

**Agenciamento e indeterminação:**  
*conceitos para um estudo do documentário interativo*

Julia Salles <sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> *Doutoranda no programa conjunto de doutorado em comunicação das universidades UQÀM (Université du Québec à Montréal), UdeM (Université de Montréal) e Concordia University. Membro-estudante do centro interuniversitário de pesquisa e criação em arte e tecnologia, Hexagram-Ciam, e do grupo de pesquisa Homo Ludens (UQÀM), sobre as práticas de comunicação nos espaços digitais. Concluiu mestrado e graduação em arte contemporânea e novas mídias na Université Paris VIII.*

**e-mail: [juliacsalles@yahoo.com.br](mailto:juliacsalles@yahoo.com.br)**

## Resumo

Com o desenvolvimento das mídias digitais, novas formas do cinema documentário vieram a existir, entre elas o documentário interativo. Este artigo procura desenvolver elementos estéticos para colaborar com a compreensão deste gênero emergente. A partir de conceitos elaborados principalmente por Gilles Deleuze e Henri Bergson e do estudo de casos de documentários interativos, serão abordados em particular os problemas da imagem, da definição e de uma taxonomia no campo do documentário interativo.

Palavras-chave: documentário interativo; mídias digitais; Deleuze; agenciamento; indeterminação..

## Abstract

With the development of digital media, new forms of documentary film came to light, and among them we find the interactive documentary. This paper develops aesthetical elements to collaborate with the study of this emergent genre. Drawing on concepts elaborated mainly by Gilles Deleuze and Henri Bergson, and on the case study of interactive documentaries, this study addresses the problems of the image, definition and taxonomy of the interactive documentary.

Keywords: interactive documentary; digital media; Deleuze; assemblage; indetermination.

## Introdução

O desenvolvimento das tecnologias digitais, além de transformar amplamente as formas de realização e difusão de filmes, torna possível a existência de novas formas do cinema documentário, sobretudo o documentário interativo. Nos últimos anos, a interatividade transformou as práticas do cinema documentário, em todas as suas etapas, da criação à circulação, exigindo uma reconsideração estética do mesmo. Levantaremos, então, algumas questões sobre as implicações da utilização da interatividade no contexto do documentário, para esboçar um novo vocabulário que contribua com a compreensão e a realização de obras. Em um primeiro momento faremos um necessário esforço de definições para, em seguida, desenvolver aspectos da estética e da taxonomia do documentário interativo. Além de referências teóricas, buscaremos basear esta pesquisa em realizações no campo recente do documentário interativo.

Um documentário é considerado interativo quando a interatividade é um elemento central nas suas formas de difusão (GALLOWAY e al., 2007). Esta definição do documentário interativo, que beira a tautologia, é voluntariamente ampla para não restringirmos o documentário interativo a determinados suportes (como a internet) ou a modos específicos de interatividade. Retemos apenas estes dois elementos essenciais: a intenção documentária e a utilização da interatividade na difusão da obra ao público. A interatividade será compreendida neste artigo como uma relação entre o participante e o conteúdo audiovisual, estabelecida em um dispositivo digital, através de uma interface proposta pelo artista "que permite o controle e o acesso aos conteúdos<sup>2</sup>" (PAQUIN, 2009: 15). Esta relação estabelecida entre o *interator*<sup>3</sup> e a imagem (no seu sentido mais amplo) implica uma resposta da parte do dispositivo aos gestos efetuados pelo

---

<sup>2</sup> No original: "(...) qui permet le contrôle et l'accès aux contenus." As citações em inglês e francês de textos ainda não publicados em português serão traduzidas pela autora.

<sup>3</sup> O conceito de *interator* (*interacteur*), introduzido por Paquin, refere-se ao público de uma obra interativa, marcando assim sua distinção em relação ao *espectador*.

participante. Nas palavras de Marie-Laure Ryan, a interatividade se caracteriza pela "capacidade do utilizador a fornecer uma informação ao computador, e pela capacidade do computador a ajustar o seu comportamento em função desta informação."<sup>4</sup> (RYAN, 2005: sem página).

Gaudenzi também propôs uma definição aberta do documentário interativo: "(...) qualquer projeto que comece com uma intenção de documentar o 'real' e que o faça através da utilização de tecnologia digital interativa, será considerado um documentário interativo."<sup>5</sup> (GAUDENZI, 2013a: 31-32). Nós notamos que nesta definição a interatividade pode se apresentar em todas as etapas da realização do documentário e não está restrita ao contato com o público. Nós questionamos esta postura pois a interatividade, quando ausente no momento da difusão, pode gerar filmes completamente lineares. É o caso, por exemplo, de *Life in a Day*<sup>6</sup> (Kevin Macdonald, 2010). Este é um longa-metragem documentário, a ser visto unicamente de forma linear, mas com a particularidade de ter sido realizado com imagens enviadas em resposta a uma chamada publicada no site Youtube convidando o público a transmitir vídeos de suas vidas no dia 24 de julho de 2010. Os produtores afirmam ter recebido mais de 4500 horas de vídeo, provenientes de 192 países. Este material foi editado para dar forma ao longa-metragem *Life in a Day*. Gaudenzi estima que a participação do público na realização das imagens justifica a apelação de documentário interativo de *Life in a Day*, mas nós argumentamos que a interatividade deve estar presente necessariamente na apresentação da obra ao público e não apenas em sua produção.

Por outro lado, também nos parece importante sinalizar que a digitalização do suporte não garante sua interatividade: um documentário linear apresentado na internet está evidentemente em formato digital, mas isto não significa que o

---

<sup>4</sup> "(...) the user's ability to provide input to the computer, and the computer's ability to adjust its behaviour according to this input."

<sup>5</sup> "(...) any project that starts with an intention to document the "real", and that does so by using digital interactive technology, will be considered an interactive documentary."

<sup>6</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=JaFVr\\_cJJY](http://www.youtube.com/watch?v=JaFVr_cJJY)

documentário também seja interativo. No entanto, todos os modos de interatividade do documentário interativo são possíveis graças a dispositivos digitais. A digitalização do documentário é, então, uma condição necessária, mas não suficiente para sua caracterização como interativo.

É necessário ressaltar também que não há consenso sobre o termo "documentário interativo". Nós constatamos que diversos autores e realizadores designam de forma diferente este novo formato. Nós consideraremos brevemente dois dos principais termos utilizados, *webdocumentário* e *documentário transmídia*, para determinar se são sinônimos de documentário interativo ou se estes termos se aplicam a diferentes objetos. Segundo Henry Jenkins, uma obra *transmídia* é aquela que utiliza diversas mídias considerando a especificidade de cada uma delas e produzindo assim um conteúdo próprio a cada uma. Não é o caso, como no *crossmídia*, de distribuir o mesmo conteúdo em diferentes plataformas, mas de desenvolver um conteúdo específico para cada mídia (JENKINS, 2006). A transmidialidade implica uma multiplicidade nos formatos de difusão, mas estes formatos não são necessariamente interativos. Consequentemente, nós não podemos considerar o termo documentário transmídia como um sinônimo de documentário interativo. No entanto, as obras transmídias que se apresentam em dispositivos interativos serão incluídas no gênero documentário interativo. Por outro lado, não vemos a transmidialidade como uma condição do documentário interativo, pois este não circula obrigatoriamente em plataformas variadas.

Alguns autores consideram que o documentário interativo se equivale ao webdocumentário, como constataram Gaudenzi e Aston: "[a] maior parte da literatura contemporânea restringe *i-docs* a *web-docs* (documentários que utilizam a World Wide Web como forma de distribuição e plataforma de produção de conteúdo)."<sup>7</sup> (GAUDENZI e ASTON, 2012: 126). A definição do documentário interativo desenvolvida acima é voluntariamente aberta para não restringir este

---

<sup>7</sup> "[m]ost of the current literature (Gifreu 2011; Crou 2010; Hudson 2008) confines *i-docs* to *web-docs* (documentaries that use the World Wide Web as a distribution and content production platform)."

gênero a um suporte específico (neste caso, a internet), nós estimamos então que os termos webdocumentário e documentário interativo não são sinônimos. No entanto, como no caso da obra transmídia, o webdocumentário que inclui elementos interativos em sua difusão poderá ser considerado um documentário interativo.

Esta caracterização da interatividade no campo do documentário provoca algumas questões: Quais são as distinções entre o documentário linear e o documentário interativo? Qual é a natureza da imagem em um documentário interativo? Quais são os papéis do autor e do *interator* no documentário interativo? Existem diferentes modos de interação? Para tentar responder a estas perguntas, nós estudaremos um conjunto de obras interativas a partir de conceitos desenvolvidos por Gilles Deleuze, Henri Bergson e Grégory Chatonsky.

## **O documentário interativo como um agenciamento: O**

### **exemplo de *Highrise***

A primeira obra que nos servirá de apoio neste trabalho é o documentário interativo *Highrise*<sup>8</sup> (Katherine Cizek, 2010-em curso), um projeto do National Film Board of Canada (NFB), organismo pioneiro na produção de obras audiovisuais interativas. A data do documentário já indica uma das características fundamentais do documentário interativo: nós não podemos tratar do documentário interativo como um objeto finalizado, ou uma obra fixa a ser exibida, visto que ele está em transformação permanente. No caso de *Highrise*, esta característica é ainda mais evidente pois o documentário engloba diversos projetos desenvolvidos ao longo de vários anos. Os diferentes projetos se articulam em torno de questões sobre a vida em arranha-céus (*highrises*), forma de habitação típica de grandes centros urbanos.

---

<sup>8</sup> <http://highrise.nfb.ca/>

Nós nos concentraremos no projeto *One Millionth Tower*<sup>9</sup>, parte de *Highrise*, um documentário acessível pela internet. Em um primeiro momento, o documentário propõe ao público uma escolha da maneira como explorá-lo, seja assistindo algumas de suas seções de forma linear, seja navegando interativamente no seu conteúdo. No modo interativo, duas seções são propostas: na primeira é possível visitar uma paisagem virtual criada a partir de croquis feitos na colaboração entre uma comunidade de moradores de um arranha-céu da periferia de Toronto (Canadá) e um grupo de profissionais (arquitetos, paisagistas e técnicos em informática), numa perspectiva de revitalizar a área de habitação. O processo é descrito na apresentação do documentário: "O projeto é o resultado concreto da colaboração comunitária entre residentes, arquitetos, documentaristas e animadores para reimaginar os espaços particulares em torno destes prédios particulares."<sup>10</sup> Na segunda seção interativa, através da ferramenta Google Earth, é possível visitar virtualmente outros centros urbanos com arranha-céus em diversos países. O *iterator* pode também sugerir novos centros a serem acrescentados na lista apresentada pelo documentário.

Em *One Millionth Tower*, fica evidente que a mobilidade, a transformação e a fluidez são características fundamentais do documentário interativo: cada experiência do documentário é única, não existe uma edição fixa e idêntica que é apresentada ao público a cada visualização. Esta transformação do documentário, possível graças à interatividade, de um objeto finalizado em um objeto em transformação permanente, faz com que caracterizemos o documentário interativo como um objeto relacional. É na relação entre o *iterator* e o dispositivo, proporcionada pela interatividade, que o documentário toma forma. Como afirmou Gaudenzi, "(...) documentários interativos são objetos relacionais, artefatos que ligam tecnologias e indivíduos, e que se criam a partir desta

---

<sup>9</sup> [http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_webgl.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php)

<sup>10</sup> "The project is a concrete result of a community collaboration between residents, architects, documentarians and animators to re-imagine the particular spaces around these particular highrises."  
[http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt\\_webgl.php](http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php)

interatividade." <sup>11</sup> (GAUDENZI, 2013b: 12). Esta descrição do documentário interativo como um objeto relacional nos indica uma aproximação possível do conceito de *agenciamento*<sup>12</sup>, desenvolvido por Gilles Deleuze e Félix Guattari. Como veremos, o aspecto relacional é central ao conceito de agenciamento.

Deleuze e Guattari elaboraram o conceito de agenciamento em diversas obras e Manuel DeLanda, a partir deste conceito, desenvolveu uma teoria do agenciamento (*assemblage theory*), aplicada principalmente em ciências sociais (DELANDA, 2006). Neste trabalho, nós utilizaremos a síntese de DeLanda do conceito de agenciamento, com referências, no entanto, aos textos originais de Deleuze. Nosso interesse por este conceito é no sentido de verificar se podemos considerar o documentário interativo (a partir do exemplo de *Highrise*) como um agenciamento. Se for o caso, esta constatação nos permitiria aplicar as ferramentas desenvolvidas pela teoria do agenciamento ao contexto do documentário interativo.

Em um primeiro momento, é importante sublinhar que o conceito de agenciamento é recorrente nos estudos sobre a interatividade em mídias digitais. Wise notou, "(...) que o conceito de agenciamento pode nos ajudar a compreender melhor um ponto particular nos estudos de tecnologia: a relação entre o tecnológico e o humano."<sup>13</sup> (WISE in: STIVALE, 2011: 95). Segundo Wise, as propriedades emergentes características de um agenciamento (questão elaborada abaixo) são apropriadas ao estudo da interação homem-computador pois elas evidenciam as complexidades desta relação. Citemos como exemplo o trabalho de Goriunova sobre as plataformas artísticas da internet onde a autora as considera como um agenciamento: "Como um processo emergente, uma plataforma sobre arte é um agenciamento de estruturas, notas, códigos, ideias,

---

<sup>11</sup> "(...) interactive documentaries are relational objects, artefacts that link technologies and subjects and that create themselves through such interaction."

<sup>12</sup> *Agencement*, em francês; *Assemblage*, em inglês.

<sup>13</sup> "(...) how the concept of assemblage can help us better understand a particular issue in technology studies: the relation between the technological and the human."



emails, decisões, projetos, bancos de dados, animação, humor, trabalho cotidiano e conflito."<sup>14</sup> (GORIUNOVA, 2012: 3). Nós temos aqui os primeiros princípios de um agenciamento: um conjunto heterogêneo (do código ao humor) com propriedades emergentes.

Como havíamos mencionado, as relações entre os diferentes componentes de um agenciamento estão entre os principais aspectos sobre os quais a teoria do agenciamento se concentra. DeLanda afirma que os agenciamentos são "conjuntos que possuem propriedades emergentes da interação entre as partes."<sup>15</sup> (DELANDA, 2006: 5). Notamos então que as propriedades do conjunto que constitui um agenciamento não são predefinidas, elas emergem das relações estabelecidas pelo próprio agenciamento. O caso de *Highrise* é um exemplo, visto que muitas de suas propriedades não são definidas antes do acesso do interator, é no momento da visita que o documentário assume sua forma, assim, é a interação que ativa as qualidades de um documentário interativo. Evidentemente, alguns dos elementos de *One Millionth Tower* são estabelecidos de antemão: o design da interface, o código, os vídeos, a música, etc. Estas são as partes constituintes do agenciamento. Mas para que o agenciamento seja completo, a participação do interator é determinante para ativar as relações entre as partes. O interator, agindo no dispositivo, transforma as potencialidades do documentário em propriedades efetivas, é o interator quem cria, a sua maneira, as ligações entre as diferentes partes do documentário, e esta maneira é única e particular a cada visita de cada interator. A paisagem virtual de *One Millionth Tower* se forma diferentemente para cada um de seus interatores: cada visitante escolhe o seu percurso, seu passeio, decidindo assim a maneira de atualizar as propriedades deste agenciamento.

Ora, em um objeto relacional tal como um agenciamento, o conjunto de suas propriedades não é dado previamente, e através da interação, algumas das

---

<sup>14</sup> "As a process of emergence, an art platform is an assemblage of structures, notes, codes, ideas, emails, decisions, projects, databases, excitement, humour, mundane work, and conflict."

<sup>15</sup> " (...) wholes whose properties emerge from the interaction between parts."

propriedades virtuais podem se atualizar. As propriedades de um agenciamento não podem ser reduzidas à soma das propriedades de suas partes, da mesma maneira que as partes têm também uma certa autonomia em relação ao agenciamento, podendo se desligar de um agenciamento para integrar um outro. DeLanda afirma:

"[A] razão pela qual as propriedades de um conjunto não podem ser reduzidas às propriedades de suas partes é que elas são o resultado não da soma das propriedades de cada componente, mas sim do exercício real de suas capacidades. Estas capacidades dependem das propriedades do componente, mas não podem ser reduzidas às mesmas pois elas se referem às propriedades de outras entidades em interação."<sup>16</sup> (DELANDA, 2006: 11)

DeLanda, a partir de Deleuze, conclui então que as relações de um agenciamento se definem pelas relações de exterioridade.

Mais uma vez, o documentário interativo *Highrise* responde às características de um agenciamento. *One Millionth Tower* não se define unicamente pelas propriedades de suas partes, como já constatamos, há também formas que são emergentes e próprias à interação. Por outro lado, as partes são também dissociáveis, alguns dos vídeos utilizados em *One Millionth Tower* podem integrar, por exemplo, um outro projeto de *Highrise*. O próprio código do documentário é colocado à disposição do público e pode ser utilizado em outros projetos: "Na página sobre tecnologia, você pode descobrir como tudo foi feito, ver o código linha por linha, e pegá-lo e usá-lo em algo seu."<sup>17</sup> Desta forma, as relações estabelecidas pelo documentário interativo são principalmente de exterioridade, visto que as partes têm uma certa autonomia em relação ao agenciamento e as

---

<sup>16</sup> "[T]he reason why the properties of a whole cannot be reduced to those of its parts is that they are the result not of an aggregation of the components' own properties but of the actual exercise of their capacities. These capacities do depend on a component's properties but cannot be reduced to them since they involve reference to the properties of other interacting entities."

<sup>17</sup> "In the technology page you can find out how everything is made, see the code line by line and take it and make something of your own." Branden Bratuhin, Diretor técnico de *Highrise*, no vídeo *Highrise/One Millionth Tower - Open Technology*, [http://youtu.be/byTZENR5L\\_Q](http://youtu.be/byTZENR5L_Q), 2:39.

propriedades do conjunto são emergentes em função da interatividade.

O conceito deleuziano de agenciamento foi muitas vezes relacionado com o dispositivo foucauldiano. A mobilidade do agenciamento é também uma característica do dispositivo. O dispositivo, como o agenciamento, não é uma instância fixa e imóvel, ao contrário, ele é composto de linhas de movimento. Para Deleuze, uma das principais consequências de pensar a mobilidade do dispositivo é poder atribuir-lhe a capacidade de criar a novidade : "Todo dispositivo se define então por sua parte de novidade e de criatividade, o que marca ao mesmo tempo sua capacidade de se transformar, ou pelo menos de se fissurar em benefício de um dispositivo futuro (...)." <sup>18</sup> (DELEUZE, 2003b, p. 322)

Voltemos ao exemplo de *One Millionth Tower* para verificar se, neste caso, encontramos a característica da mobilidade, própria ao agenciamento/dispositivo. Um dos objetivos deste projeto é o de transformar a concepção dos centros de habitação com arranha-céus a partir de uma criação coletiva, construindo virtualmente o bairro através da experiência dos moradores, acompanhados de profissionais. A experiência do público e dos criadores se transforma neste dispositivo de documentário interativo, uma conclusão que concorda com a de Deleuze: "Nós pertencemos a estes dispositivos, e agimos sobre eles. (...) Em todo dispositivo, é preciso distinguir o que nós somos (o que já não somos mais), e o que estamos nos tornando." <sup>19</sup> (DELEUZE, 2003b: 322). Deleuze nota também que nós agimos no dispositivo, e esta possibilidade é central no contexto da interatividade pois a capacidade de ação do interator é maior em relação ao espectador, em outras palavras, o interator age de maneira mais ampla em uma obra interativa do que o espectador em uma obra linear.

A partir do exemplo de *One Millionth Tower (Highrise)*, nós pudemos

---

<sup>18</sup> "Tout dispositif se définit ainsi par sa teneur en nouveauté et créativité, qui marque en même temps sa capacité de se transformer, ou déjà de se fissurer au profit d'un dispositif de l'avenir (...)."

<sup>19</sup> "Nous appartenons à ces dispositifs, et agissons en eux. (...) Dans tout dispositif, il faut distinguer ce que nous sommes (ce que nous ne sommes déjà plus), et ce que nous sommes en train de devenir (...)."

determinar alguns elementos que caracterizam um documentário interativo, diferenciando-o do documentário linear. Constatamos que o documentário interativo é um objeto relacional, fato que nos indicou a possibilidade de considerá-lo como um agenciamento. A escolha de estudar o documentário interativo como um agenciamento permitiu-nos levantar alguns aspectos importantes, como a emergência de suas propriedades através da interatividade e as relações das partes ao conjunto. A aproximação entre os conceitos de agenciamento e dispositivo permitiu, por sua vez, detectar as linhas de mobilidade do documentário. Nós abordaremos na sequência outra questão levantada pelo estudo da interatividade no documentário: qual é a natureza da imagem em um documentário interativo? Como qualificar esta imagem? Para indicar caminhos de resposta nós vamos nos basear principalmente no documentário interativo *Rider Spoke*<sup>20</sup> (Blast Theory, 2007), e no conceito de imagem (e derivados: imagem-movimento, imagem-tempo, etc.) desenvolvido por Henri Bergson e Gilles Deleuze.

### **A imagem-interação: o exemplo de *Rider Spoke***

O projeto *Rider Spoke* (2007), do coletivo britânico Blast Theory, é um documentário interativo no qual o participante é convidado a fazer um passeio de bicicleta no espaço urbano (com sua própria bicicleta ou com uma fornecida pelo projeto). Um dispositivo eletrônico de geolocalização, com uma interface a ser manipulada pelo interator, é acoplado ao guidão e ligado a fones de ouvido e a um microfone. O participante deve fazer um passeio com sua bicicleta escutando uma gravação. A um dado momento, ele será convidado a escolher um lugar para fazer uma parada e gravar respostas às perguntas enviadas pelo dispositivo, preparadas previamente pelos artistas. A interface exibe a localização do participante em um mapa, assim como os locais escolhidos pelos outros

---

<sup>20</sup> [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)

participantes. Quando o interator estiver próximo a locais escolhidos pelos participantes anteriores, ele poderá escutar as gravações que foram "deixadas" no local, como é explicado na apresentação do projeto : "As gravações feitas pelas pessoas são disponíveis apenas neste contexto: escutadas por um único ouvinte, só, no local onde ela foi gravada."<sup>21</sup>

Desta forma, a interatividade é uma característica fundamental desta obra pois o seu conteúdo (se restringirmos o conteúdo às gravações) é acessível unicamente por aqueles que decidem participar fisicamente do dispositivo. Não há nenhum objeto a ser visto, a obra existe apenas na experiência de quem sobe numa bicicleta e participa das atividades propostas. Tendo em vista estas particularidades da obra interativa, nós nos questionamos sobre a natureza da imagem neste contexto. Bergson, no célebre primeiro capítulo de *Matéria e Memória* (1999 [1939]), propôs um conceito de imagem que foi frequentemente retomado, notadamente por Deleuze em seus estudos sobre o cinema, onde ele associa imagem, matéria e movimento. Bergson considera a imagem antes de sua dissociação "entre existência e aparência" (BERGSON, 1999: 2). Nesta perspectiva, se a existência da matéria é o seu movimento, e a aparência da matéria é sua imagem, e considerando estes aspectos antes de sua separação, chegamos a uma tríplice igualdade: matéria = movimento = imagem. Deleuze observou que "[e]ste em-si da imagem é a matéria: não algo que estaria escondido atrás da imagem, mas, ao contrário, a identidade absoluta da imagem e do movimento." (DELEUZE, 1985: 77). Deleuze chama esta imagem de imagem-movimento.

As imagens agem umas sobre as outras e, nesta interação, a imagem do corpo, enquanto organismo vivo, tem uma característica particular na sua maneira de reagir às outras imagens, ela introduz um intervalo entre a ação e a reação, ela relaciona as imagens às ações possíveis de seu próprio corpo. « *Chamo de matéria o conjunto das imagens, e de percepção da matéria essas mesmas*

---

<sup>21</sup> "The recordings that people make are only available in this context: played to a player, alone, in the place where they were recorded." [http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)

*imagens relacionadas à ação possível de uma certa imagem determinada, meu corpo.»* (BERGSON, 1999: 17; itálico original). Ora, em um documentário interativo, as imagens são postas em relação ao corpo do participante, daí a necessidade de compreender as particularidades desta imagem submetida a um corpo vivo humano. Para Bergson, um organismo vivo é uma "reserva de indeterminação", pois ele aumenta de maneira indeterminada e imprevisível o campo das possíveis reações.

« Como sugeríamos já no início deste trabalho, o papel da vida é inserir indeterminação na matéria. Indeterminadas, isto é, imprevisíveis, são as formas que cria conforme vai evoluindo. » (BERGSON, 2005 [1907]: 137).

O sistema nervoso age de maneira a criar um intervalo entre a ação sentida e a reação, e neste intervalo está a possibilidade da criação de uma forma nova, « cada progresso dos centros nervosos, ao permitir ao organismo a escolha entre um maior número de ações, lançaria um apelo às virtualidades capazes de envolver o real, (...) e deixaria a consciência passar mais livremente. » (BERGSON, 2005: 194). Deleuze chamou esta noção de « centro de indeterminação », e uma das funções que ele se atribui nos dois volumes de *Cinema* é a de estudar o que acontece com a imagem-movimento quando esta é submetida a um centro de indeterminação. « Enfim, as imagens-movimento se dividem em três tipos de imagem quando são reportadas tanto a um centro de indeterminação quanto a uma imagem especial: imagem-percepção, imagem-ação, imagem-afecção. » (DELEUZE, 1985: 79). Mas Deleuze adverte que outros tipos de imagem também existem além destas que foram mencionadas. O exercício que vamos realizar neste trabalho é análogo ao de Deleuze, mas nós nos concentraremos nos tipos de imagens criadas uma vez que a imagem-movimento for reportada a um centro de indeterminação através de um dispositivo interativo (e não um dispositivo cinematográfico linear).

A esta altura, seria pertinente verificar se podemos falar de uma imagem submetida a um centro de indeterminação no caso da obra de Blast Theory. Como já havíamos mencionado na descrição do projeto, a criação do conteúdo de *Rider Spoke* se faz pela participação ativa do interator. Chatonsky observa, em

referência às obras interativas, que « [e]stas obras mobilizam o corpo como nenhuma outra. »<sup>22</sup> (CHATONSKY, 2004: 81). Em *Rider Spoke*, por exemplo, a participação exige que o corpo do participante se implique ativamente para, entre outras ações, pedalar a bicicleta, ativar a interface, etc., e a obra responde a estes gestos. O participante pode, sem dúvida, ser considerado um centro de indeterminação, na medida em que suas respostas às propostas do dispositivo são imprevisíveis e indeterminadas. A imagem é então submetida a um novo centro de indeterminação pelas relações que o dispositivo estabelece. Nós concluímos que os documentários interativos relacionam as imagens a centros de indeterminação, mas ainda não está claro qual é o tipo de imagem que resulta deste processo.

Segundo Chatonsky, o intervalo de indeterminação que existe na percepção de uma imagem é um aspecto central das obras interativas. Este intervalo não é exclusivo às obras interativas, mas em função da maior implicação do corpo neste tipo de obra, a importância do intervalo é aumentada: "A faculdade de agir do interator não é redutível a uma vontade de controle, mas consiste na possibilidade de entreabrir a indeterminação, o possível deve então ser concebido como uma variabilidade da qual não podemos antecipar o resultado."<sup>23</sup> (CHATONSKY, 2004: 90). Deleuze já havia notado a emergência da indeterminação na passagem da imagem-movimento à imagem-tempo. A crise da imagem-movimento, tratada já no volume 1 de *Cinema*, pode ser resumida, segundo Suzanne Hême de Lacotte (LACOTTE, 2001), em alguns elementos que, de maneira geral, caracterizam a ruptura com a unidade da narração no cinema clássico: o fim da edição linear, a explosão do espaço. A crise da imagem-movimento é causada principalmente pela indeterminação que se manifesta no interior da própria imagem, rompendo assim com sua linearidade e previsibilidade. Os personagens da *nouvelle vague*,

---

<sup>22</sup> "[c]es œuvres mobilisent explicitement le corps comme aucune autre."

<sup>23</sup> "La faculté d'agir de l'interacteur n'est pas réductible à une volonté de contrôle ou de maîtrise, mais consiste en la possibilité d'entrouvrir l'indétermination, le possible devant alors être conçu comme une variabilité dont on ne peut anticiper le résultat."

por exemplo, reagem de forma indeterminada aos acontecimentos da narração, suas ações, seus percursos não respondem de maneira evidente a uma relação de causa e efeito. Uma técnica narrativa emblemática deste período e que representa a atitude imprevisível dos personagens é a balada: "A balada acontece em qualquer espaço e ela é a própria manifestação de perda da imagem-ação. Os personagens erram sem reagir ao que acontece com eles."<sup>24</sup> (LACOTTE, 2001: 26). A inclusão do gesto de *flâner* resume a passagem de uma narração baseada em um sistema lógico e racional (sensório-motor, nas palavras de Deleuze) de ação-reação da imagem-movimento (ou imagem-ação) a uma narração baseada nas reações criativas e indeterminadas dos personagens da imagem-tempo. A ruptura definitiva com o sistema da imagem-movimento se dá com a imagem-tempo.

« Na banalidade cotidiana, a imagem-ação e mesmo a imagem-movimento tendem a desaparecer em favor de situações óticas puras, mas estas descobrem ligações de um novo tipo, que não são mais sensório-motoras, e põem os sentidos liberados em relação direta com o tempo, com o pensamento. » (DELEUZE, 2005: 28)

Nós argumentamos que um processo da mesma ordem da passagem da imagem-ação à imagem-tempo se produziu com as obras interativas. Como havíamos constatado com Chatonsky, a participação da interatividade aumenta a indeterminação de uma imagem, da mesma maneira que os aspectos formais da *nouvelle vague* fizeram aumentar a indeterminação no interior das imagens-ação cinematográficas. Com as obras interativas (entre elas o documentário interativo), nós passamos então a outro tipo de imagem, uma imagem-interação, caracterizada também por uma maior indeterminação.

*Rider Spoke* é um exemplo notável desta indeterminação da imagem-interação. Uma grande parte da imagem é criada pelas escolhas de cada interator, o que torna impossível qualquer previsão da própria constituição da imagem antes da experiência do participante. A escolha do percurso, dos lugares de parada, as

---

<sup>24</sup> "La balade a lieu dans des espaces quelconques et elle est la manifestation même de la perte de l'image-action. Les personnages errent sans réagir à ce qui leur arrive. "



gravações, todos estes elementos que formarão a imagem do documentário são submetidos às ações do interator. A obra não cessa de mudar, com cada nova contribuição de um participante. A experiência da obra nunca será similar, nem do ponto de vista do participante (ele também terá se transformado), nem do ponto de vista do conteúdo proposto, ela é portanto radicalmente imprevisível. A imagem-interação, como um agenciamento, existe apenas em movimento, ela não é fixa, nunca será dada em definitivo.

### **Uma taxonomia do documentário interativo**

Até aqui nós nos referimos ao documentário interativo como um objeto monolítico, mas já nas duas obras mencionadas (*Highrise* e *Rider Spoke*), fica evidente que não se trata em ambos os casos do mesmo modo de interação e que diferentes modos de interação implicam diferentes intensidades das características levantadas da imagem-interação. Diversas taxonomias foram propostas na tentativa de organizar os diferentes tipos de documentários interativos (GIFREU, 2011; GALLOWAY e al., 2007; GAUDENZI, 2013a). Nós apresentaremos neste trabalho, através alguns exemplos, a classificação defendida por Gaudenzi que determina quatro modos de interatividade no documentário, sendo eles: hipertextual, conversacional, participativo e experiencial. Antes de tentarmos entender os diferentes funcionamentos da interatividade no documentário, é importante ressaltar que estes modos de interação não são exclusivos, frequentemente um mesmo documentário utiliza simultaneamente diferentes tipos de interatividade. Nós veremos através dos documentários estudados que apesar de uma certa dificuldade em isolar os modos de interação, podemos, na maioria dos casos, estabelecer um modo de interação predominante.

#### **a. O modo de interatividade hipertextual**

Para estudar o modo de interação hipertextual nós vamos nos basear no

exemplo do documentário interativo *Rio de Janeiro - Autorretrato*<sup>25</sup>. Este projeto compreende também um curta e um média-metragem lineares, mas nós nos concentraremos no documentário interativo produzido para a internet (ou webdocumentário). Neste documentário, depois de um vídeo de introdução que apresenta o contexto e o tema do documentário (a vida nas favelas do Rio de Janeiro), o interator se depara com um menu composto por quatro ícones: Vida cotidiana, Cidade, Sonhos e Pessoas. Escolhendo um destes ícones, o interator é dirigido a um mosaico de fotos e ao clicar em uma destas imagens, um vídeo se inicia. A maioria dos vídeos é composta por entrevistas com moradores das favelas. Ao longo dos vídeos aparecem na tela alguns ícones propondo informações complementares (como a biografia de um personagem mencionado na entrevista, mapas ou dados da favela). O modo de interação deste documentário, que nós chamamos de hipertextual, consiste em navegar entre os diferentes conteúdos propostos pelo autor. O conteúdo é estabelecido previamente, mas o interator pode escolher a ordem de visualização. Neste modo de interação o conteúdo é fechado, mas a maneira de percorrê-lo é aberta e é esta abertura que o diferencia do documentário linear. No caso de *Rio de Janeiro - Autorretrato*, a abertura do documentário se encontra na possibilidade oferecida a cada interator de escolher o assunto que o interessa, a ordem dos vídeos a serem assistidos, e decidir de consultar ou não as informações complementares propostas. Assim, mesmo se o interator não intervier na construção do conteúdo, ele participa da composição da forma do documentário. Em um paralelo simplista com o documentário linear, o interator age no documentário hipertextual como um editor.

Um programa livre destinado à criação a partir de base de dados (imagens, sons, etc.), Korsakow, desenvolvido inicialmente pelo artista Florian Talhoffer, é uma ferramenta notável para a criação de documentários interativos hipertextuais. O programa permite que algumas escolhas na organização do documentário

---

<sup>25</sup> <http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br>

sejam operadas pelo próprio sistema informático a partir de um código baseado em palavras-chave ou em regras estabelecidas pelo autor, como descrito no website de Korsakow: "Ao acrescentar palavras-chave a cada SNU<sup>26</sup>, você escreve as regras que determinarão como se comportará o seu K-filme.<sup>27</sup> O documentário interativo *Ceci n'est pas Embres*<sup>28</sup> pode ilustrar o modo de funcionamento de Korsakow. Trata-se de um projeto realizado pelo artista e pesquisador Matt Soar, concebido como um diário de viagem, durante sua estadia de seis meses no sudeste da França. No documentário, a cada SNU que assistimos, outros são propostos através de ícones (fotos ou vídeos) que aparecem do lado direito do vídeo quando este se aproxima do fim. Assim, o sistema Korsakow, através de palavras-chave estabelecidas pelo autor, propõe um certo número de opções e o interator, em função de suas escolhas, orienta o sistema a encontrar os SNUs em ligação com os que ele já assistiu. Trata-se aqui de uma hipertextualidade dividida entre interator e sistema informático.

#### **b. O modo de interatividade conversacional**

No modo de interatividade conversacional o interator age constantemente sobre o dispositivo e o sistema informático responde cada gesto do interator. Gaudenzi utiliza a metáfora da conversa para este modo de interação pois ela ilustra esta troca constante entre o interator e a obra. Este modo é muito comum em uma das tendências recentes do documentário interativo, o *docu-game*.

Tomemos como exemplo deste tipo de interatividade o documentário produzido pelo canal franco-alemão Arte, *Le défi des bâtisseurs*<sup>29</sup> (2012). Neste *docu-game*, uma introdução em vídeo, filmada em câmera subjetiva, apresenta o

---

<sup>26</sup> SNU significa *smallest narrative unit*, ou seja, trechos de vídeos que serão colocados em relação pelo programa e pelo interator.

<sup>27</sup> "En ajoutant des mots clés à chaque SNU, vous écrivez des règles qui détermineront comment se comportera votre K-film." <http://korsakow.org/fr/apprenez/faq/#k-film>

<sup>28</sup> Matt Soar, 2012, <http://www.embres.ca/>

<sup>29</sup> <http://cathedrale.arte.tv/le-webdoc.php>

contexto: nós estamos em um escritório de arquitetura e o diretor nos confia o projeto da segunda torre da catedral de Estrasburgo. Nós somos então apresentados à equipe e algumas orientações sobre o projeto nos são dadas. A partir desta situação, o jogo começa. Na parte central da interface um esboço da catedral é exibido. À direita é apresentado um menu com elementos arquitetônicos, classificados por estilo (gótico, neogótico, moderno, etc.), que podemos arrastar sobre o esboço para construir uma torre. Dois outros menus interativos são propostos: o primeiro, na extremidade esquerda da interface, é uma simulação de um programa de mensagem de texto através do qual nós podemos nos comunicar com os membros da equipe. Na extremidade direita da tela está o menu de encontros, que apresenta vídeos (também filmados em câmera subjetiva) que simulam encontros com historiadores, arquitetos e o próprio diretor do documentário, personagens que dão informações sobre a construção da torre. Enfim, também é possível ver e comentar os projetos da catedral que foram realizados e enviados por outros interatores.

Como podemos constatar, as possibilidades de ação apresentadas ao interator no documentário conversacional são muito diferentes do documentário hipertextual. Aqui, o interator é capaz de intervir no conteúdo e não apenas no percurso que ele fará para consultá-lo. A metáfora da conversa torna-se evidente no menu que permite a comunicação com os membros da equipe. Evidentemente, esta comunicação é parametrada, não sendo livre e aberta como uma comunicação entre duas pessoas, mas o princípio de uma conversa está presente: para cada intervenção do interator existe uma resposta da parte do dispositivo. Enfim, o campo de ação do interator é maior no modo de interação conversacional. Por outro lado, o papel do autor também se transforma com os diferentes modos de interação. No modo hipertextual, o realizador cria um conteúdo e propõe aos interatores diferentes maneiras de percorrê-lo. Já no modo conversacional, o autor cria um sistema com o qual o interator poderá dialogar de forma criativa.

### c. O modo de interatividade participativo

No modo participativo, o interator é convidado a contribuir com a criação do conteúdo do documentário. Gaudenzi compara este modo de interação à construção: "O autor decide as ferramentas e as regras e coloca as primeiras peças, mas há espaço para colaboração e expansão."<sup>30</sup> (GAUDENZI, 2013a: 56). Para tentarmos compreender melhor este tipo de interação, nós partiremos do exemplo do documentário *Journal d'une insomnie collective*<sup>31</sup> (2013-em curso), produzido pela National Film Board (Canadá). Este documentário convida o público a enviar suas contribuições em vídeo, texto ou desenho sobre suas experiências de insônia. Para poder acessar esta produção, é preciso marcar um horário e visitar o site neste momento preciso. O agendamento se faz através de um menu com quatro imagens da face de personagens acompanhadas de seus nomes respectivos. Ao clicar em uma das imagens, inicia-se um vídeo com o depoimento do personagem sobre sua própria experiência de insônia. Ao final do vídeo, existe a possibilidade de marcar um encontro com este personagem escolhendo um horário (a partir de 20h) e marcando o endereço de email, telefone e localização (país). O interator, no horário de seu encontro, recebe uma chamada telefônica e uma mensagem de email com um link para que ele possa se conectar ao documentário. Apenas então o participante terá acesso à integralidade dos depoimentos dos outros interatores relatando suas experiências de insônia. O interator é convidado a enviar sua própria experiência respondendo a perguntas formuladas pelo dispositivo. As respostas podem ser em forma de desenho, vídeo ou texto.

Este é um documentário que constrói o seu conteúdo com a participação do interator. O aspecto principal da participação não está na escolha da ordem de visualização (hipertextual) ou em um diálogo estabelecido com o dispositivo (conversacional), mas sim no envio do conteúdo à obra. O papel do autor está

---

<sup>30</sup> "The author decides on the tools and rules and lays down the first layer of bricks, but there is room for collaboration and expansion."

<sup>31</sup> <http://insomnie.onf.ca/#/insomnie>

mais na proposta e na criação de um dispositivo que permitira a integração da produção do interator do que na realização de um conteúdo.

#### **d. O modo de interatividade experiencial**

O modo experiencial é aquele que integra as mídias geolocalizadas (*locative media*) no dispositivo de interação. Trata-se de uma interação que considera parâmetros do espaço físico onde se situa o documentário, normalmente através da utilização do GPS (*Global Positioning System*) e que age, na maioria dos casos, na relação do interator com o espaço. O contexto no qual se faz a experiência da obra adquire assim uma grande relevância, fato que muitas vezes a restringe aos lugares específicos para onde ela foi concebida. No caso de *Rider Spoke*, por exemplo, o documentário exige uma recriação para que possa ser exibido em lugar diferente de suas concepção inicial. Mas não é o caso de todas as obras, em MILK Project<sup>32</sup> por exemplo, o GPS foi utilizado para retratar o percurso dos personagens que participam da produção de queijo em todas as suas etapas (da fazenda produtora de leite na Letônia à comercialização do queijo nos Países Baixos). Os percursos são disponíveis em um website e acompanhados de comentários dos personagens, de imagens e de mapas. O documentário, mesmo estando ligado a um contexto específico, é acessível de toda parte pelo website.

Outro aspecto importante da interatividade experiencial é a mobilidade do interator. Como destacou Pengkai Pan,

"O paradigma da interatividade computador-humano através de canais móveis é bastante diferente da interatividade baseada em um desktop. A diferença fundamental é que o corpo do espectador torna-se um ponto de mouse para navegar no espaço."<sup>33</sup> (PAN, 2004: 29).

A experiência deste modo de interação utiliza em uma grande medida o corpo

---

<sup>32</sup> Esther Polak, 2004, <http://milkproject.net/en/fls/main.html>

<sup>33</sup> "The paradigm of computer-human interaction through mobile channels is quite different from desktop-based computer-human interaction. The fundamental difference is that the audience's body becomes a "mouse point" to navigate through space."

em movimento, pois o participante é convidado a agir no espaço e não apenas em uma interface digital, como na maioria dos casos apresentados até aqui.

O aplicativo para iPhone *Walking the Edit*<sup>34</sup> (Ulrich Fisher, 2010) pode contribuir à nossa compreensão do funcionamento dos documentários interativos experienciais. Trata-se de um dispositivo que permite que o utilizador equipado de um iPhone e fones de ouvido ative vídeos (de arquivo ou produção original) no momento em que passa pelo local onde estes foram realizados (atualmente o aplicativo esta disponível apenas nas cidades de Bruxelas, Paris e Bagnols-sur-Cèze). A experiência do passeio é enriquecida por diversos fragmentos audiovisuais ligados ao local da passagem. O dispositivo grava o percurso e o ritmo de caminhada do interator para, a partir destes parâmetros, montar um vídeo com os fragmentos que foram ativados durante a caminhada. Em um website, são apresentados lado a lado os diversos vídeos realizados e os mapas com o traçado do percurso.

Este modo de interatividade integra à indeterminação, própria à imagem-interação, a indeterminação dos encontros urbanos. Projetos como *Rider Spoke*, *Urban Tapestries*<sup>35</sup>, *Walking the Edit*, encorajam os encontros aleatórios e ressaltam o acaso presente na vida cotidiana, principalmente no contexto urbano. Como Gaudenzi constatou, as mídias geolocalizadas têm também o potencial de abrir o documentário interativo aos encontros imprevisíveis com o espaço: "Se a interatividade vai acontecer num espaço físico e aberto, e talvez com outras pessoas, a interação depende de variáveis múltiplas (as reações das pessoas, o tempo, sapatos escorregadios, tráfego, etc...), das quais a maioria é imprevisível."<sup>36</sup> (GAUDENZI, 2013a: 62).

---

<sup>34</sup> <http://walking-the-edit.net/fr/>

<sup>35</sup> Coletivo Proboscis, 2005.

<sup>36</sup> "If interactivity is going to happen in a physical and open environment, and maybe with other people, the interaction will depend on multiple variables (people's reactions, weather, slippery shoes, traffic etc...) most of which are not predictable."

## Conclusão

Numa tentativa de estabelecer elementos para uma estética do documentário interativo, nós investigamos as particularidades e a natureza da imagem interativa. A teoria do agenciamento nos deu alguns elementos para caracterizar o documentário interativo: mobilidade, propriedades emergentes e conjunto heterogêneo com relações exteriores. Em seguida, partindo do conceito de imagem desenvolvido por Bergson e Deleuze, determinamos algumas características do que chamamos de imagem-interação. Enfim, constatamos que existem diversos modos de interação e retomamos a taxonomia do documentário interativo elaborada por Gaudenzi. Apesar destas conclusões, muitas questões ainda precisam ser abordadas para que seja desenvolvido um quadro conceitual próprio ao campo nascente do documentário interativo.



## Referências Bibliográficas

ASTON, J. et GAUDENZI, S., "Interactive documentary: setting the field". In: *Studies in Documentary Film*, Volume 6, Número 2, 2012, 125-139.

BERGSON, Henri. *Matéria e Memória: Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. 2a edição. São Paulo: Martins Fontes, 1999 [1939].

BERGSON, Henri. *A evolução criadora*. 1a edição. São Paulo: Martins Fonte, 2005 [1907].

CHATONSKY, Grégory. "Le centre d'indétermination : une esthétique de l'interactivité". In: *Intermédialités : histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques* », Número 3, 2004, 79-96.

DELANDA, Manuel. *A New Philosophy of Society - Assemblage theory and social complexity*. Londres: Continuum, 2006.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A Imagem-Movimento*. 1a edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A Imagem-Tempo*. 1a reimpressão. São Paulo: Editora Brasiliense, 2005.

DELEUZE, Gilles. "Qu'est-ce qu'un dispositif ?". In: *Deux régimes de fous*. Paris: Éditions Minit, 2003a [1989], pp. 316-325.

DELEUZE, Gilles. "La vie comme œuvre d'art". In: *Pourparlers*. Paris: Éditions Minit, 2003b [1986]. 129-138.

GALLOWAY, D.; MCALPINE, K. B.; HARRIS, P.. "From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary". In: *Journal of Media Practice*, Volume 8, Número 3, 2007, 325-339.

GAUDENZI, Sandra. *Interactive Documentary: towards an aesthetic of the multiple*. 2013a. Tese de doutorado, Centre for Cultural Studies (CCS). Goldsmiths, Londres. <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/> (Acessada em: 26 de abril de 2013).

GAUDENZI, Sandra. "The interactive documentary as a living documentary". In: *Revista Digital de documentário*, Número 14, 2013b. [http://www.doc.ubi.pt/14/dossier\\_sandra\\_gaudenzi.pdf](http://www.doc.ubi.pt/14/dossier_sandra_gaudenzi.pdf), 9-31.

GIFREU, Arnau C.. El documental interactivo : una propuesta de modelo de analisis. 2013a. Tese de doutorado, Departamento de Comunicação. Universitat Pompeu Fabra.  
[http://www.agifreu.com/web\\_dmi/articles/El\\_documental\\_interactivo\\_indice\\_Arnau\\_Gifreu.pdf](http://www.agifreu.com/web_dmi/articles/El_documental_interactivo_indice_Arnau_Gifreu.pdf) (Acessada em: 26 de abril de 2013).

JENKINS, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nova Iorque: New York University Press, 2006.

LACOTTE, Suzanne Hême de Lacotte. *Deleuze : philosophie et cinéma*. Paris: L'Harmattan, 2001.

PAN, Pengkai. *Mobile Cinema*. Tese de doutorado. 2004. MIT Program in Media Arts and Sciences, Cambridge.  
<http://alumni.media.mit.edu/~ppk/Publications/Pengkai%20Pan%20Thesis.pdf> (Acessado em 30 de abril de 2014)

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

RUYER, Raymond. *Néo-finalisme*. Paris: Presse Universitaires de France, 2012 [1952].

RYAN, Marie-Laure. "Peeling the Onion: Layers of Interactivity". In: *Digital Narrative Texts* [Internet], 2005, <http://users.frii.com/mlryan/onion.htm> (Acessado em 30 de abril de 2014)

STIVALE, Charles J. (org.). *Gilles Deleuze - Key Concepts*. Durham: Acumen Publishing Limited, 2011 [2005].

## Filmografia

*7 billion others*, 2003-em curso, Yann Arthus-Bertrand.

*Ceci n'est pas Embres*, 2013, Matt Soar.

*Highrise*, 2010-em curso, Katherine Cizek.

*Hollow*, 2012, Elaine McMillion.

*Journal d'une insomnie collective*, 2013, Hugues Sweeney.

*Le défi des bâtisseurs*, 2012, Julien Aubert.

*Life in a Day*, 2010, Kevin Macdonald.

*MilkProject*, 2005, Esther Polak.

*Rider Spoke*, 2007, Coletivo Blast Theory.

*Rio de Janeiro - Autorretrato*, 2011, Marcelo Bauer.

*UrbanTapestries*, 2004, Coletivo Proboscis.

*Walking the Edit*, 2010-em curso, Ulrich Fischer.