Immemory, de Chris Marker e *Nação Palmares*, da *Agência Brasil*: relações e possibilidades narrativas com o documentário interativo[1]

Immemory, by Chris Marker and *Nação Palmares*, by *Agência Brasil*: relations and narratives possibilities with interactive Documentary

Daniela Muzi | daniela.dmuzi@gmail.com
Mestranda em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Uerj) e bolsista da Capes. Jornalista graduada pela mesma instituição também é documentarista.

Resumo
Este artigo pretende relacionar a obra *Immemory (*1997), de Chris Marker – que usou o CD-ROM como suporte para produzir um conteúdo audiovisual não-linear – com o documentário interativo *Nação Palmares* (2008), produzido pela Agência Brasil, como ponto de partida para uma perspectiva estética de produção de documentários interativos e participativos onde a narrativa deixa de ser linear e passa a ser não-linear. Possibilidades que se tornam cada mais viáveis no âmbito da cultura da interface e da convergência, contexto onde se insere a TV Digital Interativa (TVDI), cuja proposta é promover a interação com o espectador possibilitando escolhas ao mesmo.
Palavras-chave: *Immemory; Nação Palmares;* documentário interativo; narrativa não-linear; TV Digital Interativa.

Abstract
This article aims to relate the work Immemory (1997), by Chris Marker – who used the CD-ROM as a support to produce a non-linear audiovisual content – with the interactive documentary Nação Palmares (2008), produced by the Agência Brasil, as a point of departure for an aesthetic perspective to produce interactive and participatory documentaries where the narrative is no longer linear and becomes nonlinear. Possibilities that are becoming more viable in the interface and convergence culture, context which includes the Interactive Digital TV, whose purpose is to promote interaction with the audience enabling choices.
Keywords: *Immemory; Nação Palmares; interactive documentary; non-linear narrative, Interactive Digital TV.*

Apresentando Marker

Chris Marker[2] é um cineasta francês com quase 90 anos que mostra que a idade não é empecilho para lidar com a tecnologia e utiliza diversas inovações tecnológicas em seu fazer artístico híbrido onde trabalha com fotografia, cinema, literatura, música, vídeo, instalações interativas e até espaços virtuais na internet como o *Second Life*. Encarnação do conceito de artista multimídia é também escritor, ativista, fotógrafo, internauta, crítico, poeta, jornalista e viajante profissional.

Foi um dos primeiros cineastas a produzir um CD-ROM, o *Immemory*, uma obra que nos faz pensar sobre os usos da tecnologia na atualidade e sua significação como prática social. Como bem definiu Maria Dora Mourão, Marker "é um realizador que se caracteriza por romper os padrões convencionais da narrativa e que, para tanto, sempre esteve atento às inovações tecnológicas que lhe permitem experimentar outras formas de narrar (2009, p.10).

Além de *Immemory*, podemos destacar dois momentos relevantes, entre vários na carreira de Marker, onde há o rompimento desse padrões. Em 1955, com o documentário *Dimanche à Pékin*, e em 1962, com o seu único filme de ficção e o mais famoso da sua filmografia, *La Jetée*.

Dimanche à Pekin é um relato pessoal de uma viagem à China onde o autor introduz, provavelmente pela primeira vez no cinema, comentários subjetivos na narração em *off* (LINS, 2009, p.34-35). Assim como num diário de viagem, Marker imprime no filme observações pessoais sobre o país continental como: "Tudo isso é longíquo como a China, e ao mesmo tempo tão familiar como o Bois de Boulogne[3] ou as margens do Loing[4]". Neste filme Marker rompe com a tradição da narração em *off* do documentário expositivo, bastante comum dos anos 20 aos anos 60, que deveria ser objetiva e informativa.

Em *La Jetée*, o cineasta realiza um filme com fotografias. A sequência das imagens fixas acompanhadas de um narração em *off* feminina formam a narrativa da película. Marker faz cinema sem imagens em movimento e questiona o próprio movimento do cinema, que nada mais é do que a sucessão de fotogramas (fotografias impressas na película cinematográfica) numa velocidade que dá a sensação de movimento.

O CD-ROM

Originalmente, *Immemory* era uma instalação multimídia interativa exposta em 1997 no Centro George Pompidou, na França, e que um ano depois foi comercializada no formato de CD-ROM[5]. Chris Marker utiliza o aplicativo como base cartográfica de sua memória onde o usuário visita aleatoriamente zonas divididas em: viagem, museu, memória, poesia, guerra, fotografia e cinema.

Ilustração 1 - Página inicial de acesso ao CD-ROM

A navegação permite o contato com fotos, fragmentos de filmes, música, texto e outras lembranças colecionadas pelo artista. A sensação inevitável é:

> [...] como se estivesse explorando fisicamente a própria memória de Marker. O resultado é uma autêntica versão de "Em busca do tempo perdido"[6] para o século 21, uma exploração do estado da memória nesta era digital.[7]

Tantos anos de bricolagem[8] no meio audivisual e de viagens pelo mundo fez de Marker um colecionador de muitos "descartes", como ele mesmo explica na apresentação da edição comercial do seu CD-ROM.

> Tenho ao meu redor centenas de fotos, a maioria delas nunca foi mostrada. [...] Tenho esses "descartes" que um filme deixa para trás como a cauda de um cometa. De cada país visitado trouxe cartões postais, recortes de jornal, catálagos, às vezes pôsters arrancados dos muros. Minha ideia foi me inundar nesse redemoinho de imagens para estabelecer sua Geografia.

O que chama atenção no CD-ROM – não por acaso a sigla CD-ROM quer dizer Compact Disc Read-Only Memory – é que ele se torna um dispositivo de acesso aos fluxos de memória. As conexões feitas por Marker despertam ligações como "máquinas de fazer ver e de fazer falar" (DELEUZE, 1990, p.155) ao ponto de nos fazer produzir nossas próprias associações. E essa era a intenção do artista, como ele mesmo explicita no texto de apresentação da obra:

> [...] que aqui se encontrem códigos familiares suficientes (a foto de viagem, o álbum de família, o animal fetiche) de modo que, imperceptivelmente, o leitor substitua minhas inagens pelas suas e que minha 'Desmemória' tenha servido de trampolim para a sua, para o seu prórpio peregrinar no Tempo Recuperado.

Para demonstrar a eficácia desse dispositivo nada melhor do que usar as palavras de Thierry Jousse, crítico de cinema francês, para a revista *Cahiers du Cinéma,* (1997):

> É nesta dimensão em que *Immemory* é realmente emocionante – nunca pensei que me emocionaria com um CD-ROM – porque permite a um clicador anônimo visitar clandestinamente a memória do Chris Marker da mesma forma que se atravessa como catimini uma coleção pessoal e, fazendo o caminho, apropriar-se desta parte íntima, também lúdica, dolorosa, até que se converte na própria memória, ou sejam na de qualquer pessoa [...].

Neste aspecto, *Immemory* fica longe de ser apenas um aparato técnico, e torna-se uma forma de produção de sentido, "não apenas como prática artística, mas também como prática social e de comunicação", como defende Fernando Gonçalves (2009, p.100-110). Neste momento é que devemos estar atentos para compreender o significado da produção artística e saber o que ela nos quer dizer. Pois nesse tipo de produção que mistura arte com tecnologia, "a obra não é apenas o que se vê, mas, se quisermos também, as 'virtualidades' que ela produz" (*Id.* p.100-110).

Immemory Quer Dizer Documentário Interativo?

Marker estabalece outra função para o CD-ROM ao transformá-lo num dispositivo provocador de memória onde podemos de fato interagir com as nossas próprias lembranças ao navegar livremente pelas memórias do autor, ver os filmes que o marcaram, as fotos que ele tirou. A partir da navegação desses conteúdos temos a oportunidade de percorrer uma narrativa não-linear, livre do determinismo sequencial que a película e as fitas magnéticas de diversas bitolas nos conduzem, mais compativel com a cultura da interface na qual estamos inseridos. Pela própria natureza de Marker, jornalista e documentarista, sua obra nos remete a uma nova possibilidade de documentário, interativo e até mesmo participativo, onde o espectador poderá construir a sua própria forma narrativa e produzir novos sentidos, relações e conexões.

Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2003), trata do futuro da narrativa no ciberespaço, um meio "participativo, imersivo e encliclopédico" onde seria possível ir além de simplesmente ouvir, ler ou assistir, pois os computadores nos permitem participar dessas narrativas, interagir com elas, vivê-las.

> Eles podem mostrar todos os diferentes modos pelos quais um francês diz 'alô' num único dia, ou todas as sequências que Zeffirelli decidiu não incluir em sua versão de *Romeu e Julieta*. Proporcionando maior controle sobre diferentes espécies de informação, esses dispositivos nos convidam a lidar com as tarefas mais complexas e a formular novos tipos de questões (2003, p. 22).

Pensando na tradição do cinema documentário onde "há pelos menos três histórias que se entrelaçam: a do cineasta, a do filme e do público" (NICHOLS, 2008, p. 93) formando "sequências organizadas de planos que

tratam de algo conceitual ou abstrato por causa dessa organização" (*Id.* p. 100) as narrativas não-lineares teriam muito a agregar na medida em que o espectador-internauta – que chamaremos aqui de "espectonauta" – pudesse organizar as experiências de sons e imagens à sua maneira, fazendo outras combinações de representações não mais guiadas, por exemplo, pelas narrações em *off* e pela visão do diretor.

Em seu livro, Murray faz considerações que podemos aplicar em relação ao filme documental:

> A estrutura entrelaçada do ciberespaço não apenas permite a expansão ilimitada de possibilidades dentro do universo ficcional, mas, no contexto de uma rede mundial de informação, essas histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim (*Op. cit.* p. 90-91).

Em Brasília, tivemos uma experiência bem sucedida do que aparentemente podemos chamar do primeiro documentário interativo brasileiro. Criado por um coletivo de jornalistas da Agência Brasil, *Nação Palmares*[9], está on line desde outubro de 2007, e em 2008 foi contemplado com o Prêmio Jornalístico Vladimir Herzog, na categoria Internet. O documentário traz reflexões sobre a questão quilombola no país a partir da comunidade de Linharinho, no norte do Espírito Santo.

No filme, vídeos e textos estão organizados para contar uma história. Durante a exibição do vídeo surgem ícones que levarão a textos ou imagens complementares acionados por escolha do internauta sob o aviso "A opção de interagir é sua. O vídeo principal já reúne um conjunto de informações de interesse público que todo brasileiro deve conhecer". No momento em que se fecha a janela aberta o vídeo volta ao mesmo ponto onde parou.

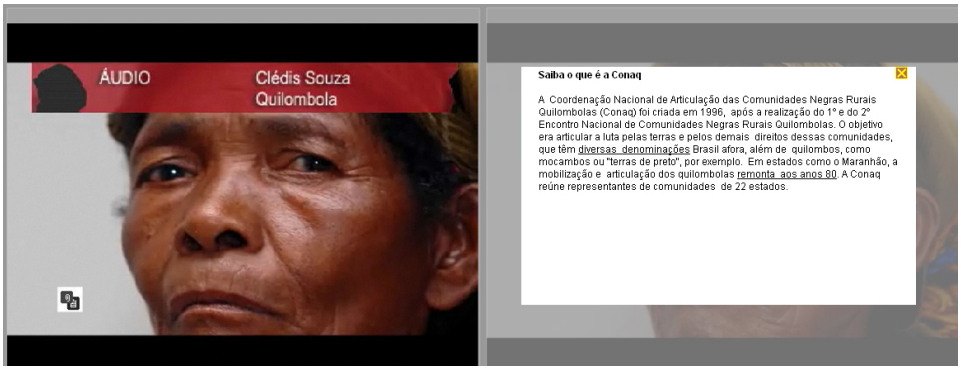

Ilustração 2 – No canto inferior esquerdo da primeira tela aparece um ícone que indica a existência de conteúdo complementar. Ao clicar, surge uma segunda tela com o texto explicativo

Em *Nação Palmares* a interação permite recriar a narrativa, já fragmentada e não-linear, sendo reinventada e tornada singular em cada experiência da interação do "espectonauta". A ideia surgiu de uma reportagem anterior chamada *Consumo Consciente*[10] onde havia a mesma lógica de interação de vídeos e textos com uma navegação muito comum a um CD-ROM mas que, apesar do

design, não havia uma integralidade aos conteúdos, como explica em seu blog, André Deak, um dos realizadores:

> [...] o conteúdo ficou prejudicado pela falta de uma coordenação multimídia sobre todo o projeto. Os vídeos, por exemplo, ficaram a cargo da TV Nacional, o que prejudicou uma linguagem unificada e complementar para a narrativa. Ou seja: tínhamos uma bela embalagem para reportagens medianas e confusas. Quando surgiu a oportunidade do editor especial Spensy Pimentel ir ao Espírito Santo para a comunidade quilombola de Linharinho imaginamos que poderia ser uma nova chance para fazer melhor.[11]

Para a execução do projeto a equipe já planejava um vídeo central e muitos secundários. Para isso, os entrevistados fizerem um resumo dos depoimentos que iriam servir à narrativa principal, enquanto que o depoimento na íntegra seria visto mediante o acesso num determinado link de acordo com o interesse do "espectonauta".

"Um fluxo de vídeo que contém embutidas em si âncoras que podem levar o usuário a um outro fluxo de informação implementado, possivelmente, em outra mídia", como os pesquisadores André Gradvohl e Yuzo Iano definem um hipervídeo[12] (2007, p. 580). Às entrevistas na íntegra, somam-se reportagens e textos explicativos que ajudam na compreensão do tema. Desta forma, o espectador de *Nação Palmares* é servido de mais informações sem ter que buscar na internet e correr o risco de não achar o que procura devido ao lixo eletrônico.

Os links no hipervídeo, assim como os links no hipertexto, operam como a "lente mágica", invenção da Xerox PARC não comercializada, mencionada por Steven Johnson (1997, p. 66-67). Diferente de uma lente de aumento, a ferramenta opera como uma espécie de filtro que seleciona a informação desejada, pois "reconhece que o excesso de informação pode ser tão danoso quanto a escassez".

Em *Nação Palmares*, o "espectonauta" ainda viaja por um roteiro de possibilidade pré-estabelecidas onde ele experimenta a interatividade através de um menu de opções dispostas na Web. O que nos remete ao artigo de Alex Primo *O Quão Interativo é o Hipertexto?*, onde o autor pleiteia que:

> [...] aqueles que povoam o ciberespaço precisam ser vistos como sujeitos e não apenas como visitantes indiferenciados de um parque temático (onde o que interessa é abrir vias que escoem o fluxo de visitantes ou rampas que facilitem o trânsito) (2003, p. 125-142).

Apesar de contradições como essa, ainda assim, o documentário interativo nos aponta para uma nova possibilidade no gênero que consolidou a sua última inovação nos anos 80 com o documentário performático, como afirma Bill Nichols (*Op. cit.* p. 176). Gênero este que enfatiza aspectos subjetivos do discurso, em detrimento à representação realista do mundo, permitindo licenças poéticas e "narrativas menos convencionais", como o próprio autor explica (*Id.* p. 170).

As janelas, que tanto marcaram a interface contemporânea, nos devolve o estado fragmentário da nossa subjetividade, pois "simplesmente nos permitiu aplicar a consciência que já tinhámos ao espaço-informação na tela" (JOHNSON, 1997, p. 65). Dessa forma, assim como Chris Marker usou as janelas para dar conta da fragmentação da sua memória, no documentário interativo a janela dá conta da fragmentação da própria realidade em si, e ambas as obras provam a existência de conexões ou links entre fragmentos aparentemente desconexos. Conexões que para Steven Johnson fazem "o mundo on line tão revolucionário":

> [...] o momento do eureca para a maior parte de nós veio quando clicamos um link pela primeira vez e nos vimos arremessados para o outro lado do planeta. A liberdade e a imediatez daquele movimento – viajar de site em site pela infosfera, seguindo trilhas de pensamento onde quer que elas nos levassem – eram verdadeiramente diferentes de tudo que viera antes (*Id.* p.83).

O jornalista André Deak vai ao encontro de Steven Johnson ao se referir à potencialidade do hipertexto:

> O hipervídeo é interessante como experiência, mas é ainda menos revolucionário que o hipertexto. Basicamente, porque ao clicar num objeto do vídeo, a fala do apresentador é interrompida, e ao retornar ao vídeo principal, não dá para lembrar as primeiras palavras da frase, prejudicando o entendimento. No hipertexto, basta ler as frases anteriores e o contexto está de volta. No vídeo não é assim.
>
> Talvez se encontre uma maneira simples de usar o hipervídeo - e essa é a experiência mais avançada que já tive notícia. Certamente com a chegada da TV digital e o avanço da banda larga na internet veremos e faremos muito mais coisas assim.[13]

Novos caminhos com a TV Digital

Deslocando a questão para o contexto da TV Digital Interativa (TVDI) e pressupondo a consolidação do uso do documentário interativo, podemos projetar a mudança de uma prática social através do uso do link, apesar de não provocar o mesmo impacto que o advento da internet causou, pois "nada podia se comparar aquele primeiro link", como destaca Johnson (*Ibid.* p. 83).

As perspectivas de funcionamento da TVDI no Brasil e no mundo são bem próximas da internet hoje em termos de interação, conteúdo e serviços. Logo, pensar no formato de um documentário interativo pode transformar o nosso simples telespectador de um "zapeador" desinteressado, para um "espectonauta", "linkador" de conteúdos que estabelece vínculos e associações. Elevando o controle remoto de símbolo da abstração para ícone da "imersão" [14], usando o termo de Janet Murray. Através dele o espectador poderá saber mais sobre um determinado assunto e não apenas fugir de determinada programação como tanto se faz.

Essa mudança de prática social poderá ter inúmeras reverberações que são difíceis de prever e mensurar. Cogitando algumas das diversas possibilidades em relação a um filme desse tipo podemos pegar como exemplo um documentário sobre fãs da saga "Star Wars", de George Lucas, onde os próprios entrevistados poderiam "postar" seus depoimentos além de trechos de filmes produzidos por eles mesmos, contribuindo para dar forma ao filme, atuando como co-criadores. Apesar de falar do filme "Star Wars", esse possível documentário está muito longe de ser ficção científica, pelo contrário, pode estar sendo feito agora. Com a evolução das tecnologias, as ferramentas para produção de áudio e vídeos digitais estão mais acessíveis e cada vez "mais e mais pessoas tornam-se tão habilidosas no ambiente digital quanto o são com o velho papel e caneta" (MURRAY, 2003, p.235).

Voltando à questão da TVDI, estaríamos nos encaminhando para a democratização dos meios de comunicação de massa? Jenkins deu a reposta:

> É muito cedo para afirmar se essas experiências com conteúdo gerado por consumidores irão influenciar as empresas de meios de comunicação de massa. No fim das contas, isso depende do quanto (e se) devemos levar a sério a retórica da emancipação e o envolvimento dos consumidores como meios de conquistar maior fidelidade às marcas. Por enquanto as evidências são contraditórias [...] nem produtores nem consumidores sabem quais regras devem guiar suas interações[...] (Op. cit. p.225).

Para nós, da área de comunicação, resta ficarmos atentos às novas configurações e saber o que elas irão significar no futuro. Como esse distanciamento nos é impossível, voltemos nossa atenção para 1997, quando Chris Marker colocou diversos conteúdos, de diversos formatos nas janelas-zonas de seu *Immemory* e nos mostrou a fragmentação e conexões da nossa subjetividade. Na ocasião, o artista apontou a questão da obsolescência das mídias de distribuição, a convergência dos conteúdos e as novas possibilidades para produção de audiovisuais interativos, rompendo com a questão da narrativa linear.

Essa atitude de vanguarda do artista, em tempos de mudanças tão aceleradas, nos faz voltar a Fernando Gonçalves que articula as relações entre arte e novas tecnologias como um dispositivo de experimentação social onde

> o que parece próprio desse tipo de arte é remeter a um presente cuja explicação muitas vezes nos escapa [...] a obra de arte produzida nesse contexto pode ser compreendida não como um simples objeto, mas como espaço de articulação de forças, uma operação de mediação [...] (Op. cit. p.100-110).

Parece-nos claro que os artistas intuem e antecipam questões que nos escapam no momento em que acontecem, mas que mais tarde podemos compreendê-las melhor. Neste caso, o CD-ROM *Immemory* – tecnologia disponível em 1997 – é um exemplo perfeito. A obra de Marker antecipa a questão da não-linearidade do cinema e que apenas 10 anos depois foi posta em prática no Brasil com a obra *Nação Palmares*, que ainda está longe de ser um padrão

estabelecido para produção de documentários. As duas experimentações nos fazem pensar nos tipos de formatos que serão usados na TV Digital Interativa que promete como principal atrativo a interatividade.

Na prática tudo é um pouco diferente, a TVDI, que pouco a pouco está sendo implantada no Brasil, atualmente significa mais qualidade de imagem do que a interatividade propriamente dita, mas de qualquer forma a sua "promessa" nos faz pensar em que tipo de conteúdo produzir daqui para frente. Nesse contexto, as duas obras citadas brevemente neste artigo nos fazem pensar, enquanto profissionais de comunicação e imagem, em que tipo de documentários fazer daqui por diante. Pergunta abrangente e de difícil resposta cuja formulação em si já é suficiente para orientar o nosso fazer. Afinal, são as dúvidas que movimentam o mundo e não as respostas.

Notas

1 Trabalho apresentado na Divisão Temática Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas (DT5), evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, em - Curitiba, Paraná de 4 a 7 de setembro de 2009.

2 Apesar de ser considerado um dos nomes mais importantes do cinema e audiovisual contemporâneo, é pouco conhecido no Brasil. Recentemente, o Centro Cultural Banco do Brasil apresentou, pela primeira vez no país, uma retrospectiva sobre o artista nas cidades do Rio de Janeiro, São Paulo e Brasília, de maio a julho de 2009, chamada "Chris Marker, um bricoleur multimídia" que deu origem a um catálogo-livro de mesmo nome. Para mais informações sobre o artista ver sua página na internet. Acesso disponível em: <http://www.chrismarker.org/>.

3 Parque parisiense que é cerca de duas vezes e meia maior do que o *Central Park*, em Nova York.

4 Afluente do Rio Sena. Possui 166 km de extensão.

5 O CD-ROM de Marker era executável no sistema operacional Macintosh OS 9, mas com a evolução da tecnologia, ironicamente, *Immemory "no longer supported"* como aparece no aviso das novas versões do sistema operacional. Felizmente, em 2008, o CD-ROM foi relançado para a versão OS X, cuja edição estamos usando como referência nesse artigo. No site Youtube está disponível um vídeo de mesmo nome do CD-ROM que discute os problemas de preservação das obras produzidas para as novas mídias usando o *Immemory* como exemplo. Acesso disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=rxP-llOgJXA>.

6 Clássico do escritor francês Marcel Proust escrito em sete volumes onde o papel da memória é central no romance. Quando a avó do narrador morre, a sua agonia é retratada como um lento desfazer em que suas memórias parecem ir se evaporando até não restar nada. No último volume, "O Tempo Reencontrado", o autor faz com que o narrador recue no tempo das suas memórias, em episódios desencadeados por recordações de cheiros, sons, paisagens ou mesmo sensações tácteis.

7 Nota promocional de *Exact Change*, editora americana do CD-ROM.

8 O artista se autodenomina como um *bricoleur*, que significa aquele que realiza trabalhos manuais como distração ou por economia.

9 O documentário produzido pelos jornalistas André Deak, Juliana Nunes, Rodrigo Savazoni, Spensy Pimentel, André de Oliveira, Jefferson Pinheiro, Fausto José, Yasodara Cordova, Mario Marco, Robson Moura, Marcello Casal Jr., Valter Campanato, Wilson Dias e José Cruz está disponível para acesso em: http://www.agenciabrasil.gov.br/grandes-reportagens/2007/10/16/grande_reportagem.2007-

10-16.3152825702>. Acesso em 05 jul.2009. Vale destacar também a experiência, realizada em 2008, sob a coordenação da professora Patrícia Azambuja, apresentada neste mesmo congresso. O trabalho foi submetido ao Expocom 2008, na categoria E - Áreas Emergentes, modalidade produto científico, como representante da Região Nordeste. O trabalho está disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/expocom/EXP-3-1457-1.pdf>. Acesso em 06 jul.2009.

10 A obra está disponível em <http://www.agenciabrasil.gov.br/grandesreportagens/2007/04/20/grande_reportagem.2007-04-20.3395157567 >. Acesso em 5. jul. 2009.

11 *Post* do autor disponível em: <http://www.andredeak.com.br/2007/11/25/making-of-nacao-palmares/>. Acesso em: 5 abr. 2009.

12 Segundo os autores, "O conceito de hipervídeo é um caso específico de hipermídia que, por sua vez, deriva do conceito de hipertexto. T. H. Nelson, em um artigo publicado em 1965, afirma que um hipertexto é um conjunto de textos e imagens interconectados de uma forma tão complexa que não é conveniente representá-lo em papel. Se, ao invés de apenas textos e imagens, outros meios de comunicação (mídias), como sons e vídeos, fossem incorporados, então o conceito de hipermídia seria construído. (...) Convém ressaltar que a diferença essencial entre os conceitos de hipermídia e hipervídeo é o ponto de partida para a navegação. No primeiro caso, o ponto de partida está "ancorado" em um texto ou em uma figura. No segundo caso, o ponto de partida para a navegação está embutido em um ponto do vídeo (em uma cena ou em um objeto em cena)" (2007, p.580).

13 Trecho postado no blog do autor, disponível em: <http://www.andredeak.com.br/2008/06/03/historia-das-coisas-documentario-interativo/>. Acesso em: 5 jul. 2009.

14 "'Imersão' é um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva a mesma impressão que obtemos num mergulho no oceano ou numa piscina: a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo o nosso sentido sensorial" (2003, p.102).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo?. IN: *Michel Foucault, filósofo*. Barcelona Gedisa, 1990,

GONÇALVES, Fernando. N. Tecnologia e cultura: usos artísticos da tecnologia como prática de comunicação e laboratório de experimentação social. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 1, p. 100-110, 2009.

GRADVOHL, André L. S., IANO, Yuzo. Combinando TV Interativa e Hipervídeo. IEEE Latin America Transactions, v.5, n.8, p. 579-584, 2007. Disponível em: <http://www.ewh.ieee.org/reg/9/etrans/ieee/issues/vol5/vol5issue8Dec.2007/5TLA8_05SampaioGradvohl.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2009.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2008

JOHNSON, Steven. *Cultura da interface*: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JOUSSE Pierre. In: *Catálogo-livro da Mostra Chris Marker*: bricoleur multimídia, RJ, SP, Brasília: CCBB, p.150, 2009.

LINS, Consuelo. O documentário entre a carta e ensaio eo ensaio filmíco. In: *Catálogo-livro da Mostra Chris Marker*: bricoleur multimídia, RJ, SP, Brasília: CCBB, 2009.

MARKER, Chris. *Immemory* [CD-ROM].Cambrige: Exact Change, 2008

MOURÃO, Maria Dora. Apresentação. In: *Catálogo-livro da Mostra Chris Marker*: bricoleur multimídia, RJ, SP, Brasília: CCBB, 2009.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck*: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. 3. ed.Campinas: Papirus, 2008

PRIMO, Alex. *Quão interativo é o hipertexto?*: Da interface potencial à escrita coletiva. Fronteiras: Estudos Midiáticos, São Leopoldo, v. 5, n. 2, p. 125-142, 2003