse, ou seja, as possibilidades de montagem.

Metaforicamente, o diretor estilhou as sequências do filme em vários fragmentos, oportunizando a montagem destes fragmentos de acordo com nossos interesses. Considerando que existe a iminência do jogo que nos solicita o acesso particular de alguns conteúdos para liberar as peças, a montagem do usuário pode ser relacionada à questão do jogo, ao interesse do usuário de conquistar e montar a torre. Nesse caso, todas as suas ações de montagem estarão

atreladas ao jogo, direcionadas para a montagem do filme de acordo com o desejo de “edificar” a torre, não propriamente pela montagem do filme. O contrário também pode ser verdadeiro, e a montagem pode se estabelecer pelo interesse do usuário pelo conteúdo, independentemente da ordem da bonificação. Em todos estes casos, mais uma vez insistimos em afirmar que o corpo exerce uma relação umbilical com a obra. O audiovisual só acontece quando me movo.

No que diz respeito à montagem fixa, com relação aos momentos em que não podemos interferir na sequência da montagem, reconhecemos essa característica quando a cena é ocupada pelas sequências das micronarrativas, onde não é possível alterar a ordem do desencadeamento das ações, aspecto que se aproxima aos cânones do cinema narrativo. Como por exemplo, o vídeo de introdução, os vídeos de deslocamento quando o usuário parte ao encontro dos especialistas e os vídeos que têm a presença dos especialistas. Essas sequências são fixas. Não é possível alterar a ordem da montagem a partir do momento em que ela inicia. Se por um lado, não podemos interferir na ordem da montagem dessas micronarrativas, de outro, somos nós que manuseamos a sequência em que elas se ordenam, a partir do vídeo de introdução. Ou seja, diante de uma situação, se insere a necessidade de uma ação. Nessas circunstâncias, a não linearidade da narrativa apenas é visível no conjunto total da obra.

Sendo assim, vivemos dois momentos distintos: a montagem fixa e a manuseável. Quando nosso corpo é convocado como parte integrante da engrenagem fílmica, muitas lógicas de montagem podem operar, definindo nossas ações. Neste sentido selecionamos duas lógicas que, em nossa pesquisa, surgiram com maior grau de intensidade e repetição: lógica de sentido e lógica de bonificação - dois ordenamentos distintos de montagem. Existem inúmeros outros perfis de usuários que podem montar o filme de maneiras diferentes, através de outras lógicas, que não essas. Com isso, sustentamos que inúmeras formas de perceber e interagir com o filme são possíveis, considerando um número amplo, mas finito de possibilidades de montagem. Os usuários que acessam o webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs* podem possuir perfis completamente diferentes, uns dos outros. Mesmo reconhecendo a pluralidade, o filme sempre procura “domesticar”, “doutrinar” os usuários, dando a eles uma liberdade de agir e montar, mas ela é uma liberdade obediente.

Além das questões narrativas da representação, chamamos atenção para o envolvimento estético nesses filmes/jogos. Estético, porque em alguns momentos não é propriamente a narrativa que o direciona, e sim, a experiência estética. Para Gumbrecht (2010), o contato humano com as coisas do mundo, seja ele qual for, contém fundamentalmente um componente de presença e um componente de sentido. A experiência estética permite experimentar algo que está fora do sentido. De acordo com Gumbrecht (2010)

a experiência estética acontece quando vivenciamos, em contato com as coisas do mundo, certas sensações de intensidade, que não encontramos no cotidiano. Ou seja, para o autor a experiência estética se realiza a certa distância dos mundos cotidianos. Quanto maior for essas distâncias, maior é o efeito da experiência estética. Em webdocumentários, o sujeito comumente está em estado de envolvimento com as obras desde ações que fazem com que ele estabeleça sentido, até ações que provocam a emergência da experiência estética.

Chamamos atenção para o fato de que, além da dimensão da virtualidade das consciências dos softwares, que tratam de organizar determinados sentidos, há uma emergência da materialidade bruta, que catalisa determinadas experiências estéticas. Só é possível acessar webdocumentários tocando em telas, em teclados, em *mouses*. Inúmeros são os casos em que é necessário também que o sujeito se desloque geograficamente, por territórios específicos, para ter acesso aos conteúdos. Ao longo desta pesquisa descobrimos que muitos filmes exploram vertiginosamente essas ações.

Tendo em vista *Le Défi des Bâtisseurs*, chamamos atenção para o manuseio dos arquivos. A forma como o filme é construído para ser manuseado possibilita que o usuário viva uma experiência estética, além de narrativa. Nas sequências em que há animação, como a projeção em 3D que detalha a técnica de aplicação de chumbo fundido nas janelas góticas, é preciso manusear a barra deslizante para que a animação aconteça. A voz *off* do especialista, que detalha como a técnica é empregada, não está ligada ao desencadeamento da sequência de animação. Podemos ir para frente, para trás, com a barra deslizante. A voz *off* se mantém de forma linear e sequencial, independentemente da forma como manuseamos a animação. Podemos brincar com a sequência de forma independente.

Outro exemplo, em consonância com este, é quando visitamos a especialista Anne-Cristine Brehm, que nos apresenta um mapa de viagem do mestre Hans Hammer. Somos convidados a manusear o mapa em que há uma marcação das sete cidades em que Hammer passou, fazendo seus estudos de campo para, então, posteriormente tornar-se um mestre de obras. Ao clicarmos em cada marcação que fica sob cada cidade aparece, ao lado do mapa, uma foto do diário de Hammer relatando o que aconteceu, o que ele aprendeu ou desenhou naquele lugar específico. Ainda no que diz respeito a essas características, temos o exemplo de nossa visita a Stéphane Potier. Quando responde se o pináculo de Estrasburgo era o mais alto, ouvimos sua voz *off* e somos, mais uma vez, convidados a manusear o arquivo. Na tela existe a planta de várias catedrais: Estrasburgo, Viena, Colônia, Ulm e Beauvais. Enquanto ouvimos suas colocações, com uma régua métrica podemos comparar a altura entre a catedral de Estrasburgo e as outras catedrais presentes na imagem. Manuseando a régua é possível

descobrir a altura de todas as catedrais da imagem: Viena, Ulm, Colônia e Beauvais - e compará-las com a catedral de Estrasburgo, no que diz respeito à altura dos pináculos.

Inúmeros momentos se repetem a esse, relacionados a outros documentos, animações e arquivos que, assim como os supracitados, precisam ser manuseados. É preciso mover, clicar, em suma, manipular a imagem. Esse tipo de experiência diz respeito tanto às questões narrativas como às questões da experiência estética que o manuseio proporciona. Além de nosso corpo montar, na maioria dos casos, ele tem que manusear a sequência de sua montagem. A ação da montagem serve tanto para conquistar peças como para compreender os segredos dos arquivos. Sendo assim, em nossa pesquisa defendemos que webdocumentários, que operam como videogames, são audiovisuais estético-narrativos, formados por um conjunto de imagens descentradas, continuamente tensionadas pelos rearranjos das montagens dos usuários. São expressões visuais, dotadas de camadas de percepções, afecções, pulsões e ações, que se intercambiam e se conectam em um fluxo estabelecido por um corpo de experiências, que se constrói audiovisualmente.

O todo da montagem, que é o webdocumentário, é a união entre as montagens prévias feitas pelo diretor e as montagens manuseáveis feitas pelos usuários. Se isto é certo, é importante considerarmos que a montagem do diretor, nas micronarrativas, é composta por planos. O conjunto desses planos determina, em última instância, as variáveis da imagem-movimento. Sendo assim, se faz necessário compreender como esses planos se apresentam. Ao realizar esse procedimento, é preciso analisar o que eles desencadeiam. Nessa empreitada nos valem as contribuições deleuzianas, principalmente no que diz respeito a um dos avatares da imagem-movimento: a imagem-ação. Tendo esse propósito, a próxima seção discorre sobre como a imagem-ação se associa aos estudos dos planos, nos auxiliando a analisar *Le Défi des Bâtisseurs*.

#### 4.3 A IMAGEM-AÇÃO E O PLANO SUBJETIVO

Em *Le Défi des Bâtisseurs*, os planos da câmera subjetiva trabalham sistematicamente para inserir os usuários nas cenas, em um processo de imersão interessantemente exploratório. Mas nele não é o usuário que age. Quem age é a câmera. O usuário faz outra coisa: ele monta. Os movimentos da câmera subjetiva criam o personagem investigativo. Compreendemos que, em *Le Défi des Bâtisseurs*, a câmera subjetiva é processualmente desencadeada por aquilo que Deleuze (1985) definiu como imagem-ação. De acordo com Deleuze (1985), quando as

qualidades e potências são apreendidas e atualizadas em estados de coisa, em meio social, geográfico e historicamente determinável, entramos no domínio da imagem-ação.

A imagem-ação compreende o comportamento e a atualização desse comportamento no papel de seu personagem, com proximidade aos domínios do realismo. Nesse sentido, existem dois aspectos, defendidos por Deleuze, que configuram esse comportamento, segundo a estrutura da ação: a grande e a pequena forma. Ambas as taxonomias possuem características próprias. A grande forma é orientada pelo desencadeamento: Situação, Ação, Situação (SAS'). Já a pequena forma é desencadeada pela fórmula inversa: Ação, Situação, Ação (ASA'). A associação que propomos aproximando a câmera subjetiva de *Le Défi des Bâtisseurs*, com a imagem-ação de Deleuze (1985), é mostrar como a grande forma SAS' ordena as imagens da câmera subjetiva no filme, criando este personagem exploratório.

Exemplificando, em *Le Défi des Bâtisseurs* primeiro é apresentada a missão: partimos de uma situação na qual somos desafiados a construir uma torre. Segundo, para superar o desafio é preciso agir. Irrompe, assim, a súplica pela urgência de uma ação. Precisamos iniciar a investigação para que o jogo/filme prossiga. Ao agirmos, desencadeamos outra situação: estamos diante do especialista que versa sobre algum tema em específico, mas nunca em totalidade. Os especialistas nos apresentam, sempre, uma “mesa de estudo”, com vários objetos que funcionam como portas para o conhecimento. Instaure-se, aqui, uma nova necessidade de ação: é preciso abrir essas “portas”. Em todos os momentos, a câmera subjetiva opera no cerne das sequências: introdução, especialista, documento. Estamos diante de um arranjo SAS', que pode ser composto por sequências diferentes. Contudo, seu ordenamento se processa sempre do mesmo modo, através da imagem-ação em sua grande forma.

Na grande forma, a ação é construída partindo da situação para a ação, remetendo novamente a uma situação S-A-S. Para Deleuze (1985), os filmes de faroeste e os documentários exemplificam bem esses casos. Nos filmes de faroeste, por exemplo, partindo de uma situação de duelo, ficamos diante de uma situação de tensão. Desenrola-se o evento da troca de tiros, até que um dos oponentes cai ao chão, desse modo configurando a vitória do herói. Filmes como *Matar ou morrer*, de Fred Zinnemann (1952), configuram esse tipo de exemplo. Nele, a situação ocorre na hora do casamento do xerife, quando ele recebe a notícia de que o bandido que ele havia prendido, e que prometeu matá-lo, saiu da prisão e deve chegar ao meio dia. O duelo acontece para que haja a ação. Por fim, uma nova situação: o herói e seu casamento. Para Deleuze (1985) a imagem-ação compreende o comportamento e a atualização desse comportamento no papel de seu personagem, aproximando-se de um nível específico de realismo.

Os afetos e as pulsões só aparecem encarnados em comportamentos, sob a forma de emoções ou de paixões que regulam e desregulam. É o realismo. É verdade que há todo tipo de transição possível. Já era uma tendência do expressionismo alemão instalar suas sombras e seus claros-escuros em espaços físicos e socialmente definidos (Lang, Pabst). Inversamente, um meio determinado pode atualizar uma potência tal que ele próprio vale como um mundo originário ou um espaço qualquer: é o que se vê no lirismo sueco. Ocorre que o realismo se define por seu nível específico. Neste nível, ele não exclui absolutamente a ficção e até o sonho; pode compreender o fantástico, o extraordinário, o heroico e sobretudo o melodrama; pode comportar um exagero e um excesso, mas que lhe são próprios. O que constitui o realismo é simplesmente o seguinte: meios e comportamentos; meios que atualizam e comportamentos que encarnam. A imagem-ação é a relação entre os dois, e todas as variedades desta relação. É este modelo que consagrou o triunfo universal do cinema americano, a ponto de servir de passaporte para os autores estrangeiros que contribuíram para a sua constituição. (DELEUZE, 1985, p. 170).

Esse modelo, que consagrou o cinema americano, opera uma síntese global. De acordo com Deleuze (1985), ele próprio é ambiência e englobante, o meio que atualiza várias qualidades e potências, encurva-se, age sobre o personagem, lança-lhe um desafio que constitui uma situação na qual ele é apreendido. Para Deleuze (1985), a situação, o personagem e a ação são como dois termos ao mesmo tempo correlativos e antagônicos. “A ação é em si própria um duelo de forças, uma série de duelos: duelo com o meio, com os outros, consigo mesmo. Enfim, a nova situação que decorre da ação forma um par com a situação inicial” (DELEUZE, 1985, p. 171). Esse é o conjunto da imagem-ação em sua primeira forma, dilatando-se e contraindo-se, de acordo com os estados da situação e as exigências da ação. Para Deleuze (1985), pode-se dizer que há duas espirais inversas: uma que retrai, rumo a ação e outra que amplia, rumo a nova situação. Uma forma de ampulheta que apreende, ao mesmo tempo, o espaço e o tempo.

O personagem reage, de modo a responder à situação, modificar o meio ou sua relação com o meio, com a situação, com os outros personagens. De acordo com Deleuze (1985), o personagem precisa adquirir um novo modo de ser ou elevar seu modo de ser à altura das exigências do meio e da situação. Em *Le Défi des Bâtisseurs*, a situação (missão) implica que o usuário realize uma série de montagens e ao montar a câmera realize uma série de ações. “Daí decorre uma situação modificada ou restaurada, uma nova situação. Tudo é individuado: o meio enquanto este ou aquele espaço-tempo, a situação enquanto determinante e determinada, o personagem coletivo tanto quanto individual”. (DELEUZE, 1985, p. 171).

Nesse conjunto (estados da situação e exigências da ação), pode-se dizer, de acordo com Deleuze (1985), que há duas espirais inversas: uma que retrai, rumo à ação, e a outra que amplia, rumo à nova situação. “Essa representação orgânica e espiral tem por fórmula S-A-S (da situação à situação transformada por intermédio da ação). Tal fórmula parece-nos

corresponder ao que Burch designava como “grande forma”. (DELEUZE, 1985, p. 171). Para o autor, a imagem-ação, ou representação orgânica, tem dois polos, dois signos: um que remete ao orgânico e o outro ao ativo funcional. Deleuze (1985) chama o primeiro polo de *synsigno*, definido como um conjunto de qualidades-potências enquanto atualizadas em um meio, em um estado de coisas ou em um espaço-tempo determinado. O segundo polo é denominado por Deleuze (1985) como binômio para designar qualquer duelo, ou seja, o que é propriamente ativo na imagem-ação. Os disfarces, as armadilhas são casos de binômios exemplares, onde o agente age em função do que pensa que o outro vai fazer.

Exemplificando, toda montagem exercida pelo usuário no webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs* implica em rearranjo no restante das dinâmicas do jogo. Dado o comando de montagem, a câmera subjetiva entra em ação e, automaticamente, a equipe envia mensagens. Primeiro de Maurizio, que faz um breve resumo de informações sobre o especialista e sugere a melhor maneira de locomoção até o encontro (bicicleta, trem, carro). Mathilde, por sua vez, ao fim de cada encontro com especialistas, geralmente envia mensagens. O teor das mensagens, de um lado versa sobre o processo de modelagem das peças do jogo, de outro insinua a maneira pela qual o usuário deve interpretar os conteúdos dos documentos e as informações fornecidas pelos especialistas.

Assim, o filme tem duas camadas de imagens-ação: a) A grande forma (Situação-Ação-Situação) - desencadeia as ações do personagem (câmera subjetiva); b) A pequena forma (Ação-Situação-Ação) - desencadeia o que a equipe tem que fazer, a partir da ação do personagem (câmera). Pensemos na equipe como um agente, que age em função do outro. A partir do momento em que o personagem realiza a ação, o agente trabalha em função dessa ação e, mais que isso, o agente trabalha para que o personagem continue realizando outras ações. Essa é a situação que o agente promove.

Reconhecendo a diversidade das dinâmicas, optamos em fazer um recorte para chamar atenção, principalmente, às exigências de ação que o webdocumentário solicita. Para tanto, vamos nos aprofundar nos meandros da imagem-ação em sua grande forma SAS'. De acordo com Deleuze (1985), Arnold J. Toynbee desenvolveu uma filosofia pragmática da história, evidenciando que as civilizações foram respostas a desafios lançados pelo meio. Ou seja, as comunidades enfrentavam desafios suficientemente significativos, mas não o bastante para absorver todas as capacidades do homem. De um lado, os desafios do meio eram tão fortes que o homem só poderia respondê-los, ou preparar-se para eles, investindo todas as suas energias (civilização de sobrevivência); por outro lado, o meio seria tão favorável que o homem poderia deixar-se viver (civilização do lazer). Os documentários de Robert Flaherty

consideram esses casos e mostram a nobreza das civilizações extremas. Em *Nanook, o esquimó* (1922), Flaherty narra de forma documental a vida dos esquimós do Polo Norte. De certa forma, inventa o documentário etnográfico, que influenciou, assim como o cinema-verdade de Dziga Vertov (*Kino-Pravda*) o que, posteriormente, foi aperfeiçoado e nomeado, por Jean Rouch, de cinema direto.

*Nanook, o esquimó*, parte de uma situação de duelo pela sobrevivência. O filme começa mostrando o meio e o esquimó aportando com sua família na costa de gelo. Inicialmente, vemos apenas *Nanook*. Aos poucos somos surpreendidos com a quantidade de pessoas que começam a sair do interior da pequena canoa. Em meio extremamente hostil, *Nanook* e seu povo conquistam a sobrevivência, duelando com a foca para conseguir alimento, duelando com o gelo para construir um iglu. De acordo com Deleuze (1985), com o filme *Nanook, o esquimó* ficamos diante de uma grandiosa estrutura SAS', na qual as ações de *Nanook* consistem mais em sobreviver em um meio inóspito e inabalável do que modificar propriamente a situação.

O documentário *Moana* (1926), de Flaherty, mostra uma civilização sem desafios da natureza, “[...] como se o homem só pudesse ser o homem através do esforço e da resistência à dor, é preciso que ele supra o meio excessivamente benevolente e invente para si a prova da tatuagem, que o faz aceder a um duelo fundamental consigo mesmo” (DELEUZE, 1985, p. 173). Em *Moana*, o jovem protagonista enfrenta o ritual tradicional e doloroso de ter seu corpo tatuado. A festa cerimonial constitui a porta de entrada para a vida adulta e o devido reconhecimento de seu povo para com sua coragem. Carregar consigo a tatuagem do herói une o protagonista simbolicamente com o seu povo.

Nos documentários de Flaherty, em *Nannok, o esquimó* e *Moana*, podemos reconhecer com facilidade dois desencadeamentos SAS onde, de um lado há o duelo da sobrevivência e de outro, o duelo existencial. “A situação é dada, a ação consumada para que aí nova situação se instale”. (VASCONCELLOS, 2006, p. 103). De acordo com Vasconcellos (2006), o documentário acabou servindo de suporte exemplar, para a imagem-ação, porque nele há tanto a luta pela sobrevivência como, também, as lutas interiores para atravessar situações desafiadas pela vida.

Em *Le Défi des Bâtisseurs* o duelo é pelo conhecimento. Prudente considerar, seja qual for o interesse de montagem dos usuários (jogo, conhecimento, etc.) que, a partir do momento em que o usuário opta encontrar um especialista, o duelo será pela pesquisa que movimentara a câmera, na construção de um personagem investigativo. Nesse cenário, as ações (para encontrar os especialistas) são performances de tráfego (bicicleta, carro, trem, caminhada) em

paisagens diferentes de Estrasburgo, com cortes diferentes nas cenas, mas dentro de uma estrutura de repetição. A partir do momento no qual o personagem (câmera) chega até os especialistas, repete-se o desencadeamento de uma nova situação. Todos os especialistas apresentam uma mesa de estudo. Primeiro, o especialista abre a porta, identifica-se e introduz o tema. Na sequência, sugere que o personagem o siga porque, dessa maneira, o especialista poderá mostrar um acervo maior de documentos e informações.

As mesas de estudo sempre estão em outro espaço, que não aquele onde os especialistas recebem o personagem. Cada mesa de estudo conta com objetos diferentes dispostos sobre elas, como computadores, notebooks, mapas, livros, pergaminhos. Cada objeto carrega consigo um mistério, uma pergunta. O usuário pode escolher clicar nos objetos ou nas perguntas: ambos ficam expostos concomitantemente na tela, como portas para o conhecimento. No total, como já citado anteriormente, conseguimos colecionar 24 perguntas, que estão dispostas em quatro mesas de estudo diferentes. Em decorrência dessa nova situação, surge a necessidade de uma nova montagem: é preciso abrir estas “portas”, é preciso clicar.

A partir de então, a câmera subjetiva sai de cena. O usuário precisa manusear os arquivos (gráficos, imagens, animações). Mas existem duas exceções: uma é o encontro com Cécile Depeux, onde grande parte das cenas são compostas pela câmera subjetiva que acompanha os passos da especialista subindo escadas, caminhando pelo museu, explorando os detalhes das estátuas e esculturas; outro momento é o encontro com o diretor Marc Jampolsky, quando a câmera subjetiva mais uma vez entra em cena, não para explorar o ambiente e sim para movimentar-se, em tom afirmativo, em relação à explicação do diretor, que previamente faz um relato e depois clica e mostra os vídeos.

Se outrora, nos documentários de Robert Flaherty como em *Nanook, o esquimó* e *Moana*, os duelos foram respectivamente pela sobrevivência e pela questão existencial, em *Le Défi de Bâtisseurs* a câmera subjetiva constrói um personagem que duela pelo conhecimento. O personagem sai do escritório, e vai lá fora buscar as informações onde quer que elas “estejam”. Movimenta-se apressado, caminha em tom de urgência, vai de trem, carro ou bicicleta. Sobe em escadas, explora os ambientes, movimenta-se suave ao cumprimentar os especialistas, gesticula atento às explicações, é cordial quando lhe oferecem assento (ele senta), quando sugerem que os acompanhe (ele acompanha).

Os planos e a sequencialidade sistemática da câmera subjetiva constroem o duelo na fluidez da montagem. Um duelo inevitável, intrínseco e decisivo no fluxo que o filme/jogo se estrutura: uma situação exige uma ação; ao agir, uma nova situação se instaura. Essa

operacionalização é o que desencadeia os movimentos da câmera subjetiva no filme, através de um plano que aloca o usuário na vertigem da dramaticidade das cenas.

#### 4.4 CÂMERA SUBJETIVA: OLHAR CÚMPLICE

Se é certo que o lugar do usuário é dentro da cena, vamos explorar melhor esta questão. A sequência de planos e cortes no vídeo de introdução do filme apresenta, concomitantemente, dois momentos distintos: a) o usuário é inserido como um dos personagens, b) a missão do jogo/filme é apresentada. Primeiro, se expõe a dimensão espacial do cenário, construído para ser facilmente reconhecido como um escritório de arquitetura. Ocorre então a ruptura, o momento inaugural que lança o usuário para a ótica subjetiva, para “dentro” do filme. A partir deste momento, junto aos personagens, ele comunga do momento em que se apresenta a missão. O usuário passa a ser um deles, com objetivos e metas. Os webdocumentários que operam como videogames demonstram o quão interessante é o papel do observador, que tem seu lugar através da ótica subjetiva.

Para Ismail Xavier (2008, p. 34), “A câmera é dita subjetiva quando ela assume o ponto de vista de uma das personagens, observando os acontecimentos de sua posição, e, digamos, com os seus olhos”. Ao adotar essa perspectiva no filme, os outros personagens olham nos “olhos” do usuário. A direção dos olhares das personagens constitui fator importante para a construção de referências para o sujeito, porque estabelece uma aplicação de regras de coerência, equilíbrio e compatibilidade de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de que a ação se desenvolve diante dele.

Importa voltar aos primeiros tempos da ficção no cinema para compreender alguns traços que transformaram irreversivelmente a linguagem cinematográfica e instauraram, nos audiovisuais contemporâneos, uma herança viva do século XIX. De acordo com as contribuições de Ismail Xavier (2008), no teatro filmado o espectador tem um único ponto de vista frontal em relação à encenação. As sequências, em muitos casos, eram gravadas de forma contínua, sem cortes. Logo, temos dois elementos importantes a considerar sobre os primórdios do cinema: a) que diz respeito ao plano frontal; b) que diz respeito ao plano sequencial. Imaginemos uma cena na qual os atores se movimentam frente à câmera. Observamos seus atos em uma sequência sem cortes, sempre através da frontalidade do plano. Imaginemos a mesma cena onde os atores repetem os mesmos atos, mas agora, a câmera se movimenta no entorno deles, explorando outros ângulos da dramaticidade da cena. O plano

sequencial de outrora é substituído, agora, por uma continuidade de cortes, que servem para apresentar uma sequencialidade de ângulos e planos da mesma cena e espaço. O segundo exemplo apresenta a posição recorrentemente apontada como libertadora, em relação ao primeiro exemplo: ela é o movimentar-se da câmera e o corte no interior de uma cena. Se isto é certo, foi assim que o cinema se libertou da “prisão teatral”.

A necessidade em mostrar outros pontos de vista, outros ângulos, através de outras distâncias, com o auxílio do movimento da câmera, instaura uma transformação nas linguagens cinematográficas, torna o dispositivo mais rico, com maior possibilidade criativa de representar e inventar a vida. Se o cinema imitou o teatro em algum momento de sua história e dessa relação surgiu o que genericamente é chamado de teatro filmado, não foi pelas histórias que as encenações contavam, mas sim, pela forma como as histórias eram apresentadas. Ismail Xavier, em seu livro *O discurso cinematográfico, opacidade e transparência* (2008), ajuda a reconhecer essas transformações da linguagem cinematográfica, quando o plano frontal e plano sequencial foram lançados para as periferias para que outras técnicas fossem inventadas, com o auxílio do movimento da câmera e os cortes.

Ao movimentar a câmera, surgem técnicas mais tardias, como a câmera subjetiva. Entretanto, de acordo com Xavier (2008), a utilização da câmera subjetiva acontece em termos distantes da linearidade, a favor da impressão do real. A câmera subjetiva surge como um dispositivo ilusionista, construído para funcionar como um mecanismo de identificação “ligado” aos acontecimentos e dominado pelo grau de credibilidade específica, que marca a chamada “participação efetiva”. Nesse sentido, “[...] um dos procedimentos mais sutis [...] de tremenda eficiência no mecanismo de identificação é constituído pela combinação de dois elementos: o esquema denominado no contexto americano “*shot (plano)/reaction-shot*” e a denominada “câmera subjetiva”. (XAVIER, 2008, p. 34).

Imaginemos uma situação em que o herói observa atentamente um acontecimento e, no plano seguinte, a câmera assume o ponto de vista do personagem, mostrando aquilo que ele vê. Para Xavier (2008), esses são casos de uma típica combinação das duas técnicas: *shot/reaction-shot*. Em *Le Défi Des Bâtisseurs* não há essa combinação, não se tem acesso ao ponto de vista dos outros personagens (Mathilde, Maurizio, Thomas e especialistas), o que reforça a simulação e a dramaticidade das reações, porque o usuário ocupa um único “corpo” dentro do filme: o do personagem que é construído pelo movimento da câmera. O webdocumentário vende a ideia de que o lugar dentro da cena é do usuário, deste eu que é um outro.

A questão não é apenas o que a câmera nos faz ver, mas como ela nos faz ver. Quando o chefe Thomas diz: *Eu quero que você seja o arquiteto deste projeto, este projeto é um projeto único na vida*, a câmera subjetiva se movimenta em um tom afirmativo, como se estivesse dizendo sim com a cabeça. A frontalidade que a câmera assume de forma subjetiva é dramaticamente importante. A composição da sequência é um momento *sine qua non*, é o momento em que a câmera começa a sinalizar a relação afetiva que iniciamos a desenvolver com o webdocumentário. O movimento da câmera induz um comportamento obediente, movimenta-se concordando, compreendendo em tom afirmativo as explicações e solicitações.

Nesse sentido, Xavier ajuda a pensar nos momentos em que nosso olhar, a princípio identificado com o da câmera, confunde-se com o do personagem. Para o autor, “a partilha do olhar pode saltar para partilha de um estado psicológico, e esta tem caminho aberto para catalisar uma identidade mais profunda diante da totalidade da situação”. (XAVIER, 2008, p. 35). A utilização remete, nesses termos e na concepção do autor, para um personagem que sabemos que não somos nós, mas ao mergulharmos em seu olhar e vermos o que ele vê, nos identificamos com determinados sentimentos seus. A câmera subjetiva em *Le Défi des Bâtisseurs* procura fazer com que nos identifiquemos com esse personagem que a câmera constrói, para que nos sintamos ele ao nos alocar continuamente nas cenas. Ao vermos apenas através de um mecanismo que imita os olhos, percebemos os braços, mãos, pernas e pés, de um homem, de alguém. A câmera procura fazer com que o usuário se sinta esse outro e, ao fazê-lo, emerge a persona dentro do jogo. Uma persona que é o conjunto de um eu que fornece o comando da montagem e de um outro, que executa a ação. O jogo não se constrói através de um mecanismo cinematográfico que busca convencer os inocentes. Ele se constrói através de um mecanismo que procura conquistar os cúmplices.

#### 4.5 A MONTAGEM ESTÉTICO-NARRATIVA

O lugar do observador é construído de dois modos: na versão *web* a câmera constrói um personagem que se desloca à procura de informações; no modo *mobile*, o usuário caminha na busca das informações com o auxílio de um mapa. Em ambos os casos, ao encontrar essas informações, é possível manusear as imagens e descobrir os conteúdos que se desdobram delas. Seja (clitando) compactuando com o personagem câmera (*web*), ou desenvolvendo uma performance de caminhada na rua (*mobile*). O fato é que, de todo modo, ao montar o usuário troca seus atos por recompensas: conhecimento e peças para construir a torre no jogo.

Ao longo da análise, chamamos atenção para alguns aspectos importantes dentro da composição cinematográfica de *Le Défi des Bâtisseurs*, como a montagem, o corte e o plano. Dentre os avatares da imagem-movimento em nossa pesquisa, direcionamos a discussão principalmente ao que diz respeito à imagem-ação. Mostramos que o desencadeamento dos planos da câmera subjetiva ocorre através do ordenamento da imagem-ação. Essa qualidade, entretanto, refere-se a algumas zonas de centramentos que são, sobretudo, descentradas.

Os descentramentos fazem com que as relações estabelecidas, nas inúmeras montagens possíveis do webdocumentário, ganhem um grau de importância, em uma camada mais profunda de análise. Ao considerarmos as contribuições de Deleuze (1985) sobre a imagem-ação, direcionamos nosso olhar para as micronarrativas, principalmente aos momentos em que o efeito da câmera subjetiva é desencadeada por um ordenamento de ação. Entretanto o conjunto da obra, que comporta micronarrativas, imagens, textos, fotos, áudios, gráficos, animações, não é ordenado pela ação. O que liga uma imagem à outra é a relação. Deleuze (1985) denuncia a crise da imagem-ação, referindo que é a partir dela que surge a imagem mental. Baseia-se, principalmente, nas análises que fez dos filmes de Hitchcock, onde a ligação entre uma cena e outra exigem que o espectador as relacione intensivamente, porque a câmera mostra a vítima, que em outra cena se descobre que é o vilão. O assassino geralmente é um terceiro elemento, em um jogo de trapaça e suspense que engana o espectador, ou seja, é um cinema que exige pensamento e raciocínio para sua compreensão.

O que propomos nesta seção de análise é mostrar onde a imagem mental opera em *Le Défi des Bâtisseurs*, de um lado e, de outro, mostrar como a montagem estético-narrativa ultrapassa a imagem mental. Assim, se outrora a exasperação da imagem-ação entrou em crise, a ponto de fazer emergir outro modo de fazer cinema, provocando o aparecimento do cinema moderno, o cinema do pensamento de acordo com Vasconcellos (2006). Na contemporaneidade, a exasperação da imagem mental faz brotar outros conjuntos de experiência, como a montagem estético-narrativa.

De acordo com Deleuze (1985), a imagem mental toma por objeto aquilo que têm uma existência própria fora do pensamento, assim como os objetos da percepção têm existência própria fora da percepção. Podemos considerar que as configurações da montagem estético-narrativas de *Le Défi des Bâtisseurs* assumem, por objeto, as relações. Ou seja, além de perceber é preciso interpretar, além de afetar-se é preciso relacionar. Além de dar sentido ou apenas buscá-lo é preciso experimentar, abrir-se para aquilo que está além da narrativa, além do campo das significações e significados, aquilo que faz parte de outros domínios.

Por esse viés, a montagem estético-narrativa é como a gravidade que atravessa o espaço e o tempo. Deleuze considerou dois elementos importantes em seus estudos. No primeiro momento, o conjunto dos avatares da imagem-movimento. No segundo os da imagem-tempo. Na contemporaneidade, audiovisuais como *Le Défi de Bâtisseurs* curvam o tempo e o espaço, são gravitacionais. A montagem surge como uma órbita, e os elementos a circunscrevem, criando constelações que mudam de desenho de acordo com as escolhas de cada novo usuário, dentro de um número finito de possibilidades, é claro.

O duelo pelo conhecimento tem a aparência de reger toda a ação e conseqüentemente todo o filme/jogo, entretanto o conjunto das imagens que compõe as micronarrativas, documentos, gráficos, animações não é ordenado pela ação e sim pela relação entre as partes. O usuário não age, ele troca: quem modela as peças é Mathilde, quem marca o “encontro” com os especialistas é Maurizio, quem solicita o serviço é o chefe Thomas. Quem encontra os especialistas é a câmera. A ação é cometida pelos especialistas, equipe e a câmera, o usuário monta, e mesmo quando está no aplicativo móvel caminhando pelas ruas, ele não age - ele monta, porque o que o move não é a ação em si, é o ato - o ato da troca. A imagem-ação ajuda a compreender o ordenamento do plano subjetivo (a ação da câmera, da equipe, dos especialistas), configurando-se parte no processo. Uma parte importante, sem dúvida, mas o webdocumentário, como um todo, opera por outro ordenamento: a relação.

Refletir sobre as relações, sobre as zonas de descentramentos, mostra-se como a peça-chave para compreender as órbitas da montagem. De acordo com Deleuze (1985), depois de ter distinguido a afecção e a ação, que denominavam respectivamente a primeiridade e a secundidade, Pierce acrescentou uma terceira imagem: a mental, ou a terceiridade. Nessa terceira instância aparece a significação, na lei ou na relação. Para Deleuze (1985):

Tudo isto, sem dúvida, parece já estar compreendido na ação, mas não é verdade: uma ação, isto é, um duelo ou um par de forças obedece a lei que a torna possível, mas nunca é a sua lei que faz fazer; uma ação tem efetivamente uma significação, mas não é esta que constitui seu objetivo, o objetivo e os meios não compreendem a significação; uma ação põe dois termos em relação, mas tal relação espaço-temporal (por exemplo, a oposição) não deve ser confundida com uma relação lógica. (DELEUZE, 1985, p. 242).

Uma relação espaço-temporal não pode ser confundida com uma relação lógica e dualista, porque há sempre um terceiro elemento. De acordo com Deleuze (1985), na terceiridade (mental) não há ações e sim atos, que compreendem o elemento simbólico de uma lei (dar, trocar), “não percepções, e sim interpretações que remetem ao elemento do sentido; não afecções, e sim sentimentos intelectuais de relações, com os sentimentos que

acompanham o uso das conjunções lógicas “porque”, “a pesar de”, “a fim de”, “portanto”, “ora”, etc. (DELEUZE, 1985, p. 242). Para Deleuze (1985) talvez seja na relação que a imagem mental encontra sua representação mais adequada, porque a relação é sempre terceira.

[...] a tradição filosófica distingue duas espécies de relações, relações naturais e relações abstratas, estando a significação mais do lado das primeiras, e a lei, ou o sentido, mais do lado das segundas. Pelas primeiras, passa-se naturalmente e facilmente de uma imagem a outra: por exemplo, de um retrato ao seu modelo, em seguida as circunstâncias em que o retrato foi feito, depois ao lugar onde o modelo está agora, etc. Há, portanto, formação de uma sequência ou série habitual de imagens, que, todavia não é eliminada, pois as relações naturais esgotam bem rapidamente seu efeito. A segunda espécie de relações, a relação abstrata, designa, ao contrário, uma circunstância pela qual compararam-se duas imagens que não estão naturalmente unidas no espírito (como duas figuras muito diferentes, que entretanto têm como circunstância comum o fato de serem secções cônicas). Há aí constituição de um todo e não mais formação de uma série. (DELEUZE, 1985, p. 242-243).

Ao analisar uma série de sequências interligadas pela ação, estamos ainda no domínio das relações “naturais”, no cinema clássico, orgânico, onde a imagem-percepção, imagem-afecção, imagem-pulsão e imagem-ação tensionam-se continuamente. *Le Défi des Bâtisseurs* assume essa composição quando acessamos os fragmentos (micronarrativas), mas ao nos afastarmos, na busca de fitar o conjunto, vemos um arranjo de elementos que não é ordenada pelos cânones do cinema ação. O conjunto que se vê à distância não se apresenta em série, e sim na constituição de um todo que flui em uma zona de descentramentos. Essa zona emerge e se mostra através das órbitas de montagem, onde as imagens tensionam-se intensivamente. Nessas órbitas, o estatuto relacional da imagem mental ajuda a compreender esse imenso quebra cabeça.

Voltemos, com o propósito de reconstruir essa ideia. Deleuze já mostrava que, sem dúvida, a imagem-afecção já comportava o mental, assim como a imagem-ação também o implicava, no objetivo da ação (concepção), na escolha dos meios (julgamento) e no conjunto das implicações (raciocínio). De acordo com Deleuze (1985), fazer do mental o objeto próprio de uma imagem, uma imagem específica, com suas próprias figuras, resulta em processo completamente diferente. Para o autor, a imagem mental não pode ser pensada como a imagem do pensamento de alguém, por mais que tentativas nesse sentido tenham sido feitas. Afinal, isto seria abstrato demais. Por outro lado, a imagem-afecção e a imagem-ação efetivamente já continham muito pensamento.

Ao falar de imagem mental, Deleuze (1985) quer dizer outra coisa. Essa imagem toma por objeto aquilo que tem uma existência própria fora do pensamento, assim como os objetos da percepção tem existência própria fora da percepção. Ou seja, a imagem mental é aquela

que “toma por objetos relações, atos simbólicos, sentimentos intelectuais”. (DELEUZE, 1985, p. 244). Deleuze vale-se da obra de Hitchcock para exemplificar esse tipo de constituição de imagem. Na concepção do autor, com Hitchcock, abandona-se em linhas gerais a primeiridade da imagem-afecção e a segundidade da imagem-ação, ao surgir com uma nova imagem que contém as demais e as ultrapassa.

Por exemplo, em *Disque M para Matar* (1954) o filme, como um todo, é uma exposição de raciocínio. Um homem planeja o assassinato da esposa, após descobrir que ela possui um amante. Chantageia um antigo amigo para assassinar sua esposa e ficar, assim, com toda a herança. Mas o plano falha. A esposa mata o amigo chantageado para se defender. O esposo traído elabora, então, um novo plano que poderá levar sua esposa para a prisão. Conforme o marido traído vai se revelando um sujeito cruel e vingativo, a torcida do espectador muda. Se antes nos compadecemos por ele, agora torcemos por ela. Hitchcock insere uma novidade, um de seus temas favoritos, o falso culpado. O trabalho da câmera é intenso. Nas cenas de maior tensão dramática, o espectador é colocado na mesma posição dos personagens, onde se expõem mais quem está ouvindo, do que quem está falando durante os diálogos. Hitchcock explora o ponto de vista do criminoso, não da vítima, em um final interessantemente claustrofóbico.

Deleuze (1985) cita como exemplo o filme *Festim Diabólico* (1948). Nele, Hitchcock utiliza um único plano, uma vez que as imagens não passam de meandros de um único raciocínio. De acordo com o autor, a razão disso é simples, porque nos filmes de Hitchcock, uma vez dada a ação, ela é cercada de relações que fazem variar o tema. Passado, presente e futuro são circunscritos na variação do tema, da natureza, do objetivo, onde o que conta não é a ação do autor, não é a ação propriamente dita, mas sim o conjunto das relações na quais a ação e seu autor são apanhados. Nesse caso, o sentido especial do quadro: “os desenhos prévios do enquadramento, a rigorosa delimitação do quadro, a aparente eliminação do extraquadro se explicam pela referência constante que Hitchcock faz não à pintura ou ao teatro, mas a tapeçaria”. (DELEUZE, 1985, p. 245). Ou seja, isto é a tecelagem, o quadro é como os montantes que sustentam a cadeia das relações, enquanto isso, a ação constitui a trama móvel que passa por cima e por baixo.

Para Deleuze (1985), compreende-se então que Hitchcock proceda habitualmente através de planos curtos, porque cada plano mostra uma relação ou uma variação da relação. Entretanto, o plano teoricamente único de *Festim Diabólico* não é, de acordo com Deleuze, de modo algum, uma exceção a essa regra. Ele não subordina o quadro a um todo, ele subordina o todo (relações) ao quadro. Abre o quadro em comprimento, desde que se

mantenha fechado na largura, como em uma tecelagem onde o tapete pode ser infinitamente longo. “De qualquer modo, o essencial é que a ação, e também a percepção e a afecção, sejam enquadradas num tecido de relações. É essa cadeia de relações que constitui a imagem mental”. (DELEUZE, 1985, p. 245).

A fluidez desses filmes exige um esforço intelectual. A tapeçaria da imagem mental de Hitchcock é a trapaça. Não basta assistir - é preciso pensar, e pensar o tempo todo se estivermos dispostos a jogar o jogo de Hitchcock. Nesse interessante jogo, no qual as relações se subordinam ao quadro, vamos sempre fazê-lo de dentro, porque a câmera nos lança em um movimento sem volta. O que acreditávamos, não acreditamos mais, e na próxima cena, quanto enfim acharmos que estamos entendendo o filme, surge um novo elemento, que tinha relação com o primeiro, mas apenas compreendemos no último relâmpago do filme qual era a relação entre eles para, no final, o desfecho surpreender mais uma vez.

Em *Le Défi des Bâtisseurs*, as ações são cercadas de relações que fazem variar as temáticas e formam o tema: O desafio dos construtores. A imagem mental produz um cinema que é relacional, onde a ação acontece no interior das cenas, mas o que liga as várias temáticas é a relação que se estabelece entre as partes (presente, passado, futuro) no webdocumentário, ou seja, a relação entre os vários fragmentos documentos, gráficos, vídeos, animações... que compõe o conjunto, a totalidade do webdocumentário.

Das contribuições de Deleuze (1985) ao analisar os filmes de Hitchcock, extraímos dois pontos: o mais óbvio, a imagem mental e a teia de relações que ela possibilita; o menos óbvio, mas tão importante quanto, lidamos aqui com imagens mentais que, por mais que provoquem uma loucura instantânea, formam um conjunto que tem início, meio e fim; por mais que esses momentos se mesclêm, chega o momento em que o filme termina, e sabemos perfeitamente quando isso acontece porque, além de tudo, os filmes de Hitchcock são narrativos. Podemos pensar, relacionar, mas não podemos interferir na montagem do filme; se pudéssemos, talvez tudo ficasse mais fácil e, conseqüentemente, estragaríamos tudo.

Assim como nos filmes de Hitchcock, em *Le Défi des Bâtisseurs* o espectador é preso em uma teia de relações labirínticas entre as micronarrativas, entre as imagens. Ao realizar montagens, a imagem mental ajuda a reconhecer os inúmeros quadros do audiovisual que são subordinados às relações, cada quadro é relacionado ao todo, fazendo com que as temáticas variem, compondo o tema. Mas em *Le Défi des Bâtisseurs*, além da relação entre as narrativas, ao montar outro movimento surge - a experiência estética. A materialidade dos cliques do manuseio das imagens na versão *web* e *mobile*, das caminhadas pela rua, da exploração *in loco*, possibilita a emergência desta experiência. A ação e a relação tomam conotações

exasperadas, a ponto de fazer surgir outras maneiras de nos relacionarmos com os audiovisuais.

Sendo assim, afirmamos que o conjunto da obra que forma *Le Défi des Bâtisseurs* acontece através da montagem estético-narrativa. O disparo das montagens é feito pelo corpo do usuário - a imagem primeira - de acordo com Bergson (1999). A maneira como o webdocumentário é construído para ser visto e manuseado possibilita experiências múltiplas de narratividade, assim como experiências fora da dimensão do sentido e do mundo cotidiano. Através dessa cartografia se constrói uma imagem dialética do audiovisual *Le Défi des Bâtisseurs*. Uma imagem dialética de diferentes tempos que se dá a ver em um momento específico, não como uma imagem de fotografia que se possa mostrar. Mas como uma imagem repleta de questões visíveis e invisíveis, de uma série de usos que se repetem e se diferenciam em experiências narrativas e estéticas através das montagens.

Nessas camadas visíveis e invisíveis, o usuário interfere na ambiência do jogo/filme assim como o ambiente interfere nas suas escolhas de montagem. O lugar onde o usuário está geograficamente - em sua casa no seu computador pessoal ou caminhando pelo Vale do Reno - é importante, porque cada movimento do corpo nesses vários ambientes proporciona desenhos diferentes de montagem, de experiências narrativas e estéticas. É exigido ao usuário percorrer diferentes ambientes para adquirir conhecimento e bonificações (peças), nesse propósito a performance peripatética é construída de três maneiras: na versão *web* pela câmera subjetiva e na versão *mobile* pelo deslocamento *in loco* do usuário, e enunciamos também o movimento dos cliques dos toques nas imagens que fazem com que migremos de um plano para outro, de um ambiente para outro, de um encontro com especialista para outro, configurando deste modo um tipo de performance peripatética, derivada da relação entre o corpo e os territórios digitais. O ambiente onde se localizam os arquivos, gráficos, animações, documentos e vídeos é construído não como uma janela para o conhecimento, mas sim como uma mesa de trabalho e estudo - não basta ver, é preciso tocar e manusear as imagens. Nesse contexto o fenômeno ocorre em um trânsito célere de ambientes de contágio que enunciam a cultura das montagens múltiplas de nossa época, onde o legado cinematográfico mostra sua potência vertiginosa de fazer brotar o novo no velho.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para desenvolver esta pesquisa, optou-se pelo método da cartografia, elegendo como procedimentos metodológicos, a figura do flâneur e do colecionador, na intenção de resolver uma problematização específica, que buscou analisar através de quais virtualidades *Le Défi des Bâtisseurs* se atualiza construindo-se como um webdocumentário investigativo.

Na visada, foi possível revelar que webdocumentários possibilitam ficções autônomas de realidade. São audiovisuais estético-narrativos, que necessitam da predisposição do sujeito para realizar interações e leituras documentarizantes. Partem do meio digital, relacionam-se com sujeitos e materialidades na construção de arquivos, capazes de revelar o que podemos saber sobre a manifestação da vida, em suas mais variadas formas de se mostrar como duração. Em grande medida, trata-se de uma memória que se expande e permanece disponível para novas relações.

Com base nas análises, demonstrou-se que o mecanismo que atualiza o objeto de estudo refere-se ao legado cinematográfico que opera com preponderância no ordenamento das imagens. A maneira pela qual as imagens-movimento procedem, fazem com que a navegação se torne compreensível para o usuário, apontando que a construção da narrativa e o jogo só acontecem através da montagem, e também através da montagem emerge outra relação - a experiência estética.

Nessa perspectiva, confirmou-se que, se outrora o corte possibilitou a transformação do pré-cinema para o cinema clássico narrativo, contemporaneamente a possibilidade do corte e da montagem feita pelos usuários faz emergir outra transformação, que desloca a montagem, até então sob o domínio dos diretores, para novos arranjos feitos pelos usuários que acessam esses audiovisuais. Essa referencialidade não é nova, considerando que tudo que é feito na *web* passa, de certa forma, por uma performance audiovisual, clicamos, movemos, manuseamos as imagens, compondo inúmeras montagens. Logo, o webdocumentário não inventa esse tipo de montagem participativa, ao contrário, é fruto dela. O que o webdocumentário *Le Défi des Bâtisseurs* faz é explorar de forma criativa as ferramentas e mecanismos desses envolvimentos sistêmicos.

Sendo assim, ao examinar o exemplo da Tavoletta de *Brunelleschi* se conclui que a tendência que autoriza a participação dos sujeitos na construção de obras imagéticas é pré-cinematográfica. A latência do passado no presente configura, deste modo, uma imagem dialética de vários tempos, em consonância com os apontamentos de Benjamin (1985; 1985) em relação ao anacronismo, aos objetos que precisam ser redimidos, ao novo no sempre-igual,

comprovando que a tendência que envolve o corpóreo (em movimento) nas obras, volta e se atualiza no meio digital.

As montagens que se estabelecem no empírico e podem ser divididas em dois momentos distintos também foram examinadas. Primeiro, a montagem fixa, realizada pelo diretor quando não há possibilidade de interferência no fluxo em que a sequência de uma cena acontece. E, segundo, a montagem manuseável, que possibilita o ordenamento de diferentes imagens que compõe o observável. Esta investigação consentiu constatar que quando o corpo é convocado como parte integrante da engrenagem fílmica, diferentes disposições de interesses ordenam as montagens de acordo com o perfil de cada usuário, movido ou pela questão do jogo, ou do conhecimento, ou da tutilidade das experiências dentre outras disposições que podem surgir distintamente, a partir da demanda de cada corpo.

Outro fator importante a ser ressaltado foi o mote investigativo construído pelo movimento da câmera subjetiva, que cria o personagem exploratório nas cenas. Confirmou-se pela análise efetivada que, no observável, a câmera subjetiva é processualmente ordenada pela imagem-ação, definida por Deleuze (1985) como um avatar das imagens-movimento, que surge quando as qualidades e potenciais são apreendidas e atualizadas em estados de coisa, em meio social, geográfico e historicamente determinável. Assim, a aceitação se processou pelo convencimento de que a imagem-ação compreende o comportamento e a atualização desse comportamento no papel de seu personagem, com proximidade aos domínios do realismo. Os planos e a sequencialidade sistemática da câmera subjetiva constroem um duelo pelo conhecimento na fluidez da montagem. Um duelo inevitável, intrínseco e decisivo no fluxo em que o filme/jogo se estrutura, uma situação que exige uma ação e, ao agir, uma nova situação se instaura. Esta operacionalização é o que desencadeia os movimentos da câmera subjetiva, através de um plano que aloca o usuário na vertigem da dramaticidade das cenas.

*Le Défi des Bâtisseurs* permitiu que se comprovasse que o personagem construído por sua câmera insere o usuário continuamente nas cenas através de um mecanismo que imita os olhos, quando se percebe braços, mãos, pernas e pés de alguém que se sabe ser um outro, pois a câmera faz com que o usuário sinta como se fosse ele próprio o outro. Ao fazê-lo, emerge a persona dentro do jogo, uma persona que é o conjunto de um eu que fornece o comando da montagem a um outro (câmera) que executa a ação. A constatação se efetiva no momento em que se percebe que o jogo não é construído através de um mecanismo cinematográfico que busca convencer os inocentes, e sim de um mecanismo que procura conquistar cúmplices.

Na consideração de que a imagem-ação opera no ordenamento das imagens da câmera subjetiva, pode-se garantir que o filme é um todo ordenado pelo avatar da imagem mental e

que provém da crise da imagem-ação. Sustenta-se, assim, que o ordenamento da imagem mental opera através das inúmeras relações entre os vários elementos que compõem o empírico, ou seja, os vídeos, documentos, gráficos, animações, mapas, etc. Atribui-se ao todo indicadores que se relacionam em cada quadro, formando as órbitas de montagem.

Por fim, foi possível concluir que, outrora, a exasperação da imagem-ação entrou em crise, a ponto de fazer emergir outro modo de fazer cinema: o cinema moderno. Na contemporaneidade, porém, a exasperação das relações provindas das montagens e o manuseio das imagens proporcionam experiências múltiplas de narratividade e também de experiências estéticas que ultrapassam as dimensões do sentido. A emergência da materialidade bruta, da produção de presença, catalisa determinadas experiências estéticas quando as imagens são tocadas através do acionamento das telas, dos teclados, dos *mouses* e deslocam os usuários por territórios geograficamente definidos, para ter acesso ao conteúdo do webdocumentário.

Desta maneira, de acordo com a proposta metodológica, tem-se como resultado o alcance pleno dos objetivos traçados no início desta pesquisa, no momento em que se demonstrou que o legado cinematográfico opera com preponderância no ordenamento das imagens, ao mesmo tempo em que se apontou que a construção da narrativa e o jogo só acontecem através da montagem, pois através da montagem também emerge a experiência estética. Nesse estuário, conseguiu-se evidenciar que a montagem surge como uma órbita, circunscrita por vários elementos que formam as constelações que mudam de desenho, de acordo com as escolhas de cada novo usuário, dentro de um número finito de possibilidades.

De modo algum este relatório de dissertação esgota as diversas possibilidades de montagens estético-narrativas, quando tenta demonstrar através das experiências distintas, como é possível sua construção em meio à cultura contemporânea. As cartografias desta pesquisa se limitam a mostrar como o mecanismo cinematográfico opera, ordenando (e desordenando) as imagens, mostrando que quando o usuário faz uma escolha, clica, toca ou anda, vivenciando diversas experiências através desse ato de montagem, pois que dele emergem não apenas as experiências narrativas, como as estéticas também.

O método transversal de cruzar diversas informações, considerando os fragmentos dispersos do observável em suas ambiências próprias, o corpo do usuário como parte da engrenagem e o conjunto das relações entre as diversas imagens que constituem o empírico auxiliaram a resolver o problema desta pesquisa e podem auxiliar outros pesquisadores interessados em problemáticas semelhantes.

O fator mais interessante na aplicação da metodologia escolhida para o desenvolvimento da pesquisa, definida por criar cartografias nunca finalizadas através de dois procedimentos metodológicos operacionalizados pela figura do flâneur e do colecionador desconstrutivista, localizou-se no fato de cada objeto demandar da pesquisadora diferentes movimentos teórico-metodológicos, sendo importante entregar-se ao fluxo destes observáveis. Esses procedimentos auxiliaram a pesquisadora a se deslocar entre um tensionamento e outro, exigindo a necessidade de recorrer ao referencial teórico relacionado à demanda do observável, a cada processo de acoplagem e pulsão ocorrido, o que contraria o movimento hermenêutico e fechado. A vivência, no decorrer deste estudo, mostrou que este conjunto de procedimentos possibilita que a pesquisa esteja sempre aberta a novas reviravoltas, sensibilizações e descobertas.

Neste sentido, a intenção é que esta pesquisa tenha contribuído com o cenário acadêmico, construindo cartografias relacionadas às montagens contemporâneas que edificam a cultura comunicacional na atual época. Para que seja possível identificar essas relações com outros tipos de audiovisuais e com a cultura como um todo, sugere-se aos acadêmicos que se interessarem pelo assunto, que aprofundem novas e amplas pesquisas, explorando outros movimentos cartográficos e busquem diferentes órbitas de montagem, que podem ser encontradas ao flunar, colecionar e desconstruir, incluindo construções de diferentes períodos históricos, temáticos e gêneros dos produtos audiovisuais.

## REFERÊNCIAS

- AUMONT, Jaques. **A imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- BAUER, Marcelo. Os webdocumentários e as novas possibilidades da narrativa documental. In: **Avanca Cinema 2011**. Avanca (Portugal): Cine-Clube de Avanca. 2011.
- BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reproduzibilidade técnica. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política - ensaios sobre a literatura e a história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 2011.
- \_\_\_\_\_. Sobre o conceito da história. In: **Obras escolhidas: magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- \_\_\_\_\_. **Origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- \_\_\_\_\_. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.
- BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- CANEVACCI, Máximo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. São Paulo: Studio Nobel, 1997.
- CROU, Olivier. **Qu'est-ce que le webdocumentaire?** webdocu.fr, 2010. Disponível em: <<http://webdocu.fr/web-documentaire/2011/03/07/qu%E2%80%99est-ce-que-le-webdocumentaire/>>. Acesso em: 17 jan. 2015.
- DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. vol 3. Rio de Janeiro: Editora 34, 2012.
- DELEUZE, Gilles. **A ilha deserta**. São Paulo: Iluminuras, 2006.
- \_\_\_\_\_. **Cinema 1: a imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- DERRIDA, Jaques. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1995.
- \_\_\_\_\_, Jaques. **Mal de arquivo: uma impressão freudiana**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 2004.
- FOUCAULT, Michel. Nietzsche, a genealogia e a história. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1979.
- GAUDENZI, Sandra. **Interactive documentary: towards an aesthetic of the multiple**. Center for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. 2013. Disponível em: <<http://www.interactivedocumentary.net/about/me>>. Acesso em: 15 jan. 2015.
- GIFREU, Arnau. **El documental interactivo: una propuesta de modelo de análisis**. Pré-tese de doutorado. Barcelona (Espanha): Universidade Pompeu Fabra, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto, PUC-Rio, 2010.

HANSEN, Mark. **New philosophy for new media**. Cambridge: MIT Press, 2004.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Petrópolis: Vozes, 2005.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens**: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows. Porto Alegre: Entremeios, 2010a.

\_\_\_\_\_. Imagens conectivas da cultura. In: SILVA, Alexandre Rocha da; ROSÁRIO, Nísia Martins do; KILPP, Suzana (Orgs). **Audiovisualidades da cultura**. Porto Alegre: Entremeios, 2010b.

LADEIRA, João Martins. Um percurso desconhecido: a NSFNET e as redes pregressas a Internet. In: **Compos**. (2007). Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/182/183>>. Acesso em: 31 jan. 2016.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOPES, Tiago Ricciardi Correa. **Aura e vestígios do audiovisual em experiências estéticas com mídias locativas**: performances algorítmicas do corpo no espaço urbano. Tese Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

METZ, Christian. **O significativo imaginário**: psicanálise e cinema. Lisboa: Horizontes, 1980.

MOLDER, Maria Filomena. Método é desvio: uma experiência de limiar. In: OTTE, Georg; SEDYMAYER, Sabrina; CORNELSEN, Elcio (Orgs.). **Limiares e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2010.

MONTAÑO, Sonia Estela La Cruz. **Plataformas de Vídeo**: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. Tese Doutorado. Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2012.

NASH, Kate. Modes of interactivity: analysing the webdoc. In: **Media Culture & Society** 34(2). SAGE Publications, 2012. Disponível em: <<http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.abstract>>. Acesso em: 26 jan. 2015.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. 3.ed. São Paulo: Papyrus, 2008.

NIETZSCHE, F. Considerações Extemporâneas. In: **Os Pensadores**. São Paulo: Abril Cultura, 1974.

OBSERVATOIRE DU DOCUMENTAIRE. **Documentary and new digital platforms: ecosystem in transition**. Canadá, 2011. Disponível em: <[http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ\\_20110203\\_Study.pdf](http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Study.pdf)>. Acesso em: 29 jan. 2015.

PARENTE, André. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999.

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

ROUANET, S. P. **Édipo e o anjo**: itinerários freudianos em Walter Benjamin. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1981.

RIBAS, Beatriz. Contribuição para uma definição do conceito de web documentário. In: MACHADO, Elias; PALACIOS, Marcos. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: GJOL; Calandra, 2003.

TIEDEMANN, Rolf. Introdução. In: BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte: UFMG, 2006.

VASCONCELLOS, Jorge. **Deleuze e o cinema**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2008.

WINSTON, Brian. **Claiming the real**: documentary Grierson and Beyond. London: BFI – British Film Institute Publishing, 2008.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: opacidade e transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

#### SITES CONSULTADOS

<<http://bear71.nfb.ca/bear71/>>. Acesso em: 12 nov. 2015.

<<http://highrise.nfb.ca/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2014.

<<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>>. Acesso em: 05 de novembro de 2014.

<<http://fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>. Acesso em: 12 de novembro de 2014.

<<http://cathedrale.arte.tv/>>. Acesso em: 06 de novembro de 2015.

<<http://www.arte.tv/fr/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2015.

<<http://cathedrale.arte.tv/xiaofu/#/fr/rules>>. Acesso em: 06 de novembro de 2015.

<<http://www.arte.tv/sites/fr/cathedrale-strasbourg/resultat-jeu-concours-defi-des-batisseurs-towerbuilder-xiao-fu/>>. Acesso em: 10 de novembro de 2015.