

Os webdocumentários e as novas possibilidades da narrativa documental

Marcelo Bauer
Cross Content, Brasil

Abstract

The web documentary is a new format for telling stories on the internet that uses a combination of different standard formats: text, audio, video, photos, graphs and tables. To an extent, it draws on the language created for cinema and television and attempts to adapt it to the online environment. Many projects allow the audience to interact and participate, and they intentionally break with the linear structure of the narrative, since the viewer can choose what to watch and in what order.

This paper analyzes some of the web documentaries produced recently in two countries, Canada and France, selected for their varied production and because they have companies and institutions interested in the new format. Drawing on examples and on the bibliography, we analyze to what extent the web documentary actually presents new perspectives in terms of documentary narrative. In particular, we discuss three points:

- 1) How the ability of the viewer to interact with the multimedia production – through the command interface and the freedom to choose what content to watch and in what order – alters the documentary narrative.*
- 2) How the possibility of aggregating user generated content sets web documentaries apart from documentaries produced for television or cinema, in terms of narrative.*
- 3) To what extent the use of graphs, tables, texts and still photos actually represents an evolution in narrative terms.*

Keywords: Web documentary, Documentary, Transmedia, Technology, Multimedia.

Introdução

O desenvolvimento tecnológico registrado ao longo dos últimos anos – e as possibilidades artísticas e mercadológicas abertas por esses avanços – conduziram o filme documentário a um cenário de plena mutação.

Do ponto de vista da criação, o barateamento dos equipamentos de captação e de edição de imagens em movimento tem ajudado um número cada vez maior de autores e realizadores a colocar em prática seus projetos. Na outra ponta do processo de produção documental – a da difusão e distribuição das obras –, alguns elementos contribuíram para que houvesse novas formas de um trabalho atingir seu público, além dos tradicionais espaços no cinema e na televisão. São eles: a popularização da internet em banda larga, as mudanças nos hábitos de consumo audiovisual dos telespectadores e o crescimento do uso de dispositivos portáteis.

No entanto, como se trata de um cenário em constante evolução, qualquer análise que se faça neste momento captará “uma imagem em movimento dos modelos de criação, produção e difusão do documentário no meio ambiente atual das plataformas digitais” (Observatoire du Documentaire, 2011:2)¹.

O caráter incerto e mutante não fica restrito aos aspectos técnicos e mercadológicos das obras. As novas tecnologias aguçam a busca por possibilidades narrativas diferenciadas. É nesse contexto que, nos últimos anos, surgiram diversos projetos autodenominados “webdocumentários”.

A variedade de estilos e formatos desses projetos não facilita a tentativa de conceituar o que é um webdocumentário. Buscando-se um denominador comum entre eles, pode-se entretanto optar por uma explicação como a que segue:

Pelo neologismo webdocumentário designamos um documentário cuja concepção e realização são feitas para a web e que é difundido pela web. Não se trata de um documentário no formato televisivo ou cinematográfico, de narração linear, que encontra na internet um enésimo espaço de difusão, mas um tipo de prolongamento do que foram os CD-ROMs ou DVD-ROMs: uma obra que utiliza as tecnologias da web e seus diferentes recursos multimedia. [...] O modo de narração dos webdocumentários é concebido de maneira que o leitor/espectador navegue pela interface de forma totalmente delinearizada. É ele quem conceberá de maneira única seu percurso pelo webdocumentário (Crou, 2010).

Com base em alguns exemplos e em bibliografia sobre o tema, este trabalho analisará três aspectos:

- 1) Como as possibilidades de interação do internauta/espectador com a obra – por meio do comando da interface e da liberdade de escolher o conteúdo e a ordem do que será visto – levam a uma alteração da narrativa documental.
- 2) De que forma a possibilidade de os usuários agregarem conteúdo diferencia, em termos de narrativa, os webdocumentários das obras documentais produzidas para a televisão ou para o cinema.
- 3) Até que ponto o uso de outras “formas de expressão” além do vídeo, como gráficos, tabelas, textos, ilustrações e fotos, significam uma evolução em termos narrativos.

Webdocumentários e projetos *cross-media*

O interesse crescente pelos webdocumentários ocorre paralelamente ao aparecimento de um número cada vez maior de projetos autodenominados *cross-media* ou *transmedia*, entendidos como aqueles que “levam histórias para audiências por meio de um leque de plataformas de media”. A diferença entre *cross-media* e *transmedia* consistiria numa “pequena questão semântica e os dois termos são usados indistintamente pelos seus defensores

¹ Todos os trechos citados de obras estrangeiras foram traduzidos pelo autor.

sem nenhuma confusão” (Power to the Pixel, 2011:4).

Partindo-se da ideia de que o webdocumentário é um projeto concebido e difundido pela web, constata-se que não se trata em si de um dispositivo *cross-média*. Apesar disso, muitos dos webdocumentários recentes, incluindo os três analisados neste artigo, optam por estabelecer presença em outros ambientes mediáticos, como a televisão tradicional ou os telefones móveis, por meio de versões especificamente pensadas para essas plataformas.

Também é importante observar que, em muitos aspectos, a discussão em torno das potencialidades dos projetos *cross-medial/transmedia* guarda paralelo com as mesmas discussões no âmbito do webdocumentário em si, já que a internet é peça central nos dois cenários. Em virtude disso, e também da pequena disponibilidade de bibliografia específica sobre webdocumentários, este artigo toma emprestado das discussões de *cross-média* alguns dos conceitos e expressões aqui citados.

Projetos interativos e projetos participativos

Embora heterogêneos, podem-se identificar alguns traços em comum entre diversos webdocumentários – incluindo os analisados neste trabalho –, o que possibilita a construção de um esboço da gramática desse gênero. Em uma análise elementar, os projetos podem ser classificados como interativos ou participativos, ou apresentar características híbridas.

Projetos interativos são aqueles que “integram as especificidades da web no processo criativo e narrativo e oferecem ao espectador as opções de navegação, um percurso de apreensão dos conteúdos que eles podem modelar e personalizar à vontade” (Observatoire du Documentaire, 2011:8). Embora possa escolher os conteúdos, a ordem e o momento de vê-los, o internauta atua em um “ecossistema fechado”, ou seja, “age, mas no interior de um espaço definido pelo autor, sem intervir na criação do conteúdo” (ibidem:19).

Os projetos participativos são aqueles que preveem a coprodução e a cocriação do documentário pelo internauta/espectador, aqui já não só espectador. A participação pode ocorrer de diversas maneiras. A mais comum envolve o convite para que o internauta dê sua opinião sobre determinados temas, mas a participação pode ir além, propondo interação com os próprios personagens da trama, por meio de fóruns, bate-papos (*chats*) ou outras soluções tecnológicas.

Alguns produtores têm realizado também obras parciais ou totalmente compostas de conteúdos gerados pelos próprios internautas. Esses projetos funcionam como uma espécie de repositório de vídeos ou outros materiais originários de colaboradores externos ao projeto, a partir de uma definição temática prévia. Nesse caso, o proponente do projeto acaba por abrir mão de parte de sua função de criador, transferindo-a para o grupo de internautas colaboradores. O proponente é, então, uma espécie de curador, que seleciona e cria significados a partir do material recebido, ou de montador/editor, que trabalha com material previamente gravado por terceiros.

Nesse tipo de obra, não se estabelece um limite claro entre tornar-se um simples fornecedor de plataforma tecnológica ou atuar como um realizador documentarista. Quanto mais o realizador intervém, mais autoral será a obra e, portanto, mais próxima das definições tradicionais que associam o documentário ao estabelecimento de uma visão particular, autoral, de uma realidade. Contraditoriamente, quanto mais autoral se tornar a obra, menos participativa ela será, dado que o internauta/cocriador estará submetido a um crivo por vezes hierárquico ou ressignificante estabelecido pelo proponente do projeto.

Nesse sentido, também entram em jogo questões relacionadas à própria imagem que os (web)cineastas têm de seu trabalho e de sua relação com o público:

Falar com a audiência permanece como um desafio para a mentalidade da maioria dos realizadores de filmes. A ideia do “autor”, o diretor gênio, o único visionário, está profundamente arraigada na cultura cinematográfica, sobretudo na Europa (Power to the Pixel, 2011:10).

No entanto, os dois modelos, interativo e participativo, convergem ao situar o internauta/espectador em uma situação de destaque, mais ativa do que nos documentários tradicionais.

Esses projetos, sejam quais forem suas particularidades, têm em comum a proposta de uma nova relação com o espectador, que se encontra no centro da narração, em imersão. Ele é convidado a fazer seu próprio percurso narrativo, a comentar, trocar, participar, contribuir (CNC, 2009:6).

Além disso, o novo papel do internauta/espectador pode também torná-lo ativo “em todas as etapas do encaminhamento de um projeto”. Os projetos participativos preveem especificamente a participação do internauta na fase de criação, mas sua colaboração pode aparecer também em outros momentos, como os de desenvolvimento, financiamento, montagem, lançamento e colocação da obra no mercado (Observatoire du Documentaire, 2011:8). Embora o novo papel do internauta/espectador possa ser verificado nas obras webdocumentais aqui analisadas, “a extensão e a natureza” de sua relação com cada projeto varia bastante, seja pelo caráter da obra, seja pelas preferências pessoais de cada um.

Apenas uma porcentagem limitada seria de participantes ativos em projetos, como cocriadores ou financiadores públicos [*crowd-funders*], por exemplo, mas os consumidores de alguma maneira fariam parte de um público ativo, escolhendo se, como e quando se envolver com uma história – e

usando as redes sociais para avaliar um projeto, compartilhar pensamentos e assim por diante. Isso poderia, ou deveria, exercer uma influência sobre a criação de conteúdo (Power to the Pixel, 2011:6).

Assim, a noção de público pode vir a ser substituída pela de comunidade de espectadores, “terminologia que reflete o novo relacionamento que se estabelece entre os criadores e os destinatários da obra” (Observatoire du Documentaire, 2011:25). Em muitas circunstâncias, isso pode ir além, colocando o antigo público na condição de coautor da obra.

Aspectos transversais aos webdocumentários interativos e participativos

Dois aspectos transversais, que podem estar presentes tanto nos projetos interativos como nos participativos, também devem ser considerados: a questão da não linearidade do discurso narrativo e o emprego de “formas de expressão” variadas, além do uso de vídeo.

Não linearidade

A não linearidade é um conceito-chave em uma obra *cross-média* (Power to the Pixel, 2011:9). Nesse estilo narrativo, a ordem de acesso às informações não foi previamente estabelecida ou foi apenas parcialmente estabelecida pelo produtor. Assim, ela pode ser ditada ou parcialmente ditada pelo consumidor, por meio de suas escolhas ao interagir com a interface.

Desse modo, a não linearidade representaria uma ruptura com o caráter de obra “fechada” que define a narrativa cinematográfica, conforme Gaudreault e Jost (2009:32): “todo livro tem uma última página; todo filme, um último plano”.

A não linearidade pode ser verificada em parte dos projetos comentados neste artigo, porém sua conceituação e seu uso antecedem a atual geração de webdocumentários. Criado em 2000, o sistema Korsakow é um programa de computador cujo objetivo é permitir a criação de narrativas não lineares baseadas na existência de bancos de dados de conteúdos.

O sistema trabalha com o conceito de SNU (Smallest Narrative Unit/Menor Unidade Narrativa), conceituado como um breve trecho de vídeo que é justaposto a outros na elaboração de uma obra audiovisual. Cada SNU é marcado por palavras-chave e por outras regras de identificação. O relacionamento entre os diversos SNUs que compõem uma obra ocorre por meio de POCs (Points of Contact/Pontos de Contato). Ao concluir a visualização de determinado SNU, o espectador pode escolher o caminho a seguir entre os diversos SNUs que tenham sido marcados com o(s) mesmo(s) POC(s) daquele trecho que acabou de visualizar. Forma-se, assim, uma teia de relacionamento que amplia as possibilidades de narração não linear, na medida em que cada trecho de vídeo pode levar a vários outros trechos, e assim sucessivamente.

No entanto, é preciso colocar em perspectiva as questões de linearidade e de não linearidade. Qualquer justaposição de duas ou mais imagens, a rigor, já representa uma linearidade do discurso. Portanto, só é possível falar em não linearidade quando se observa a obra integralmente. Enquanto no cinema e na televisão ela é concebida como um bloco de conteúdo a ser consumido do início ao fim, nessa ordem, como afirmam Gaudreault e Jost, na internet o autor muitas vezes opta por fragmentar seu discurso, permitindo que o internauta escolha os trechos que deseja ver e sua ordem.

Mas, considerando-se um trecho individualmente, o preceito da linearidade continua presente. A não linearidade é, então, resultado da convivência e inter-relação de pequenos trechos narrativos lineares, por meio dos quais o internauta faz seu caminho. Quando se lembra que, de acordo com Murch, no cinema “o trabalho de edição não é tanto o de colar pedaços, mas muito mais o de achar o caminho” (2004:15), fica evidente que, nos projetos webdocumentais interativos, o internauta assume, em parte, o papel de montador/editor.

Ao renunciar à linearidade, de que forma o webdocumentário pode estabelecer um sentido narrativo que leve à compreensão da mensagem? A resposta, mais uma vez, pode estar na própria gramática do cinema. Um filme talvez não seja mais do que uma colagem de fragmentos – mais ou menos conexos entre si – que ganham significado de conjunto na montagem. Ou, como pontua Burch, referindo-se à “decupagem” (no sentido de “feitura mais íntima da obra acabada”):

Do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de pedaços de tempo e de pedaços de espaço. A decupagem é então a resultante, a convergência de um corte no espaço (ou melhor, de uma sequência de cortes), executado no momento da filmagem, e de uma decupagem no tempo, entrevista em parte na filmagem, mas arrematada apenas na montagem (2008:24).

Ao questionar a lógica do corte e da montagem cinematográfica, Murch indaga:

Por que os cortes funcionam? Sabemos que funcionam e é surpreendente que o façam, dada a violência que de fato acontece: no momento do corte há uma instantânea e total descontinuidade do campo visual (2004: 62).

É possível estabelecer um paralelo com o webdocumentário e questionar: por que um projeto dito não linear

funciona? Provavelmente porque o internauta assume parcialmente a função do montador. É ele quem transita, por sua conta e risco, entre os diversos blocos de “total descontinuidade do campo visual”, montando assim seu próprio significado da obra.

Cabe ao webdocumentarista, no entanto, criar as condições para que o internauta consiga absorver esse conteúdo da melhor forma possível.

Segundo Murch, o corte ideal nos filmes obedece simultaneamente a seis critérios:

- 1) reflete a emoção do momento; 2) faz o enredo avançar; 3) acontece no momento “certo”, dá ritmo; 4) respeita o que podemos chamar de “alvo da imagem” (*eye trace*) – a preocupação com o foco de interesse do espectador e sua movimentação dentro do quadro; 5) respeita a “planaridade” – a gramática das três dimensões transpostas para duas pela fotografia (a questão da linha de eixo, *stage-line* etc.); e 6) respeita a continuidade tridimensional do próprio espaço (onde as pessoas estão na sala e em relação umas com as outras) (2004: 29).

Para Murch, “a emoção, no alto da lista, é o que se deve tentar preservar a todo custo” (ibid.:29). Embora os itens 4 a 6 tratem especificamente da interdependência de diversos planos dentro de uma sequência fílmica, os itens 1 a 3 podem ser considerados ao analisar como os diversos blocos de conteúdo linear podem interagir entre si em um webdocumentário de características não lineares.

Garantir a emoção, fazer o enredo avançar e favorecer o ritmo parecem ser critérios tomados pelos criadores de webdocumentários ao estabelecer como o internauta pode interagir com os diversos blocos de conteúdo. Um exemplo é o webdocumentário *Gaza Sderot*, da Arte.TV. Ao criar a obra, Alexandre Brachet (fundador da Upian, empresa coprodutora do webdocumentário) e sua equipe pensaram em transformar a própria interface em elemento narrativo. O tema do trabalho é a divisão – física e de mentalidade – existente entre moradores de Gaza, na Cisjordânia, e de Sderot, em Israel, regiões vizinhas separadas pela fronteira. Para que o internauta/espectador capte esse sentido, antes mesmo de fazer um mergulho na obra por meio dos depoimentos em vídeo de moradores dos dois lados, a interface cria uma metáfora visual dessa divisão. Uma linha vertical separa a tela de alto a baixo: à esquerda, Gaza; à direita, Sderot.

Há quatro formas de ter acesso ao mesmo conteúdo em vídeo: pela localização geográfica, apontada no mapa; por data de veiculação; por nome do personagem retratado; ou por tema. Em todas, no entanto, a faixa divisória mantém-se como centro do espaço visual. Sobre essa decisão, Brachet declarou:

No trabalho de desenho, procuramos apresentar interfaces que contem uma história. Em *Gaza Sderot* é impressionante: a linha faz as vezes de paralelo, ou de fronteira, e nos leva em poucos *pixels* a atravessar de um lado para o outro, ainda que não possamos fazer isso na realidade (Karsenty; Coen; Pévrier, 2010:32).

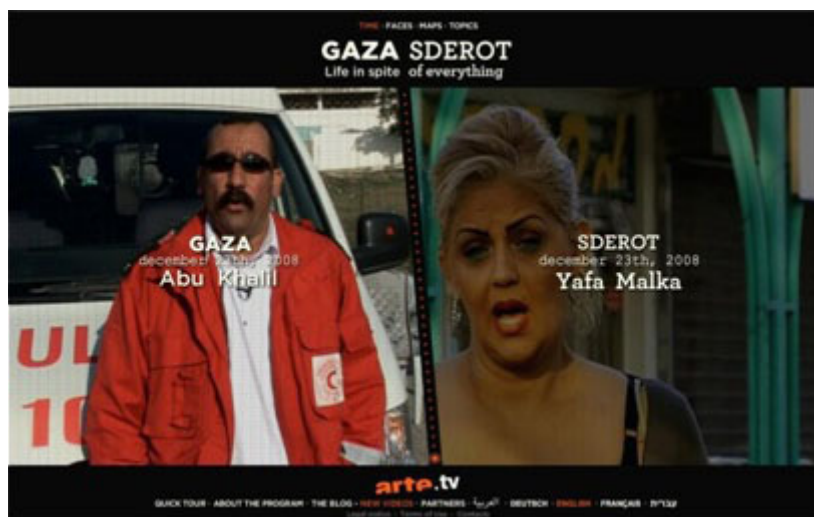


Figura 1 – Tela do webdocumentário *Gaza Sderot*, tendo ao centro a linha que divide os conteúdos relativos a cada uma dessas regiões.
Fonte: reprodução do sítio <http://gaza-sderot.arte.tv> (acedido em 20/5/2011).

A tentativa de usar a interface como elemento narrativo essencial nos webdocumentários interativos pode ser constatada também nos demais exemplos analisados adiante neste artigo.

Uso de outras formas de expressão além do vídeo

O segundo aspecto transversal aos projetos interativos e participativos está relacionado às demais “formas de expressão” que podem ser usadas nos projetos de webdocumentário, além dos vídeos propriamente ditos: texto, ligações (*hiperlinks*), sons (incluindo ruídos, música e voz), desenhos, fotos, mapas, apresentações de slides e animações (Joannès, 2009:15).

Dado que os documentários tradicionais são basicamente obras consagradas à imagem em movimento – com uso nulo ou acessório das demais “formas de expressão” listadas –, a possibilidade de ampliação do ferramental ao alcance do realizador é um dos diferenciais do webdocumentário.

Se, na maioria dos aspectos, a ancestralidade do cinema nos ajuda a compreender parte dos questionamentos surgidos com o webdocumentário, nessa temática em particular é a semelhança com os CD-ROMs e DVD-ROMs, como aponta Crou, que parece ser a origem básica. Com o advento da massificação de computadores portáteis dotados de equipamentos de reprodução de som e vídeo e de leitores de discos compactos (CD), em particular no início dos anos 1990, começaram a aparecer no mercado diferentes tipos de obras ditas multimedia. Em geral, tinham como suporte os discos compactos e apresentavam uma interface com diversos conteúdos acessíveis ao clique do mouse, podendo esses conteúdos corresponder a textos, mapas, gráficos, vídeos ou arquivos sonoros (Bauer, 1997:28). Na segunda metade dos anos 1990, com a popularização da World Wide Web, os dispositivos baseados em CD-ROMs foram aos poucos perdendo popularidade.

Os exemplos recentes de webdocumentários analisados neste trabalho evidenciam que todos, em maior ou menor grau, valem-se de recursos de textos, mapas e outros elementos além do vídeo. Em muitos casos, esses elementos, em particular o texto, atuam como complemento informativo a uma linha narrativa principal. Em outros casos, no entanto, os elementos visuais, em especial os mapas, têm assumido papel de destaque na narrativa, como mostra o exemplo de *Gaza Sderot*, já citado.

Outro aspecto comum nos projetos de CD-ROM dos anos 1990 é a “interface-metáfora”, a qual reaparece no webdocumentário *Prison valley*, detalhado a seguir. É característico desse tipo de interface buscar uma metáfora visual que remeta ao tema da obra, de forma que a navegação seja realizada por meio de ícones e outros elementos visuais relacionados a essa metáfora.

Exemplos da produção recente

Há projetos de webdocumentário em diversos países europeus e nas Américas. Neste trabalho, foram escolhidos para análise três exemplos recentes, selecionados conforme dois critérios principais. Em primeiro lugar, optou-se por centrar a busca em produções da França e do Canadá, países em que há grande quantidade de projetos sendo realizados e nos quais começa a surgir uma estrutura diversificada para essa produção, incluindo fontes de financiamento, empresas produtoras e espaços de difusão. Em segundo lugar, a escolha recaiu sobre projetos que tenham sido reconhecidos por premiações renomadas.

Os projetos selecionados neste artigo têm características híbridas, não havendo nenhum exemplo de trabalho puramente participativo ou exclusivamente interativo.

Prison valley

Lançado em 2010, o webdocumentário francês *Prison valley* recebeu ampla cobertura da imprensa e obteve diversos prêmios, entre eles o Visa pour l’Image France24-RFI (Perpignan, França, 2010) de melhor webdocumentário e o prêmio de interatividade do World Press Photo (Amsterdã, Holanda, 2011). É um projeto plenamente *cross-media*: envolve um webdocumentário, um filme linear exibido na televisão e em festivais de cinema, um aplicativo para dispositivos móveis, um livro e uma exposição fotográfica. Neste artigo, as observações referem-se apenas à versão webdocumentário.

Prison valley traz histórias de Cañon City, Colorado, Estados Unidos. A região abriga 13 prisões e boa parte da economia do lugar se desenvolveu em torno desses estabelecimentos. No webdocumentário, a história é contada no estilo *roadmovie*, no qual se vai aos poucos percorrendo os diversos presídios e conhecendo personagens ligados a eles – detentos, moradores da cidade, entre outros.

Buscando aumentar o engajamento do internauta com o projeto, e ao mesmo tempo para manter sob controle a narrativa fílmica, os autores optaram por dar um passo além na participação, embora quanto à linearidade ajam de uma forma que pode ser considerada conservadora.

Para solucionar essa equação, o webdocumentário foi claramente dividido em dois ambientes, chamados Motel e Film. Em Motel, concentra-se a maior parte da interatividade do internauta com a obra. Numa interface-metáfora que reproduz um quarto de hotel, representando o visitante que chega à região para conhecer sua história, estão dispostas diversas seções de interação com o conteúdo complementar, como textos, gráficos e tabelas. A seção *Clues – Souvenirs and documents* (Pistas – Lembranças e documentos), por exemplo, apresenta textos, links, estatísticas e outras informações adicionais. Já *Notebook* (Caderno de notas) apresenta a lista de personagens, com possibilidade de interação com eles.

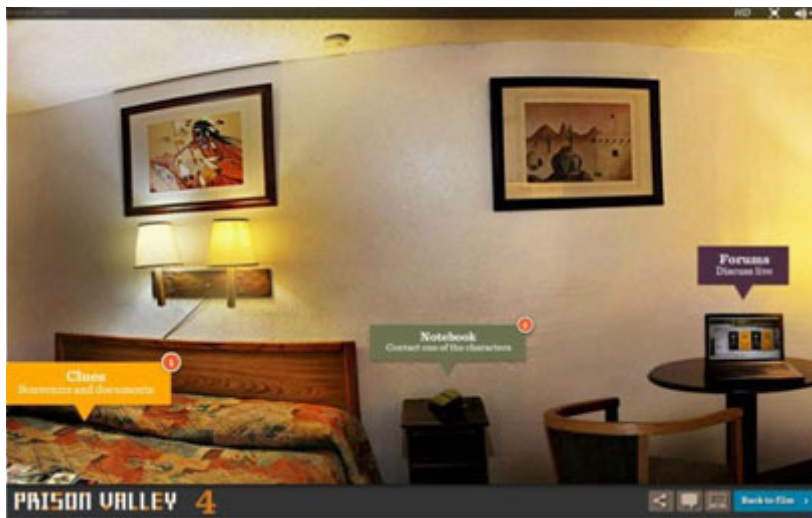


Figura 2 – Tela do webdocumentário *Prison valley*, mostrando a interface *Motel*.

Fonte: reprodução do sítio <http://www.prisonvalley.com> (acedido em 20/5/2011).

Nas duas seções, persiste a lógica de “videojogo”: novos conteúdos vão sendo agregados à medida que o internauta avança na visualização do ambiente principal do projeto, *Film*. Em *Film*, a narrativa está dividida em capítulos. Mas, ao contrário dos projetos não lineares típicos, nesse os autores exigem que os vídeos sejam vistos na sequência proposta, impossibilitando que haja uma apreensão não linear, porque os diversos capítulos estão “bloqueados” e são liberados apenas à medida que o conteúdo anterior é visto. A lógica, sem dúvida, é a dos videogames: quando uma “fase” do jogo é vencida, uma nova é oferecida ao jogador.

Quanto a essa decisão, Alexandre Branchet, diretor da produtora Upian, explica: “É a exigência da forma documental. Não se pode ver a ficha de um personagem que ainda não se encontrou, visitar uma das prisões antes que ela entre na história ou passar diretamente à conclusão” (Observatoire du Documentaire, 2011:19).

Se, deliberadamente, o projeto opta por apegar-se à linearidade, por outro lado *Prison valley* consegue introduzir uma grande riqueza de experiências do usuário com a interface. Recursos como os constantes avisos de que há novos conteúdos agregados em *Motel*, ou as enquetes que pedem a opinião dos participantes sobre os temas propostos, dão à interface um caráter lúdico e tornam a experiência bastante diferente da visualização de um documentário de televisão ou cinema.

Embora *Prison valley* não preveja participação no sentido de contribuição do internauta aos pontos essenciais da obra, o webdocumentário apresenta uma série de elementos – alguns deles inovadores – que permitem que o internauta participe da obra. Entre as funcionalidades, está a possibilidade de o internauta entrar em contato diretamente com os personagens do documentário por meio de fóruns em linha.

Prison valley é rico em elementos adicionais ao vídeo. Um grande mapa é exibido no menu *My exploration* e nele são apontados geograficamente os locais de tomadas das imagens que compõem os diversos capítulos dos vídeos. O mesmo mapa localiza outros pontos de interesse, como os próprios presídios retratados nas gravações. Por meio de criação de nome de usuário e senha (ou aproveitamento de dados previamente cadastrados em redes sociais), o usuário pode também assistir ao webdocumentário aos poucos. É possível retomar a história do ponto em que parou na visita anterior.

Highrise: out my window

O webdocumentário canadense *Highrise: out my window* venceu o prêmio International Digital Emmy Awards (Cannes, França, 2011), concedido pela International Academy of Television Arts & Sciences, na categoria de melhor programa digital de não ficção. Foi também premiado na categoria Novos Media do One World Media Award (Londres, Reino Unido, 2011), concedido pela organização One World Media.

Ao contrário de *Prison valley*, observa-se aqui uma opção clara pela não linearidade. O webdocumentário reúne 49 histórias de 13 cidades de diversas regiões do planeta sobre a questão da moradia em grandes edifícios.

A opção pela não linearidade do discurso se reflete desde a interface. O acesso aos conteúdos pode ser feito de três maneiras distintas, sem que nenhuma delas sugira ao internauta uma ordem a seguir. As possibilidades de consulta ao conteúdo são: 1) *Faces*: escolha pelos personagens (13 personagens, cada um representando uma cidade); *Places*: escolha pelo mapa; e *Spaces*, escolha pelas fotos que integram o bloco central da página inicial.



Figura 3 – Tela do webdocumentário *Highrise: out my window*, mostrando a opção de navegação *Spaces*.

Fonte: reprodução do sítio <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow> (acedido em 20/5/2011).

Uma vez tendo ingressado em um dos 13 blocos de conteúdo escolhidos, tampouco a navegação dentro deles é definida: o internauta deve, com o controle do mouse, decidir para que lado caminhar no espaço residencial representado por fotos e vídeos com visualização em 360 graus. Apenas depois de escolher um dos conteúdos desse ambiente o internauta é transferido a um bloco temático linear, em vídeo ou formado por fotos sequenciadas acompanhadas de entrevistas com voz *over*. Em alguns momentos, mesmo nesses blocos o internauta continua interagindo com a interface. É o caso dos vídeos em 360 graus: cabe a ele mover o mouse para controlar o ângulo de visualização do espaço.

Neste projeto, a participação do internauta ocorre em um espaço à parte, no qual os visitantes podem enviar fotos sobre os temas propostos pelo documentário. Há, portanto, uma contribuição para o conteúdo, não apenas com opinião, embora esse conteúdo não faça parte da trama central do webdocumentário.

Brèves de trottoirs

Vencedor de The Webby Awards (Nova Iorque, Estados Unidos, 2011), na categoria Séries Documentais, e do prêmio WebTV-Festival (La Rochelle, França, 2011), de melhor webdocumentário na categoria Prêmio do Público, *Brèves de trottoirs* é uma obra francesa que se define como “uma plataforma webdocumental que conta as histórias extraordinárias de personagens comuns”. Apresenta personagens que têm como característica sua ligação com as ruas de Paris – embora os indivíduos retratados sejam tão díspares quanto um morador de rua e uma “exploradora de sabores” que percorre a cidade em busca de sensações olfativas e gustativas.

A primeira questão que se nota na obra, quando considerada de forma integral, é a não linearidade. Cada item do menu equivale a um personagem. As histórias de cada um deles são independentes e podem ser vistas em qualquer ordem; a única sugestão de percurso é dada pela presença de uma área na página principal chamada *Actualités* (Novidades), que convida à visita do episódio mais novo, já que cada trecho é colocado no ar em datas diferentes.

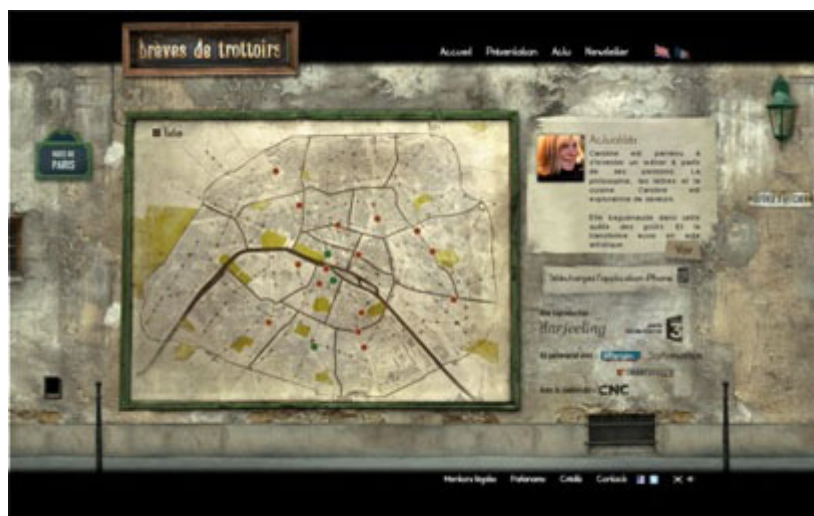


Figura 4 – Tela principal de *Brèves de trottoirs*.

Fonte: reprodução do sítio <http://www.brevesdetrottoirs.com> (acedido em 20/5/2011).

No trecho relativo a cada personagem que compõe a trama, os conteúdos estão dispostos por separação mediática: *Infos* (textos e hiperlinks), *Film* (vídeo), *Photos* (fotos) e *Sons*. Há, portanto, um caráter de coabitação entre os recursos, mas não de integração. A narrativa em si se dá no tópico *Film*, enquanto os demais itens têm aspecto claramente secundário.

Mesmo na parte do vídeo (*Film*), no entanto, há de se destacar que *Brèves de trottoirs* usa com frequência a mistura de fotos acompanhadas de sonorização ambiente e de entrevistas com voz *over*, além dos vídeos propriamente ditos. Como se constata neste projeto francês, o uso de fotos, recurso relativamente comum nos documentários produzidos para o cinema, tem sido bastante frequente nos webdocumentários.

Conclusão

A produção crescente de webdocumentários revela uma resposta dos produtores ao apego crescente do público pelo consumo de material audiovisual em linha. O sucesso de sítios como YouTube, terceiro destino mais popular da internet segundo o ranking organizado pela companhia norte-americana Alexa, comprova esse interesse.

Considerando o consumo de vídeo como um todo, entretanto, a participação da internet ainda é pequena. De acordo com levantamento realizado no primeiro trimestre de 2010 nos Estados Unidos por The Nielsen Company, a internet e os telefones portáteis somados representam 1% do tempo empregado semanalmente no consumo de vídeos. Os outros 99% são dedicados à televisão, que compreende os programas exibidos pelos canais tradicionais, abertos ou por assinatura, os conteúdos gravados pelos espectadores na televisão e vistos posteriormente e aqueles do tipo *pay-per-view* (pague para ver, PPV) (ver Tabela 1).

Tabela 1	
Tempo empregado semanalmente no consumo de vídeos, de acordo com a plataforma	
(Estados Unidos, conjunto da população, 1º trimestre de 2010)	
Televisão tradicional	35h34min
Televisão diferida no tempo *	2h09min
Subtotal televisão	37h43min
Internet em microcomputadores	20min
Telefones portáteis	4min
Subtotal internet em microcomputadores + telefones portáteis	24min
Total	38h07min

Fonte: The Nielsen Company, "Three Screen Report", volume 8, 2010:3.
<http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports-downloads/2010/three-screen-report-q1-2010.html>
 (acedido em 15/4/2011).

* Inclui programação acessada por meio de equipamentos de gravação e conteúdos do tipo PPV

No entanto, o aumento exponencial do número de usuários da internet ao longo dos anos, e a melhora constante da qualidade de visualização dos vídeos na rede mundial de computadores, ao lado de outros avanços tecnológicos, levam a crer que a curva de participação dos materiais em linha no total de consumo deva ser crescente.

Partindo-se do pressuposto que a estatística citada capta "uma imagem em movimento", o desafio dos webdocumentaristas será provar que os novos formatos propostos estão alinhados com as necessidades e anseios de um público também em constante movimento. São indivíduos cada vez mais abertos às novidades da internet, mas, como revela a Tabela 1, apegados aos consumos de mídia tradicionais.

Os exemplos analisados neste artigo mostram que os webdocumentários efetivamente podem ter o poder de mudar as formas narrativas, trazendo assim novas maneiras para os autores expressarem sua voz, como aponta Nichols:

Cada documentário tem sua voz distinta. Como toda voz que fala, a voz fílmica tem um estilo ou uma "natureza" própria. Ela atesta a individualidade do cineasta, ou diretor, ou, às vezes, o poder de decisão de um patrocinador ou organização diretora (2009:135).

O webdocumentário apresenta-se, então, como uma nova forma de expressão da "voz fílmica". E tão heterogêneas serão suas manifestações quanto maior for o número de cineastas dispostos a abraçar o gênero.

Para que essa "voz fílmica" se realize plenamente, espera-se que cada criador siga na tarefa de encontrar o seu público, agora convertido em espectador participativo (e por vezes coautor). Desse encontro mágico de público e criadores se fez a história do cinema. E essa deverá continuar sendo a lógica no ciclo da comunicação digital via internet.

Bibliografia

Livros

- BAUER, Marcelo (1997) – *Informática: a revolução dos bytes*, São Paulo, Ática, ISBN 85-08-06654-6, 80 pp.
- BURCH, Noël (2008) – *Práxis do cinema*, tradução de Marcelle Pithon e Regina Machado, São Paulo, Perspectiva, ISBN 978-85-273-0333-0, 220 pp.
- GAUDREULT, André e JOST, François (2009) – *A narrativa cinematográfica*, tradução de Adalberto Müller, Ciro Inácio Marcondes e Rita Jover Faleiros, Brasília, Universidade de Brasília, ISBN 978-85-230-1240-3, 228 pp.
- JOANNÈS, Alain (2009) – *Communiquer em rich media: structurer les contenus em optimisant textes, sons, images e liens*, Paris, CFPJ Éditions, ISBN 978-2-35307-036-7, 144 pp.
- MURCH, Walter (2004) – *Num piscar de olhos: a edição de filmes sob a ótica de um mestre*, tradução de Juliana Lins, Rio de Janeiro, Zahar, ISBN 978-85-7110-782-3, 152 pp.
- NICHOLS, Bill (2009) – *Introdução ao documentário*, 4ª ed., tradução de Mônica Saddy Martins, Campinas, Papirus, ISBN 85-308-0785-5, 272 pp.

Artigos de Revista

- KARSENTY, Éric, COEN, Carole e PÉVRIER, Céline – “Un formidable enjeu de création et créativité”, *Zmâla 2* (2010), ISBN: 978-2-9534557-1-7.

Textos em linha

- CENTRE National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC), França (2009) – “Aide aux projets pour les nouveaux médias, le cinéma et la télévision: 2007-2009 – projets retenus”.
http://www.cnc.fr/web/fr/index?p_p_auth=I2zvwvSNm&p_p_id=20&p_p_lifecycle=1&p_p_state=exclusive&p_p_mode=view&_20_struts_action=%2Fdocument_library%2Fget_file&_20_folderId=17459&_20_name=DLFE-851.pdf (acedido em 20/5/2011).
- CROU, Olivier – “Qu'est-ce que le webdocumentaire?”, WEBDOCU.fr, 2010.
<http://webdocu.fr/web-documentaire/2010/03/05/qu%E2%80%99est-ce-que-le-webdocumentaire> (acedido em 13/5/2011).
- THE NIELSEN Company – “Three screen report”, volume 8, 2010.
<http://www.nielsen.com/us/en/insights/reports-downloads/2010/three-screen-report-q1-2010.html> (acedido em 15/4/2011).
- OBSERVATOIRE du Documentaire – “Le documentaire et les plateformes numériques: Un écosystème en transformation”, Canadá, 2011.
http://www.obsdoc.ca/res/pdf/Observ_20110203_Etude.pdf (acedido em 20/5/2011).
- POWER to the Pixel Ltd – “The Think Tank Report”, Londres, 2011.
<http://thepixelreport.org/wp-content/uploads/2011/03/ThinkTank2011hiqual.pdf> (acedido em 18/4/2011).

Sítios

- Alexa. <http://www.alexa.com/siteinfo/youtube.com> (acedido em 20/5/2011).
- International Emmy Awards. <http://www.iemmys.tv> (acedido em 20/5/2011).
- Korsakow: Home of the SNU. <http://korsakow.org> (acedido em 11/5/2011).
- One World Media. <http://oneworldmedia.org.uk> (acedido em 20/5/2011).
- Visa pour l'image. <http://www.visapourlimage.com> (acedido em 20/5/2011).
- The Webby Awards. <http://www.webbyawards.com> (acedido em 20/5/2011).
- WebTV-Festival – Festival International de Télévision sur Internet. <http://www.webtv-festival.tv> (acedido em 13/5/2011).
- World Press Photo. <http://www.worldpressphoto.org> (acedido em 20/5/2011).
- YouTube. <http://www.youtube.com> (acedido em 20/5/2011).

Webdocumentários

- Brèves de trottoirs* (2010), Dir. Olivier Lambert e Thomas Salva, Prod. Darjeeling, França.
<http://www.brevesdetrottoirs.com> (acedido em 12/5/2011).
- Gaza Sderot: life in spite of everything* (2008), Prod. Arte.TV, Coprod. Upián, França.
<http://gaza-sderot.arte.tv> (acedido em 18/5/2011).
- Highrise: out my window* (2010), Dir. Katerina Cizek, Prod. National Film Board of Canada, Canadá.
<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow> (acedido em 17/05/2011).
- Prison valley* (2010), Prod. Arte.TV e Upián, França.
<http://www.prisonvalley.com> (acedido em 17/05/2011).