

DO DOCUMENTÁRIO AO WEBDOC - QUESTÕES EM JOGO NUM CENÁRIO INTERATIVO

Tatiana Levin*

Resumo: Propomos definir webdoc refletindo sobre recorrências e mudanças numa comparação entre documentários lineares e não lineares. Defendemos que há uma novidade que mais uma vez tensiona os limites do campo do documentário e que olhar para as estratégias narrativas no contexto da Internet ainda se mostra fundamental para a análise e configuração de tipos de webdocs.

Palavras-chave: Documentário, webdoc, modos de interação, narrativa.

Resumen: Nos proponemos definir el webdocumental reflexionando sobre recurrencias y transformaciones en una comparación entre documentales lineales y no lineales. Defendemos que existe una novedad que, una vez más, tensa los límites del campo del documental, y que observar las estrategias narrativas en el contexto de Internet sigue siendo fundamental para el análisis y la configuración de tipos de webdocumentales.

Palabras clave: documental, webdoc, modos de interacción, narración.

Abstract: We propose to define webdocumentary reflecting on recurrences and changes within the comparison between linear and non-linear documentaries. We argue that there is a novelty that once more strains the limits of the documentary and looking at the narrative strategies in the context of the Internet is fundamental for the analysis and configuration of webdocumentaries types.

Keywords: Documentary, webdocumentary, modes of interaction, narrative.

Résumé: Nous proposons de définir le webdocumentaire comme reflétant l'évolution et la comparaison entre documentaires linéaires et non linéaires. Nous soutenons qu'il y a une nouveauté qui, une fois de plus, interroge les limites du champ du documentaire, et le regard sur les stratégies narratives dans le contexte de l'Internet est toujours fondamental pour l'analyse et la configuration des types de WebDocs.

Mots-clés: Documentaire, webdoc, modes d'interaction, narration.

* Doutoranda no Programa de Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, 40170-115 Salvador, Brasil. E-mail: tatianalevin@gmail.com

Submissão do artigo: 15 de julho de 2013. Notificação de aceitação: 27 de agosto de 2013.

Introdução

A tecnologia configurou a forma do documentário desde os primeiros registros de acontecimentos da realidade. O campo do documentário passou por mudanças importantes derivadas desses avanços tecnológicos a exemplo da introdução de câmeras leves e portáteis que permitiram a gravação de som direto na década de 1960. Com a perspectiva de maior mobilidade, o realizador passava a se aproximar das pessoas filmadas podendo acompanhar seus cotidianos. Nesse contexto de inovação, o cinema direto e o cinema verdade foram abraçados por americanos e franceses defensores de diferentes modos de abordar o material documental, a partir de um olhar observativo no primeiro caso e participativo no segundo (Nichols, 2007). Os diferentes modos de documentar o real tencionavam os limites da representação do mundo histórico. O que entrava em discussão eram tomadas de posição metodológicas e conceituais na intervenção ou não do cineasta na cena. Hoje surge mais uma mudança no campo do documentário precipitada por avanços tecnológicos. O que surge agora traz um aporte capaz de comportar todos os estilos de documentar o real preexistentes, modificando ainda a forma de organizar o conteúdo narrativo e de requisitar a participação do espectador no envolvimento com o produto. São os webdocs, documentários feitos para serem usufruídos on-line.¹ Embora outras mudanças tecnológicas tenham contribuído para redefinições do que é aceito institucionalmente como documentário, a inovação trazida pelo webdoc é de outra ordem por promover uma experiência de fruição interativa até então inédita em um produto deste campo. O webdoc tem sido incorporado ao campo do documentário por instâncias de produção

1) Adotaremos no presente artigo o termo webdoc bem como webdocumentário para falar do mesmo produto. Entendemos ainda que o webdoc é um documentário interativo.

e consagração de conteúdo audiovisual reconhecidas sendo defendido como uma novidade na narrativa do real.

No livro *Webdocs – A survival guide for online filmmakers*, são listados alguns marcos importantes da chegada dos webdocs. Dentre eles, destaca-se como marco inicial o ano de 2002 quando pela primeira vez foi citado o termo “webdocumentário” no festival de documentários Cinema du Réel. O ano de 2010 é considerado o ano em que o webdoc tornou-se onipresente, tendo como exemplos fundamentais *Prison Valley* (ARTE) e *Out my window* (NFB), dois webdocs incentivados por produtores e fomentadores conhecidos no campo do documentário tais como o multimidiático canal franco-alemão ARTE e o órgão governamental National Film Board of Canada (NFB). Instâncias de consagração também tradicionais nesse campo têm oferecido espaço para a premiação de webdocs, caso do International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA) que está na sua 25ª edição neste ano. O tradicional festival internacional de documentário entra na 5ª edição de seu programa de novas mídias, o IDFA DocLab, que além de premiar documentários interativos, contempla também outras formas de arte e narrativa multimídia documental. Na categoria DocLab Award for Digital Storytelling passou a premiar a inovação nas narrativas digitais, definindo critérios como a criatividade e competência na utilização da tecnologia digital dentro de uma não linearidade no fazer cinematográfico.²

“Um documentário feito para a web” é uma definição literal que nada diz sobre as questões que têm sido discutidas sobre esse novo produto. Alguns autores traçam uma linha colocando em polos opostos documentários lineares e esse novo que é o webdocumentário, um documentário não linear e interativo. Embora haja consenso de que o

2) Informações no site do IDFA DocLab.

webdoc é algo novo ao ser enquadrado como um documentário interativo, ele é visto como um produto às vezes limitado dentro dos possíveis de interação viabilizados pela web 2.0, plataforma definida a partir principalmente do conceito de participação.³ Aston e Gaudenzi (2012) marcam o ano de 2005 como um ponto de virada no aproveitamento da interatividade como recurso utilizado por produtores de documentários interativos no envolvimento do espectador com o produto, quando a banda larga espalhou-se em países ocidentais atingindo uma “massa crítica”.⁴

O conceito de interatividade tem se apresentado como fundamental na elaboração de pesquisas acadêmicas que lidam com o assunto, sendo foco não apenas para a definição do que é o webdocumentário, mas para a formatação de tipologias baseada em “modos de interação” (Aston e Gaudenzi, 2012; Gaudenzi, 2009; Nash, 2012). Propomos olhar neste artigo para o webdocumentário enquanto um tipo de documentário que apesar de trabalhar com a não linearidade, não deixaria de se comunicar com recorrências textuais sistematizadas na teoria fundamentada em documentários lineares.

Questões de definição

O documentário teve variações na sua definição que foram da fala clássica de John Grierson sobre ele ser um “tratamento criativo da

3) Trata-se de uma participação no sentido de o usuário poder controlar seus dados e, na participação extrema, transformar o conteúdo. Em artigo titulado “What is Web 2.0”, Tim O’Reilly esclarece as principais características da web como plataforma.

4) Ainda nos anos 2000, alguns avanços importantes para a conjuntura que possibilitou a chegada dos webdocumentários foram além da Internet rápida e a web 2.0, as redes sociais e as câmeras digitais profissionais de fotografia que filmam em full frame (Lietaert, 2011).

realidade” (*apud* Nichols, 2007: 51) ao reconhecimento de que ele era uma representação da realidade para chegar-se ao entendimento dele ser uma negociação da realidade (*Bruzzi apud* Gifreu, 2011), ao misturar a realidade da experiência do realizador com sua tentativa de entendê-la. O webdoc ou documentário interativo nos chega com questões de definição que tendem a polarizar entre o que até então era considerado documentário e o que passa a ser visto como uma evolução desse primeiro gênero ou até mesmo como um novo gênero para alguns autores. Nesses estudos, o webdoc seria um tipo de documentário interativo, sendo este último um novo gênero construído na fronteira entre a mídia digital on-line e as mídias off-lines como o documentário linear. Sandra Gaudenzi⁵ refere a dificuldade de se estabelecer uma definição para o documentário linear, sendo essa definição “sempre relacional, comparativa e culturalmente situada”. A autora revisa a definição dada por Bill Nichols ressaltando sua característica relacional ao conjugar os pontos de vista do autor, do texto e do espectador. Seguindo Nichols, afirma que um filme é um documentário do ponto de vista do realizador se ele assim o classifica ou se há um controle menor em relação ao objeto filmado quando numa contraposição à ficção. Gaudenzi desqualifica a atenção dada ao texto para fins de classificação genérica argumentando que características textuais podem ser simplistas ao lidar com a evolução do gênero. Segundo ela, “(...) essa definição parte de um paradigma estruturalista e não acomoda bem a evolução”, e por isso não serve para uma definição de documentário digital. Gaudenzi por fim, acha particularmente importante considerar o “usuário” no processo de definição do documentário e, conseqüentemente,

5) A autora disponibilizou em seu blog o rascunho dos capítulos de sua tese separadamente (<http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>). Alguns não apresentam número de páginas de forma que optamos aqui por fazer referência ao endereço eletrônico que abriga o material na bibliografia, citando no corpo do artigo o número do capítulo quando necessário.

do documentário interativo, do ponto de vista das expectativas geradas no contato com o produto.⁶ A autora faz entretanto uma ressalva ao falar que essas expectativas dialogam com o conhecimento que cada um tem do gênero sendo portanto, culturalmente situadas. Apesar disso, pensar no usuário faz-se necessário na definição de documentário interativo para Gaudenzi, que passa a adotar, assim como Nichols, três eixos de observação relacionados, porém diferentes já que em vez de realizador, texto e espectador passa a valer o autor, o usuário e a tecnologia. Para a autora, a força do sistema de Nichols está em dar o mesmo peso à posição do realizador e às expectativas do espectador na construção de uma definição de documentário, e ainda, em considerar a evolução tecnológica nessa conformação do gênero.

Em artigo posterior, Gaudenzi junto a Judith Aston (2012) reflete sobre os pontos principais discutidos no primeiro encontro internacional com foco em documentários interativos, os i-Docs (*interactive documentaries*).⁷ Numa definição reconhecida pelas autoras como abrangente e que ignora plataformas específicas, fala-se em i-Docs como fruto do uso de tecnologia interativa digital em “qualquer projeto que comece com a intenção de documentar o ‘real’.” (Aston e Gaudenzi, 2012: 125). Para as autoras, qualquer plataforma digital que propicie a

6) “Usuário” tem sido um termo comum para falar desse espectador que navega pela Internet. Acreditamos porém que o termo é reducionista, de tal modo que trabalhamos com a perspectiva de duas funções consecutivas no ato de interpretação/interação requisitado daquele que acessa/usufrui/navega por um webdoc. Portanto, preferimos falar em espectador-usuário nesse momento da nossa pesquisa. Outros autores apresentam a mesma dificuldade de encontrar um termo adequado, como Mandy Rose na palestra dada em conjunto com Aston e Gaudenzi no i-Docs 2011.

7) Chamado de i-Docs 2011, o evento reuniu na Inglaterra pesquisadores e produtores que falaram sobre quatro temas: participação e colaboração, produção multi-plataforma e transmídia, lógicas de games, locativas e pervasivas, e ainda, estratégias não lineares e documentários dirigidos em base de dados (Aston e Gaudenzi, 2012).

interatividade pode abrigar um documentário interativo, assim os webdocs fazem parte de uma modalidade de i-Docs vinculada à distribuição na web.⁸ Também é ressaltada uma mudança importante propiciada pelo uso direcionado da interatividade como um mecanismo que ultrapassa a distribuição do produto para propiciar mecanismos de produção. A interatividade para elas é o mecanismo que posiciona o espectador em relação ao artefato, solicitando dele uma postura ativa na negociação da realidade trazida através do i-Doc.

Arnau Gifreu (2011) faz um esforço de definição de documentário interativo atribuindo-lhe a propriedade de ser um “gênero emergente” ao reunir modos de representação da realidade a uma forma interativa de acessar e navegar pelo conteúdo digital, substituindo-se o off-line pelo on-line. Para ele, o documentário tradicional teria sua definição atrelada a uma narração linear de acontecimentos sobre sujeitos ou temas da realidade histórica, sendo a narrativa pré-determinada pelo seu autor e claramente limitada na sua autoria e controle sobre o discurso trazido no filme. O que muda na chegada do documentário interativo é primeiramente a disposição não-linear do conteúdo, mas não somente. Gifreu cita o trabalho de Sandra Gaudenzi (2009) no qual a autora leva em conta o papel ativo do espectador para distinguir o documentário tradicional do interativo:

Se o documentário linear demanda uma participação cognitiva dos seus espectadores (frequentemente vista como interpretação) o documentário interativo adiciona a demanda de alguma participação física (decisões traduzidas em um ato físico como clicar, mover, falar, teclar etc...). Se o documentário linear é feito de vídeo, filme, o documentário interativo pode usar qualquer mídia existente.

8) Outras plataformas digitais citadas dentro desse contexto são dispositivos de GPS, dispositivos móveis, DVD's e instalações em galerias.

E se o documentário linear é dependente das decisões de seu realizador (filmando e editando), o documentário interativo não tem necessariamente uma demarcação clara entre estes dois papéis (...). (Gaudenzi apud Gifreu, 2011: 5).

Modos de representação vs modos de interação

Os modos de representação sistematizados por Nichols vieram a organizar os tipos de documentário que se estabeleceram com fortes características textuais ao longo da história do gênero. Diferentes modos adotaram formas específicas de lidar com as vozes do discurso. Seis modos foram detectados pelo autor (o poético, o expositivo, o observativo, o participativo, o reflexivo e o performático), os quais criaram em cada caso “expectativas específicas que os espectadores esperam ver satisfeitas”. (Nichols, 2007: 135). O autor diz que seus modos vistos cronologicamente obedecem a uma evolução histórica do gênero e que embora tenham surgido em diferentes momentos, existem simultaneamente na contemporaneidade.

Olhando para a nova realidade do cenário interativo propiciado pela web, Aston e Gaudenzi (2012) traçam “modos de interação” com não linearidade, a substituir os modos de representação sistematizados por Nichols, os quais trabalhavam com a perspectiva da narrativa linear. Na tipologia de i-Docs sugerida pelas autoras, conta a lógica interativa solicitada pelo produto ao ser acessado e não a plataforma, o tema ou mensagem do i-Doc. A participação do usuário é um eixo central para as autoras em considerações sobre a potencialidade do seu envolvimento como um colaborador, deslocando-o da posição de um intérprete de um conteúdo fechado para um ativo participante, mesmo quando reagindo apenas dentro de uma interação “limitada” baseada no clicar, no ponto de vista das autoras. A interatividade abordada segundo quatro diferentes

eixos dominantes⁹, resulta em quatro modos interativos: o conversacional, o hipertextual, o participativo e o experiencial. O primeiro modo englobaria a criação de mundos em 3D a posicionar o usuário numa atitude de ‘conversa’ com o computador (grifo do autor). O segundo modo é o que mais nos interessa pois é onde Aston e Gaudenzi (e Gaudenzi 2009) incluem o webdoc, sendo ele feito de um uma base de dados audiovisual fechada que coloca o usuário na posição de explorar esse arquivo, geralmente navegando e clicando nas opções existentes.¹⁰ O modo participativo é aquele em que as autoras encontram “um relacionamento de duas vias entre autores digitais e seus usuários” (Aston e Gaudenzi, 2012: 127). A principal característica aqui é a participação do usuário na fase de produção do conteúdo a criar uma base de dados crescente e aberta. Alguns exemplos de participação nesse sentido seriam editar on-line, postar materiais ou responder a questões on-line. O quarto e último modo seria experiencial com a característica de trazer o usuário para o espaço físico criando uma experiência sensorialmente desafiadora. Exemplos

9) “Como uma conversa com o computador (Lippman in Brand, 1988: 46), como uma ligação com um texto (Aarseth, 1994: 60), como computação interativa no espaço físico (Eberbach et al, 2004: 173) ou como participação numa base de dados crescente (Davenport; Murtaugh, 1995: 6)” (Aston e Gaudenzi, 2012: 126).

10) Gaudenzi traz mais sobre sobre essa modalidade de i-Doc que englobaria os webdocs no capítulo de sua tese “The hypertext interactive documentary through the lenses of the live documentary” (2009, Cap. 5). Ela cita o texto “What is interaction? Are there different types?” de Hugh Dubberly, Paul Pangaro e Usman Haque para falar da interação solicitada na maior parte dos webdocs como uma forma reativa que não seria inclusive uma interação, mas uma reação apenas. A autora cita ainda a distinção entre ‘aplicações multimídia baseadas em menus’ e ‘obras de arte dinâmicos das novas mídias’ de Lev Manovich como similar a dos autores citados. O que nos chama a atenção nesse último exemplo é a colocação de Manovich quanto ao termo “artworks” (que traduzimos como obras de arte), pois entendemos que os produtos englobados por Gaudenzi como exemplos citados em sua tese não são sempre documentários, nos parecem mais experimentos sem força narrativa suficiente para serem encarados com tal, estariam talvez no campo da arte mais do que no do documentário.

de documentários aqui enquadrados trazem tecnologias locativas como o *Global positioning system* (GPS). Cada modo assim construiria uma realidade diferente para o usuário. Segundo as autoras:

Enquanto que i-Docs experienciais podem adicionar camadas à percepção da realidade sentida, a criar uma experiência corporificada nos participantes, i-Docs conversacionais podem usar mundos 3D para recriar cenários, brincando portanto com opções de realidade. i-Docs participativos permitem que as pessoas tenham voz e que participem na construção da realidade, enquanto que i-Docs hipertextuais podem construir múltiplos caminhos através de uma dada ‘realidade’ a promover uma gama de perspectivas num conjunto de assuntos e temas. (Aston e Gaudenzi, 2012: 128).

Assim como Aston e Gaudenzi, Kate Nash (2012) leva em conta a questão da interação como elemento fundamental para a definição de webdoc. Uma interação tomada por ela dentro das possibilidades de se navegar pelo conteúdo, de se ter uma experiência imersiva num mundo virtual ou de relacionar-se em comunidade. “O usuário pode estar interagindo com um website, com outros usuários, ou com o realizador do documentário” (Nash, 2012: 198). A autora convoca padrões textuais do documentário televisivo ou cinematográfico para situar o webdoc entre aquilo que é conhecido dentro do primeiro, incluindo a gama de abordagens possíveis no gênero, e a novidade do segundo, numa aposta de que a audiência ainda usa o conhecimento que tem do primeiro gênero para situar-se frente ao segundo. Nash ressalta o papel da tecnologia, mas apenas para tratar de como a interatividade posiciona diferentemente o espectador em relação ao texto do documentário. Nesse sentido, ela chama atenção para quais relações são possíveis e quais expectativas sociais e políticas são atendidas em termos de ter voz dentro da realidade social e histórica compartilhada pelo webdoc. Assim, ela pergunta: “O usuário

pode conectar-se com outros ou apenas com a base de dados?”. E mais, “Como sua contribuição é enquadrada pelo texto do documentário?” (Nash, 2012: 198). Os três aspetos de interatividade levados em conta são portanto o controle sobre o conteúdo, como se dá a contribuição e como ela é enquadrada e, por fim, as possibilidades de relacionar-se e de apresentar seu próprio ponto de vista.

Para estabelecer seus modos, Nash olha essa relação triangular entre texto, espectador e as possibilidades de interação observando particularmente a forma da dessa interação desempenhada no uso tecnológico das capacidades do meio, sua função e o seu contexto. A primeira dimensão busca dar conta das relações que o webdoc estabelece entre o usuário, o texto e seu autor e a extensão do posicionamento do usuário enquanto navegador, comentador ou criador. A segunda lida com funções como encontrar informação dentro ou além do documentário, aprender algo com ele, avançar a narrativa, personalizá-lo, adicionar ao conteúdo do documentário ou apenas descobrir pontos interessantes numa interface imagética. Dentro dessas funções, Nash ressalta o lugar do espectador de poder dar vazão as suas expectativas pessoais num contexto de participação política. Por fim, na terceira dimensão está a análise do contexto no qual as oportunidades de interação são oferecidas, ou seja, o quanto são extensivas, onde estão colocadas, e como o seu enquadramento incentiva ou não a participação do espectador. A autora pergunta “Onde o webdoc está abrigado e qual é o impacto que isso pode ter” e mais, o usuário está posicionado dentro ou fora do texto? A partir de forma, proposta da interação e contexto, Nash olha para diferentes webdocs buscando perceber como a interatividade é convocada a dar sentido ao produto e posicionar as ações do espectador-usuário. Assim como Gaudenzi que encontra na teoria do documentário desenvolvida por Nichols meios de comparar as estruturas de webdocs e criar categorias. Outro autor citado

por Nash no mesmo contexto é Plantinga, do qual ela toma emprestada a elaboração de que “a abertura do documentário ‘enquadra’ o assunto, introduzindo o mundo do documentário, introduzindo um problema a ser investigado e engajando o espectador num jogo de pergunta e resposta”. (Nash, 2012: 203).

Ao categorizar os seis modos de representação do documentário, Nichols (2007) fez as ressalvas necessárias para não ter sua tipologia tomada de forma estreita. Uma ressalva fundamental foi a de que a categorização de um documentário como sendo de um tipo ou de outro deve-se as suas características predominantes, de forma que ao chamar certo documentário de reflexivo, não estava descartada a presença de elementos observativos ou poéticos por exemplo. As categorias de webdoc desenvolvidas por Nash enfocam o produto segundo a estrutura predominante e a autora tem o cuidado de fazer ressalvas para que as características descritas de um modo de interação sejam tomadas como traços gerais. Três modos de webdocs foram traçados pela autora: o narrativo, o categórico e o colaborativo.

O primeiro modo lida com tipos de webdocs que buscam reconciliar a tradição de se trabalhar narrativamente com um forte argumento sobre o mundo histórico num ambiente que tem como peculiaridade abrigar materiais que desafiam o modo linear de se contar uma história. Nas palavras de Nash (2012: 203), “o webdoc narrativo é estruturado a facilitar a narrativização. Em outras palavras é estruturado a privilegiar um modo de engajamento que é similar ao de narrativas documentais tradicionalmente lineares”. A autora explica que nesse caso o webdoc adota uma posição narrativa central que pode ser o olhar de alguém a guiar o material, como o do próprio cineasta por exemplo. Um exemplo aqui enquadrado por Nash é *Prison Valley*, webdoc que tem a narração do realizador do documentário guiando a viagem na qual acontecem os encontros com os

vários habitantes da cidade Cañon City (Colorado, EUA). A peculiaridade da cidade é organizar-se em torno do sistema prisional que abriga. Esse webdoc é dividido em capítulos com possibilidades interativas diferenciadas ao final de cada um deles, sendo obrigatória a conexão via rede social ou o registro do usuário. Para prender a atenção inicial do espectador-usuário, os autores trazem uma abertura qualificando Cañon City como um lugar peculiar, com depoimentos em *off* e a narração de um “nós” reconhecível como a equipe realizadora. A abertura termina com a chegada ao hotel da cidade e a entrada na sua recepção. A recepcionista oferece ajuda em *off* e aí o espectador é acionado a assumir também a posição de usuário a conectar-se (narrativamente “registrar-se no hotel”), para que possa continuar navegando por esse webdoc.

O modo categórico é descrito pela autora como aquele que emprega uma forma alternativa de organização textual ao estruturar os segmentos partes do webdoc em torno de um tópico comum. “Os webdocs categóricos predominantemente (embora não exclusivamente) consistem numa coleção de micronarrativas, vídeos curtos que em si exibem uma estrutura narrativa. De modo geral, entretanto, não há relação narrativa entre as sequências”. (Nash, 2012: 205). Como exemplo, a autora cita *Gaza Sderot, life in spite of everything*, webdoc em que vídeos de palestinos e israelenses compõem um mosaico organizados numa interface que privilegia a divisão geográfica entre os dois países, expondo territorialmente os diferentes pontos de vista da questão. São crônicas diárias com duração de dois minutos cada, captadas num período de dois meses de filmagem. Podem ser acionadas via localização temporal, personagem, ponto geográfico e temas.

O terceiro e último modo de interação tipificado por Nash é aquele em que o principal é fazer do espectador um contribuinte ativo do conteúdo do webdoc. Esse modo é chamado participativo e segundo a autora mesmo

que o resultado final seja um webdoc narrativo ou categórico, ele é assim classificado pois depende da comunidade de pessoas que o acessaram/assistiram para estruturar o projeto. Um exemplo dado por Nash é *18 days in Egypt*, webdoc em que a convocação à participação é clara. “Você testemunhou, você gravou. Vamos escrever agora a história do nosso país”.¹¹

A novidade do webdoc: defesa de uma análise que leve em conta questões narrativas

Desde o momento inicial da nossa pesquisa, buscamos observar os webdocs do ponto de vista de quem acessa uma história, um texto que pode ser analisado a falar sobre sua composição fragmentada e seus mecanismos narrativos de sedução do espectador e apropriação da interação para engajá-lo no acesso/fruição do produto. Na nossa observação de um conjunto de webdocs percebemos a confluência de muitos dos aspectos aqui mencionados que fazem parte do cenário do documentário interativo. Dentro desse novo ambiente de possíveis, o webdoc expressa uma novidade que mexe com a ordem da representação documentária rumo à interatividade e à fragmentação da narrativa. A partir da observação de webdocs presentes nas três instâncias referidas anteriormente (ARTE, NFB, IDFA) e de um mapeamento geral das características de alguns produtos, podemos desde já inferir que o webdocumentário é um documentário interativo e multimidiático distribuído na Internet. Ele é feito de diversos materiais como texto, ilustrações, filme e fotografias e sua narrativa é posta de forma não linear com vários percursos a serem acessados on-line segundo a escolha individual de cada espectador ao acessar o conteúdo

11) Disponível em: <http://beta.18daysinegypt.com>. Consultado em julho de 2013.

disponível. Suas narrativas oferecem caminhos compostos de pequenas histórias que podem ser constantemente reordenadas e ligadas, de forma que um mesmo webdoc pode ser assistido e explorado diversas vezes a partir de tópicos que vão desde “personagem” ou “tema” a “ponto geográfico”, por exemplo. É também um produto que pode somar vários outros produtos na sua composição. Um filme pode estar atrelado a um blog, mapas, textos informativos e experimentos em andamento colaborativos ou não. A participação do espectador pode ser solicitada em comentários ou num convite a fazer parte do projeto enviando materiais pessoais. Sua identidade virtual sediada em redes sociais como o Facebook ou o Twitter pode ser acionada permitindo outros recursos. E claro, há webdocs que contam com a participação do espectador-usuário para adicionar conteúdo aumentando a base de dados do projeto. Assim, entendemos que o documentário fixado num formato dentro de uma narrativa previamente estabelecida - tal como estávamos habituados a assistir em televisões, cinemas, aparelhos de DVD ou até reproduzido no computador - não pode ser considerado um webdoc.¹²

Um webdoc conta algo sobre o mundo histórico porém dentro de um universo de possibilidades, como acabamos de descrever. Se há a fragmentação das informações e recursos audiovisuais, deve existir um planejamento autoral anterior à disposição do webdoc na Internet a lidar com a materialidade do produto sob o viés da organização do conteúdo narrativo fragmentado. Uma preocupação que desde já que se coloca como questão é a perda de força narrativa por conta da apresentação não-linear e fragmentada do conteúdo, sendo um dos discursos correntes na atual

12) Este artigo traz resultados parciais da nossa pesquisa de doutorado em andamento. Embora não haja aqui análises em profundidade sobre webdocs específicos, relatamos impressões levantadas com base em diversos produtos, como os já citados *Prison Valley*, *Out my window*, *Gaza-Sderot* e ainda *Alma e Insitu*, dentre outros.

reflexão sobre webdocumentário. Num sentido oposto, está a fala de que mesmo que haja opções de interação disponíveis nesse produto, há lugar para uma boa história e momentos previstos na trajetória da narrativa onde cabe ao espectador apenas se deleitar como se estivesse assistindo um documentário audiovisual tradicional na televisão ou no cinema. Assim, o que acontece com a narrativa documental quando elaborada para a web? Mais do que responder essa pergunta, alguns agentes importantes no cenário do webdocumentário lançaram um manifesto a defender um posicionamento diante do que deve ser a narrativa documental feita para web. *The Web Documentary Manifesto*¹³ foi lançado neste ano e é assinado conjuntamente por Zeega, Mozilla Foundation, MIT OpenDocLab, Ingrid (Tribeca Film Festival) e internautas anônimos que contribuíram. Dentre as posições colocadas está a de que a boa história é o que conta, sendo o manifesto uma convocação aos *storytellers* pelo mundo a integrar esse novo cenário de criação proporcionado pela web. Há claramente também uma defesa do uso da web dentro de suas possibilidades de interatividade – colaboração incluída aí - em oposição a uma transposição de produtos formatados para outros meios que não dialogam com aquilo que é específico da web enquanto mídia digital on-line com a interatividade como recurso. Em certo momento é levantada a questão da autoria: “Devemos lavar nos cérebros com a ficção de que autoria não interessa mais?”

13) Segundo Gaudenzi, o manifesto surgiu de um workshop no Mozilla Festival 2012. Foi idealizado inicialmente por Brett Gaylor e Jesse Shapins, depois retrabalhado no MIT OpenDocLab e então adotado pelo blog i-Docs e aberto à contribuição dos internautas, sendo lançado finalmente em 2013. Disponível em: <http://i-docs.org/2012/12/17/collaborate-to-the-creation-of-a-web-documentary-manifesto/>

Em outro arquivo on-line, é explicado o mesmo processo coletivo de criação, também incluindo uma sessão no Tribeca Interactive Day, 2013. Disponível em: https://docs.google.com/document/d/1YFyGzjOtaAoJ5bl8cAYhj9zKDMfO_wnR7MvRD1gQTxs/edit O manifesto na íntegra em seu formato Zeega encontra-se disponível em: <http://zeega.com/101357> Consultado em julho de 2013.

Questões semelhantes estiveram presentes na palestra que abriu o i-Docs 2011, em que falaram Judith Aston, Mandy Rose e Sandra Gaudenzi. Diferentemente de um manifesto com frases fortes, a palestra esteve estruturada numa ponte entre a tradição do documentário e esse novo produto interativo, vinculado a uma evolução tecnológica. Novamente se vê um vínculo com a narrativa como eixo central junto ao mapeamento das possibilidades da web enquanto meio com propriedades específicas para a criação de produtos audiovisuais únicos. Não é descartado o conhecimento prévio de uma tradição documental narrativa, mas ao se falar dos “possíveis” da web, há outra vez uma prescrição de seu uso ao se fazer um webdocumentário. Nessa palestra, a narrativa documental foi apresentada como aquela que “conta uma história sobre o mundo que compartilhamos”, a “contextualizar um tema, expressar um ponto de vista, criar diálogos entre partes da sociedade, trazer para a esfera pública vozes desconhecidas”. As autoras então falam sobre as *affordances*¹⁴ tecnológicas das mídias digitais, ou seja, sobre os “possíveis” do meio, sendo elas: “publicar e distribuir conteúdo próprio, apresentar mobilidade de conteúdo, trazer narrativas que podem ser tateis e brincantes, promover a participação e a co-criação”. A audiência aparece como um agente ativo ao clicar em links, escrever comentários ou contribuir com ideias e conteúdos midiáticos. Num contexto de uma interação mais sofisticada, pode-se “construir um mundo, mover-se num dado espaço físico e escolher uma plataforma (web, ipad, smart-phones, instalações)”. Dentro desse cenário, as autoras estabelecem que os documentários interativos precisam modificar estratégias discursivas ao reposicionar o autor e o espectador (usuário) diante das *affordances* do meio digital.

14) Conceito apropriado para a língua portuguesa na sua grafia original em inglês. As *affordances* revelam qualidades permitidas pela tecnologia (Aston *et al.*, 2011).

Num balanço geral, alguns pontos são prescritos. A autoria passa a ser pensada em camadas, atingindo a história que se quer contar e como se quer desenhá-la. A história tem que ser estruturada num base de dados como sistemas narrativos, desprendendo-se da ideia de início, meio e fim para tornar-se um conteúdo fluido. O processo criativo deve envolver o espectador-usuário no sentido de se planejar sua navegação pensando-se na experiência que se quer promover. É preciso desenhar a interação, ou seja, agregar a interface como conteúdo. Por fim, deve-se usar as *affordances* tecnológicas da plataforma escolhida de forma significativa. Assim, como conclusão, as autoras relembram que é crucial pensar na narrativa, pois é ela ainda que prende a atenção do espectador, e no nível de interação que se quer promover, já que mais que informar, é possível envolver e impactar o espectador-usuário.

Conclusão

Buscamos neste artigo levantar alguns pontos de discussão que têm norteado as discussões sobre webdocs. Trouxemos material para cercar a definição deste novo produto. Esta definição não nos chega sem controvérsias, pois nos deparamos com pesquisas que tendem a tensionar os limites genéricos do documentário feito para a web ao enquadrá-lo como um documentário interativo que dialoga com um histórico de experimentos baseados na realidade, porém que poderiam antes estar mais próximos do campo da arte e dos games. Nos perguntamos portanto se o próprio conceito de documentário está mudando e sendo flexibilizado para incorporar experiências do real que antes estariam em outros campos. Ao elegermos a narrativa documental como eixo importante de abordagem porém incorporando essas diversas experiências interativas, podemos

reformular a definição de webdoc para algo que tem um assunto forte, uma construção que compõe um universo, mas que narrativamente tende a ficar mais fluido. Estamos explorando o novo, qualificando esse novo e buscando entender o fenômeno acima de tudo.

Acreditamos que existe um novo que se dá na disposição do conteúdo narrativo na plataforma web a dialogar com as possibilidades de interação fundando uma atitude nova do espectador que deixa de ser passivo para tornar-se mais que um espectador que assiste a um conteúdo fixo numa determinada ordem, mas que toma decisões ocupando a posição de um espectador-usuário na Internet. Contudo, não se pode falar numa definição única para webdoc que dê conta de todas suas possibilidades levando-se em conta o grau de interatividade e a promoção de uma experiência narrativa personalizada quando olhamos para diversos produtos assim classificados. É preciso trabalhar com tipologias.

No balanço de possíveis modos de interação, olhamos para diferentes proposições. Na sua definição de modos de interação, Gaudenzi trata da questão relacional entre autor, usuário e mídia como algo sistêmico, onde olhar para o texto é andar num terreno pouco consistente. Nash caminha no sentido de buscar ficar no campo do documentário e de olhar para as marcas retóricas do texto, pensando na interação a partir dessa estrutura textual. Acreditamos nessa segunda abordagem para tipos de webdocs. Gaudenzi reconhece, no capítulo em que fala de i-Docs hipertextuais, a necessidade de pensar em subcategorias de webdocs, já que para ela todo webdoc é um i-Doc hipertextual. Nos questionamos sobre essas categorias de i-Docs, sabendo que do ponto de vista da interação Gaudenzi é entusiasta da narrativa construída numa base de dados que permita sua modificação pelo usuário. Gaudenzi (2009, cap. 5), defende uma interatividade que para ela só existe realmente num contexto de uma estrutura aberta à mudança, assim uma infinidade de webdocs

definidos pela sua característica interativa não seriam verdadeiramente interativos. Sua posição é clara, como colocado no texto que dá um panorama da sua tese [2009, Cap. “Overview of the research”] “(...) a mídia digital colaborativa pode colocar o realizador/autor no mesmo nível da sua audiência/usuários e a distinção entre observador, observado e participante está lentamente desaparecendo”.

Ficando no terreno dos webdocs, entendemos que existe espaço em alguns produtos para a presença de certas características de uma interatividade rumo a uma participação mais sofisticada na elaboração do conteúdo. Temos visto no entanto, muitas experiências que buscam amarrar a narrativa de alguma maneira de forma a fazer do usuário um espectador que tem saciada sua expectativa de usufruir de uma narrativa dada por um autor. Nesse sentido, uma análise mais detalhada deve observar alguns aspetos. Quais são os mecanismos de organização narrativa que mantém a unidade dos diversos fragmentos? Consequentemente, precisamos detectar qual é a unidade narrativa mínima. Existe uma introdução que amarra o todo ou outro mecanismo narrativo que coloca o espectador no universo do webdoc? Como a informação é disposta na web page? Como o espectador é convocado a participar? Existe a expansão da narrativa no sentido de fundar um produto agregando a ele um experimento colaborativo? Indagamos portanto como é utilizado o espaço narrativo no webdoc. Manter um universo central narrativo, mesmo que com abertura para a participação do espectador-usuário, explicaria a manutenção da força narrativa de um webdocumentário.

Referências bibliográficas

- ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra (2012), “Interactive Documentary: Setting the Field” in *Studies in Documentary Film*, vol 6, n. 2, Reino Unido, pp. 125-139.
- ASTON, Judith *et al.* (2011), Palestra concedida no i-Docs 2011, Bristol. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=MDmV37WENIc. Consultado em julho de 2013.
- GAUDENZI, Sandra (2009), *Interactive documentary: towards an esthetic of the multiple*, Londres: University of London, Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. Disponível em: <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>. Consultado em junho de 2013.
- GIFREU, Arnau (2011), “The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre” in *Hipertext.net*, n. 9, Barcelona. Disponível em: www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html. Consultado em abril de 2013.
- LIETAERT, Matthieu (ed.) (2011), *Webdocs – A survival guide for on-line filmmakers*, Bruxelas: Not So Crazy! Productions.
- NASH, Kate (2012), “Modes of interactivity: analysing the webdoc” in *Media, Culture & Societ*, v. 34, n. 2. Sage Journals, pp. 195-210. Disponível em: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf>. Consultado em abril de 2013.
- NICHOLS, Bill (2007), *Introdução ao documentário*, 2ª Ed., Coleção Campo Imagético, Campinas, SP: Papirus.
- O'REILLY, Tim, (30/09/2005). “What is Web 2.0: design patterns and business models for the next generation of software”. Disponível em: <http://www.oreillynet.com/lpt/a/6228>. Consultado em julho de 2013.

ZEEGA *et al.* (s/ data), *The Web Documentary Manifesto*. Disponível em: <http://zeega.com/101357>. Consultado em julho de 2013.

Sites

ARTE Webproductions. <http://www.arte.tv/fr/toutes-les-webproductions/-2213362, CmC=6845158.html>. Consultado em abril de 2013.

IDFA Doclab. <http://www.doclab.org/>. Consultado em abril de 2013.

NFB Interactive. <http://www.nfb.ca/interactive>. Consultado em abril de 2013.

Webdocs

Alma, a tale of violence. <http://alma.arte.tv/en/>. Consultado em abril de 2013.

Gaza Sderot, life in spite of everything. <http://gaza-sderot.arte.tv/>. Consultado em abril de 2013.

HighRise: Out my window. <http://highrise.nfb.ca/>. Consultado em abril de 2013.

Insitu. <http://insitu.arte.tv/en/#/home>. Consultado em abril de 2013.

Prison Valley. <http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>. Consultado em abril de 2013.

18 days in Egypt. <http://beta.18daysinegypt.com>. Consultado em julho de 2013.