

ESTRATÉGIAS INTERATIVAS NO WEBDOCUMENTÁRIO
PRISON VALLEY

Betina Broch *

Prison Valley (2010, França e Estados Unidos)
Direção: David Dufresne e Philippe Brault
Produção: Alexandre Brachet
Co-produção: ARTE France 4

Introdução

A produção e o consumo de conteúdos audiovisuais na web tem crescido devido à expansão da internet. Com a ampliação do acesso à banda larga e a evolução dos dispositivos móveis, novas formas de comunicação estão sendo exploradas e muitas delas se utilizam da interatividade. A própria interação entre homem e máquina está mudando, uma vez que o usuário de conteúdo na web tem mais autonomia em relação ao que consumir, como e quanto quer consumir. Com o desenvolvimento das tecnologias *mobile*, as pessoas têm os conteúdos à distância de um toque. Assim como os produtos são alterados, sua forma de consumo também. Dentro desse conjunto de produtos que são desenvolvidos para a internet insere-se o webdocumentário, um tipo de material audiovisual pensado e desenvolvido exclusivamente para plataformas *online*. A interatividade foi adicionada ao universo do filme documentário, acarretando muitas vezes uma quebra da linearidade da sua narrativa e transformando o telespectador em usuário participativo.

* Bacharel. Universidade Luterana do Brasil - ULBRA. Curso de Comunicação Social com Habilitação em Jornalismo. 92425-900, Canoas, Brasil. E-mail: betina.broch@ulbra.edu.br

A criação do documentário interativo exige uma plataforma *online*, animações, ambientes virtuais, entre outros recursos próprios à internet. O produto se constrói com a participação do usuário, possibilitando que ele deixe a sua opinião, decida qual caminho seguir e quais micronarrativas consumir e, por fim, possibilita outros pontos de vista e conclusões, de acordo com as informações fornecidas e aquelas que foram consumidas pelo usuário, entre conteúdo principal, micronarrativas acessórias e conteúdo extra.

O presente trabalho tem como objetivo analisar o webdocumentário francês *Prison Valley*,¹ lançado em 2010, um projeto multimídia que envolve o webdocumentário, um documentário linear, um aplicativo para dispositivos móveis, um livro e uma exposição fotográfica. A análise busca identificar de que forma a narrativa é afetada pela interatividade proposta. O trabalho é desenvolvido a partir de uma análise descritiva, de acordo com a experiência de usuária da própria pesquisadora/autora do artigo, indicando como os fatos são apresentados, quais opções de interatividade são propostas e de que forma a narrativa principal é consumida.

A interatividade no webdocumentário segundo Gaudenzi e Nash

Gaudenzi (2012) define quatro modos de interatividade a saber: o conversacional, hipertexto, participativo e o experiencial. Um webdocumentário pode utilizar mais de um desses modos. O modo conversacional se refere a webdocs que recriam mundos em 3D, em que a interação do usuário com a plataforma é semelhante a uma conversa. Nesse modo se encaixam os chamados *docu-games*, nos quais a interação entre ambos os lados parece ser real, apesar de ser pré-programada. O usuário troca com a obra, ou seja, não apenas assiste, mas também contribui,

¹ Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv>.

deixando suas “respostas” no ambiente virtual. No modo hipertextual, ele pode escolher como percorrer a narrativa. Julia Salles (2014), que utiliza as categorias propostas por Gaudenzi (2012), explica que esse modo retira a linearidade da narrativa, e desta forma, mesmo que o usuário não intervenha na construção do conteúdo, ele participa da composição da forma do documentário (Salles, 2014, *on-line*). O modo participativo permite que o usuário participe da obra, ou seja, produza material e intervenha nela. Por fim, o modo experimental traz para o usuário uma experiência de espaço físico, com a utilização do GPS; é quase como se o usuário realmente estivesse andando por certo lugar, ouvindo os sons e vendo as pessoas, ao invés de estar sentado em frente ao computador navegando.

Assim como Gaudenzi, Nash também cria uma tipologia e divide o webdoc em três categorias: narrativo, categórico e colaborativo. O webdoc narrativo se detém sobre a narrativa principal, ou seja, terá uma narrativa central, que será guiada por alguém, ou pelo próprio cineasta. O webdoc categórico possui diversas micronarrativas, que formam uma estrutura narrativa, mas não apresentam uma narrativa entre as sequências. E, por fim, o webdoc colaborativo, que demanda que os usuários contribuam com o projeto, mesmo que no final ele se torne um webdoc narrativo ou categórico.

Uma das características do documentário interativo é a quebra da linearidade da narrativa. A premissa de um webdoc é uma narrativa não-linear, a qual abriga diversas micronarrativas que ajudam a complementar a história principal e a melhorar o entendimento do usuário. Essa quebra da linearidade aumenta a imersão do espectador e o transforma em um usuário, já que a partir da interatividade, ele deve tomar decisões e, literalmente, se mover clicando no *mouse* ou utilizando o teclado. Pensando nessa maior autonomia do usuário, Nash (2012) questiona a coerência com que a narrativa é transmitida, já que em webdocs o usuário ocupa um espaço no qual pode gerar conteúdo e alterar o ambiente. Ainda assim, a interatividade

proposta será em sua maioria limitada, ou seja, por mais que o usuário seja incentivado a escolher caminhos ou interagir com o ambiente virtual, ele sempre passará por pontos chaves da narrativa, pré-determinados pelo diretor e limitados pela plataforma.

Uma análise de *Prison Valley*

Prison Valley é um webdocumentário francês que apresenta a história de Canon City, em Colorado, nos Estados Unidos, região onde estão localizadas 13 prisões. O trabalho foi dirigido pelos jornalistas David Dufresne e Philippe Brault, produzido pela empresa francesa Upian e distribuído pela Arte.tv em 2010. Os realizadores dirigem o usuário por uma viagem pela indústria das prisões, visitando as cidades que as abrigam, as pessoas que moram lá, mostrando as instalações dos presídios, conversando com presidiários, policiais, parentes de presos e a população local.

Ao acessar a plataforma de *Prison Valley*, nos deparamos com um filme de abertura. Logo após o capítulo inicial acabar, o usuário é convidado a se cadastrar na plataforma, para poder seguir adiante. Esse cadastro pode ser feito pela criação de um *login* ou pela conta do Facebook (figura 1).



Figura 1: Área para cadastro na plataforma (Impressão de tela *Prison Valley*)

A narrativa é apresentada em forma de capítulos, e a cada capítulo o usuário conhece novos personagens e um novo ambiente. *Prison Valley* pode ser caracterizado como um filme *on the road*, pois os capítulos são sempre ligados por trechos na estrada, ou seja, sempre que uma etapa do filme acaba, ele volta para a estrada, onde há uma sucessão de imagens que ajudam a completar o entendimento (figura 2) e levam o usuário até o próximo ponto. Assim, os produtores acharam um meio de costurar a narrativa principal. Conforme Nash, que menciona *Prison Valley* em seu estudo sobre o webdocumentário, durante esse trajeto em que é narrada a história principal, são fornecidas algumas informações:

É interessante notar que alguns webdocs (*Prison Valley*, por exemplo) mantêm uma sequência de abertura muito cinematográfica para cumprir esta função. A ordenação temporal de elementos no cinema e de documentários televisivos faz conexões e investe em eventos com significado dramático. Embora a estrutura do cinema e do documentário televisivo seja determinada antes da recepção, no caso do *webdoc* o utilizador desempenha um papel no arranjo dos elementos do documentais. (Nash, 2012: 203).

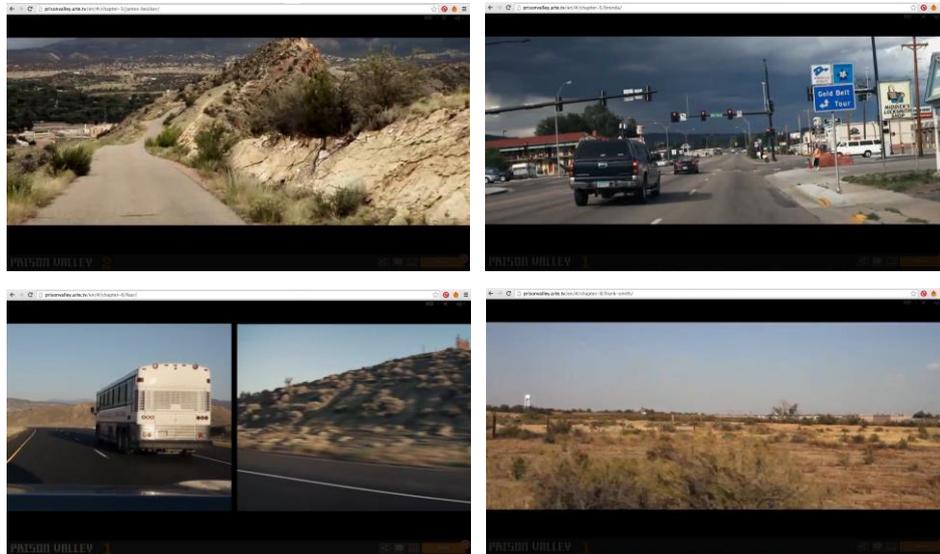


Figura 2: Cenas da estrada que ligam capítulos (Impressão de tela *Prison Valley*)

Jost comenta que, ao olhar de um telespectador, nada diferencia um webdocumentário de um documentário clássico, mas se o telespectador virar um usuário, a experiência muda: “(...) se entro no jogo, ele me permite escapar da estrada principal e saber um pouco mais sobre tal ou tal aspecto e de construir meu próprio itinerário em função de meus interesses pessoais.” (Jost, 2011: 99).

Durante cada capítulo, são oferecidos ao usuário alguns bônus (que aparecem em forma de número no canto inferior direito da tela) e mais informações sobre determinado personagem ou local, e o usuário pode escolher entre receber aquele conteúdo extra ou não (figura 3).

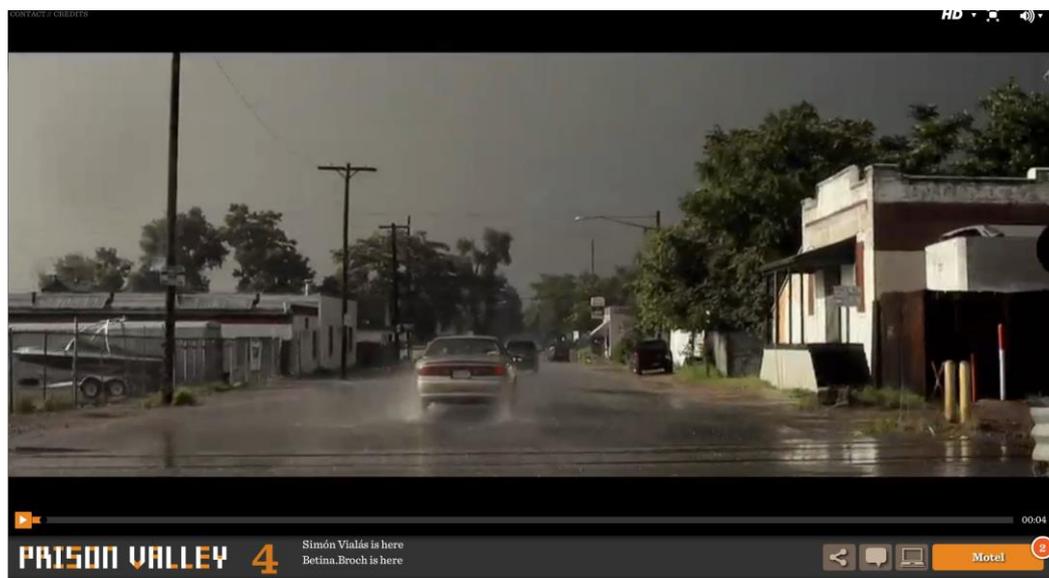


Figura 3: Opções de bônus na aba do Motel (Impressão de tela *Prison Valley*)

Ao final de cada capítulo também são oferecidas informações extras de forma interativa, por meio de gráficos, imagens, links, textos, estatísticas, entre outros. Um exemplo deste conteúdo são os *slideshow* fotográficos oferecidos aos usuários ao final de algumas etapas da narrativa principal (figura 4).

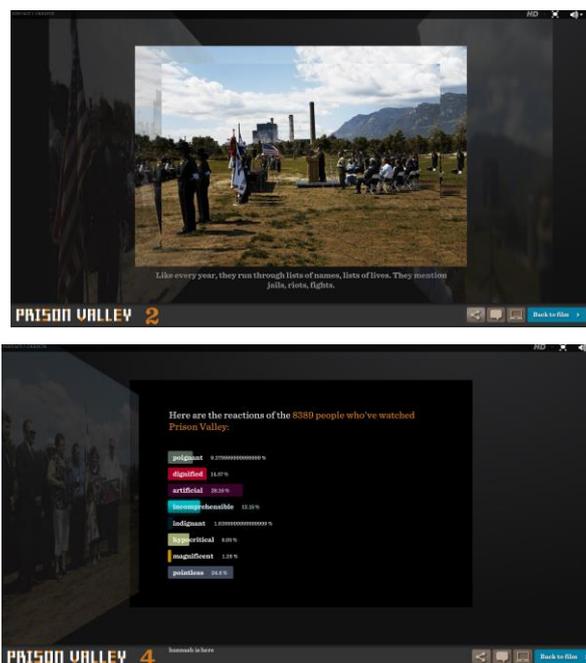


Figura 4: Material extra e enquete. (Impressão de tela *Prison Valley*)

O usuário tem a opção de conferir as fotos ou não. O *slideshow* traz uma micronarrativa sobre algum assunto mencionado previamente, como algum evento que tenha acontecido na cidade visitada, a história mais aprofundada de algum personagem, etc. Esses *slides* apresentam sempre imagens estáticas e em cada foto há legendas descritivas. Ao final do *slideshow*, o usuário deve responder uma enquete, clicando sobre a palavra que mais descreve o seu sentimento após conferir as fotos. Depois de escolher uma das opções, é exibido um gráfico com as porcentagens das palavras votadas por outros usuários.

Os produtores do webdoc tomaram cuidado na hora de oferecer recursos interativos, mesclando vídeo, imagem estática, texto e gráficos, dessa forma nunca esgotando um único recurso. Esse cuidado torna o produto mais leve e de fácil recepção por parte do usuário, evitando que a cada novo conteúdo extra o usuário tivesse que assistir a mais um vídeo (o que poderia cansá-lo, causando a perda do valor de imersão da experiência interativa).

Prison Valley pode ser enquadrado dentro das categorias definidas por Nash (2012) como narrativo, pois existe uma narrativa principal que guia a história e apresenta micronarrativas que a complementam. Apesar de o usuário poder colaborar no webdoc comentando em fóruns, Nash explica que a categoria de colaborativo se aplica a webdocs que dependem que o usuário interaja para que a obra “funcione”. Desta forma, *Prison Valley* não se enquadraria na categoria colaborativa de Nash (2012), já que a colaboração proposta é voluntária e não obrigatória.

Nash (2012) destaca que *Prison Valley* incorpora diversos recursos interativos para comunidades de interesse. Nesses recursos o usuário é convidado a “reagir”, como num *videogame*, em que o usuário é inserido em um desafio ou nova etapa, e para desbloquear o segundo capítulo é necessário vencer o primeiro. Esse modo de interatividade proposto é o hipermídia, como descreve Gaudenzi (2012), pois a todo momento o usuário é convidado a escolher caminhos, decidir o que assistir ou o que acessar, criando sua própria “versão” do webdoc.

A plataforma permite ao usuário transitar entre o filme e o “Motel” (figura 4), um ambiente virtual onde se encontram os bônus e oportunidades de interação com personagens já apresentados. O modo experimental de interatividade descrito por Gaudenzi (2012) pode ser verificado nessa parte do webdoc, já que o usuário é inserido no ambiente virtual em primeira pessoa. Ele pode transitar e interagir com o quarto de motel, como se estivesse de pé naquele espaço. Este motel é o lugar onde os produtores se hospedaram durante o período de realização das gravações para o documentário, e ali tiveram a ideia de fotografar o quarto para fazer a animação que compõe o bônus, além de gravar os sons ambientes.



Figura 4: Ambiente animado Motel (Impressão de tela *Prison Valley*)

O usuário desfruta do prazer de comandar as ações nesse ambiente, além de desvendar e descobrir novas informações armazenadas por ele, como se estivesse em um jogo de *videogame*, procurando por pistas e objetos que revertam-se em pontos. Jost (2011), ao se referir a *Prison Valley*, afirma que para prender um telespectador em um conteúdo informativo, é necessário permitir que ele brinque:

Porque escolher voltar ao motel clicando sobre um botão na base da tela é primeiro retornar ao prazer de tocar em seu teclado e comandar (os botões são os comandos). Então, o webdocumentário: prazer de ver, de aprender ou prazer de jogar? O quarto do motel de onde partem os percursos e todas as excursões se apresenta bem como um videogame onde a gente entra na história por cliques sucessivos. (Jost, 2011: 99).

Dentro desse ambiente virtual, o usuário pode acessar as pistas. Novos recortes de jornal, fotos e informações extras sobre os locais já visitados aparecem à medida que são citados no filme. Há também o *Notebook*, a agenda dos jornalistas onde estão os contatos de todos personagens que já apareceram no filme, entrevistas especiais e curiosidades. É possível acessar o computador presente no quarto, onde o usuário pode interagir em fóruns sobre alguns tópicos abordados durante o filme, além de abrir novos fóruns para debate com outros usuários. Nessa parte do jogo, apresenta-se a interatividade participativa proposta por Gaudenzi (2012), onde o usuário produz conteúdo para a obra. Dentro da plataforma em que se desenvolve *Prison Valley*, o usuário é livre para abrir novos fóruns, propor novas discussões, fazer perguntas aos criadores do documentário e aos demais usuários e criar debates que acrescentem no entendimento da obra. Quando novos usuários acessarem essa etapa do webdoc, o material produzido pelos antigos usuários vai ser uma parte da própria obra. Por fim, o usuário pode atender ligações no telefone, as quais sugerem visitar algum lugar e conferir a programação da televisão.

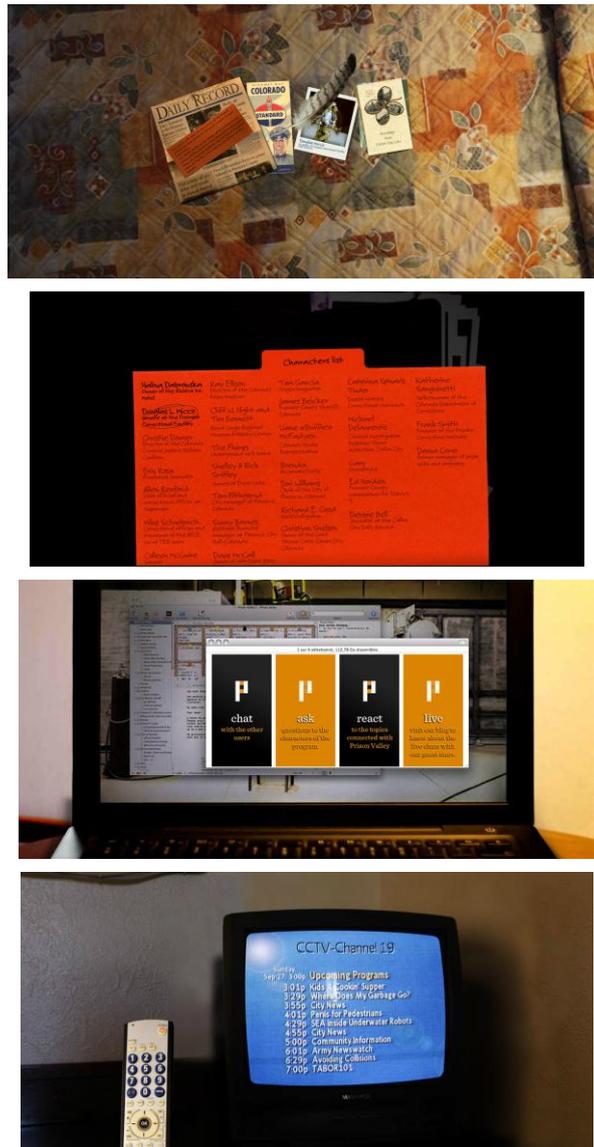


Figura 5: Interações no Motel (Impressão de tela *Prison Valley*)

Prison Valley também apresenta o modo de interatividade conversacional, proposto por Gaudenzi (2012). O usuário conversa com a obra, ele acessa o ambiente virtual e um leque de opções é oferecido, como entrevistas para acessar. Quando o usuário clica em um comando, a plataforma responde aquele comando, o qual é pré-programado, caracterizando assim uma conversa.

Há três botões na barra inferior de menu da plataforma do *Prison Valley*. O botão caracterizado por um computador leva o usuário a um menu com quatro opções: *Temas*, *Discussões*, *Personagens* e *Busca*. O primeiro deles, *Temas*, abre um painel com diversos assuntos abordados durante a narrativa, e cada um leva o usuário a um leque de discussões. Dentro dessas discussões o usuário é convidado a reagir, deixando sua opinião, e ainda a apontar suas dúvidas, muitas vezes respondidas por outros usuário, ou mesmo pelo produtor David Dufresne (figura 6).

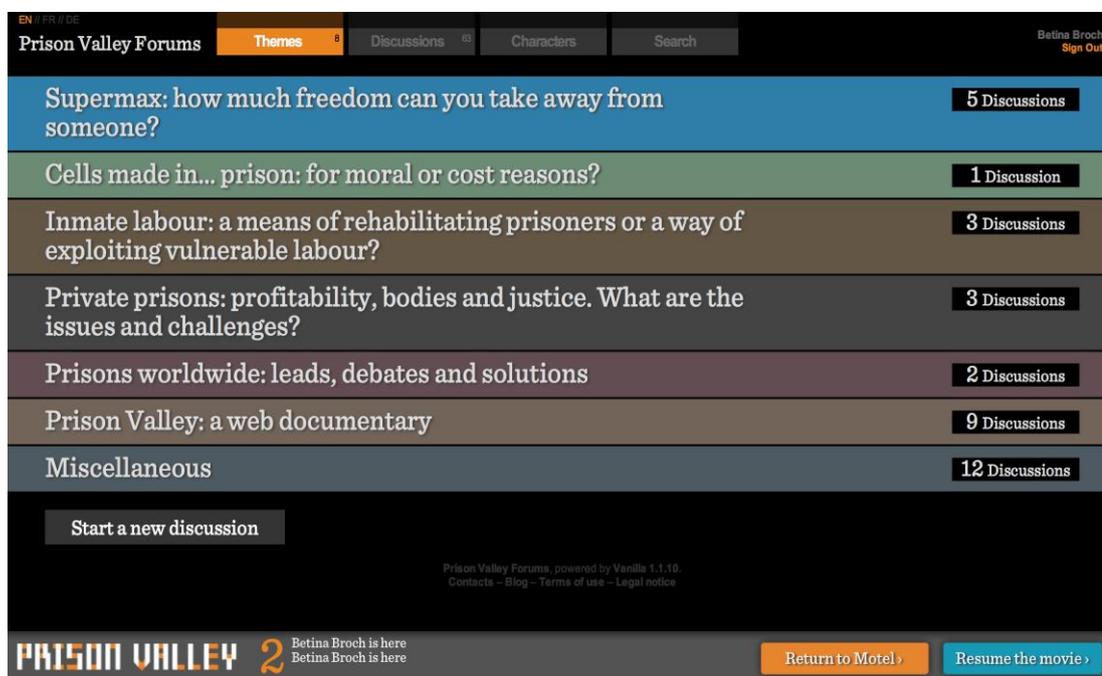


Figura 6: Temas e Discussões na plataforma. (Impressão de tela *Prison Valley*)

Se o usuário acessar a opção de *Personagens*, uma janela com os personagens da obra irá aparecer. Sempre que acessado um dos perfis, o usuário é levado a um texto sobre o personagem, o qual explica seu engajamento na história, além de apontar links relativos ao seu trabalho ou vida pessoal, (figura 7). Ainda dentro de cada perfil, os usuários têm a possibilidade que deixar mensagens para os personagens.

Characters

Christie Donner, Criminal Justice Reform Coalition
6 Comments

Christie Donner, director of the Colorado Criminal Justice Reform Coalition

Denver (Colorado) — She arranged to meet us at the HQ of her charity. An unholy mess of an office with letters, brochures, statistics and documents everywhere. The building she works in is one of the few social centers of this size in the US. Food bank, legal aid, all kinds of other assistance; this place, the Denver Inner City Parish, gives a face to the misery that exists just a few blocks from the center of Denver. It was late in the day. We did the interview in the blue room, one the size of a gym. Christie Donner kept laughing. And her face told the rest of the story, all the years spent fighting against what she calls “mass imprisonment”. This is what she had to say about the prison valley: “There’s a reason why our prisons are so far away: ‘out of sight, out of mind’. It hearkens back to this notion of banishment in other times. It hearkens back to slavery in this country. We have a long legacy of making a profit out of people in chains.”

Links

- Website: [Colorado Criminal Justice Reform Coalition](#)
- Blog: [thinkoutsidethecage2.blogspot.com](#)



PRISON VALLEY
2

Betina Broch is here
 Betina Broch is here

Return to Motel >
Resume the movie >

Figura 7: Perfil de personagens. (Impressão de tela *Prison Valley*)

A plataforma ainda conta com um *chat* entre todos os usuários *online*. Sempre que um usuário acessa a plataforma, um aviso aparece para todos que estão nela, informando que uma nova pessoa entrou no *site*. O *chat* fica aberto durante todo o tempo em que o usuário estiver na plataforma, qualquer pessoa *online* pode conversar por esse dispositivo, tirando dúvidas, fazendo questionamentos ou simplesmente conhecendo os outros usuários. Entre as opções de interação disponíveis na plataforma, está a possibilidade de o usuário compartilhar, em sua conta pessoal do Facebook, que está assistindo ao webdoc. Outro recurso utilizado pelos criadores é o de mandar e-mails para os usuários afastados, os quais ainda não passaram por todas as partes da obra, convidando-os para continuarem assistindo, mantendo desta forma uma relação com as pessoas cadastradas.

Esses recursos alteram a percepção do webdoc de usuário para usuário, já que, ao assistir *Prison Valley*, ele não estará somente fazendo

uma troca com a obra, mas sim, com outros usuários *online*, além da troca com os usuários mais antigos, os quais irão influenciar na percepção da obra do novo visitante, uma vez que suas próprias impressões já estarão gravadas na obra.

Considerações finais

Mesmo com todo conteúdo extra oferecido durante *Prison Valley*, o usuário é obrigado a passar por todas as etapas da narrativa principal para chegar ao fim da obra, incentivando assim que ele consuma toda a narrativa principal e abrindo oportunidades para que se engaje mais no universo retratado. *Prison Valley* conta com um documentário televisivo linear com cerca de 59 minutos de duração, exibido em sessões “convencionais” em festivais de cinema. A narrativa principal é apresentada nos dois modelos, porém os extras oferecidos durante o webdocumentário proporcionam ao usuário criar diversos roteiros diferente com as micronarrativas, dependendo das suas escolhas durante o caminho. Mesmo que ele sempre tenha que voltar para a estrada para avançar na narrativa principal, essa mesma estrada é utilizada para guiar o telespectador no documentário televisivo, explicando para qual lugar ele está sendo levado.

Sabendo que a principal característica do webdocumentário é a interatividade, nota-se que os recursos oferecido em *Prison Valley* complementam a obra e abrem a oportunidade para os usuários mais interessados conhecerem melhor o universo apresentado na narrativa principal, explorarem personagens e lugares. Em sua plataforma, o webdoc apresentado tem o cuidado de nunca desviar o usuário da linha de raciocínio. Ele terá a possibilidade que consumir uma informação extra, mas sempre será jogado de volta à linha narrativa principal. Estas informações podem ser descartadas sem interferir na obra, caso o usuário não tenha interesse em consumi-las.

Toda a plataforma onde o *Prison Valley* é hospedado é cuidadosamente animada e programada para uma fácil navegação, cercando o usuário para que ele não se perca dentro dela, e sim consuma o conteúdo oferecido. Mesmo que as micronarrativas quebrem a linearidade da obra, toda a utilização é pré-programada, sempre dando três opções para o usuário: continuar assistindo o filme (narrativa principal), consumir a micronarrativa ou voltar ao Motel e conferir os novos Bônus desbloqueados. A plataforma também leva o usuário ao grau quatro de interatividade, no qual ele pode produzir conteúdo para a obra. Assim, o usuário irá consumir o conteúdo da narrativa principal e micronarrativas de forma cronológica (determinada pelos produtores).

Outra característica a ser ressaltada é que *Prison Valley* pode ser acessado a qualquer momento, quantas vezes o usuário quiser. Sempre que ele voltar a plataforma, será direcionado ao local que visitou por último. Mesmo que o usuário já tenha explorado toda a plataforma, se ele voltar depois de alguns meses, irá encontrar novas informações e poderá se relacionar com o webdocumentário de uma forma diferente da primeira vez, deixando de consumir algumas micronarrativas ou consumindo algumas que tinha deixado de lado em sua experiência anterior. Usuários que criam fóruns de discussões ou respondem a fóruns podem sempre retornar à plataforma para ver os novos comentários e pontos de vista adicionados por visitantes mais recente. Desta forma, podemos concluir que um documentário interativo não pode ser tratado como um objeto finalizado ou uma obra fixa a ser exibida, pois ele está em transformação permanente (Salles 2014), devido aos usuários que já contribuíram para com a obra e interferiram no seu conteúdo, podendo também ser caracterizada como uma obra em constante construção.

Referências bibliográficas

- ASTON, Judith e GAUDENZI, Sandra (2012), “Interactive documentary: setting the field”. Disponível em:
http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1386/sdf.6.2.125_1.
- JOST, François (2011), “Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias?” in Revista Matrizes, São Paulo, ano 4, jan-jun, n. 2. Disponível em:
<http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/68>.
- NASH, Kate. “Modes of interactivity: analysing the webdoc” in Media, Culture & Societ, v. 34, n. 2. Sage Journals, pp. 195 – 210. 2012. Disponível em: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf>.
- SALLES, Julia (2014), “Agenciamento e indeterminação: conceitos para um estudo do documentário interactivo”. Disponível em:
http://www.socine.org.br/rebeca/pdf/DOSSIE_3_Julia%20Salles_final.pdf.