

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL — PUCRS  
UNIDADE ACADÊMICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FERNANDA BERNARDES

WEBDOCUMENTÁRIO E AS FUNÇÕES PARA A INTERAÇÃO  
NO GÊNERO EMERGENTE: ANÁLISE DE *FORT MCMONEY* E  
*BEAR 71*

Porto Alegre

2015

Fernanda Bernardes

WEBDOCUMENTÁRIO E AS FUNÇÕES PARA A INTERAÇÃO NO GÊNERO  
EMERGENTE:

Análise de *Fort Mcmoney* e *Bear 71*

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-  
Graduação em Comunicação Social da Faculdade de  
Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do  
Rio Grande do Sul — PUCRS.

Orientador: Roberto Tietzmann.

Porto Alegre  
2015

Fernanda Bernardes

WEBDOCUMENTÁRIO E AS FUNÇÕES PARA A INTERAÇÃO NO GÊNERO  
EMERGENTE:

Análise de *Fort Mcmoney e Bear 71*

Dissertação apresentada como requisito para  
obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-  
Graduação em Comunicação Social da Faculdade de  
Comunicação da Pontifícia Universidade Católica do  
Rio Grande do Sul — PUCRS.

Aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

BANCA EXAMINADORA

---

Orientador: Prof. Dr. Roberto Tietzmann – PUCRS

---

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS

---

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Miriam de Souza Rossini – UFRGS

## LISTA DE IMAGENS

Figura 1. Proposta de leitura dos gêneros documentário interativo e webdocumentário .....	19
Figura 2. Navegação em <i>Aspen Movie Map</i> .....	28
Figura 3. Cena de <i>Moss Landing</i> .....	29
Figura 4. Menu de <i>Out my window: places, spaces, faces</i> .....	80
Figura 5. Tela principal de <i>Waterlife</i> .....	81
Figura 6. Espaço diegético de <i>Fort McMoney</i> .....	88
Figura 7. Espaço lúdico de <i>Fort McMoney</i> .....	89
Figura 8. Mapeamento do roteiro do episódio 1 – <i>Boomtown</i> .....	92
Figura 9. Mapeamento do roteiro do episódio 2 – <i>Black gold</i> .....	93
Figura 10. Mapeamento do roteiro do episódio 3 – <i>Winter road</i> .....	94
Figura 11. Descrição das consequências de voto na enquete 2 do episódio 1 — <i>Boomtown</i> ..	96
Figura 12. Opções e funções do painel de <i>Fort McMoney</i> .....	98
Figura 13. Espaço “debate”, proposto no manual de <i>Fort McMoney</i> .....	100
Figura 14. Elementos em <i>Bear 71</i> .....	119
Figura 15. Janela com opção de leitura da narrativa de <i>Bear 71</i> .....	120
Figura 16. Mapa das 11 regiões de <i>Bear 71</i> e legenda ampliada .....	121
Figura 17. Exemplo de janela aberta em um ícone de câmera de vídeo .....	121
Figura 18. Janela e informações fornecidas ao clicar em ícone de um animal .....	122
Figura 19. Janela que visualiza visitantes humanos (usuários) .....	122

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Descrição dos modos de interação de acordo com três critérios: influência no texto, nos papéis do usuário e do autor .....	69
Tabela 2. Características gerais da interação reativa e da interação mútua.....	83
Tabela 3. Observação das características interativas nos dois espaços de <i>Fort McMoney</i> ....	111

## **AGRADECIMENTOS**

Ao Prof. Dr. Roberto Tietzmann, meu orientador, pelas revisões, questionamentos e notas ilustradas, que foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho. Obrigada pela paciência e pelo apoio.

Às disciplinas do Prof. Dr. Eduardo Pellanda e do Prof. Dr. André Pase, cujas leituras colaboraram bastante para o avanço desta pesquisa.

Ao Prof. Guilherme Castro e à Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Flávia Seligman, que me incentivaram a realizar o mestrado e seguir aprendendo sobre documentários.

Aos grupos de trabalho onde tive oportunidade de partilhar minhas ideias e questionamentos, entre eles o Grupo de Estudos sobre Design da Imagem e seus Discursos (GEDID).

Aos meus pais, Galvão e Raquel, meu irmão, André, e ao Fernando, dos quais recebi apoio incondicional. Obrigada pelo carinho, pela paciência nos momentos que fiquei ausente, e por demonstrarem interesse no meu falatório sobre este artefato misterioso, o tal de webdocumentário.

À Silvia, que me inspirou com aquela fileira de “dez” quando ela se formou.

## RESUMO

Webdocumentários são obras que tratam do mundo histórico, sendo desenvolvidas para distribuição e fruição na *World Wide Web*. O objetivo do trabalho é compreender que tipo de participação é proposta para os usuários nesse novo gênero, traçando uma análise qualitativa da interação em webdocumentários. Foram selecionados dois webdocumentários com formatos distintos: *Fort McMoney* e *Bear 71*. Ambos são examinados de acordo com os conceitos de modos de interação proposto por Gaudenzi (2013), os modos de interação de Nash (2012), e a interação mútua e reativa de Primo (2000, 2011). Após a análise, apresentamos uma proposta que identifica três usos da interação em webdocumentários: reforçar/estabelecer o vínculo com o usuário, reforçar o argumento do autor, e partilhar a função do autor.

Palavras-chave: webdocumentário; interação mútua; interação reativa; modos de interação; função da interação.

## **ABSTRACT**

Webdocumentaries are works regarding the historical world developed for distribution and fruition in the World Wide Web. The goal of this paper is to comprehend what kind of participation this new genre proposes for users, tracing a qualitative analysis of interaction in webdocumentaries. Two webdocumentaries with different formats were selected for analyses: Fort McMoney and Bear 71. Both were examined according to the modes of interaction proposed by Gaudenzi (2013), modes of interaction by Nash (2012) and mutual and reactive interaction, defined by Primo (2000, 2011). Following the examination we present a proposal identifying three uses of interaction in webdocumentaries: to reinforce/establish bond between user and the work/subject depicted, to reinforce the author's argument, and to share the author's role.

**Keywords:** webdocumentary, mutual interaction, reactive interaction, modes of interaction, function of interaction.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>2 CARACTERÍSTICAS GERAIS DO GÊNERO WEBDOCUMENTÁRIO</b> .....	18
2.1 PRIMEIROS DOCUMENTÁRIOS QUE UTILIZARAM INTERAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR.....	26
2.2 UM GÊNERO EM BUSCA DE LEGITIMAÇÃO E IDENTIDADE: PANORAMA ATUAL DA PRODUÇÃO DE WEBDOCUMENTÁRIOS .....	33
<b>3 REFERENCIAIS TEÓRICOS SOBRE DOCUMENTÁRIO, DOCUMENTÁRIO INTERATIVO, WEBDOCUMENTÁRIO E INTERAÇÃO</b> .....	49
3.1 METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA DESCRIÇÃO DOS OBJETOS .....	62
3.2 MODOS DE INTERAÇÃO PROPOSTOS POR GAUDENZI .....	66
3.3 MODOS DE INTERAÇÃO PROPOSTOS POR NASH .....	77
3.4 APROXIMAÇÕES TEÓRICAS: CONCEITOS DE INTERAÇÃO MÚTUA E REATIVA PROPOSTOS POR PRIMO .....	82
<b>4 ANÁLISE DE PROPOSTAS DE INTERAÇÃO EM WEBDOCUMENTÁRIOS</b> .....	84
4.1 <i>FORT MCMONEY</i> .....	87
4.1.1 <i>Fort McMoney</i> segundo os modos de interação de Gaudenzi (2013) .....	104
4.1.2 <i>Fort McMoney</i> segundo os modos de interação de Nash (2012) .....	108
4.1.3 <i>Fort McMoney</i> segundo conceitos de interação mútua e reativa (PRIMO, 2000, 2011).....	110
4.2 <i>BEAR 71</i> .....	115
4.2.1 <i>Bear 71</i> segundo os modos de interação de Gaudenzi (2013) .....	122
4.2.2 <i>Bear 71</i> segundo os modos de interação de Nash (2012) .....	127
4.2.3 <i>Bear 71</i> segundo conceitos de interação mútua e reativa (PRIMO, 2000, 2011) ...	128
4.3 FUNÇÕES PARA A INTERAÇÃO EM WEBDOCUMENTÁRIOS.....	131
4.3.1 Reforçar/estabelecer o vínculo com o usuário .....	132
4.3.2 Reforçar o argumento do autor .....	134
4.3.3 Partilhar a função do autor .....	136
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	138
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	146
Webdocumentários.....	150
Documentários interativos .....	152

<b>Documentários.....</b>	<b>153</b>
<b>APÊNDICE A — Relação de prêmios voltados à produção de documentários que contemplam webdocumentários.....</b>	<b>154</b>
<b>APÊNDICE B — Relação de prêmios voltados à produção de conteúdo para web que contemplam webdocumentários.....</b>	<b>156</b>
<b>APÊNDICE C — Relação de prêmios voltados à produção de conteúdo jornalístico que contemplam webdocumentários.....</b>	<b>159</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Webdocumentários são obras que tratam do mundo histórico e são projetadas para distribuição e fruição na *World Wide Web*. O gênero inclui artefatos acessados através de navegadores em computadores e aqueles desenvolvidos para acesso em dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*. Desde o final do século XX, o desenvolvimento tecnológico — como os recursos multimídia, o *Compact Disc Read-Only Memory (CD ROM)* e a *World Wide Web* — abriu caminho para experimentos que desenvolvem a narrativa em suportes digitais. Porém, foi com o amplo acesso à *internet* e o amadurecimento das tecnologias agrupadas no conceito da *web 2.0* (início do século XXI) que novos formatos de documentários começaram a ser desenvolvidos com maior frequência.

À medida que surgem documentários construídos com novas técnicas e em novos espaços, também são desenvolvidos estudos que buscam compreender e acompanhar essas criações. Nash (2012, p. 196) afirma: “Audiências se tornaram usuários e, embora essa mudança não ocorra exclusivamente para os documentários, seus impactos provavelmente serão significativos na teoria do campo.”<sup>1</sup>.

Para Manovich (2001, p. 43) o impacto das novas tecnologias representa mudanças expressivas em diversas áreas de produção de conteúdo, como o autor afirma abaixo

[...] Assim como a prensa móvel no século XIV e a fotografia no século XIX tiveram impactos revolucionários no desenvolvimento da sociedade e da cultura moderna, hoje estamos no meio de uma nova revolução da mídia – a transição de toda nossa cultura para formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por computador. Podemos argumentar que esta nova revolução é mais profunda que as anteriores e estamos apenas começando a sentir seus efeitos iniciais. De fato, a introdução da prensa móvel afetou apenas um setor da comunicação cultural – a distribuição de mídia. No caso da fotografia, sua introdução afetou apenas um tipo de comunicação cultural – imagens fixas. Em contraste, a revolução da mídia computadorizada afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição. Também afeta todos os tipos de mídia: texto, imagens fixas, imagens em movimento, som e construções espaciais.<sup>2</sup> (tradução nossa).

<sup>1</sup> “Audiences have become users, and although this transition is hardly unique to documentary, its impacts are likely to be significant for documentary theory.” (tradução nossa).

<sup>2</sup> “[...] just as the printing press in the fourteenth century and photography in the nineteenth century had a revolutionary impact on the development of modern society and culture, today we are in the middle of a new media revolution -- the shift of all of our culture to computer-mediated forms of production, distribution and communication. This new revolution is arguably more profound than the previous ones and we are just beginning to sense its initial effects. Indeed, the introduction of printing press affected only one stage of cultural communication -- the distribution of media. In the case of photography, its introduction affected only one type of cultural communication -- still images. In contrast, computer media revolution affects all stages of

O interesse em pesquisar sobre webdocumentários surgiu após a leitura de Jenkins (2006), cujo trabalho aborda as recentes mudanças encontradas em histórias contadas através da ficção seriada, literatura e cinema nas últimas décadas. Jenkins trata de características como a contribuição dos fãs, facilidade de comunicação em comunidades de leitores e imersão no universo em que as histórias se passam. Ao perceber o impacto desses fatores em histórias de ficção surgiu o questionamento: como os documentários estão sendo influenciados por estas mudanças?

De acordo com Jenkins (2006), novas mídias operam com princípios como acesso, participação, reciprocidade e comunicação ponto a ponto (diálogo de muitos para muitos, em oposição ao modelo um para muitos). Como o desenvolvimento de documentários produzidos para essas mídias lida com as novas características? Desejamos compreender que papel o usuário desempenha ao navegar em webdocumentários, e observar se há realmente espaço para colaboração no conteúdo da obra.

Os objetivos gerais do estudo são: avaliar que tipo de interação podemos encontrar em webdocumentários; descrever como o usuário pode colaborar neste tipo de obra; entender o que essa participação significa/promove no objeto estudado.

É importante destacar que o trabalho não é um estudo de recepção, mas sobre como produtores e autores projetam o espaço para a participação do público. Não temos a intenção de avaliar a forma como o usuário percebe ou reage à interação individualmente. Nosso enfoque é nas possibilidades de ações que foram concebidas e desenvolvidas pela equipe de produção.

Reconhecemos que a análise do uso realizado pelos participantes pode revelar bastante sobre uma obra. No caso de webdocumentários, estudos de recepção podem levantar informações particularmente significativas já que este novo gênero dá espaço para que, tanto o público quando os autores, testem propostas de construção inovadoras. Estes formatos pouco experimentados podem proporcionar resultados e reações diversos entre os usuários. Porém, nossa pesquisa foi inspirada pelo interesse em verificar como a interação está modificando os processos de construção de uma obra que trata do mundo histórico. Por isso, focamos a análise em aspectos ligados à criação do webdocumentário, que são de domínio dos autores.

---

*communication, including acquisition, manipulating, storage and distribution; it also affects all types of media -- text, still images, moving images, sound, and spatial constructions.*

Os objetivos específicos do presente trabalho são:

- a. Identificar e discutir estratégias de legitimação do gênero webdocumentário, que está em processo de crescimento e experimenta diferentes espaços e formas de encontrar público.

Webdocumentários são visualizados através de navegadores em computadores ou dispositivos móveis conectados à *internet*. Novas formas de divulgação e distribuição despertam a necessidade de descobrir como encontrar o público para esse gênero. Tendo em comum com o documentário a temática e o uso de técnicas cinematográficas, o webdocumentário utiliza essa proximidade para divulgar e discutir obras de uma forma já estabelecida: os festivais e premiações. Porém, as características da *web* encontradas nestas obras também as distanciam das telas de cinema. A inovação no formato narrativo e o uso de programação e recursos interativos são aspectos que permitem sua aproximação a eventos que contemplam produção de conteúdo para *internet*. A investigação sobre as estratégias de legitimação de webdocumentários é importante para compreender a trajetória dessas obras, reconhecer os meios que autores utilizam para divulgar seu trabalho e conhecer onde o público pode buscar informações e exemplos relevantes do gênero. Além disso, procuramos indicações de tipos de formato ou outras características que poderiam ser determinadas em regulamentos de inscrição em festivais, a fim de verificar se existiam padrões que delimitavam e definiam o que estava sendo aceito como webdocumentário na indústria.

- b. Analisar em profundidade obras de referência que são legitimadas pelo sistema de produção atual, dando atenção à questão da interação.

A análise apresenta todos os elementos articulados para construir os webdocumentários selecionados — tema tratado, narrativa, uso de imagens, trilha sonora, texto, etc. — porém, examina com maior atenção o sistema empregado na interação. Avaliamos quais ações devem/podem ser desempenhadas pelo usuário, quais as regras de uso, e como o sistema responde aos *inputs*. Com base nessas informações, identificamos o tipo de interação proposto nos dois webdocumentários selecionados, *Fort McMoney*<sup>3</sup> e *Bear 71*<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> *Fort McMoney* (David Dufresne, 2013). Disponível em: <<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>.

<sup>4</sup> *Bear 71* (Leanne Allison, Jeremy Mendes, 2012). Disponível em: <<http://bear71.nfb.ca/#/bear71>>.

- c. Distinguir e categorizar as diferentes funções encontradas para interação em webdocumentários.

A partir das características e dos tipos de interação identificados nos objetos, traçamos uma proposta de funções desempenhadas pela interação em webdocumentários. Assim como outros elementos que compõem estas obras, entre eles a trilha sonora e a montagem do material audiovisual, a interação é projetada para cumprir funções específicas, sendo uma ferramenta que auxilia na construção do argumento do autor. Neste estudo encontramos três funções para a interação em webdocumentários.

O termo webdocumentário foi utilizado pela primeira vez no Festival *Cinéma du Réel*, em 2002<sup>5</sup>. Dois fatores marcam esse gênero: suas obras apresentam características herdadas de documentários e são desenvolvidas para consumo utilizando a *internet*<sup>6</sup>.

O segundo fator não deve ser pensado apenas como uma opção alternativa de distribuição. A *internet* abre possibilidades de recursos específicos que influenciam as obras sob vários aspectos: o formato narrativo; os locais e formas de consumir o conteúdo; como divulgar, maneiras de obter lucro; e até mesmo o conceito de conclusão de uma obra pode ser modificado<sup>7</sup>. Martin Percy<sup>8</sup> (2011) publicou em seu *site* o *Internet Native Filmmaker's Manifesto*, onde aborda características que sofrem alterações na produção de filmes para esse meio. No texto, Percy defende que obras de vídeo desenvolvidas para *internet* devem incorporar as características do meio. Para ele, produzir uma obra para *internet* não consiste em criar opções de finais ou ordens diferentes para um roteiro desenvolvido nos moldes do

---

<sup>5</sup> LIETAERT, 2011, p. 19.

<sup>6</sup> A *internet* é um sistema global de redes que interliga computadores, permitindo a troca de pacotes de informação. Embora o termo webdocumentário faça referência a *web*, nem todos os webdocumentários são acessados através da *web*. A *web* é um sistema de documentos que são interligados e executados utilizando a *internet*. Esse sistema de documentos foi desenvolvido em 1990 devido à dificuldade de localizar e receber informações na *internet*. O funcionamento da *web* é baseado no uso de três padrões: um formato padronizado de endereços (*uniform resource locator – URL*), um protocolo de transferência de texto que determina como o navegador e o servidor se comunicam (*hypertext transfer protocol – HTTP*), e uma linguagem de marcação de hipertexto que codifica a informação (*hypertext markup language – HTML*).

Alguns webdocumentários podem ser acessados utilizando aplicativos que não empregam HTML. Isso significa que a obra é visualizada através da *internet*, mas não utiliza a *web*. Maiores informações sobre o desenvolvimento e funcionamento da *web* podem ser encontradas em Castells, M. (2011, p. 87).

<sup>7</sup> Como veremos em maiores detalhes adiante, a estreia de um filme na *web* não significa necessariamente que a equipe concluiu seu trabalho, em vários casos a obra é acompanhada e atualizada periodicamente por parte da produção.

<sup>8</sup> O diretor britânico Martin Percy é autor de vídeos interativos como *Lifesaver* (2013), simulador projetado para ensinar os procedimentos de reanimação cardiopulmonar. Percy desenvolveu obras interativas para a *Tate Gallery*, o *Asian Art Museum of San Francisco* e o *British Film Institute*. Suas obras receberam diversas indicações ao *Webby Awards* (Percy ganhou quatro vezes), ao prêmio *Emmy* e ao prêmio da *BAFTA British*

cinema ou da televisão. O desenvolvimento de uma história interativa deve basear-se desde o início nas condições e propriedades da *internet*.

Percy apresenta o conceito de filmes nativos da *internet* — ou no idioma original, *internet native movies* — que destaca essa diferença. São filmes que não utilizam o meio apenas como método de distribuição, mas incorporam sua flexibilidade. Sendo assim, não podem ser transmitidos em uma televisão tradicional sem que perdam algo essencial. Webdocumentário, na concepção adotada nesta dissertação, é um documentário nativo da *internet*.

Algumas obras revelam-se mais problemáticas para identificação dentro desse grupo. Alguns webdocumentários, que dependem mais da participação dos usuários (como *Fort McMoney* e *Bear 71*), têm seu funcionamento claramente ligado à possibilidade de acesso e colaboração na *internet*. Já obras com sistema fechado, porém multissequencial<sup>9</sup>, como *Voyage au bout du charbon*,<sup>10</sup> poderiam ser transpostas para *laserdiscs*, por exemplo.

Nossa interpretação é que obras como *Voyage au bout du charbon* são webdocumentários, pois foram concebidas pela produção e planejadas para consumo e fruição utilizando a *internet*. Embora o sistema fechado da obra permitisse sua visualização em outro meio, foi feita a opção por parte da produção de utilizar a *internet*. Essa interpretação compreende a escolha da produção da obra da mesma forma que Ramos (2008, p. 27), quando aponta que a definição de documentário sustenta-se através de dois fatores: estilo e intenção. Se um diretor pretende criar um documentário (faz uma asserção sobre o assunto que aborda) e segue algumas das características de estilo<sup>11</sup>, temos um documentário. Sendo assim, a

---

*Academy. Lifesaver* e mais informações sobre o trabalho de Percy estão disponíveis em: <<http://www.unit9.com/director/martin-percy>>.

<sup>9</sup> Neste trabalho utilizaremos o termo multissequencial para referir obras onde o usuário pode selecionar a ordem de visualização de micronarrativas. Autores como Gaudenzi (2013) utilizam o termo não linear. Nós, porém, o consideramos menos apropriado porque linear pode se referir a diferentes questões em um filme: o fluxo da trama narrativa e o fluxo de informações. Além disso, Primo (2011) destaca que — considerando o fluxo de informações — o termo mais adequado para navegação em um estoque de imagens previamente definido é multissequencialidade, ao invés de não linearidade, pois se as informações estão estruturadas em um banco fixo (e não serão adicionados outros conteúdos), existem, então, sequências pré-estabelecidas. A diferença é que o número delas é multiplicado.

<sup>10</sup> *Voyage au bout du charbon* (Samuel Bollendorff, Abel Ségrétin, 2008). Este webdocumentário propõe que o usuário navegue visitando diferentes locais na China para investigar as condições de trabalho de mineradores de carvão. Entrevistas em vídeo, fotografias e material em áudio compõem a obra. O usuário pode escolher caminhos e orientar-se utilizando um mapa que indica que regiões já foram visitadas e quais ainda apresentam conteúdo que não foi visto. Disponível em: <[http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon\\_1118477\\_3216.html](http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html)>.

<sup>11</sup> Dentro das características de estilo, o autor menciona: presença de locução, uso de entrevistas ou depoimentos, uso de imagens de arquivo, procedimentos como câmera na mão, utilização de roteiros abertos, improvisação.

intenção de utilizar a *internet*, como o meio de acesso à obra, é um fator determinante para identificarmos um webdocumentário.

Grande ênfase é dada para a interatividade ao falar sobre webdocumentários<sup>12</sup>. Fora do contexto cinematográfico, autores como Lévy (2011) e Primo (2000, 2011) demonstram preocupação com o uso inconsistente do termo. Primo (2011, p. 13) aponta que

[...] a afirmativa “o diferencial da cibercultura é a interatividade”, já quase um lugar-comum, resulta vazia diante de uma reflexão mais rigorosa. O que quer dizer tal frase? Em verdade, os termos “interatividade” e “interativo” circulam hoje por toda parte: nas campanhas de marketing, nos programas de tevê e rádio, nas embalagens de programas informáticos e jogos eletrônicos, como também nos trabalhos científicos de comunicação e áreas afins. Nesse cenário, Sfez (1994) reconhece o termo “interatividade” como um argumento de venda (mesmo no campo teórico!), um slogan.

Já no campo dos webdocumentários, Nash (2012) destaca que por trás de afirmações genéricas sobre interação em filmes encontra-se a suposição de que interatividade é um fenômeno singular (no sentido de ser uma coisa só). Ou seja, é uma característica de documentários mediados por computadores, que, instantaneamente, os distingue daqueles feitos para cinema ou televisão. Porém, essa interação pode significar diversas coisas (como a autora aponta): navegar em um cenário; manipular objetos; dialogar com o autor do filme; ou participar de uma comunidade em torno da obra. Neste trabalho investigamos que tipo de espaço o espectador ganhou para participar em webdocumentários, analisando possibilidades de interação em algumas dessas obras.

Primo (2000, 2011) traça um estudo focado em processos, identifica os elementos envolvidos em interações, e procura traçar uma análise qualitativa da interação. O autor faz distinção entre dois tipos de interação: mútua e reativa. A primeira é estabelecida através de processos de negociação, sendo uma construção inventiva, onde os interagentes afetam-se mutuamente. A segunda, por sua vez, é limitada por reações determinísticas de estímulo e resposta, segue padrões ou esquemas pré-estabelecidos. A classificação de interação de Primo auxilia a compreender as possibilidades de participação nas obras, pois avalia até que ponto o espaço proposto ao usuário permite navegação livre ou promove colaborações previamente delimitadas.

---

<sup>12</sup> Nash (2012) apresenta interatividade como uma característica fundamental que constitui o webdocumentário. Gaudenzi (2013), Galloway (2007) e Castells, A. (2011) também dão ênfase à questão, porém utilizam o nome documentário interativo em seus estudos. Para mais detalhes sobre o trabalho de cada autor ver Gaudenzi, 2013, p. 29.

De acordo com Primo (2011, p. 146), o termo “usuário” propõe uma hierarquia preestabelecida entre os envolvidos na interação, e, assim como as palavras “utilizador” e “receptor”, deixa subentendido que o indivíduo está à mercê de alguém que pode de fato tomar as decisões. Para o autor, o uso da expressão “usuário” denuncia uma visão de mundo, um posicionamento semelhante ao do modelo da Teoria da Informação, onde o “receptor” desempenhava o papel de destinatário das mensagens do emissor em um processo simplificado e unívoco (que não considerava aspectos do contexto do indivíduo ou contradições que poderiam surgir ao longo da comunicação).

Neste trabalho optamos por adotar “usuário” para identificar o indivíduo que navega em webdocumentários, pois, até mesmo, entre os exemplos mais participativos, o sujeito está submetido às decisões e parâmetros determinados pelo autor. O funcionamento das obras depende das regras estabelecidas ao longo de sua produção; já que a autonomia do participante é limitada dentro de um sistema proposto pelos autores. Consideramos o termo usuário adequado para este colaborador que auxilia a construir o webdocumentário, mas não pode determinar de forma absoluta como sua participação será utilizada, ou quem poderá vê-la. Como Gaudenzi (2013) demonstra, tanto usuários como autores podem desempenhar diferentes funções em um documentário interativo (vide página 69), porém, em todas as configurações possíveis, as decisões sobre que função será exercida (e como isso ocorrerá) sempre pertence ao autor, que propõe sua visão ao usuário (este pode escolher participar ou não).

O estudo está disposto em cinco capítulos. O capítulo 2 apresenta o gênero webdocumentário, identificando suas principais características. Em seguida, são relacionados os primeiros projetos de documentários que disponibilizaram formas de participação para o usuário e alguns dos primeiros estudos sobre o tema. Posteriormente, identificamos as principais formas de legitimação empregadas por autores do gênero atualmente. A identificação de webdocumentários de referência — forma que selecionamos os objetos para análise — foi realizada através de um mapeamento de festivais e eventos de diversos países que reconhecem este tipo de obra.

O capítulo 3 reúne autores que servirão de apoio para a análise dos objetos escolhidos. Foi traçado um panorama de estudos anteriores que trataram de documentários interativos e webdocumentários. Além disso, o capítulo apresenta os conceitos de interação reativa e mútua, propostos por Primo (2000, 2011), utilizados na análise dos objetos deste trabalho.

No capítulo 4 desenvolvemos a análise dos objetos escolhidos, *Fort McMoney* e *Bear 71*. Cada obra é descrita e avaliada de acordo com os modos de interação propostos por Gaudenzi (2013), classificação de webdocumentários proposta por Nash (2012) e tipos de interação identificados por Primo (2000, 2011). Por fim, a partir da análise realizada, apresentamos três funções para a interação encontradas em webdocumentários.

## 2 CARACTERÍSTICAS GERAIS DO GÊNERO WEBDOCUMENTÁRIO

Diferentes nomes são utilizados nos estudos sobre novos formatos de documentário e autores propõem definições distintas para essas obras. Nash (2012) emprega o termo webdocumentário, enquanto Gaudenzi (2013) e Castells, A. (2011) adotam a denominação documentário interativo. Já Sorensen (2012), estuda documentários multiplataforma. Gaudenzi aponta problemas relacionados à diversidade de termos que encontramos ao pesquisar (e consumir) novos formatos de documentários:

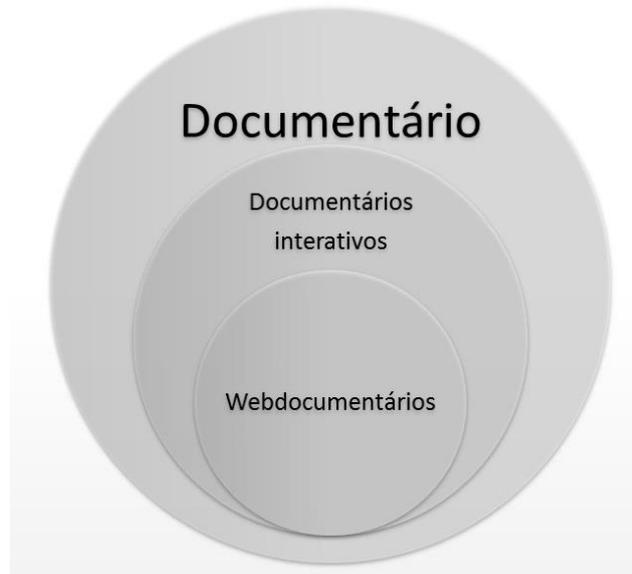
Como ocorre em qualquer campo emergente, existe uma falta de definições e taxonomias que confunde nossa compreensão do gênero e torna o mapeamento do campo particularmente difícil. Terminologias como documentários de novas mídias, web-docs, *docu-games*, *cross-platform docs*, *trans-media docs*, docs de realidades alternativas, docs nativos da *web* e documentários interativos são todos utilizados sem um claro entendimento de suas diferenças. Mas um olhar atendo a forma mostra que todos estes tipos de documentários interativos são substancialmente diferentes porque todos eles apresentam variações no grau de interação, níveis de participação, na lógica da interação e grau de controle narrativo do autor.<sup>13</sup> (2013, p. 14, tradução nossa).

Uma vez que duas das principais autoras consultadas neste estudo — Gaudenzi (2013) e Nash (2012) — utilizam termos diferentes, consideramos necessário esclarecer a distinção e apresentamos uma proposta de organização na figura 1.

---

<sup>13</sup> “As in any emerging field there is a lack of definitions and taxonomies that confuses our understanding of the genre which makes the mapping of the field particularly difficult. Terminologies such as new media documentaries, web-docs, *docu-games*, *cross-platform docs*, *trans-media docs*, *alternate realities docs*, *web-native docs* and *interactive documentaries* are all used without clear understanding of their differences. But a closer look at the form shows that all these types of interactive documentaries are substantially different because they all vary in degrees of interactions, in levels of participation, in logics of interaction and in degrees of narrative control by the author.”

Figura 1. Proposta de leitura dos gêneros documentário interativo e webdocumentário



Fonte: Elaborada pela autora.

Nash (2012) aponta que o termo webdocumentário é interessante devido a uma ligação com os documentários. A autora indica que, mesmo com a emergência de novos produtores e adição de novos elementos nos padrões textuais dos webdocumentários, alguns traços são herdados dos documentários. Entre as heranças estão identificadas:

- a) Instituições que desejam manter seus papéis desenvolvendo material documentário – como a *National Film Board of Canada* (NFB)<sup>14</sup> –, e seus contextos de produção;
- b) Convenções textuais<sup>15</sup>;

<sup>14</sup> NFB, instituição pública voltada à produção e distribuição de filmes no Canadá, desde sua criação em 1939, já foi responsável pela criação de mais de 13 mil filmes. Informações sobre a NFB disponíveis em: <<http://onf-nfb.gc.ca/en/home/>>.

<sup>15</sup> É possível encontrar entre o gênero documentário exemplares que utilizam recursos distintos e que apresentam características bastante diferentes entre si. Ainda assim, algumas convenções textuais são identificadas. De acordo com Nichols (2008, p. 142) dois recursos bastante empregados em documentários são comentário com voz de Deus – quando o orador é apenas ouvido, expõe argumentos ou conta a narrativa sem ser visto – e comentário com voz de autoridade – quando o orador é visto e ouvido. A condução de entrevistas com personagens sociais, a reconstituição de cenas, o uso imagens de arquivo e documentos que sustentem a história também ocorrem com frequência (NICHOLS, 2008, p. 160). Da-Rin (2006, p. 138) relata que uma das vertentes do gênero é baseada na ideia de filmar o ambiente sem interferências, revelando o cotidiano dos personagens ou a circunstância retratada “tal como esteve lá”. De acordo com este objetivo alguns documentários apresentam sequências com cenas mais longas, sua montagem é menos apressada que nos filmes de ficção, por exemplo. Além disso, o som é direto, ou seja, conta com os barulhos e configurações “naturais”, sem edição dos “ruídos” do local, e a equipe atua com o mínimo de interferência na iluminação e nos indivíduos filmados. O resultado é uma estética que transmite a sensação de realidade. Estas são apenas algumas das possibilidades de configuração textual, para mais informações sobre estilo e características dos documentários consultar Nichols (2008), Da-Rin (2006) e Ramos (2008).

c) Continuidade de propósito (tanto na convenção do discurso quanto na escolha dos temas tratados).

As obras selecionadas como objeto de estudo são webdocumentários, pois apresentam os dois critérios mencionados acima: são nativas da *internet* e carregam convenções de estilo e intenção encontradas no gênero documentário. Porém, compreendemos que existem outros formatos que experimentam com possibilidades de participação do público, que não são nativos da *internet* e estão ligados ao gênero documentário. Isso significa que outros gêneros (além do webdocumentário) podem ser encontrados dentro do grande grupo de obras que estabelece asserções sobre o mundo histórico.

Com o objetivo de esclarecer o gênero webdocumentário e localizá-lo em relação a outras obras que tratam do mundo histórico, traçamos as seguintes considerações:

a) Nem todos os documentários com propostas interativas estão na *internet*. Exemplos como *Aspen Movie Map*<sup>16</sup> e *Rider Spoke*<sup>17</sup> evidenciam que tanto antes do amplo acesso à *internet* quanto depois, houve experimentos de documentários interativos não nativos da *internet*;

b) Segundo Gaudenzi (2013) e Nash (2012), todos os webdocumentários são interativos, o que pode variar é a intensidade e a forma como é desenvolvida a interação. A definição do que é interativo pode variar de acordo com o autor consultado. Para Williams (1990)<sup>18</sup>, sistemas interativos devem permitir que o público/usuário responda de forma autônoma, criativa e não prevista. De acordo com este autor, muitos dos webdocumentários não seriam interativos. *Planet Galata*<sup>19</sup> (vide página 72) e *Voyage au bout du charbon*, por exemplo, são compostos por micronarrativas em sistemas fechados, onde o usuário só pode escolher caminhos entre opções de conteúdo pré-organizado, não permitindo respostas autônomas. Já para Primo (2011), intercâmbios mantidos entre dois ou mais interagentes (seres vivos ou não) são sempre considerados interação. Assim como para Gaudenzi (2013) e Nash (2012), Primo (2000, 2011) faz uma distinção qualitativa, observando o grau de participação proposto para cada interação. Neste trabalho empregamos os conceitos de Primo (2000, 2011), portanto, todos os webdocumentários, incluindo *Planet Galata* e *Voyage au bout du charbon*, são também documentários interativos;

---

<sup>16</sup> Vide página 27.

<sup>17</sup> Disponível em: <[http://www.blasttheory.co.uk/bt/work\\_rider\\_spoke.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/work_rider_spoke.html)>. Para mais informações sobre a obra vide página 53.

<sup>18</sup> Citado em PRIMO, 2011, p. 55.

<sup>19</sup> *Planet Galata* (Berke Bas, Florian Thalhofer, 2010). Disponível em: <[www.planetgalata.com/](http://www.planetgalata.com/)>.

c) Identificamos que apesar das mudanças de estilo e formato (em parte decorrentes da influência do meio escolhido para desenvolver cada obra), tanto webdocumentários quanto documentários interativos fazem parte do grande grupo do gênero documentário, pois, pretendem realizar asserções sobre o mundo histórico.

Embora webdocumentários tenham herdado parte de seu estilo diretamente dos documentários, ao novo formato é adicionado um grupo distinto de novas opções. Entre elas está a possibilidade de permitir que os usuários adicionem conteúdo ao grupo de imagens ou textos apresentados pelo autor, ou escolham caminhos diferentes para trafegar pela obra, ou até mesmo ter experiências mais inovadoras e próximas de jogos, onde o usuário recebe um objetivo que deverá ser buscado ao longo da navegação.

Autores como Gaudenzi (2013), Castells, A. (2011) e Nash (2012) destacam que a interação com a obra permite criações colaborativas que não eram possíveis em documentários para televisão ou cinema.

Gaudenzi (2013) defende que através da possibilidade de modificação da obra pelo usuário forja-se um sistema de co-criação da realidade. Para Gaudenzi (2013), o autor de um documentário interativo não está limitado a criar uma representação, mas pode desenvolver uma obra que adapta-se e evolui. Através da relação entre o autor, a obra, os usuários e o tema/espaço retratado, evoluções ocorrem e a própria circunstância retratada acaba sofrendo modificações pela obra. A autora afirma que o gênero documentário ganha poder transformacional através da interação (Gaudenzi, p. 17). Enquanto usuários selecionam opções, enviam vídeos ou postam suas opiniões, estão explorando, modificando e participando em uma visão específica da realidade. Segundo autores como Bruzzi (2000), Nichols (2008) e Winston (1995) documentários podem ser utilizados para negociar a realidade, documentários com interação exploram/experimentam o uso de ferramentas para permitir que o usuário colabore na construção desta negociação.

Beattie (2003, p. 88-89) destaca duas mudanças notadas no processo de produção de seu webdocumentário *The Wrong Crowd* (2001)<sup>20</sup>:

Interagir com a cena permite que o usuário compreenda de forma mais completa, mais profundamente, as camadas da verdade daquele momento. A possibilidade de mover-se em um espaço 3D é uma ruptura [um avanço] radical na recente história da representação visual.<sup>21</sup> (tradução nossa).

<sup>20</sup> *The Wrong Crowd* (Debra Beattie, 2001). Disponível em: <<http://www.abc.net.au/wrongcrowd/index.htm>>.

<sup>21</sup> *Interacting with the scene allows the user to understand more fully, more deeply, the layers of the truth of that moment. Being able to move around a 3D space is a radical break in the recent history of visual representation.*

Posteriormente, a autora afirma que a interação permite que sejam explorados detalhes da imagem, variações de luz, sombra e textura podem ser disponibilizadas para que o usuário descubra-as ao navegar. O cineasta Dziga Vertov apresentou o conceito de cinema-olho<sup>22</sup> (*kino-eye*) – em textos publicados a partir da década de 1920 –, onde explorou a ideia do olhar através das lentes da câmera. Segundo ele, no cinema o espectador acompanha a evolução das imagens sem demanda de movimentos, seus olhos veem aquilo que a câmera seleciona. O *zoom* proporciona a experiência de visualizar detalhes que o indivíduo não escolhe, em um movimento que distancia seu olhar e seu corpo. Beattie (2003) nota que o uso da interação em obras com audiovisual adiciona uma nova dimensão à experiência, traz o corpo de volta à equação, a possibilidade de controlar o zoom, conferir detalhes ou redirecionar a imagem.

Beattie (2003) e Gaudenzi (2013) empregam o conceito de montagem espacial – apresentado por Manovich (2001) – para identificar uma mudança significativa entre a forma de construção narrativa do documentário para cinema e televisão e o documentário para visualização em computadores. Segundo Manovich (2001, p. 93), a cultura dos computadores é marcada por uma tendência geral de espacialização das experiências. O conteúdo produzido em/para computadores

[...] substituiu o armazenamento sequencial pelo armazenamento de acesso aleatório; a organização de informação em hierarquia pelo hipertexto plano [sem níveis de hierarquia]; o movimento psicológico da narrativa nas novelas e no cinema pelo movimento físico pelo espaço, como é evidenciado em inúmeros *fly-throughs* animados ou jogos de computador como *Myst*, *Doom* e muitos outros. Em resumo, o tempo se torna uma imagem achatada ou uma paisagem, algo para ser visualizado ou navegado. Se houver uma nova retórica ou estética que é possível aqui, pode ter menos a ver com a ordenação do tempo por um escritor ou um orador, e mais com a exploração/descoberta do espaço.<sup>23</sup> (MANOVICH, 2001, p. 87, tradução nossa).

A montagem espacial utiliza a justaposição de imagens para estabelecer relações e construir significados e, segundo o autor, é uma alternativa diferente da tradicional montagem

<sup>22</sup> Vertov propunha o uso da câmera e de todos os recursos cinematográficos disponíveis (métodos, equipamentos, procedimentos) para explorar aquilo que o olho humano não é capaz. O cinema-olho cria uma percepção cinematográfica, é uma visão mais aperfeiçoada que a permitida pelo olho humano segundo Vertov. Os movimentos da câmera, a escala dos planos, as variações de velocidade, sobreposições e fusões permitem uma construção distinta do tempo e do espaço, a câmera possui aptidões que o humano não tem (Da-Rin, 2006, p. 113).

<sup>23</sup> [...] *replaced sequential storage with random-access storage; hierarchical organization of information with a flattened hypertext; psychological movement of narrative in novel and cinema with physical movement through space, as witnessed by endless computer animated fly-throughs or computer games such as Myst, Doom and countless others [...]. In short, time becomes a flat image or a landscape, something to look at or navigate*

temporal empregada no cinema. Para Gaudenzi (2013, p. 73) esta construção gera um objeto dinâmico e pode dar origem a novos tipos de narrativas. Ao invés de estruturar a narrativa em uma sequência temporal, na narrativa espacial todas as tomadas (sequências) estão disponíveis para o usuário simultaneamente, organizadas no espaço da obra.

Segundo Manovich (2001, p. 270), a narrativa espacial não foi desenvolvida a partir do uso de computadores e esteve presente em outras manifestações artísticas, como a pintura, ainda antes da popularização do cinema. Porém, o cinema produzido de acordo com os moldes da cultura ocidental do séc. XX deu preferência à montagem temporal<sup>24</sup>, deixando de lado a montagem espacial (que desenvolveu-se em outras formas de arte como os quadinhos).

Manovich (2001, p. 271) afirma que com o desenvolvimento tecnológico – entre os aspectos mencionados estão a qualidade da conexão de *internet* e a capacidade de resolução das telas (o autor previu a evolução para 4K, 8K e além) – surgiria a próxima geração do cinema, que ele denomina *broadband cinema* (em português, cinema de banda larga). O autor previa que este cinema iria adicionar múltiplas janelas a sua linguagem e a montagem espacial, suprimida pelo cinema do séc. XX, reemergiria.

Ao observar webdocumentários é possível encontrar exemplos claros da montagem espacial. Diversos ícones estão simultaneamente presentes, o usuário pode selecionar a direção que deseja explorar na tela e escolher através de cliques no *mouse* o item com a cena – ou fotografia, documento, trecho de áudio, etc. – que quer conferir. Após ver o item selecionado fará uma nova escolha, e as informações permanecem disponíveis e distribuídas pelo espaço da obra (que, ao contrário do cinema, não é limitado ao tamanho da tela). *Bear 71* é um exemplo de webdocumentário que utiliza esse tipo de montagem.

Observamos que nem todas as formas de uso da *web*, em uma produção de documentário, dão origem a um webdocumentário. Não são webdocumentários projetos que obtêm recursos através de *sites* de financiamento coletivo (*crowdfunding*) se a obra não é desenvolvida para navegação na *internet*. Inocente<sup>25</sup>, por exemplo, é um curta metragem financiado através do *site Kickstarter*, e construído com recursos fílmicos e narrativos que

---

*through. If there is a new rhetoric or aesthetic which is possible here, it may have less to do with the ordering of time by a writer or an orator, and more with spatial wandering* (p. 87)

<sup>24</sup> O autor indica que a teoria fílmica demonstra claramente o predomínio da estrutura temporal no cinema já que de Eisenstein (na década de 1920) até Deleuze (na década de 1980) os estudos focavam em estruturas temporais e não em estruturas espaciais (MANOVICH, 2001, p. 271).

<sup>25</sup> Inocente (Sean Fine e Andrea Nix, 2012). O documentário acompanha a jovem Inocente Izucar, imigrante que vive na Califórnia, e aos 15 anos, é moradora de rua buscando seu sonho de tornar-se artista plástica.

podem ser exibidos no cinema ou na televisão (não há navegação, seleção de caminhos ou *hiperlinks*). Apesar de obter financiamento através da colaboração na *internet*, Inocente apresenta uma estrutura livre de influências da *internet* e uma construção de acordo com a utilizada em obras pra o cinema, descrita por Aumont e Marie (2011): “[...] o que é oferecido ao espectador de cinema é sempre um produto **acabado**, apresentado por uma ordem e uma velocidade inalteráveis.” (p. 89, grifo dos autores).

Gaudenzi (2013) identifica outras duas formas de uso da *internet* que não resultam necessariamente em webdocumentários: como ferramenta para selecionar material junto ao público e como ferramenta para entrar em contato com personagens para a obra. *Life in a Day*<sup>26</sup>, dirigido por Kevin Macdonald, é um exemplo do primeiro caso. Identificamos *Life in a day* como um documentário que foi transposto, pois apesar de ter sido transmitido no *YouTube*, simultaneamente a sua estreia no Festival *Sundance*, a concepção da obra e seus recursos narrativos foram os de uma produção para o cinema ou televisão. Gaudenzi (2013) considera o uso da ferramenta *YouTube*, neste caso, um recurso de *marketing* para promover a obra. Jon Dovey esclarece este tipo de uso da participação:

[...] conteúdo ou financiamento obtido através de *crowdsourcing*, ou uso de conteúdo gerado pelo usuário, não é consequência necessariamente do desejo de abrir o processo de produção, mas são ótimas maneiras de construir uma audiência e encontrar mercado nas condições saturadas da economia de atenção. Nessa visão, ter muitas pessoas participando do seu projeto pode ser menos em decorrência do desejo de democratizar o processo e mais da necessidade de encontrar uma massa crítica de atenção para sustentar o projeto.<sup>27</sup> (In: NASH; HIGHT; SUMMERHAYES, 2014, p. 17, tradução nossa).

Como o autor observa, é necessário posicionamento crítico ao avaliar as possibilidades de colaboração em webdocumentários. As ferramentas disponíveis e o emprego da *internet* permitem desenvolvimento de processos colaborativos, porém não asseguram que a participação do usuário ocorrerá dentro de parâmetros de independência, que transformaria (ou teria relevância para) o conteúdo da obra.

<sup>26</sup> *Life in a day* (Kevin Macdonald, 2011). A proposta do filme é retratar um único dia na Terra visto de diferentes pontos de vista. A obra foi elaborada através de uma seleção de clipes de vídeo realizados por diversas pessoas e postados no *YouTube*. Ao todo foram enviadas 80.000 colaborações.

<sup>27</sup> *For instance, crowdsourcing content or finance, or deploying user-generated content are not necessarily driven by any desire to open out the production process but are actually excellent ways to build an audience and to find a market in the overcrowded conditions of the attention economy. In this reading, having lots of people participate in your project might be driven less by the desire to democratise the process than the necessity of finding a critical mass of attention to sustain the project.*

Na tentativa de definir webdocumentários e documentários interativos, autores como Nash; Hight; Summerhayes (2014) e Gaudenzi (2013) traçam comparações entre essas obras e documentários para o cinema e a televisão. As diferenças entre webdocumentários e documentários desenvolvidos para televisão ou cinema podem ser organizadas a partir de perspectivas distintas. Identificamos, abaixo, dois grupos: as possibilidades que influenciam na forma de construir e ver/utilizar a obra e os aspectos que mudam no trabalho da produção.

1. Possibilidades de criação utilizando a *internet*:

- a) Criar um ambiente que permite colaboração através da adição de conteúdo (áudio, vídeo, comentários, fotografias, etc.);
- b) Possibilitar um ambiente que permite que os usuários modifiquem o sistema (não apenas adicionando materiais, mas indicando como gostariam que o sistema seja organizado);
- c) Instaurar um sistema no qual os usuários podem escolher caminhos para explorar;
- d) Fomentar um sistema que permita que usuários editem a obra (classificando conteúdo);
- e) Dispor espaços de diálogo para comunidade com interesse na obra (direcionado especificamente para o tema tratado).
- f) Disponibilizar ferramentas que permitem que os usuários compartilhem e divulguem o conteúdo da obra.

2. Aspectos que mudam no trabalho da produção:

- a) São utilizadas novas formas de armazenamento (para um webdocumentário funcionar é necessário um servidor) que influenciam como a obra será guardada, visitada pelo expectador e comprada;
- b) Novas formas de distribuição implicam adaptações no planejamento de divulgação. De acordo com depoimentos em Lietaert (2011), o amplo acesso à *internet* garante a disponibilidade da obra, no entanto, com a vasta gama de conteúdo disponível, é necessário determinar os lugares adequados para divulgação da obra. Saber onde está o seu público, quem gostaria de ver um webdocumentário sobre o assunto abordado e determinar onde publicar os *links* com base no interesse do espectador (não apenas colocá-los na *web*) são questões que se tornam relevantes para a equipe de produção.

- c) Em Nash; Hight; Summerhayes (2014) os autores Aufderheide e Dovey apresentam novas questões éticas para serem pensadas na produção de webdocumentários. Assim, pergunta-se quem detém os direitos do material que é criado em conjunto?
- d) Equipes precisam projetar como será feita a manutenção das obras. Se em um filme para o cinema o trabalho da produção está concluído na data de lançamento, no caso do webdocumentário, a “conclusão” depende do tipo de proposta. Se um webdocumentário permite que os usuários adicionem conteúdo a um banco de dados, por quanto tempo ele ficará aberto? Quem irá revisar o material adicionado para excluir possíveis conteúdos inadequados? No caso de um sistema onde os participantes podem modificar a plataforma, sugerir novas estruturas, até quando a equipe estará atualizando o sistema e dialogando com os usuários?
- e) Além das questões estéticas e da estrutura narrativa há uma nova dimensão a ser projetada: a navegação. Ao planejar um sistema, independentemente da complexidade proposta, é necessário projetar uma maneira de dispor a narrativa que proporcione uma experiência livre de travas ou complicações, acessível aos usuários e com transição agradável. A equipe de produção passa a contar com profissionais de programação, o diretor precisa compreender que possibilidades a tecnologia dispõe.

Como vimos, diversos aspectos são modificados e novas ações e decisões precisam ser administradas pela equipe de produção de um webdocumentário. Ao se apropriar de novas plataformas e formatos, os documentários tendem a explorar as novas possibilidades disponibilizadas pelas tecnologias. Contudo, é importante reconhecer que os movimentos que convidam o usuário/espectador a participar da obra podem ser encontrados muito antes de serem desenvolvidas as tecnologias empregadas em webdocumentários ou os estudos sobre interação mediada por computadores. No próximo item, relacionamos alguns dos primeiros documentários que apresentaram propostas de participação do usuário na obra.

## 2.1 PRIMEIROS DOCUMENTÁRIOS QUE UTILIZARAM INTERAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

Em seu livro *A Obra Aberta*, Umberto Eco (1969) argumenta que, em diferentes campos das artes, autores apresentam propostas de participação do público na construção de

suas obras. Entre os exemplos estão livros, obras musicais e instalações de artes plásticas. Assim como os exemplos reunidos por Eco, o cinema documentário também conta com experiências voltadas à colaboração do espectador, anteriores à ampla difusão da *web*. As possibilidades de colaboração e os recursos tecnológicos encontrados nessas obras não são exatamente os mesmos encontrados em webdocumentários, contudo, os projetos apresentados nesta seção ilustram parte da evolução histórica do gênero.

Investigando essa trajetória, encontramos recursos narrativos e formas de participação que foram experimentados em documentários a partir da década de 1990 e, recentemente, foram empregados nos objetos de análise deste trabalho. Um exemplo disso é o uso de mapas para apresentar as micronarrativas ao usuário e, assim, organizar a navegação dentro da obra, o que foi visto, primeiramente, em obras como *Elastic Charles*<sup>28</sup> (1989), sendo adotado, posteriormente, em *Bear 71* e *Fort McMoney*. Outro recurso recorrente é o menu na parte inferior da tela de *Moss Landing* (1989), visto na figura 3 (página 29), com formato e algumas funções semelhantes ao encontrado em *Fort McMoney*.

Como marco inicial dessa exploração, apontamos *Aspen Movie Map*, projeto do MIT, desenvolvido por Andrew Lippmann no final da década de 1970<sup>29</sup>. Essa obra foi criada com a intenção de reproduzir uma experiência real: a interface retratava as ruas da cidade Aspen, no Colorado. O usuário visualizava na tela as ruas da cidade e trafegava pelo caminho que desejasse controlando a velocidade e a direção do passeio, de modo que o sistema reagisse em tempo real aos comandos do usuário. O objetivo era que o usuário pudesse improvisar movimentos, e o *software* respondesse de acordo e de forma natural (sem travar), simulando um ambiente de possibilidades ilimitadas. Entretanto, o projeto era gravado em *laserdiscs*, contando com um espaço limitado para armazenamento de informações, sendo assim não poderiam ser adicionados novos conteúdos, todas as respostas e movimentos estavam pré-programados no sistema.

Embora não tenha sido identificado como documentário por seus criadores, *Aspen Movie Map* trabalhava com a ideia de representar o mundo histórico e de permitir ações do usuário (nesse caso, direcionando a navegação através de comandos tais como, dobrar à direita, esquerda ou parar). Devido a essas características, é considerado um precursor na produção de documentários interativos. Ao tratar de *Aspen Movie Map*, Gaudenzi (2013) afirma que a diferença entre um documentário e o projeto do MIT é que um documentário

---

<sup>28</sup> Vide página 29.

explica a realidade, enquanto *Aspen Movie Map* simulava a realidade. Esta afirmação está de acordo com Nichols (2008), quando o autor diferencia documentários de registros feitos por câmeras de segurança (vide página 50). O que muda não é o tratamento da imagem (até mesmo porque alguns documentários utilizam este tipo de registro, muitas vezes encontrado e selecionado entre material arquivado), mas, sim, a ausência da construção de asserções através da articulação do conteúdo.

Figura 2. Navegação em *Aspen Movie Map*



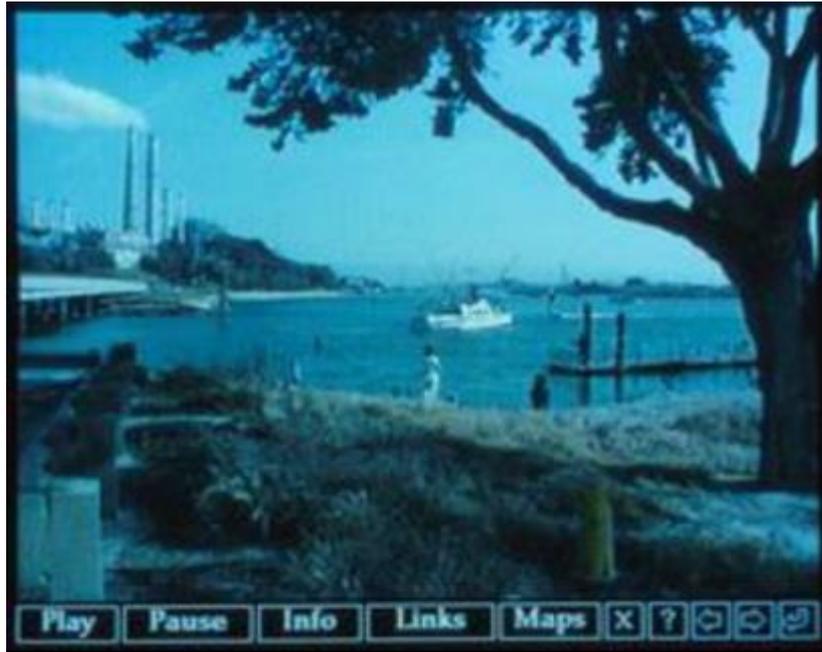
Fonte: Weber (2012).

De acordo com Gaudenzi (2013), *Moss Landing* é uma das primeiras obras oficialmente denominada de documentário interativo. Desenvolvido em 1989, o projeto do *Apple Multimedia Lab* apresentava histórias de moradores de *Moss Landing*, cidade situada na Califórnia. As micronarrativas foram registradas em um dia de gravação, retratando a vida cotidiana do local. Os cliques foram inseridos em um banco de dados e organizados utilizando *hiperlinks*. O usuário poderia clicar em alguns elementos de uma fotografia interativa e

<sup>29</sup> Informações sobre *Aspen Movie Map* podem ser encontradas em Gaudenzi (2013), Brand (1987) e no *site Docubase*.

visualizar um clipe relacionado ao objeto escolhido<sup>30</sup>. Nessa obra, o usuário explorava rotas claramente pré-estabelecidas, ao contrário de *Aspen Movie Map*, o sistema não pretendia simular um diálogo ilimitado, mas era apresentado como um conjunto fechado de micronarrativas interligadas, que podiam ser vistas de forma multissequencial.

Figura 3. Cena de *Moss Landing*



Fonte: Moss... (2015).

Lançado no mesmo ano, *Elastic Charles* foi um projeto desenvolvido por Glorianna Davenport e um grupo de alunos que fazia parte do *Interactive Cinema Group* do *MIT Media Lab*. A obra reunia histórias relacionadas ao rio Charles, que passa por Boston. Vídeos, gráficos e textos eram apresentados em uma interface dinâmica que permitia que usuários adicionassem conteúdo (em formatos de vídeo, gráfico ou texto) ao material produzido pela equipe. Assim como em *Moss Landing*, os elementos eram interligados através de *hiperlinks*. Um dos alunos, Hans Peter Brondmo, desenvolveu o *software* que permitiu a produção colaborativa da obra<sup>31</sup>. De acordo com a página do MIT sobre o projeto<sup>32</sup>, 100 cópias de *Elastic Charles* foram distribuídas em CD ROM em 1988.

<sup>30</sup> De acordo com Gaudenzi (2013, p. 47), ao clicar em uma gaivota voando, apareceria um clipe com imagens aéreas, mostrando o que seria visualizado daquele ponto do céu (imagens capturadas sobrevoando o local de helicóptero).

<sup>31</sup> A patente do *Method and facility for dynamic video composition and viewing* foi registrada em 1990. A descrição informa que o método de edição e visualização permite compor histórias através da associação de elementos discretos. O usuário pode acessar um segmento, interrompê-lo e selecionar outro através de

Em Mackay e Davenport (1989) — um dos primeiros artigos encontrados que aborda a produção de documentários interativos —, as autoras apresentam quatro exemplos de plataformas multimídia desenvolvidas no MIT, que expõem pontos positivos da participação dos usuários na construção de documentários. Além disso, descrevem como usuários poderiam acessar remotamente bases de dados (o servidor *Galatea Videodisc*, no MIT, é dado como exemplo) para consultar vídeos e desenvolver sua própria lista editável de clipes, em um processo bastante similar ao de construção das *playlists* de *Echo Chamber* (vide página 74).

Mackay e Davenport ressaltam a diferença entre percorrer um caminho em sistema fechado e auxiliar a construir a obra:

As primeiras aplicações restringiam a interação entre usuário e vídeo a mover-se dentro de caminhos predeterminados pelo autor do programa. Trabalhos recentes têm favorecido uma abordagem mais construtivista, aumentando o nível de interatividade ao permitir que os usuários construam, façam comentários e modifiquem seus próprios ambientes.<sup>33</sup> (1989, p. 802, tradução nossa).

O que fica claro é que, em 1989, já havia ideias para obras semelhantes ao que é desenvolvido como webdocumentário na década de 2001. Foi o avanço dos recursos tecnológicos que permitiu maior experimentação e desenvolvimento desse tipo de projeto.

Além disso, o artigo de Mackay e Davenport demonstra que os sistemas eram menos acessíveis em 1989: usuários precisavam ter conhecimentos mais avançados para realizar tarefas simples, pois a interface era menos amigável. Antes da década de 1990, o uso de computadores dependia de compreender minimamente a linguagem de programação. Já na primeira década do século XXI era possível realizar tarefas através de interfaces mais amigáveis, sem nenhum conhecimento sobre a programação por trás do comando<sup>34</sup>. Ademais, em 1989, os sistemas de computação também respondiam de forma menos eficiente devido aos componentes disponíveis na época.

Outro fator que impulsionou a produção desse tipo de obra a partir da década de 1990 foi a popularização da *internet*. À medida que a *internet* tornou-se mais acessível — sendo

---

comandos. Mais informações estão disponíveis em: <https://drive.google.com/viewerng/viewer?url=patentimages.storage.googleapis.com/pdfs/US5101364.pdf>.

<sup>32</sup> Disponível em: <http://ic.media.mit.edu/icSite/icprojects/ElasticCharles.html>. Acesso em: 18 nov. 2014.

<sup>33</sup> “Most early applications restricted the user’s interaction with the video to traveling along paths predetermined by the author of the program. Recent work has favored a more constructivist approach, increasing the level of interactivity ‘by allowing users to build, annotate, and modify their own environments.’”

instalada em um número cada vez maior de residências –, a distribuição de conteúdo nesse meio revelou-se atrativa. Entre os fatores considerados interessantes estão a possibilidade de procurar pelo conteúdo desejado a qualquer momento e a possibilidade de acessar materiais cuja distribuição tradicional seria restrita a poucas regiões do mundo.

O projeto *Video Nation*, iniciado pela BBC em 1994, é um exemplo de obra que inicialmente era acessível apenas em um território restrito e, posteriormente, ao ser disponibilizado na *web*, pôde ser visitado por usuários de todo o mundo. Esta obra tinha objetivos semelhantes ao de *Moss Landing*: retratar a vida cotidiana da população. *Video Nation* não foi concebido como um documentário interativo para distribuição na *web*. Cidadãos do Reino Unido eram selecionados para receber uma câmera portátil e passavam por um treinamento para utilizá-la, após o treinamento tinham liberdade para registrar qualquer tema que considerassem interessante. Uma equipe editava as imagens (com aprovação da pessoa que filmara) e clipes de dois minutos eram exibidos diariamente no canal televisivo BBC2. Entre 1994 e 2000 mais de mil e duzentos vídeos foram exibidos. Desta forma, o projeto foi desenvolvido com uma proposta de participação do público, porém não permitia interação com o conteúdo.

Foi a partir de 2002, após encerradas as exibições televisivas, que os vídeos produzidos coletivamente foram disponibilizados em um *site*. Consideramos que *Video Nation* é um precursor do que Nash (2012) denomina webdocumentário colaborativo: usuários não apenas navegam por um sistema proposto pelos autores, mas fornecem o material que compõe a obra. Entre os exemplos mais recentes podemos citar *18 Days in Egypt*<sup>35</sup> (vide página 54) e *Man With a Movie Camera: The Global Remake*<sup>36</sup> (página 58).

As possibilidades de continuar construindo o banco de dados (adicionar mais contribuições) e permitir o acesso dos espectadores ao conjunto de micronarrativas só se tornaram viáveis com o uso da *web*. Antes disso, o material audiovisual era veiculado sem a possibilidade de escolha (navegação) para o usuário, ou era registrado em mídias de sistema fechado (como *CD ROMs*).

Em 1995, Davenport apresenta, em parceria com Murtaugh, a proposta do *Evolving Documentary*. A plataforma *ConText*, desenvolvida no MIT, permite criar bancos de dados

---

<sup>34</sup> Outro ponto a ser considerado é que o acesso do público a computadores e dispositivos eletrônicos que permitem visualizar este tipo de obra apresentou crescimento substancial entre 1989 e a primeira década do século XXI. Isso também aumenta a familiaridade dos usuários com os sistemas.

<sup>35</sup> *18 Days in Egypt* (Jigar Mehta, Yasmin Elayat, 2011). Disponível em: <<http://beta.18daysinegypt.com/>>.

<sup>36</sup> *Man With a Movie Camera: the Global Remake* (Perry Bard, 2007). Disponível em: <<http://dziga.perrybard.net/>>.

para contar histórias. Vídeos de 30 segundos eram adicionados (por desenvolvedores e usuários) e organizados utilizando palavras-chave. Então, o *Automatist Storytelling System* rodava o material ordenando o conteúdo para cada usuário, de acordo com seus interesses e as palavras-chave que identificavam as micronarrativas. A ação do usuário ocorria de três formas: ao adicionar novo material (opcional); durante a navegação — ao informar seus interesses ao sistema (clitando nas palavras-chave) —; e interrompendo uma micronarrativa para redirecionar a exibição (opcional). Caso o usuário desejasse, poderia seguir assistindo sequências de micronarrativas sem realizar nenhum redirecionamento.

Murtaugh e Davenport (1995) descrevem o projeto *Boston: Renewed Vistas* (1995), realizado utilizando *ConText*. De acordo com Gaudenzi (2013), os autores também conduziram *Jerome B. Wiesner 1915-1994: a Random Walk through the 20<sup>th</sup> Century*<sup>37</sup> (1996), empregando a mesma plataforma. Em sua exposição do sistema, Murtaugh e Davenport (1995) descrevem detalhadamente como as micronarrativas deveriam ser indexadas e como o nível de importância de seu conteúdo seria classificado através de atribuição numérica. Resumindo o funcionamento: primeiro, cada micronarrativa que é adicionada é acompanhada por palavras-chave, que descrevem seu conteúdo; segundo, o sistema possui um registro de valor de importância para essas palavras-chave; terceiro, os segmentos são ordenados pelo sistema de acordo com a soma dos valores de suas palavras-chave.

Fica evidente, então, uma preocupação frequentemente encontrada em discussões e estudos sobre documentários interativos: como promover a colaboração dos usuários e manter a obra coerente e acessível a todos, e, ao mesmo tempo, equilibrar participação e coesão. De acordo com os autores, um *evolving documentary*, deveria ser capaz de somar micronarrativas com profundidade e acolher pontos de vista distintos, por isso, era necessário que o sistema soubesse como ordenar as colaborações para exibição. O objetivo era evitar que usuários perdessem partes fundamentais para a compreensão do tema no caso de que não navegarem pelo conteúdo inteiro. Entretanto, os autores mencionam que é fundamental que os usuários possam redirecionar a seleção de micronarrativas, eliminando palavras-chave cujo conteúdo não despertasse interesse.

---

<sup>37</sup> A obra é apresentada como um retrato hipertextual do ex-presidente do MIT, Jerome B. Wiesner. Usuários são convidados a explorar a história do século XX através de uma coleção de histórias centralizadas pela figura de Wiesner. O público que o conheceu também é convidado a contribuir adicionando histórias à obra. Mais informações estão disponíveis em: <<http://www.interactivedocumentary.net/1996/03/12/jerome-b-wiesner-1915-1994-a-random-walk-through-the-20th-century/>>.

Embora movimentos experimentais possam ser encontrados até 30 anos atrás, Gaudenzi (2013) identifica que foi por volta de 2004 que realmente surgiu espaço para exploração de formas de desenvolver vídeos colaborativos. Três fatores são considerados determinantes para o desenvolvimento do documentário interativo: a emergência da *web 2.0*; possibilidade de realizar *upload* e *stream* de vídeo com qualidade; e popularização (em determinadas regiões do mundo) da banda larga.

Como é possível observar na próxima seção, foi, de fato, na década de 2001 que premiações e festivais voltados à produção de documentários começaram a dar atenção a obras como documentários interativos e webdocumentários. No final da década surgiram, em diversos países, categorias de premiação para documentários que utilizam novas tecnologias. A produção de webdocumentários ganhou força (como é possível constatar ao observar o volume de produção da NFB, por exemplo), porém, o processo de legitimação e a identidade do gênero ainda passam por um período marcado por questionamentos e poucas regras definidas, como veremos a seguir.

## 2.2 UM GÊNERO EM BUSCA DE LEGITIMAÇÃO E IDENTIDADE: PANORAMA ATUAL DA PRODUÇÃO DE WEBDOCUMENTÁRIOS

Um dos desafios encontrados ao produzir obras em novos formatos ou que utilizam novas mídias é procurar a melhor forma de atingir seu público-alvo. Documentários desenvolvidos para a televisão e para o cinema contam com um sistema de divulgação e distribuição relativamente estabelecido, ao passo que webdocumentários transitam entre diferentes métodos, testando potencial das formas disponíveis para difusão do gênero.

Vicente (2008) aponta, em seu estudo sobre plataformas para visualização de documentários, algumas particularidades no processo de distribuição do gênero. Segundo a autora, documentários empregam alguns recursos também comuns aos filmes de ficção. Entre eles está a promoção, através de estreias em festivais, e a utilização da popularidade de um membro da produção (produtor, diretor, etc.) como ferramenta de *marketing* para a obra (embora isso seja possível para apenas uma pequena parcela da produção total de documentários). Entretanto, o gênero também conta com particularidades em seu processo de distribuição. Vicente (2008) afirma que a venda e o licenciamento de um filme documentário para todos os principais territórios são raros até mesmo quando a obra é reconhecida pela crítica.

Assim como na comparação entre documentários e filmes de ficção, ao analisarmos as formas de divulgação de webdocumentários, encontramos indícios de que algumas ferramentas utilizadas são as mesmas empregadas por documentários (divulgação em festivais e premiações), enquanto outros recursos são testados e implementados de acordo com especificidades do gênero.

Para Vicente (2008), não há dúvida de que exista uma audiência em potencial para documentários, que não é alcançada devido à falta de exposição e acesso a obras do gênero. Diante dessa questão, a autora indica vantagens de utilizar plataformas *online* para a distribuição de documentários, entre elas, a acessibilidade à obra e possibilidade de modelo viável de negócio que preserve os direitos autorais do dono e permita que o autor retenha o controle sobre a produção.

Apesar das vantagens para distribuição de documentários — tanto do ponto de vista da produção como considerando a acessibilidade para o público — Vicente (2008) destaca que a divulgação de documentários não será realizada restritamente na *internet*:

Construir um reconhecimento geral internacional sobre um filme ainda será um fator chave para o sucesso. A esse respeito, festivais de filmes e cerimônias de premiações continuarão a desempenhar um papel essencial.<sup>38</sup> (p. 276, tradução nossa).

Ainda que o estudo de Vicente (2008) não trate especificamente de webdocumentários, pois compreende documentários para cinema ou televisão transpostos para a *web*, a pesquisa desenvolvida neste capítulo demonstra que a afirmativa da autora também é válida no caso de webdocumentários.

No livro *Webdocs: a survival guide for online filmmakers*, diretores de webdocumentários indicam passos importantes para produção de uma obra bem-sucedida. Um deles afirma que incluir projetos em painéis para investidores é uma fonte valiosa de orientação e financiamento.

Pode ter certeza de que apresentar seu projeto [de webdocumentário] em um festival internacional de documentários faz diferença [...]. Uma apresentação desse tipo não apenas aumenta suas chances de visibilidade como um cineasta, mas também

---

<sup>38</sup> “*Building up a general international awareness on a film will still be a key factor in the recipe for success. In this respect, film festivals and award ceremonies will continue to play an essential role.*”

aumenta o escopo de sua rede de contatos na indústria [...].<sup>39</sup> (LIETAERT, 2011, p. 65, tradução nossa).

Uma vez que os festivais proporcionam visibilidade para webdocumentários concluídos, e sediam discussões sobre as próximas obras que serão produzidas, utilizaremos esses eventos como ponto de partida para observar o desenvolvimento do gênero. Na história da indústria cinematográfica, prêmios e festivais exercem papéis fundamentais, tais como promoção e divulgação, tanto entre distribuidores quanto para o público, além de reconhecer o mérito de obras que se destacam. Tradicionais eventos da indústria cinematográfica como o *Academy Awards*<sup>40</sup> e o Festival de Cannes<sup>41</sup>, estabelecidos em 1929 e 1939, respectivamente, acompanham, desde sua origem, as principais mudanças do cinema e servem como indicadores para traçar estudos e análises de diversos aspectos da produção<sup>42</sup>.

Consideramos que ao observar os principais eventos que incluem webdocumentários em seus programas, poderemos traçar um panorama de produção desses filmes. Há muitas características que podem ser reveladas através dessa análise. A motivação por trás dos prêmios — investigar quem os promove e patrocina, por exemplo — pode revelar instituições interessadas no reconhecimento das obras. Além disso, a análise dos regulamentos das competições e mostras permite identificar características do formato, já que suas regras delimitam o que é aceito na categoria. A análise de eventos, em diversos países, também pode demonstrar se existem áreas de concentração de produção, ou se alguns locais desenvolveram características particulares de produção.

Além de permitir a observação de características gerais na produção de webdocumentários, realizar o levantamento de obras presentes em festivais e premiações também permite encontrar webdocumentários que se destacam. Através desse levantamento,

---

<sup>39</sup> “Be assured that making you pitch at an international documentary festival does make a difference [...]. A pitch not only increases your visibility as a filmmaker, it also increases the scope of your network in the industry [...].”

<sup>40</sup> *Academy Award*, também popularmente conhecido como Oscar, é concedido anualmente pela *Academy of Motion Picture Arts and Sciences* (AMPAS). Disponível em: <<http://www.oscars.org/awards/academyawards/index.html>>.

<sup>41</sup> O Festival Internacional de Cinema de Cannes é realizado anualmente. O maior prêmio concedido é a Palma de Ouro (*Palme d'Or*). Mais informações disponíveis em: <<http://www.festival-cannes.com/en.html>>.

<sup>42</sup> Simonton (2004) traça um paralelo entre indicados e ganhadores do *Academy Awards* e os traços de criatividade e excelência de desenvolvimento encontrados nessas obras. Durie *et al.* (2000) abordam o quanto um filme pode se beneficiar economicamente com uma indicação ao *Academy Awards*. Kerrigan (2010) realizou estudo apontando a relevância do calendário dos festivais e premiações para o *marketing* do lançamento de um filme. Berra (2008) trata da importância de festivais para exposição de filmes independentes.

selecionamos os objetos de análise para o trabalho, que serão apresentados, em maiores detalhes, no capítulo 4.

A pesquisa de webdocumentários apresenta, entre seus desafios, a dificuldade de localizar *sites* ou serviços que agreguem obras do gênero. Não encontramos um serviço que reúna webdocumentários de forma semelhante ao *Netflix*<sup>43</sup>, que agrupe, por exemplo, obras cinematográficas de diversas nacionalidades, produtoras e gêneros, disponibilizando, através da mesma interface, acesso à obra e sinopses que facilitam a escolha do usuário sobre o que irá assistir.

Apenas dois *sites* que reúnem um conjunto significativo de webdocumentários foram localizados, a página com a produção interativa da NFB<sup>44</sup> e o *Docubase*<sup>45</sup>, organizado pelo *Open Documentary Lab* do MIT. Entretanto, a NFB apresenta um grupo limitado de webdocumentários, pois reúne apenas obras produzidas pela agência.

O *Docubase*, por sua vez, reúne breves apresentações de documentários inovadores e de projetos desenvolvidos mediante novas tecnologias e novas fronteiras para o gênero. A base de dados recebe sugestões e aceita projetos realizados em qualquer país (que estejam de acordo com os critérios de inovação). Atualmente, o *site* possui apresentações de cerca de 200 obras, incluindo informações tais como, ano de lançamento, autores, tecnologias, técnicas utilizadas para desenvolver projetos e o *link* de acesso para obras disponíveis *online*. Porém, o *site* não reúne apenas webdocumentários, abarcando ainda, resumos de obras que não podem ser acessadas, uma vez que não estão na *web*, como *Elastic Charles* (1989) e *Moss Landing* (1989). Então, o *site* não pode ser considerado um agregador de webdocumentários, embora reúna exemplos do gênero.

A investigação de premiações e eventos que contemplam webdocumentários também foi uma maneira de encontrar obras do gênero. Os registros das competições e mostras anteriores serviram como fonte para localizarmos webdocumentários produzidos nos últimos anos. Após uma visão geral da produção recente, utilizamos as informações coletadas para escolher os dois objetos de análise, *Fort McMoney* e *Bear 71*. Antes de tratarmos

---

<sup>43</sup> O *Netflix* foi fundado nos Estados Unidos em 1997 e, inicialmente, funcionava como um “clube locadora” que entregava filmes em casa a partir de um custo fixo mensal. A partir de 1999, a empresa começou a disponibilizar conteúdo “*on demand*” na *internet*. Atualmente, o cliente pode acessar o *Netflix* utilizando diversos equipamentos conectados à *internet* — TV, computador, *smartphone*, *console* de videogames — para selecionar programação que deseja ver, e o sistema de “*streaming*” carrega o conteúdo. O método foi denominado “*Watch Instantly*”, e, de certa forma, pode ser entendido como o oposto de “*must see TV*” (JENKINS, 2009).

<sup>44</sup> Disponível em: <<https://www.nfb.ca/interactive/>>.

<sup>45</sup> Disponível em: <<http://docubase.mit.edu/>>.

especificamente dos webdocumentários escolhidos, vamos apresentar observações gerais reunidas através do levantamento de premiações e festivais.

As seleções de obras para mostras e festivais operam com critérios particulares. Cada evento é projetado de acordo com um perfil, porém, dentro desse perfil específico, alguns critérios relevantes parecem estar sempre presentes. Constatamos que no caso de webdocumentários, além da importância de uma narrativa interessante e bem construída, outros elementos contribuem para a inclusão de uma obra em eventos: formas inovadoras de participação do usuário, qualidade da experiência para este (o sistema flui de forma agradável) e experiência e disponibilidade dos autores para falar no evento. Além disso, independentemente dos critérios de seleção, obras apresentadas em fóruns e *workshops* influenciam novos criadores e, possivelmente, novas produções. Por isso, tornam-se relevantes no processo de desenvolvimento do gênero.

Observamos, nesta seção, eventos de diversos países que, de alguma forma, incluíram webdocumentários em seus programas. As formas de inclusão identificadas foram:

- a. Evento com categoria que permite inscrição de webdocumentário para competição (premiação);
- b. Evento com mostra de webdocumentário (seção de exibição ou instalação);
- c. Evento com grupo de estudo de webdocumentário (*workshop*, palestra, fórum).

O capítulo é composto pela apresentação do método empregado para a seleção dos eventos investigados, seguindo com a descrição de encontros sem premiação (acima identificados nas categorias “b” e “c”) e, por fim, são apresentadas as informações de eventos com premiação para webdocumentários (categoria “a”). Tabelas foram projetadas (Apêndice A, B e C) considerando três grupos de premiação que incluem webdocumentários: para produção de documentários; para produção de conteúdo para *web*; e para produção jornalística. Traçamos análise dos dados encontrados a partir da listagem dos eventos.

Katz (1998) define festival de filmes como um evento tipicamente regular, que se repete em um determinado período de tempo (uma vez ao ano, geralmente), cuja duração varia entre alguns dias ou semanas e onde ocorrem exibições apresentando novas obras. Os festivais podem, ou não, contar com mostras competitivas, concedendo prêmios no final do evento. Segundo o autor, praticamente todos os países com grande volume de produção cinematográfica contam, com pelo menos um festival regular para exibir suas obras.

Valck (MELEIRO, 2007) aponta que a origem dos festivais de cinema está diretamente ligada às feiras mundiais e exposições internacionais realizadas em meados do

século XIX. Nesses locais eram exibidas invenções e realizações extraordinárias. Assim como nessas feiras, os primeiros festivais de cinema foram fundamentados no orgulho nacionalista. Era um espaço onde uma nação podia mostrar-se unificada e distinta das outras. A autora destaca que, com o advento do som nos filmes, a língua assume um papel de clara expressão da cultura nacional, além de influenciar nas condições de exportação de um filme.

No período que surgiu o primeiro festival de cinema com base regular, a *Mostra Internazionale d'Arte Cinematográfica de Veneza* (1932), uma preocupação das nações europeias era defender seu mercado do domínio da indústria cinematográfica estadunidense. Os festivais foram concebidos como uma maneira de manter o controle do mercado local, permitindo exibições de filmes estrangeiros, mas promovendo e privilegiando a produção local.

Atualmente, há uma grande variedade de festivais, embora alguns ainda tenham o objetivo de apresentar a produção nacional, outros tratam de temas ou estilos cinematográficos específicos. Como esclarece Kerrigan,

[...] festivais podem atuar como catalizadores na distribuição daquelas mensagens cinematográficas para a sociedade, que seriam incomuns de se ver em lançamentos normais. Como a distribuição de filmes é geralmente motivada por fins comerciais, festivais de filmes são um canal de distribuição para filmes menos comerciais. Essa categoria pode incluir filmes muito especializados em termos de gêneros, filmes artísticos com potencial limitado comercialmente e a categoria discutida por Nichols (1994), “novos cinemas”, filmes de um país específico ou grupo de cineastas que aparentemente partilham uma sensibilidade. Em segundo lugar, festivais cinematográficos podem servir como formas alternativas para distribuição de filmes tentando entrar no mercado sem o benefício do *studio system* integrado verticalmente.<sup>46</sup> (2010, p. 164, tradução nossa).

A autora também aponta que além de proporcionar um canal de exposição para filmes, festivais também podem exercer um papel de identificação da obra em determinado grupo/espaço. Um exemplo é que na década de 1990 filmes ganhadores do prêmio principal do festival de *Sundance* (dedicado a produções independentes) tinham grandes chances de enfrentar dificuldades comerciais. Isso porque o perfil de filmes premiados pelo *Sundance* era relacionado a obras com formato distinto, menos acessível para o grande público.

---

<sup>46</sup> [...] festivals can act as catalysts for distributing those cinematic messages to society that it would be unusual to see on general release. As film distribution is generally commercially motivated, film festivals are one outlet for less commercial film. This category can include very specialist film in terms of certain genres, artistic film with limited commercial potential and the category discussed by Nichols (1994), ‘new cinemas’, films from a particular country or group of filmmakers seen as sharing a common sensibility. Secondly, film festivals can act as alternative forms of distribution for films trying to enter the film market without the benefit of the vertically integrated studio system.

Cada festival desenvolve algumas características próprias que, com o passar do tempo, refletem no enquadramento das obras que passam por ali, como Kerrigan indica:

Ao longo da última década, o número de festivais cinematográficos expandiu rapidamente. O limitado número inicial de eventos profissionais com uma função específica de apresentar filmes e novos talentos no setor de distribuição comercial desenvolveu-se no que pode ser visto como um circuito de distribuição alternativo. Como Kim (1998) e Nichols (1994) descobriram, ao realizar uma seleção e desenvolver um programa, ao escolher o jeito como apresentam os filmes e as narrativas que são criadas em torno desses filmes, organizadores de festivais cinematográficos criam *personas* bastantes específicas para os festivais. Da perspectiva de negócios, Montal (2006) e Gore (2004) realçam que os cineastas devem realizar extensiva pesquisa antes de escolher o festival para submeter seu filme.<sup>47</sup> (2010, p. 168, tradução nossa).

Autores como DiMaggio e Powell (1983) afirmam que prêmios colaboram na construção do que é valorizado em uma obra cinematográfica e, por isso, influenciam produções futuras. O *Academy Award* serve como referência mesmo quando representa oposição. Filmes por vezes são identificados por não repetir seus padrões, ou seja, o modelo é negado: o ritmo da narrativa ou o a forma como o tema é abordado não é comum (em relação ao que normalmente é nomeado), ou não conta com o *marketing* do *star system*, ou ainda não é distribuído com o mesmo modelo de negócios.

Além disso, o *Academy Award* parece medir o mérito e reconhecimento de uma obra mesmo quando não é concedido. Martin Scorsese, por exemplo, foi muitas vezes referenciado como merecedor do prêmio, ainda que a academia tenha demorado para se manifestar e, de fato, premiá-lo. Ainda que o prêmio sabidamente envolva outros critérios (como o político, ao compensar faltas em edições anteriores), ainda é referido como um reconhecimento de qualidade: diz-se que um filme merece um *Academy Award* por ser bom. Isso demonstra o quanto um prêmio tradicional pode influenciar a forma como o público identifica um filme, assim como, às vezes, afeta decisões na produção e distribuição.

O grande número de festivais e premiações para documentários impede que todos os regulamentos sejam analisados. Foi necessário estabelecer um critério de corte, uma forma de investigar se os festivais de diferentes regiões do mundo consideram, em suas programações,

---

<sup>47</sup> *Over the past decade, the number of film festivals has expanded rapidly. The initial limited number of professional events with a specific function of introducing films and new talents to the commercial distribution sector has developed into what can be seen as an alternative distribution circuit. As Kim (1998) and Nichol (1994) found that through the selections and programming that they engage in, the way they present films and the narratives that they create around films, film festival organizers create very specific persona for the festival. From a business perspective, Montal (2006) and Gore (2004) urge filmmakers to do extensive research before choosing where to submit their film.*

a produção de webdocumentários. Para evitar que a seleção privilegiasse um país específico, o critério escolhido foi uma combinação de listas de festivais fornecidas por instituições de três países distintos: Estados Unidos, Inglaterra e França. As listas são disponibilizadas em *sites* voltados ao incentivo de produtores de documentários<sup>48</sup>, como a *Public Broadcast System* (PBS)<sup>49</sup>, no caso dos Estados Unidos. A lista francesa foi obtida no *site* da instituição *Videadoc*<sup>50</sup>; já a fonte britânica foi o *site* da *Britdoc Foundation*<sup>51</sup>. Além desses três países procuramos uma lista oferecida pelo Canadá, entretanto, nesse caso, foram encontradas apenas relações de festivais de documentários no país, por isso não incluímos na seleção.

Consideramos que a combinação das três listas fornece uma relação de festivais internacionais relevantes que pode ser consultada no Apêndice D<sup>52</sup>. Ao todo, foram selecionados 26 festivais de diversos países que aceitam submissões internacionais de documentários. Avaliamos os regulamentos de todos eles para constatar se as competições e mostras aceitaram, em 2014, participação de webdocumentários.

A análise de festivais está dividida em duas etapas distintas. Primeiramente, analisamos os 26 festivais listados no Apêndice D. Os festivais que contavam com categorias de competição e mostras específicas para webdocumentários estão no Apêndice A (vide página 154), e são analisados em maiores detalhes no final desta seção.

Além dos 26 festivais de cinema analisados, outros festivais e premiações compõem as tabelas nos Apêndices A, B e C. Os mesmos foram separados de acordo com a natureza dos prêmios. No Apêndice A, encontram-se os festivais de cinema, o Apêndice B dispõe sobre

<sup>48</sup> As três relações de festivais podem ser consultadas em: <<https://drive.google.com/open?id=0B-Z5MGU6JaLgc0Z3RGR6bWl1VVU&authuser=0>>.

<sup>49</sup> *Public Broadcast System* é uma rede de canais públicos cuja missão é gerar conteúdo educacional e informativo. Fundada em 1969, a PBS era inicialmente uma produtora de conteúdo televisivo, porém, atualmente, parte da produção também é veiculada na *internet*. A PBS desenvolveu um espaço em seu *site* para pessoas interessadas em colaborar ou realizar propostas de produção oferecendo orientação, diretrizes e opções de financiamento. Disponível em: <<http://www.pbs.org/>>.

<sup>50</sup> Fundada em 1901, a *Vidéadoc* é, atualmente, um centro de documentação da criação cinematográfica, audiovisual e multimídia. A associação conta com o apoio do Ministério da Cultura e Comunicação e do *Centre national du cinéma et de l'image animée* (CNC). Entre os materiais desenvolvidos pela associação está o livro *Guide des aides à la création cinématographique, audiovisuelle et multimédia*. Seu *site* oferece diversas informações para interessados em cinema, desde cursos para formação até catálogo de documentários considerados importantes (disponíveis para consulta na instituição). Outros recursos para produtores e aspirantes podem ser encontrados no *site*. Disponível em: <<http://bdd.videadoc.com/>>.

<sup>51</sup> A *Britdoc Foundation* é uma organização fundada em 2005 com o objetivo de incentivar e desenvolver a produção de documentários. Inicialmente, a instituição era financiada integralmente pelo canal público *Channel 4*. Posteriormente, a *Britdoc Foundation* cresceu, e o canal passou a prestar apoio a outras instituições, e organizações não governamentais também passaram a financiar a organização. Um dos principais focos da instituição é promover a distribuição e financiamento de documentários. *Good Pitch* é um evento promovido pela organização, várias vezes ao ano, para apresentação de propostas que procuram parcerias e investidores. Além do evento, no *site* do *Britdoc*, são oferecidos diversos recursos para interessados em desenvolver documentários. Disponível em: <<http://britdoc.org/>>.

eventos que contemplam conteúdo da *internet*, enquanto que o Apêndice C é composto por eventos voltados para a produção de conteúdo jornalístico. Os eventos que compõem essas tabelas, e não constam no Apêndice D, foram encontrados ao longo de leituras, e navegando em webdocumentários que listavam os prêmios recebidos em seus *sites*.

Alguns festivais, que não contam com categorias de webdocumentários, abordaram, porém, de alguma forma, a produção dessas obras em suas programações. Eles são detalhadamente descritos a seguir.

Ao analisarmos os 26 festivais de cinema, identificamos apenas quatro que incluíram em seus programas categorias de premiação específicas para webdocumentários. Dez festivais contaram com eventos alternativos, abordando webdocumentários e produção de conteúdo transmídia, embora a competição oficial não aceitasse obras do tipo. As características desses eventos são apresentadas a seguir. E, por fim, 12 festivais não apresentaram nenhum evento ou relação com a produção de webdocumentários.

Considerando essa amostragem, o número de eventos que aborda webdocumentários já é maior que os que não reconhecem essas obras, embora tenham surgido de forma consistente apenas na década passada. É importante lembrar que nesta etapa estamos analisando apenas festivais de cinema. Eventos voltados a outros tipos de produção serão vistos posteriormente.

Webdocumentários, atualmente, são inseridos em festivais tradicionais realizando algumas adaptações para seguir o regulamento. Um exemplo é *DIY Manifesto*<sup>53</sup>, cuja exibição de estreia foi realizada no *Berlinale* 2014 apresentando uma versão curta metragem do trabalho. Posteriormente o *site* foi ao ar com outros trechos do filme e informações além do audiovisual. O regulamento do *Berlinale* apresenta duas categorias que apresentam a preocupação com a inovação no cinema: *Panorama* e *Forum*, ambas aceitam submissões de documentários. Assim como a categoria de curta-metragens, que aceita documentários com duração de até trinta minutos. Embora o programa do festival promova filmes experimentais e obras que transponham as fronteiras estabelecidas para seus gêneros, há um critério fundamental que prejudica a seleção de webdocumentários: as obras devem ter formatos tradicionais para a exibição em salas de cinema.

Em 2013 o DocSDF, o festival internacional de documentários da cidade do México, promoveu um encontro para discussão sobre as mudanças que a convergência e os

---

<sup>52</sup> Disponível em: <<https://drive.google.com/open?id=0B-Z5MGU6JaLgUzJWNmR6R2FKS2c&authuser=0>>.

<sup>53</sup> *DIY Manifesto* (Nora Mandray, 2013). Disponível em: <<http://www.diy-manifesto.com/#home>>.

webdocumentários representam no cenário audiovisual, mas a competição não contou com obras para *web*. Embora regulamento de 2014 permita que links de *sites* sejam utilizados para inscrição de um filme na competição, o mesmo determina que o deve haver a opção de baixar obra, permanecendo a limitação em relação ao formato fechado.

O festival internacional de documentários de Copenhague — *CPH: Dox* — conta com um segmento voltado para desenvolvimento e incentivo de projetos para novas mídias. Denominado *SWIM — Scandinavian World of Innovative Media*<sup>54</sup>, o grupo que atua em parceria com a organização do festival promove um fórum para apresentação de propostas e oportunidades de obter financiamento durante o *CPH: Dox*. Além disso, são desenvolvidos laboratórios criativos e conferências ao longo de todo o ano. O foco do curso ministrado no *SWIM* não é produção específica de webdocumentários, e sim desenvolvimento de projetos criativos de diversas áreas (filmes, jornalismo, artes, design, música, jogos e comunicação são citados na descrição do programa) voltados para novas mídias. Trabalhos selecionados para o fórum do *SWIM* 2014 já foram divulgados, entre eles encontramos seis projetos de webdocumentários.

O *CPH: Dox* é apresentado como um festival que dá ênfase a inovação, procura trabalhos que desafiam as fronteiras entre artes visuais, música e filme. Além das seções de cinema é obras são apresentadas em performances ao vivo e exposições. Entretanto não há uma categoria específica para competição de webdocumentários. Entre os vencedores dos prêmios concedidos em 2013 (seis categorias: *DOX:AWARD*, *F:ACT AWARD*, *NEW:VISION*, *NORDIC:DOX*, *Politiken's Audience Award* e *Reel Talent Award*) nenhuma das obras era webdocumentário. O programa de exposições para a edição de 2014 ainda não está disponível.

O festival *Documenta Madrid* não conta com uma categoria de competição de webdocumentários. As regras de submissão para 2014 não permitem submissão de filmes em *sites* (com formato interativo) ou que tenham sido lançados veiculados na *internet* antes do festival, impedindo a participação de webdocumentários<sup>55</sup>. Porém a edição do festival de 2014 apresentou o *workshop* “¿Cómo se hace un web doc?”, onde alguns projetos foram apresentados.

---

<sup>54</sup> Disponível em: <<http://swimbabyswim.dk/>>.

<sup>55</sup> A não ser que a produção utilize métodos como o do *DIY Manifesto*, estreando uma versão de um trecho do webdocumentário em curta-metragem, no festival, e lançando a obra no *site* posteriormente. Ainda assim, não consideramos que esse método configure uma participação de webdocumentário em festival, embora a obra ganhe evidência através da menção no evento. Assim, o caráter de webdocumentário é modificado em favor do formato tradicional.

Da mesma forma, no *Festival Internacional DocsBarcelona*, não há premiação, mas foi desenvolvida uma seção dentro do festival para tratar exclusivamente de documentários interativos. Desde 2012, na *InterDocsBarcelona*, são realizadas exposições, *workshops*, conferências e apresentações de convidados com experiência na área.

Em 2012, o festival canadense DOXA exibiu, pela primeira vez, em sua abertura um webdocumentário. *Bear 71* abriu o evento, e Jeremy Mendes — um dos cocriadores da obra — realizou a navegação acompanhada de música ao vivo. Ainda na mesma edição, o evento contou com uma instalação que permitia a visitantes explorarem *Bear 71* através do uso de realidade aumentada e *tablets*. O regulamento para 2014 não foi estava disponível no período que realizamos a pesquisa.

Outro festival canadense, o *Hot Docs*, contou com um espaço para apresentação de propostas de documentários interativos e transmídia em 2013. As propostas apresentadas concorreram a prêmios em dinheiro e auxílio no desenvolvimento do projeto. No mesmo ano, o prêmio especial do júri foi concedido ao filme *Alphée des étoiles*<sup>56</sup>, que possui uma versão em webdocumentário, e também é o nome do filme em DVD<sup>57</sup>, por isso, não o consideramos uma premiação concedida a webdocumentário. O regulamento para submissão em 2014 informa que *Hot Docs* não aceita filmes em outro formato além de DVD, excluindo a participação de webdocumentários.

Nos Estados Unidos, o *Sundance Film Festival* dá espaço a projetos inovadores na seção *New Frontier*, iniciada em 2007. O foco da *New Frontier* são projetos de qualquer natureza que utilizam novas tecnologias para implementar a forma de contar histórias. Sendo assim, trabalhos de ficção ou híbridos também fazem parte do programa.

Posteriormente, em 2011, o instituto *Sundance* passou a oferecer apoio através do *New Frontier Story Lab*. Todo ano, seis projetos são selecionados pelo instituto para receber orientação de profissionais com experiência em desenvolvimento de narrativa audiovisual e em projetos imersivos, interativos ou experimentais. A orientação dura cerca de uma semana (não é durante o festival) e é desenvolvida individualmente de acordo com as necessidades de cada projeto. Após esse período, é traçada uma programação de atividades que irão auxiliar o

---

<sup>56</sup>*Alphée des étoiles* (Hugo Latulippe, 2012). Disponível em: <<http://alpheedesetoiles.radio-canada.ca/alpheedesetoiles/#>>. Latulippe acompanha, nesta obra, a trajetória de sua própria família. Alphée, filha de Latulippe, possui uma doença genética rara, denominada síndrome de Smith-Lemli-Opitz. O autor narra as mudanças que ocorrem ao longo de um ano, após a família mudar-se para uma vila na Suíça, onde Alphée frequenta uma escola de educação integral.

<sup>57</sup> A obra é um trabalho transmídia, pois trata da mesma história, ainda que apresente componentes diferentes em cada formato.

desenvolvimento da obra. Trabalhos concluídos em anos anteriores do projeto são exibidos na *New Frontier* durante o *Sundance Festival*. Entretanto, o regulamento de 2014 especifica que para fazer parte da *New Frontier*, as obras não podem ter sido exibidas integralmente na *internet* antes da realização do festival.

O *Leipzig Festival for Documentary and Animation Film (DOK Leipzig)* possui, desde 2011, uma seção destinada ao estudo e desenvolvimento de obras interativas e projetos transmídia. Denominado *DOK Leipzig Net Lab*, o espaço, em 2014, prevê a participação de 60 profissionais de diferentes nacionalidades com experiência na área. Os dois dias de evento incluem apresentações, estudos de caso, palestras e orientações para projetos em diferentes estágios (do desenvolvimento a pós-produção). Este segmento do festival conta com exibições interativas denominadas *cross media screenings*, porém, a competição do *Leipzig* não aceita webdocumentários.

Outro festival alemão, o *DOK.fest München* promove o *DOK.forum*, um congresso de mídia interativa que, em 2014, contou com exibições e estudos de caso de obras como *Fort McMoney*, um dos webdocumentários selecionados para análise neste trabalho (apresentado com maiores detalhes na página 84).

O *Zagreb Doxs*, da Croácia, também conta com iniciativa semelhante de acordo com o regulamento de 2014. De acordo com as diretrizes, obras de qualquer formato e duração podem ser submetidas. As categorias desse festival são divididas por critérios de nacionalidade (competição internacional e competição regional), existindo uma para jovens autores que compreende cineastas com menos de 35 anos. Não há categoria diferenciadas por formato. Webdocumentários não foram discutidos em eventos paralelos ou premiados na última edição, embora seja possível de acordo com o regulamento.

No festival *Visions du Réel*, em Nyon, ocorreu, em 2013, a primeira edição do *i\_doc workshop*<sup>58</sup>, evento que aborda produção de documentários expandidos (termo utilizado na descrição do programa). Através de palestras, estudos de caso, painéis e laboratórios de criação, profissionais com experiência em projetos audiovisuais inovadores disponibilizam orientação para aqueles que desejam desenvolver, produzir, financiar e distribuir documentários interativos e narrativas transmídia de não ficção. A edição de 2014 do evento contou com participação de David Dufresne, diretor de *Fort McMoney*.

Analisando o cenário de prêmios no Brasil, o festival *É tudo verdade* apresenta uma dificuldade, mencionada anteriormente: o critério de submissão ainda não aceita a entrada de

filmes que não são enviados em DVD ou *Blue Ray*, ou que disponibilize o arquivo para baixar<sup>59</sup>. Assim como outros festivais, a última edição do *É tudo verdade* contou com um espaço para discussão sobre webdocumentários e um *workshop*, porém não permitiu a participação de filmes da *web* na competição.

Outra competição nacional, o *Prêmio TV Câmara*, em sua segunda edição (2012), contemplou a obra *Rio de Janeiro — Autorretrato*<sup>60</sup>, porém não em sua versão para *web*. A edição premiada é uma versão em média-metragem, veiculada no canal *TV Câmara*. Embora receba o mesmo nome, esta versão da obra desenvolve um ângulo distinto do apresentado no webdocumentário. A produção caracteriza o que Jenkins (2006) denomina narrativa transmídia, ou seja, partes distintas da narrativa são desenvolvidas em meios diferentes. A premiação de documentários da *TV Câmara* determina que os filmes selecionados devem ser veiculados no canal de televisão – impedindo que sejam nativos da *web* –, por tanto não incluímos esse prêmio no Apêndice C.

A investigação dos regulamentos e histórico dos festivais revela, claramente, as *personas* mencionadas na citação de Kerrigan (2010) na página 38. Os eventos desenvolvem uma identidade e relação com seu público através de seus objetivos. Alguns são voltados ao incentivo à educação, outros à produção de filmes independentes, enquanto outros focam em obras inovadoras que procuram expandir os limites estabelecidos e proporcionar um espaço para autores que desafiam as fronteiras artísticas. É compreensível, então, que alguns festivais tenham maior aproximação com o público que pretende conhecer webdocumentários.

Para os festivais mais tradicionais, webdocumentários são menos atraentes, pois, além de apresentarem desafios em relação à forma de exibição, algumas obras necessitam de instalações fixas que são acompanhadas por aparelhos que permitem a navegação, o que pode causar estranhamento para o público. Acreditamos que alguns festivais de cinema deverão manter programações tradicionais, embora a produção de webdocumentários venha a aumentar e se tornar mais difundida.

Mesmo nos festivais com competição específica para webdocumentários ainda encontramos programas paralelos voltados ao debate e estudo do formato. Alguns festivais exibem webdocumentários em mostras experimentais, entre eles os chamados espaços de imersão, compostos com equipamentos como *tablets* e fones de ouvido para que o público

---

<sup>58</sup> Disponível em: <<http://www.idoc.supsi.ch/>>.

<sup>59</sup> Regulamento da 19ª edição do festival em 2014. Disponível em: <<http://etudoverdade.com.br/br/pag/premiacao-regulamento>>.

navegue nos filmes. No *Sheffield Doc/Fest*, por exemplo, a programação para o espaço de imersão está disponível previamente no *site* do evento, e devido a espaço e equipamentos limitados é necessário agendar a visita a obra desejada.

No festival em Bruxelas, em 2012 (antes de existir a premiação para webdocumentários), o evento abordou o tema no *Millennium Web-Doc Meetings*. Os encontros continuaram sendo promovidos após a criação da categoria de premiação. Na edição de 2014 o *Millennium Web-Doc Meetings* promoveu palestras com David Dufresne. Além das palestras, ocorreu uma seleção de webdocumentários para apresentação e discussão de projetos que receberam orientação de especialistas.

Uma das premiações oferecidas no *Millennium Festival* para categoria de webdocumentários é a veiculação da obra no *site* do jornal *Le Soir*, que possui uma página específica disponibilizando webdocumentários<sup>61</sup>. Observamos que na Bélgica, assim como na França, instituições jornalísticas produzem webdocumentários para seus portais na *internet*. Estes webdocumentários são grandes reportagens e por vezes recebem apoio ou financiamento de outras instituições. Geralmente estas obras são compostas por uma combinação de entrevistas (em vídeo ou áudio), imagens de arquivo, fotografias e infográficos, e permitem que o usuário navegue livremente. A colaboração costuma ser limitada, normalmente é possível postar comentários ou enviar imagens que são exibidos em uma seção específica.

Na França, o *Le Monde* possui uma página na *web*<sup>62</sup> onde estão disponibilizados webdocumentários de diversos temas. A emissora de cobertura jornalística *France 24* também possui uma página com esse objetivo em seu *site*<sup>63</sup>. Além disso, em 2014 o canal oferece pelo sexto ano um dos prêmios franceses que contemplam o gênero, o *FRANCE 24-RFI Web Documentary Visa d'or Award*. Entre os prêmios jornalísticos foi o único que encontramos que menciona o nome webdocumentário.

Outro país que apresenta desenvolvimento de webdocumentários ligado à produção jornalística é a Colômbia, como demonstra a categoria do *Prêmio Gabriel García Márques*. O jornal *El Tiempo* ganhou prêmio<sup>64</sup> com *Cuatro años para salvar el agua de Bogotá*<sup>65</sup>. O

---

<sup>60</sup> Rio de Janeiro — autorretrato (Marcelo Bauer, 2011). Disponível em: <<http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/riodejaneiroautorretrato/dev2011/>>.

<sup>61</sup> Disponível em: <[http://www.lesoir.be/le\\_studio/webdocus/](http://www.lesoir.be/le_studio/webdocus/)>.

<sup>62</sup> Disponível em: <<http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>>.

<sup>63</sup> Disponível em: <<http://www.france24.com/fr/webdocumentaires/>>.

<sup>64</sup> *EL TIEMPO gana premio Rey de España por especial multimedia*. Disponível em: <<http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-12543562>>. Acesso em: 28 ago 2014.

<sup>65</sup> Disponível em: <[http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/salvar\\_agua\\_bogota/](http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/salvar_agua_bogota/)>

*El País* possui uma página voltada para a produção do que chama de *Reportaje 360*<sup>66</sup>, entre elas está a premiada<sup>67</sup> *Cali: la Ciudad que no duerme*<sup>68</sup>.

Na produção brasileira não encontramos iniciativas de empresas jornalísticas como as mencionadas anteriormente. Há exemplos como *Até breve, Haiti*<sup>69</sup>, *A força da palavra*<sup>70</sup> e *Caminhoneiras*<sup>71</sup>, obras desenvolvidas por estudantes como trabalho de conclusão de curso. Os trabalhos de conclusão na área de comunicação ganham espaço para apresentações e são premiados em eventos voltados para a área acadêmica como Intercom e Expocom.

Ao observarmos os Apêndices A, B e C, constatamos que os prêmios concedidos a webdocumentários apresentam uma variedade de nomes designando a categoria. Entre as categorias de premiação que contemplam webdocumentários no Brasil, encontramos nomes distintos, entre eles: Produção multimídia (Expocom); Mídia *online*, alternativa ou comunitária (Prêmio Tim Lopes de Jornalismo); *Internet* (Prêmio Vladimir Herzog de anistia e direitos humanos).

Também é possível observar que a maioria dos prêmios para webdocumentários surge no final da década de 2000. Os primeiros prêmios para este tipo de obra são concedidos por eventos que contemplam produção para *internet*, enquanto eventos voltados especificamente para narrativas digitais — como o espanhol *DocS.21* — são bastante recentes, surgindo a, no máximo, dois anos atrás.

Os regulamentos para webdocumentários demonstram que, diferentemente dos documentários tradicionais, não há definições específicas do que é aceito na categoria. Enquanto documentários apresentam convenções sobre formatos – Digital Cinema Package (DCP) ou filme 35 mm, por exemplo – e tamanho – curta-metragem é de 40 minutos ou menos, enquanto que o longa-metragem ultrapassa 40 minutos –, para webdocumentários não são apresentadas especificações.

Quando ao formato, a constante inovação que ocorre na *web* e nos recursos tecnológicos utilizados (tanto para programação quando para acessar *sites*) parece ser um fator que impede a determinação de recursos que podem ser empregados nestas obras.

<sup>66</sup> Disponível em: <<http://www.elpais.com.co/reportaje360/web/home.html>>.

<sup>67</sup> *REPORTAJE 360 ganó premio internacional de reportería gráfica*. Disponível em: <http://www.elpais.com.co/elpais/cali/premio-internacional-para-reportaje-360>>. Acesso em: 28 ago 2014.

<sup>68</sup> Disponível em: <<http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/cali-ciudad-que-no-duerme/>>.

<sup>69</sup> *Até breve, Haiti* (Murilo Salviano, 2013). Disponível em: <<http://atebrevehaiti.com/>>.

<sup>70</sup> *A força da palavra* (Mirtes de Lima, 2012). Trechos do trabalho estão disponíveis em: <[https://www.youtube.com/channel/UCrgJCWfe1iGznGWYkGY0g\\_A/](https://www.youtube.com/channel/UCrgJCWfe1iGznGWYkGY0g_A/)>.

<sup>71</sup> *Caminhoneiras* (Ailime Kamaia e Luzimary Cavalheiro, 2012). Disponível em: <<http://www.caminhoneiras.com/>>.

Tratando-se da duração, alguns webdocumentários apresentam a indicação baseada na extensão da história contada, porém, o tempo de navegação do usuário, nos outros elementos, é indeterminado. *Bear 71* é um exemplo disso: a narração em primeira pessoa dura 20 minutos (tempo de duração indicado pela diretora), ainda que existam vídeos adicionais que podem ser vistos ou não, complementando a narrativa e aumentando o tempo de navegação. Mas, em grande parte, os webdocumentários não indicam tempo de duração.

Uma especificação, que é mencionada em alguns regulamentos, determina se a competição considera webdocumentários seriados (com mais de um episódio). Alguns eventos possuem categorias específicas para webdocumentários que possuem mais de um episódio, oferecendo oportunidade de premiar a série toda. Em outros casos o regulamento determina que seja selecionado um episódio apenas para a submissão na competição, para consideração individual. Em geral, os prêmios para conteúdo de *web* apresentam categorias para episódios, ao passo que prêmios de cinema consideram apenas produções individuais.

### 3 REFERENCIAIS TEÓRICOS SOBRE DOCUMENTÁRIO, DOCUMENTÁRIO INTERATIVO, WEBDOCUMENTÁRIO E INTERAÇÃO

Neste capítulo reunimos autores e estudos que serão empregados no desenvolvimento da análise dos webdocumentários. Em um primeiro momento, identificamos os principais autores que trabalham com documentários interativos e webdocumentários. Nesse item, também incluímos autores que serão utilizados ao longo do trabalho para auxiliar a análise de webdocumentários (obras que apresentam os conceitos teóricos empregados na análise da interação, assim como obras que esclarecem temas como teoria do documentário e estudo de videogames<sup>72</sup>).

A proposta de modos de interação para documentários interativos, de Gaudenzi (2013), é apresentada no item 3.2. Este modelo será aplicado na análise dos dois objetos selecionados (*Fort McMoney* e *Bear 71*) no capítulo 4. Também utilizamos, na análise dos objetos, o modelo de classificação proposto por Nash (2012), explicado no item 3.3 deste capítulo. Em seguida, o item 3.4 conclui o capítulo identificando os conceitos de interação reativa e interação mútua (elaborados por Primo, 2000, 2011) — utilizados, no capítulo 4, para avaliar que tipo de participação o usuário desenvolve em *Fort McMoney* e *Bear 71*.

Nichols (2008) e Da-Rin (2006) são os principais autores consultados a respeito de documentários. Nichols adota uma abordagem baseada em características predominantes nos filmes, definidos, então, em seis modos possíveis: expositivo, poético, observativo, participativo, reflexivo e performático. O autor determina as subclassificações analisando características dos filmes, mas não ignora que determinados traços têm sua origem diretamente ligada ao contexto histórico. É justamente através do enfoque histórico que Da-Rin organiza a produção documental, apresentando as seguintes fases históricas: documentário clássico, cinema direto, cinema verdade, e então, discute a vertente autorreflexiva.

De acordo com Ramos (2008), a identidade do documentário é constituída por dois fatores: a intenção do autor de estabelecer acessões sobre algum aspecto do mundo histórico e o emprego de algumas convenções estéticas que pertencem ao gênero (e ajudam a identificá-

---

<sup>72</sup> Empregamos o termo utilizado por Frasca (2001, p. 4) para definir qualquer forma de *software* de entretenimento com funcionamento baseado em computação, seja ele: a) fundamentado/projetado empregando texto ou imagens; b) utilizado em plataformas eletrônicas como computadores pessoais ou consoles; c) que envolva um ou múltiplos jogadores; e d) onde estejam reunidos jogadores no mesmo espaço físico ou através de uma rede conectada à *internet*.

lo). Nichols (2008, p. 54) aponta algumas das características de estilo frequentemente relacionadas ao documentário

Há normas e convenções que entram em ação, no caso dos documentários, para ajudar a distingui-los: o uso de comentários com voz de Deus, as entrevistas, a gravação de som direto, os cortes para introduzir imagens que ilustrem ou compliquem a situação mostrada numa cena e o uso de atores sociais, ou de pessoas em suas atividades e papéis cotidianos, como personagens principais do filme. Todas estão entre as normas e convenções comuns a muitos documentários.

Além das características de estilo, Nichols destaca que o espectador também se relaciona com documentários de uma forma distinta, que a fruição do gênero é permeada por uma expectativa específica. Segundo ele, o espectador espera que o documentário trate de um aspecto do mundo histórico, mas, além disso, que revele algo além das imagens ou memórias, que estabeleça uma argumentação. Nichols (2008, p. 68) compara imagens capturadas por câmeras de segurança e cenas que registram eventos históricos (como o lançamento de um foguete) a documentários para ilustrar seu argumento:

[...] costumamos ver tais registros estritamente como documentos ou “simples filmagem”, não como documentários. Os documentários reúnem provas e, em seguida, utilizam-nas para construir sua própria perspectiva ou argumento sobre o mundo, sua própria resposta poética ou retórica para o mundo. Esperamos que aconteça uma transformação da prova em algo mais do que fatos comuns. Ficamos decepcionados se isso não acontece.

Entre as suposições que trazemos para o documentário, então, está a de que os sons e tomadas individuais, talvez mesmo cenas e sequências, terão uma relação extremamente indexadora com os acontecimentos que representam, mas que o filme todo deixará de ser um documento ou transcrição pura desses acontecimentos para fazer um comentário sobre eles ou dar uma opinião sobre eles. [...] Essa expectativa distingue nosso envolvimento com o documentário de nosso envolvimento com outros gêneros de filme.

Um dos primeiros autores a escrever sobre documentários, John Grierson<sup>73</sup>, destaca em “*First Principles of the documentary*” que o gênero deveria tratar de questões ligadas à

<sup>73</sup> A linguagem do denominado documentário clássico foi basicamente instituída por John Grierson, cineasta britânico considerado o responsável pela origem da escola inglesa do documentário. Grierson trabalhou para um órgão do governo britânico chamado *Empire Marketing Board* (EMB), responsável pela divulgação da imagem do governo inglês. Ele que criou o departamento de cinema desse órgão e, tornando-se administrador do setor, foi responsável pela seleção de cineastas que trabalhariam lá. Neste período diretores como Basil Wright, Edgar Anstey, e Paul Rotha trabalharam para o governo criando o que seria reconhecido como documentário clássico, fundamentando a estrutura empregada nesses filmes.

O forte caráter didático nos filmes documentários clássicos está ligado ao trabalho deste grupo, e a intenção de Grierson era educar através dos filmes. Um exemplo disso é o documentário *Night Mail*, dirigido por Basil Wright e Harry Watt em 1936, que apresenta a jornada de um trem do correio com a intenção de demonstrar o funcionamento dos serviços prestados pelo governo.

Grande parte do legado de Grierson foi a construção do ciclo econômico que permitiu a consolidação do documentário, primeiro como administrador no EMB e posteriormente auxiliando a criar a NFB no Canadá.

sociedade, porém, não apenas reproduzindo-as, e sim utilizando a montagem e a encenação para interpretar os fatos, fazendo asserções sobre este mundo observado:

[...] é importante fazer a distinção primária entre um método que apenas descreve valores superficiais de um assunto e o método que mais explosivamente revela sua realidade. Você fotografa a vida natural, mas também, pela justaposição do detalhe, a interpreta.<sup>74</sup>

A argumentação estabelecida no gênero – através dessa justaposição do detalhe – é identificada por Nichols (2008) como a *voz* do documentário. Sorensen (2012) afirma que esta mesma voz está presente em obras que apresentam recursos estéticos e formatos distintos, entre elas os *docu-games*, como veremos adiante. As observações de autores como Grierson (1966), Nichols (2008), Ramos (2008) e Sorensen (2012) deixam claro que a voz – meio pelo qual o ponto de vista ou perspectiva singular se dá a conhecer em um documentário – é um elemento chave na constituição dessas obras. Segundo Sorensen “Voz é uma expressão do ponto de vista subjacente do cineasta [no documentário] e é constituída pelo uso, organização e orquestração de diferentes formas e tropos [metáforas] estilísticos, estéticos, narrativos e retóricos.”<sup>75</sup> (2012, p. 148, tradução nossa).

A voz de um documentário pode tornar-se evidente através de diferentes recursos, tais como o texto (seja ele narrado ou incorporado através de legendas), a fala de personagens e a trilha sonora utilizada. Além disso, a voz pode ser percebida em meios de representação que não envolvem a palavra, nos elementos do estilo cinematográfico como enquadramento, iluminação e montagem. Esta última, segundo Nichols (2008, p. 59), “tem função comprobatória, não só aprofunda nosso envolvimento com a história retratada mas também sustenta os tipos de alegação que a obra traz sobre o mundo.”

Nichols esclarece que os elementos que compõe a obra, as escolhas de forma e modos de representação, são, também, um reflexo do estilo do autor. As referências cinematográficas que formam o repertório de um cineasta são resultado de sua preferência pessoal e da trajetória que percorreu (incluindo seu histórico como espectador). Sendo assim, um diretor buscará, dentro do conjunto de ferramentas e elementos de estilo, a melhor forma de construir/sustentar seu argumento (tentando satisfazer, também, suas preferências estéticas).

Resumindo, a voz do documentário permeia seu desenvolvimento e as escolhas do autor são baseadas no objetivo de transmitir um ponto de vista. Por mais que a uma obra adote

<sup>74</sup> Grierson em Da-Rin, 2006, p. 74.

<sup>75</sup> *Voice is an expression of the underlying point of view of the film-maker and is constituted by the use, organisation and orchestration of different stylistic, aesthetic, narrative and rhetorical forms and tropes.*

uma aparência de testemunha acrítica, de relato imparcial e objetivo, ela transmite uma opinião sobre mundo. Segundo Nichols (2008, p. 30)

Os documentários podem representar o mundo da mesma forma que um advogado representa os interesses de um cliente: colocam diante de nós a defesa de um determinado ponto de vista ou uma determinada interpretação de provas. Nesse sentido, os documentários não defendem simplesmente os outros, representando-os de maneiras que eles próprios não poderiam, os documentários intervêm mais ativamente, afirmam qual é a natureza do assunto, para conquistar consentimento ou influenciar opiniões.

Alguns autores acreditam que a voz em webdocumentários e documentários interativos pode ser prejudicada pela participação. De acordo com esta perspectiva, a argumentação perderia sua força devido a multiplicidade de pontos de vista dos usuários, então a interação impediria o caráter de “documentário” por dificultar esta função fundamental do gênero, a defesa de um argumento. Argumentaremos, no capítulo 4, que assim como a montagem, a interação pode ser utilizada como uma ferramenta para construir e reforçar o argumento proposto pelo autor. Sendo assim, webdocumentários podem dispor de todos os recursos que estabelecem a voz do documentário (enquadramento, trilha sonora, etc.), e adicionam a interação ao conjunto.

O levantamento bibliográfico sobre documentários para *internet* revela que há poucos livros publicados sobre o assunto atualmente. Encontramos um volume maior de trabalhos acadêmicos (teses e dissertações) e artigos — publicados em periódicos ou como capítulos de livros — tratando do tema. Assim como foi constatado no mapeamento de festivais, também, nos artigos, há uma variedade de termos utilizados para nomear esse tipo de obra, entre eles: documentários interativos, documentário multimídia e webdocumentários ou webdocs. Ainda na década de 1990 os pesquisadores do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Davenport e Murtaugh (1995), apresentaram um artigo sobre *the evolving documentary* (em português, o documentário evolutivo ou em evolução). Esse artigo explora possibilidades de construção narrativa utilizando bancos de dados, considera movimentos como adição de conteúdo ao banco e multissequencialidade.

Além dos artigos encontrados, selecionamos como referência do campo de estudos de webdocumentários e documentários interativos os estudos de Gaudenzi (2013), Nash (2012), Sorensen (2012), e Nash, Hight e Summerhayes (2014).

Gaudenzi (2013) denomina seu objeto de estudo documentário interativo, pois analisa um conjunto maior de obras, e parte delas não é nativa da *internet*. Um exemplo é o projeto

*Rider Spoke*, de Matt Adams. Realizado em 2007, o projeto de mídia locativa<sup>76</sup> convidava participantes a passearem individualmente de bicicleta por Londres equipados com um minicomputador. Ao pararem onde quisessem, os participantes respondiam a uma pergunta realizada pelo minicomputador como: “Do que você gosta?” ou “Descreva você mesmo.”. As respostas em áudio eram registradas pelo minicomputador, arquivadas em um banco de dados e, futuramente, quando outro usuário se aproximasse do ponto específico onde o relato foi feito, poderia escutar o registro. *Rider Spoke* permitia estabelecer uma relação entre o indivíduo social e o espaço onde estava localizado, mas, além disso, também promovia dentro de um espaço de tempo a conexão entre o privado (experiência pessoal) e o público (experiência dos outros).

Em sua tese, Gaudenzi (2013) procura identificar as formas de desenvolver e articular três elementos em documentários interativos: o papel do autor na obra, a configuração do texto que compõe a obra (inclui materiais de naturezas diversas como audiovisual, texto escrito, mapas, etc.) e as ações do espectador. Com base nesses três pontos, Gaudenzi apresenta modos de interação para narrativas digitais. Os quatro modos de interação — denominados conversacional, hipertexto, participativo e experimental — são determinados pela forma como a interação é realizada na obra e pelos papéis do usuário e do autor. Gaudenzi traçou essas classificações com base em características e modelos de autores ligados ao estudo da cibercultura e da computação como Andrew Lippman e Alan Turing.

Nem todos os tipos de interação identificados por Gaudenzi são, necessariamente, encontrados em webdocumentários, uma vez que o estudo de narrativas digitais interativas abarca objetos que estão além do webdocumentário. Após apresentar o modelo de classificação, a autora analisa exemplos de narrativas digitais que ilustram sua proposta. Os quatro modos são apresentados com maiores detalhes no item 3.2 neste trabalho.

No primeiro capítulo de seu trabalho, Gaudenzi (2013) argumenta que documentários interativos não devem ser compreendidos como uma evolução do documentário desenvolvido com o uso da tecnologia digital. Para a autora, a forma como documentários interativos permitem a participação do usuário os torna diferenciados tanto quanto o posicionamento dos participantes ou os efeitos da negociação (que ocorre entre participantes e a obra). Por isso, documentários interativos deveriam ser vistos como um conjunto de obras à parte dos documentários produzidos para o cinema ou a televisão. A autora afirma:

---

<sup>76</sup> Segundo André Lemos (SANTAELLA, ARANTES, 2008, p. 207): “As mídias locativas são dispositivos informacionais digitais cujo conteúdo da informação está diretamente ligado a uma localidade. Trata-se de

[...] ao permitir agência do usuário, o documentário interativo propõe uma narração não linear que entra em conflito com a voz tradicional do autor, expressa na narrativa linear. Isso leva ao fato de que muitos autores e críticos de documentários questionam se uma narrativa factual interativa deve ser considerada um documentário — pelo simples fato de que frequentemente a força da voz narrativa é ausente.<sup>77</sup> (GAUDENZI, 2013, p. 27, tradução nossa).

A ausência de uma voz narrativa que defende um ponto de vista ou organiza as asserções propostas pelo autor pode ser identificada em alguns exemplos como *Rider Spoke* (que procura mais bem estabelecer relações sensoriais e explorar as conexões entre o espaço e o indivíduo do que propor uma interpretação sobre esses aspectos) ou *18 Days in Egypt*.

Segundo seus autores, o objetivo de *18 Days in Egypt* é garantir que os registros realizados pelos participantes e testemunhas dos protestos no Egito em 2011 não se percam. Sua preocupação era garantir que esses registros, realizados com uso de dispositivos como celulares e câmeras pessoais, fossem utilizados para contar a história, incluindo o ponto de vista dos variados públicos que estiveram presentes nas ruas. *18 Days in Egypt* é composto por mais de 360 contribuições de pessoas de diversas nacionalidades, contando seus pontos de vista e histórias pessoais dentro do contexto da revolução no Egito. Então, assim como no caso de *Rider Spoke*, a proposta desta obra não é propor uma interpretação sobre o contexto dos acontecimentos, mas colecionar diversas formas de apresentação para que o usuário procure construir sua percepção sobre os fatos.

Entretanto, ainda que alguns exemplos de webdocumentários tenham sido construídos desta forma, ainda é possível encontrar diversas obras deste gênero que apresentam forte voz narrativa.

Além disso, alguns documentários desenvolvidos para o cinema e a televisão abrem mão do uso de uma forte voz narrativa. Segundo Nichols, o cineasta Péter Forgács descreve como seu objetivo não polemizar, não explicar, não argumentar ou julgar, e sim evocar a ideia de como foram as experiências passadas para aqueles que as viveram (2008, p. 174). Esse objetivo pode ser visto como bastante semelhante ao de *Rider Spoke*, embora as técnicas e os recursos empregados sejam distintos (Forgács desenvolveu seus filmes reorganizando vídeos

---

processos de emissão e recepção de informação a partir de um determinado local.”

<sup>77</sup> “[...] by giving agency to the user, the interactive documentary proposes a non-linear type of narration that is in conflict with the traditional voice of the author, expressed in linear narrative. This leads to the fact that many documentary makers and critics question whether an interactive factual narrative is to be considered a documentary – for the simple fact that it often lacks a strong narrative voice.”

caseiros como representações performáticas da agitação social causada pela Segunda Guerra Mundial).

Para Nichols (2008, p.169) o modo performático (um dos seis identificados pelo autor dentro do gênero documentário) “sublinha a complexidade de nossos conhecimentos do mundo ao enfatizar suas dimensões subjetivas e afetivas”. Esse tipo de documentário utiliza estruturas narrativas não convencionais e volta atenção para elementos estéticos. Obras desse grupo pretendem apurar que tipos de relações estabelecemos entre conhecimento e sentimentos, e se temos consciência delas. Para despertar nossos reflexos e nossa consciência, o modo performático emprega recursos como fusão de situações reais e imaginárias, construção não linear, apelo emocional (obtido com imagens ou depoimentos fortes ou poéticos), e

[...] mistura livremente as técnicas expressivas que dão textura e densidade à ficção (planos de ponto de vista, números musicais, representações de estados subjetivos da mente, retrocessos, fotogramas congelados, etc.) com técnicas oratórias, para tratar das questões sociais que nem a ciência e nem a razão conseguem resolver.<sup>78</sup>

Sendo assim, consideramos que apenas parte dos webdocumentários apresenta um distanciamento da forte voz narrativa, apresentando asserções, e mesmo essa parte não evidencia, necessariamente, um distanciamento do formato ou das técnicas de desenvolvimento de documentários para a televisão ou cinema.

Para Gaudenzi (2013, p. 37), a diferença fundamental entre o que ela denomina “documentário linear” e os documentários interativos, reside no fato de que o segundo é um artefato relacional e, por isso, permite engajamento direto com a realidade que está representando. Ao permitir que o usuário realize ações, a relação entre público e obra teria sido alterada para um novo paradigma, possível apenas nessas condições.

Entretanto, ao observarmos atentamente, encontramos obras interativas onde o papel do usuário (embora permita realizar ações com um *mouse* ou outros tipos de comando) parece promover um engajamento com a realidade muito próximo ao que era possível em documentários para o cinema ou televisão. Não estamos afirmando que não são encontradas distinções entre este último e os documentários interativos, apenas destacamos que ambos os grupos apresentam grande variação na forma como as obras são constituídas. Discordamos da autora quando ela afirma que, devido a novas possibilidades de participação do usuário,

---

<sup>78</sup> Nichols, 2008, p. 173.

documentários interativos se distanciam muito da proposta de documentários desenvolvidos anteriormente.

Gaudenzi (2013, p. 36) afirma: “Se narrativas lineares são adequadas para propor um ponto de vista autoral, narrativas interativas podem proporcionar a criação de debate [...]”. Obras como *Fort McMoney* incluem espaços específicos dentro de sua navegação para que os usuários debatam e apresentem suas opiniões sobre o tema, entretanto, é necessário avaliar até que ponto *Fort McMoney* promove mais debates do que outros documentários. A equipe de *Fort McMoney* contou com recursos que não estavam disponíveis há 10 anos atrás, e por isso, pode oferecer novas formas de promover o debate. Porém, não podemos afirmar que a promoção de debate seja uma característica de narrativas interativas.

O estudo de Gaudenzi (2013) apresenta uma contribuição interessante ao apresentar a abordagem de documentários interativos como *living documentary*. Para a autora, documentários interativos devem ser estudados sob a perspectiva de um organismo autopoietico: são sistemas regulados por regras próprias, em constante relação com seu ambiente, e cuja produção aumenta ou modifica a si próprio (ao invés de gerar outro produto). De acordo com a abordagem do *living documentary*, as obras possuem dois tipos de estado “vivo”. O primeiro, denominado temporal, diz respeito ao período de tempo que o usuário está navegando na obra, relacionando-se com ela e causando modificações no sistema. Nesse sentido, a vida é considerada a materialização do artefato digital através da interação com o usuário (e não a mera existência de dados em um servidor). A segunda forma de vida é a existência da obra.

O *living documentary* nunca é considerado uma obra concluída, pois permanece sofrendo atualizações (melhorias no sistema ou adição de conteúdo) e adaptações (de acordo com a navegação do usuário). Entretanto, este tipo de obra pode morrer. Gaudenzi (2013) analisa seus objetos, indicando, para cada sistema, quais fatores podem estabilizá-los, desestabilizá-los ou terminá-los. Esses fatores variam de acordo com a proposta da obra e o funcionamento do seu sistema.

De forma geral, a morte temporal de um *living documentary* ocorre quando o usuário interrompe a navegação (o sistema para de funcionar e não sofre modificações enquanto nenhum usuário o utiliza). Já a morte final de um *living documentary* se dá quando o sistema efetivamente para de funcionar ou a base de dados deixa de existir. A autora indica que um *living documentary* pode desaparecer por motivos de diversas naturezas: política, técnica, problemas de infraestrutura ou de ordem econômica. Se o servidor é atacado por um vírus ou

problemas elétricos causam perda de dados, um *living documentary* pode morrer definitivamente.

Nash (2012) propõe, em seu artigo, modos de interação distintos dos classificados por Gaudenzi (2013), embora ambas autoras tenham relação com o estudo de Nichols (2008), que apresenta modos identificados em documentários. Assim como neste trabalho, Nash (2012) estuda webdocumentários, e — diferentemente de Gaudenzi (2013) — não analisa obras interativas desenvolvidas para fruição em outros meios além da *World Wide Web*. Os modos de interação de webdocumentários definidos por Nash (2012) são apresentados e exemplificados no subitem 2.3.

Comparando as abordagens de Gaudenzi (2013) e Nash (2012), esta parece mais próxima da teoria traçada por Nichols (2008), já que propõe uma identificação menos baseada em características técnicas do sistema, focando mais na construção do discurso e no conjunto da obra. Para Nash (2012), a interatividade deve ser vista como uma estratégia representacional, que é fundamental para a produção e o consumo da obra, e que faz parte, porém, do discurso do webdocumentário e não deve ser analisada com enfoque isolado no aspecto técnico.

Nash, Hight e Summerhayes (2014) são editores de um livro composto por capítulos de diversos autores, incluindo colaborações de Gaudenzi. Dividida em três seções, a obra traça um panorama sobre a importância da colaboração e da participação no documentário para *web*. Os capítulos são independentes, e entre os temas abordados estão: documentário digital ativista, documentários gerados por usuários<sup>79</sup>, evolução do documentário animado, uso de *Korsakow*<sup>80</sup> e questões éticas aplicadas a documentários em um ambiente que permite/promove participação do o usuário.

No último capítulo, a autora traz exemplos de preocupações éticas para produtores de documentários para *internet*: “como garantir a integridade dos personagens retratados?”, “não expor os indivíduos entrevistados a cenários de desrespeito ou retaliação”, ou ainda, “se um webdocumentário é relevante, enquanto há participação, significa que seus autores devem realizar um acompanhamento”. Para a autora, isso torna os documentários semelhantes a programas sociais, exige manutenção e atenção ao público. O que acontece com obras cujo trabalho o autor encerrou, mas ainda estão abertas para contribuição do usuário? *Fort*

<sup>79</sup> Em inglês: “*user-generated documentaries*”.

<sup>80</sup> Programa desenvolvido para criação de filmes no qual o autor divide a história em blocos e escolhe as regras que irão relacionar as cenas umas às outras — um grupo pode ser determinado pela presença do mesmo

*McMoney*, por exemplo, na época de seu lançamento contava com uma equipe que realizava mediação do diálogo dos usuários e, constantemente, atualizava informações. Até que ponto o funcionamento do projeto depende da existência dessa equipe? Esse questionamento levanta também aspectos apontados por Gaudenzi (2013), quando a autora trata da morte da obra (caso ela não seja acessada ou seu sistema pare de funcionar).

Em seu artigo sobre documentários interativos Castells, A. (2011) argumenta que a fusão entre a temática de documentários e a flexibilidade das ferramentas de mídia digital dá origem a obras muito distintas das produzidas para televisão ou cinema. O estudo parte da comparação entre documentários interativos e o que o autor denomina documentários lineares. Posteriormente, Castells, A. apresenta características do documentário interativo, organizadas em: aspectos do ponto de vista do autor, aspectos relacionados ao discurso (texto) da obra e aspectos do ponto de vista do interagente (*interactor*).

Para Castells, A. (2011, p. 355), a possibilidade de alternar a ordem em que micronarrativas são assistidas permite encontrar discursos diferentes, ou seja, histórias diferentes são executáveis em uma mesma obra. Segundo o autor, as escolhas realizadas pelo usuário, na navegação, poderiam levar a narrativa a adquirir formas distintas da capturada pela produção durante a elaboração. Talvez em casos colaborativos como *Echo Chamber* (vide página 74), *18 Days in Egypt* (página 54) e *Man With a Movie Camera: the Global Remake*, isso possa ser verdade, porém não é aplicável a todos documentários interativos.

Projetado por Perry Bard, *Man With a Movie Camera: the Global Remake* é composto por cliques de imagens enviados por voluntários. Sua tela é dividida ao meio. Do lado esquerdo é exibido *Man With a Movie Camera* de Dziga Vertov (lançado em 1929), enquanto do lado direito são exibidas cenas enviadas por usuários. A proposta de Bard é que os participantes interpretem *Man With a Movie Camera*, escolham um trecho (ou mais) e enviem sua versão. As cenas que ainda não foram preenchidas por colaboradores são deixadas como trechos pretos (aguardando novos envios). Já as cenas com mais de uma colaboração são revezadas, de maneira que uma nova versão do filme é construída todo dia (através da recombinação das colaborações).

Em duas das obras onde encontramos essas características, *18 Days in Egypt* e *Man With a Movie Camera: the Global Remake*, os usuários fornecem as imagens para compor a obra, portanto, não é o fato de reordenar as micronarrativas que permite uma história distinta

---

personagem, ou por tratar do mesmo assunto, por exemplo. Assim, à medida que o espectador avança a ordem das cenas é calculada.

do que os autores previram, mas sim a possibilidade de contribuir diretamente na seleção da narrativa/cena que será adicionada. Além disso, considerando os webdocumentários analisados no capítulo 4, tanto no caso de *Bear 71* quanto em *Fort McMoney*, modificar a ordem de acesso aos depoimentos não altera o discurso da obra.

Apoiado no conceito de interação de Berenguer<sup>81</sup>, Castells, A. (2011) considera que documentários para televisão e cinema não apresentam possibilidade de interação para os usuários, enquanto documentários interativos propõem interações médias ou fortes. O ator, porém, não identifica características específicas e não apresenta um exemplo de obra que sustente essa constatação.

Ao final do artigo, o autor afirma que o papel do diretor é encontrar um ponto de equilíbrio onde o significado pode ser maximizado e a audiência está envolvida com a obra, onde documentários e mídia interativa podem coexistir. Porém, o autor conclui afirmando que: “Cineastas têm pouco incentivo para transformar um filme em um projeto interativo, já que ao fazê-lo, limitam sua distribuição à *internet*, abrindo mão do controle de sua autoria e reduzindo o impacto do filme devido à experiência em uma tela pequena.”<sup>82</sup> (CASTELLS, A., 2011, p. 363, tradução nossa).

Ao contrário do que Castells, A. afirma, diretores entrevistados em Lietaert (2011) acreditam que a possibilidade de convidar o usuário a participar da narrativa torna a experiência mais envolvente, desperta a curiosidade do participante e faz com que as informações transmitidas sejam valorizadas. Autores em Lietaert (2011) destacam que o fator mais importante ao iniciar um projeto é avaliar se a interação irá contribuir na narrativa, ou seja, se a história proposta é adequada para um projeto desenvolvido com participação do usuário, de forma que a *internet* não seja utilizada apenas como uma forma alternativa de distribuição, mas acrescente características interessantes à obra.

Sorensen (2012) apresenta em sua tese quatro artigos com diferentes abordagens de análise para o que a autora denomina documentário em contexto multiplataforma. O objetivo da tese é investigar os impactos da *internet* e as novas possibilidades que surgem para o desenvolvimento de documentários nesse meio. O enfoque do trabalho é na produção de documentários que utilizam a *web* no Reino Unido entre 2006 e 2011.

---

<sup>81</sup> BERENGUER, Xavier. *Una década d'interactius. Temes de Disseny*, n. 21, p. 30-35, 2004.

<sup>82</sup> “*Filmmakers have little incentive to turn a movie into an interactive project, as doing it so would limit its distribution to the Internet, giving up control over authorship and reducing the impact of the film due to the experience of the small screen.*”

O primeiro artigo trata das mudanças econômicas no financiamento e na distribuição de documentários na indústria no Reino Unido, apresentando casos na BBC e no *Channel 4*. Além de observar modelos de negócio, Sorensen aponta características encontradas em obras que arrecadam financiamento através da *web*, o chamado *crowdsourcing*. De acordo com a autora, determinados tipos de obra (e certos temas) são mais propensos a arrecadar financiamento na *web*, isso porque o público geralmente apoia não apenas a realização do filme, mas a causa por trás de sua produção. Por isso, construir uma comunidade e um espaço de diálogo em torno da obra torna-se importante para sua produção e promoção.

No segundo artigo, Sorensen defende que o papel de tradicionais canais de difusão de documentários como a BBC e o *Channel 4* são redefinidos pela influência da *internet*. A autora acredita que as instituições com experiência em produção de documentários passam a desempenhar também a tarefa de curadoria. Em um cenário com abundância de conteúdo audiovisual estas instituições selecionam e indicam em seus portais na *web* obras relevantes para o público. Assim, embora a difusão de *sites* como *YouTube* tenha simplificado o processo para distribuição de documentários — e tornado possível acesso a produções de outros canais ou autores independentes — canais tradicionais não perdem espaço entre o público, mas firmam sua imagem relacionada a obras que remetem à qualidade e credibilidade.

Outra questão observada neste artigo, é que à medida que os canais vão disponibilizando seus conteúdos em *sites*, a própria natureza do material muda. A autora afirma que não se trata mais da produção exclusiva de “filmes documentários”, e sim de “conteúdo-documentário”, já que outros materiais, além do audiovisual, são produzidos (mantendo como característica o objetivo de investigar ou retratar o mundo histórico).

O terceiro artigo analisa como o uso de *astroturfing*<sup>83</sup> e do *video ambush*<sup>84</sup> — dois tipos de conteúdo audiovisual que circulam na *internet* sem o controle de instituições midiáticas oficiais — é empregado por canais tradicionais para reforçar ou favorecer seus pontos de vista.

---

<sup>83</sup> Prática de mascarar a origem (ou o patrocinador) de uma mensagem, ação ou organização. Segundo a autora: criar conteúdo audiovisual com aparência de mensagem amadora para promover uma instituição ou tópico. O termo *astroturfing* é derivado do nome de um fabricante de grama sintética. A palavra estabelece oposição ao termo *grassroots* (raiz de grama, em inglês), que denomina movimentos que surgem em comunidades. O *astroturfing* audiovisual produz conteúdo para estabelecer uma conexão com o público. O emissor pretende parecer um membro comum da comunidade para influenciar suas reações quanto ao tópico tratado.

<sup>84</sup> Termo utilizado para descrever situação onde um programa ou um apresentador oficial de um canal é filmado por amadores e o vídeo é divulgado na *web*. Uma espécie de contra-argumento audiovisual, onde o canal oficial é registrado sem aviso prévio para fins críticos ou depreciativos.

A aproximação entre videogames e documentários é o tema do quarto artigo, resultando no que a autora denomina de *docu-games*. Sorensen defende que para compreender como a comunicação se estabelece através de um videogame, é necessário considerar a dinâmica e a articulação de três elementos: representação audiovisual, contextualização narrativa e comportamento programado do jogo (sistema). A autora afirma que a forma como os *docu-games* constroem e representam a realidade é específica desse tipo de obra, não podendo ser analisados apenas de acordo com os parâmetros de documentários ou de videogames tradicionais (que não pretendem trabalhar com asserções sobre o mundo histórico).

São analisados dois exemplos, *KUMA Wars: Afghan Air Strikes* e *Global Conflicts: Afghanistan*. Avaliando o contexto narrativo, os cenários (construção audiovisual) e os objetivos de jogo, a autora demonstra as diferenças de objetivo e construção nos dois exemplos. A motivação e o objetivo por trás do desenvolvimento de cada *docu-game* estão presentes e são refletidos em todos os elementos: na representação audiovisual, na contextualização narrativa e na retórica procedimental<sup>85</sup>. Nos casos analisados, um deles revela-se mais didático, apresentando traços de autoridade, neutralidade e objetividade, relacionados pela autora como característicos de um texto de disciplina escolar. O outro *docu-game*, no entanto, procura destacar suas qualidades de boa experiência e jogabilidade combinadas com informações reais. Segundo a autora, nesse caso, o conhecimento tático e os dados reunidos são apresentados como ferramentas para um bom desempenho como jogador, mas não há ênfase didática no processo.

Embora a tese de Sorensen não seja focada, especificamente, na produção de webdocumentários (o terceiro artigo, por exemplo, trata da produção de conteúdo televisivo que utiliza vídeos divulgados na *internet*), o trabalho é relevante para o estudo de novos formatos de documentários possíveis a partir da *internet*.

A autora dedica um trecho de seu artigo a um ponto controverso no estudo de obras híbridas que realizam asserções sobre o mundo histórico: o debate sobre aceitar dentro do grupo de documentários obras como videogames. Segundo Sorensen, dois aspectos determinam se uma obra pertence ao conjunto “documentário”: a presença da voz (que traça asserções) e o contrato estabelecido entre autor e usuário.

---

<sup>85</sup> Do inglês, *procedural rhetorics*, é um termo cunhado por Ian Bogost (2007) para descrever a ação de persuasão através de um processo (em um sistema de computador). De acordo com o autor, “*Procedural rhetorics is a technique for making arguments with computational systems and for unpacking computational arguments others have created.*” (2007, p. 3).

Como mencionamos acima, Nichols (2008) acredita que o público busca documentários a partir de uma determinada expectativa, e a capacidade de realizar (ou não) esta expectativa é determinante para identificação do que é um documentário. O cineasta João Moreira Salles (DA-RIN, 2006, p. 10) parece concordar, ao afirmar que “[...] bem mais do que conteúdos ou estratégias narrativas, o que faz um filme ser um documentário é a maneira como olhamos para ele”. Sorensen utiliza estes dois aspectos, o contrato entre autor e usuário, e a voz do documentário, como base para argumentar que videogames podem pertencer ao grupo dos documentários.

Embora Sorensen (2012) apresente uma avaliação rica sobre a presença da voz e os objetivos que orientam o usuário em *KUMA Wars: Afghan Air Strikes* e *Global Conflicts*, a autora realiza uma análise pouco aprofundada sobre a construção de ambas as obras. O artigo é breve, e este pode ser um fator determinante para a complexidade da análise, porém, outro aspecto que parece dificultar o estudo de obras como essas é a metodologia.

Como mencionamos anteriormente, grande parte dos textos que examinam documentários interativos e webdocumentários são artigos, contudo, até mesmo obras mais longas acabam abordando aspectos diversos. Isso resulta em metodologias pouco definidas, a análise é flexibilizada para dar conta de apresentar diferentes características destas obras. Como é possível constatar em Gaudenzi (2013) e Sorensen (2012), as autoras dedicam parte considerável de seus estudos a tarefa de identificar possibilidades de produção que surgem com as novas ferramentas e, apenas após uma visão geral dos gêneros emergentes, tratam das análises de seus objetos.

Um dos problemas encontrados nas metodologias dos autores consultados é a dificuldade para separar claramente a descrição do objeto e a análise do mesmo. Na próxima seção, apresentamos as metodologias que utilizamos para identificar e descrever os elementos que compõe *Fort McMoney* e *Bear 71*, desenvolvidas a partir de Gaudenzi (2013) e de Mitgutsch e Alvarado (2012).

### 3.1 METODOLOGIAS UTILIZADAS PARA DESCRIÇÃO DOS OBJETOS

Ao elaborar a metodologia deste trabalho tentamos cumprir duas metas. A primeira foi empregar uma maneira de descrever todos os elementos que constituem os objetos de forma clara e organizada. A segunda, foi utilizar conceitos que permitissem determinar o tipo de

interação encontrado nos objetos. Para descrever as obras foi necessário o uso de dois métodos distintos, uma vez que *Fort McMoney* e *Bear 71* são constituídos por elementos diferentes. Já a segunda etapa, a identificação da interação, foi desenvolvida da mesma maneira em ambos os objetos.

Devido à natureza híbrida de *Fort McMoney*, utilizaremos no estudo uma combinação entre a proposta do sistema para análise de *serious games* de Mitgutsch e Alvarado (2012) e conceitos identificados por Nogueira (2008) em seu estudo sobre narrativas fílmicas e videogogos.

Segundo Mitgutsch e Alvarado (2012) *serious games* são ambientes lúdicos onde os jogadores devem compreender as regras e realizar ações dentro desse conjunto (como em todos os jogos), porém, a meta de um *serious game* é impactar os jogadores para além do sistema interno do jogo. Sendo assim, jogos que trazem propostas como oferecer informações (que são relevantes também fora de seu sistema interno), conscientizar, desafiar a capacidade crítica ou propagar posicionamento político são considerados *serious games*.

*Fort McMoney*, um dos webdocumentários que selecionamos como objeto, aborda questões relacionadas à indústria de exploração de combustíveis fósseis no Canadá e as consequências para o local considerando aspectos ambientais e de desenvolvimento social. Todas as informações apresentadas são provenientes do mundo histórico e a proposta é que o usuário explore o material de forma lúdica, aceitando desafios e recolhendo pistas. Se, para Mitgutsch e Alvarado (2012), o diferencial em um *serious game* é o propósito de causar impacto (em inglês, *impact-driven purpose*), é possível afirmar que *Fort McMoney* é um *serious game*.

Embora o objetivo deste estudo não seja o de avaliar o desempenho ou as qualidades de *Fort McMoney* sob a perspectiva do *serious game*, consideramos o método de análise de Mitgutsch e Alvarado (2012) uma ferramenta útil para visualização dos elementos que compõem o objeto. O método foi selecionado porque inclui, em seus critérios, a avaliação da mecânica da obra (ações possíveis para o usuário, sistema de recompensa para as ações, obstáculos propostos ao longo do trajeto), elemento fundamental na análise de videogogos ou propostas híbridas como *Fort McMoney*.

Além disso, Mitgutsch e Alvarado (2012) destacam a importância de examinar sistemas de jogos observando o critério de coerência. Isso significa pensar se — considerando a soma dos elementos que compõem o conjunto — todos os aspectos são articulados de forma a atingir a proposta da obra. Esta avaliação global revela-se bastante útil para compreender a

forma como o sistema funciona, como pode ser implementado, e como o usuário relaciona-se com a obra. Utilizamos o sistema proposto pelos autores para desmembrar e descrever o cenário, a mecânica de funcionamento e as ações do usuário que constituem *Fort McMoney*.

Mitgutsch & Alvarado (2012) propõem um sistema de análise para jogos composto por sete elementos, definidos a baixo:

- Propósito: trata-se da mensagem que deve ser transmitida e que molda não apenas os elementos discursivos do jogo, mas todo o conjunto da obra (objetivos do jogador, seleção e organização de informações, forma como o usuário irá encontrar as informações e buscar os objetivos);
- Ficção/enredo: apresenta a estrutura narrativa do jogo, a história de fundo, os personagens, delimita o âmbito no qual as ações serão desenvolvidas.
- Conteúdo/informação: compreende dados de dois tipos. O primeiro conta com informações sobre o sistema do jogo (avanço do usuário, extensão do espaço a ser explorado, desempenho de outros jogadores, nomes e características dos personagens). O outro grupo é composto de informações suplementares: podem ser curiosidades, referências ou notícias sobre o tema tratado no jogo. Mitgutsch & Alvarado (2012) destacam que, neste item, além de analisar as informações selecionadas, é importante avaliar como elas são apresentadas (formuladas adequadamente, acessíveis ao usuário, tendenciosas, etc.).
- Mecânica: trata dos métodos propostos para interação dentro do jogo, as ações possíveis para os usuários, obstáculos, desafios e sistemas de recompensa.
- Estética e apresentação gráfica: avalia a estética, identifica as preferências de estilo, quais técnicas foram empregadas para apresentar o jogo ao usuário e as formas artísticas escolhidas para compor o visual do jogo.
- Enquadramento quanto ao público: avalia como o público-alvo do jogo consegue acessá-lo. Se as habilidades necessárias para jogar são adquiridas facilmente, a interface é compreensível. A usabilidade dos controles (comandos) e os níveis de dificuldade são equilibrados para o público em questão.
- Coerência e coesividade do sistema do jogo: este último critério analisa a soma dos elementos; como os seis itens acima se relacionam, e se o propósito do jogo é alcançado pelo conjunto.

Como é possível observar, esta metodologia é adequada para avaliar obras híbridas que apresentam características de jogos, o que não é o caso de *Bear 71*, o segundo webdocumentário selecionado como objeto neste trabalho. O usuário não recebe um objetivo que deverá ser alcançado ao longo da navegação nesta obra, portanto a mecânica de *Bear 71* não envolve obstáculos ou sistemas de recompensa. Resumindo, o funcionamento desse webdocumentário demanda o emprego de outra metodologia, que não avalie elementos como coesividade do sistema de jogo.

Sendo assim, empregamos para a descrição dos elementos que constituem *Bear 71*, uma metodologia semelhante à utilizada por Gaudenzi (2013) na análise de documentários interativos. Os elementos que compõe *Bear 71* são:

- Tema/ sujeito retratado: base para a(s) história(s) contada(s) na obra. É a partir deste elemento que pode surgir o enredo. Porém, alguns webdocumentários não possuem um enredo, pois, como veremos na descrição do modo colaborativo (página 81), o tema serve como ponto central para a criação de um banco de dados que não resulta em uma narrativa ordenável de acordo com critérios como hierarquia ou cronologia. Em casos como esse, o webdocumentário se torna um conjunto de narrativas em torno do assunto, e não apresenta enredo definido.
- Interface: dá forma à interação entre o usuário e o computador, organiza as ações possíveis dentro da obra. Para Coelho (2008, p. 208)

A ideia básica de interface sugere uma superfície limítrofe entre dois corpos ou espaços. A interface, no entanto, vai além de uma simples separação; indica a possibilidade de adaptação, de interconexão, de comunicação entre dois ou mais sistemas, equipamentos, unidades etc. que, de alguma forma, apresentem diferenças ou incompatibilidades funcionais.

Segundo Manovich (2001, p. 66), a interface é uma configuração particular de espaço, tempo, e aparência articuladas na obra. A experiência do usuário é fortemente influenciada pela interface, pois é através dela que o conteúdo é encontrado e acessado (e, em algumas obras, modificado). Ao descrever a interface observamos a organização de telas, *links* e menus.

- Mídia: tipo de conteúdo utilizado para compor obra, pode ser material audiovisual, texto, imagens fixas (ilustrações, fotografias), animações, entre outros. Gaudenzi (2013) ressalta que cada um dos tipos de mídia é acompanhado por sintaxe e práxis próprias. Porém, a plataforma (para os objetos em questão, a *web*) também é

determinante na forma como estes diferentes materiais são acessados pelo usuário. Segundo Manovich (2001, p. 76), dois (tipos de) conteúdos conectados através de *hiperlinks* possuem peso igual, nenhum domina o outro. A composição através de *hiperlinks* permite que autores relacionem conteúdos como palavra escrita e fotografia sem estabelecer uma hierarquia entre os dois, o que Manovich considera uma prática quase sem precedentes na literatura.

Após a apresentação de *Fort McMoney* e *Bear 71*, analisamos cada um dos objetos de acordo com os modos de interação propostos por Gaudenzi (2013), os modos de interação de Nash (2012) e os conceitos de interação mútua e interação reativa de Primo (2000, 2011). Através das características observadas por Primo respondemos as seguintes questões:

- Como o sistema se comporta? É fechado ou aberto? Apresenta evolução?
- Qual o papel do usuário em seu funcionamento?

Outra pergunta que procuramos responder é “O que pode desestabilizar o funcionamento deste sistema ou interromper/findar sua existência?”. Esta última, proposta por Gaudenzi (2013), permite avaliar a eficácia da obra<sup>86</sup>. Embora nosso objetivo não seja identificar modelos ou propostas de interação bem sucedidos em webdocumentários, é interessante observar como a interação proposta pode influenciar no êxito de uma obra.

### 3.2 MODOS DE INTERAÇÃO PROPOSTOS POR GAUDENZI

Gaudenzi (2013) traçou uma classificação baseada em três critérios: o papel do autor da obra, as funções possíveis para o público e a forma como o conteúdo é disposto (lógica da interatividade). Ao combinar a avaliação de variações relacionadas a esses três critérios, Gaudenzi determinou quatro modos de interação possíveis em uma narrativa digital: conversacional, hipertexto, participativo e experimental.

Para compreender os modos de interação, é necessário observar a definição desenvolvida por Aarseth (WARD RIP-FRUIIN; MONTFORT, 2003) das funções possíveis

---

<sup>86</sup> Gaudenzi (2013, p. 252) questiona “Como podemos medir o sucesso de um documentário interativo?”. No caso de webdocumentário, a quantidade de acessos não representa o mesmo que o número de ingressos vendidos no cinema. A medição de audiência pode não significar tanto para um webdocumentário quanto para obras que são exibidas na televisão. Talvez o tempo que vida de um webdocumentário indique seu sucesso, a final, de acordo com Gaudenzi, ao contrário do filme em *Digital Versatile Disc* (DVD) ou *Video Home System* (VHS), esse tipo de obra pode deixar de existir caso os usuários parem de acessá-la.

para o receptor em uma obra que propõe interação. Aarseth identifica quatro formas de ação do usuário na narrativa interativa: explorativa, *role-playing* (protagonismo), configurativa e poética.

- Função explorativa: o usuário escolhe que caminhos seguir em um cenário com opções pré-determinadas.
- Função de *role-playing* (protagonismo): o usuário assume responsabilidade pelas decisões estratégicas de um personagem inserido em um mundo (criado previamente pelo autor).
- Função configurativa: o usuário pode criar e colaborar na narrativa.
- Função poética: a participação do usuário (diálogos, criação, movimentação) é motivada por questões estéticas.

Além das funções listadas acima, a função interpretativa está sempre presente na ação do usuário. Fica evidente que as funções não são excludentes, ou seja, é possível exercer mais de uma simultaneamente.

Além das formas de ação do usuário, outros dois fatores são parte do conjunto empregado por Gaudenzi para definir os modos de interação nas narrativas digitais: o papel do autor e o nível de influência da interatividade na obra.

A interatividade também pode ser classificada de acordo com seu próprio funcionamento: pode ser semifechada (quando o usuário pode navegar pelo conteúdo, mas não tem capacidade de modificá-lo); semi-aberta (quando o usuário pode adicionar conteúdo, mas não pode modificar a estrutura na qual está organizado); e aberta (onde o usuário e o objeto passam por modificações adaptando-se um ao outro).

Ao tentarmos identificar o modo que melhor ajuda a compreender uma obra, é importante lembrar que o modelo de Gaudenzi é inspirado na forma como Nichols desenvolveu modos para análise de documentários. Um fator constantemente destacado no trabalho do autor é de que os modos deveriam servir para auxiliar no estudo e avaliação da produção de documentários, porém não são fórmulas fixas. Efetivamente, poucos documentários irão se encaixar perfeitamente em um modo. Nichols (2008, p. 136) aponta:

A identificação de um filme com um certo modo não precisa ser total. Um documentário reflexivo pode conter porções bem grandes de tomadas observativas ou participativas; um documentário expositivo pode incluir segmentos poéticos ou performáticos. As características de um dado modo funcionam como **dominantes** num dado filme: elas dão estrutura ao todo do filme, mas não ditam ou determinam todos os aspectos de sua organização.

A mesma lógica aplica-se ao estudo de webdocumentários. Enquanto o conteúdo da tabela 1 pode ajudar a compreender certa obra e identificá-la dentro de um modo, ao mesmo tempo, alguns webdocumentários poderão revelar-se particularmente mais difíceis de classificar. Nada impedirá que exista um webdocumentário que apresente as características do modo experimental no qual o usuário não exerça a função poética. A questão é que os fatores memória e recurso temporal ilimitados, somados à interação com o ambiente, são muito interessantes para explorar questões ligadas à função poética, porém também poderão servir para outros fins. Gaudenzi (2013, p. 69) destaca que entre os modos não é estabelecida nenhuma forma de hierarquia ou ordem cronológica, e que uma parte significativa dos documentários interativos é, na verdade, um híbrido que mistura aspectos de mais de um modo.

Tabela 1. Descrição dos modos de interação de acordo com três critérios: influência no texto, nos papéis do usuário e do autor

	<b>Lógica da interatividade</b> (Texto)	<b>Função do usuário</b> <sup>87</sup> (Espectador)	<b>Papel do autor</b>
<b>Modo conversacional</b>	(Inspirada nos princípios de interatividade de Andrew Lippman) <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Interruptibilidade”;</li> <li>▪ Degradação graciosa;</li> <li>▪ Previsão limitada;</li> <li>▪ Movimentos potencialmente infinitos (impressão de banco de dados infinito);</li> <li>▪ Sensação de imprevisibilidade (Princípio do não <i>default</i>).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorativa;</li> <li>▪ <i>Role-playing</i> (protagonismo);</li> <li>▪ Configurativa.</li> </ul>	Criar um mundo com suas regras e traçar as formas que o usuário pode agir dentro desse contexto.
<b>Modo hipertexto</b>	[Inspirada na Máquina de Turing] <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Capacidade de armazenamento limitada;</li> <li>▪ Computação fechada;</li> <li>▪ Comportamento fixo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorativa.</li> </ul>	Criar possíveis caminhos dentro de um banco de dados fechado.
<b>Modo participativo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “Interruptibilidade”;</li> <li>▪ Banco de dados aberto, em evolução por período indeterminado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorativa;</li> <li>▪ Configurativa.</li> </ul>	Criar a estrutura e formas de alimentação de um banco de dados e decidir qual será a utilidade desse banco.
<b>Modo experimental</b>	[Inspirada na computação interativa (Hiper computação ou Computação de Super <i>Turing</i> )] <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Interação com o mundo;</li> <li>▪ Memória e recursos temporais ilimitados;</li> <li>▪ Evolução do sistema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Explorativa;</li> <li>▪ Configurativa;</li> <li>▪ <i>Role-playing</i> (protagonismo);</li> <li>▪ Poética.</li> </ul>	Pensar experiências que serão realizadas em um ambiente dinâmico.

<sup>87</sup> Conceitos de função do usuário baseados no trabalho de Espen J. Aarseth (2007, p. 768).

Para auxiliar a compreensão das características organizadas na tabela 1, apresentaremos exemplos para cada modo. O modo conversacional é baseado em características identificadas por Andrew Lippman. Para o autor, a interação entre o humano e a máquina deve funcionar de forma semelhante a uma conversa: é possível interromper a exibição, quando desejado (não apenas em pontos indicados pelo sistema); trechos que não podem ser respondidos devem ser manejados com uma adaptação suave (sem travas ou solavancos no processo); movimentos podem ser decididos enquanto o procedimento ocorre (previsão limitada, o que significa que o sistema e o usuário reagem em tempo real um em relação ao outro); os participantes têm a impressão de que o diálogo é potencialmente infinito (impressão de base de dados infinita); e a sensação de que é imprevisível (princípio do não *default*). No modo conversacional o usuário pode: assumir um papel de personagem na narrativa e/ou fazer opções (selecionar) entre quais caminhos irá percorrer (funções de protagonismo e explorativa) ou ajudar a criar parte da narrativa (função configurativa).

O videogame *America's Army*, de 2002, foi concebido, produzido e distribuído como um documentário devido à intenção de criar uma experiência que permitisse acompanhar como é a realidade de ação em uma guerra, por isso, é considerado por Gaudenzi (2013) um documento interativo<sup>88</sup>. Segundo a autora, a maioria dos exemplos de narrativas interativas do modo conversacional pertence à categoria usualmente identificada como videogame<sup>89</sup>.

Salen e Zimmerman definem jogo como “um sistema no qual jogadores entram em um conflito artificial, definido por regras, que leva a um resultado quantificável.”<sup>90</sup> (2004, p. 11, tradução nossa). Para Gaudenzi (2013), artefatos digitais que simulam a realidade, desenvolvidos com a lógica de jogos, podem pertencer ao gênero documentário quando as informações que apresentam são factuais. Quando o sistema é artificialmente produzido, as regras e a organização do ambiente são projetadas por um *designer*, porém, os dados apresentados retratam o mundo histórico, de maneira que é possível que um jogo seja um documentário interativo. *America's Army* é um exemplo. Nesta obra, o usuário assume o papel de um soldado do exército e escolhe seu trajeto pelo sistema. O jogador e o sistema

---

<sup>88</sup> Gaudenzi (2013) dá ênfase a fato de que *America's Army* foi projetado para permitir uma experiência bastante próxima da de um integrante do exército estadunidense no mundo histórico. Contudo, a autora deixa de lado a motivação que incentivou a elaboração desse jogo: atingir um público jovem e incentivar seu interesse pelas forças armadas. Levando em conta este aspecto, *America's Army* revela-se um *advergame*, um videogame utilizado como ferramenta para promover ou divulgar um produto ou organização. Maiores informações sobre *advergames* estão disponíveis em Bogost (2007).

<sup>89</sup> Em seu texto a autora utiliza o termo “*games*”, porém, compreendemos que “jogos” é um termo muito abrangente. Consideramos que ao tratarmos de narrativas digitais interativas, o tipo de jogo referido é o videogame.

<sup>90</sup> “*A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.*”

reagem em tempo real aos movimentos um do outro (previsão limitada), e ao longo do percurso, o usuário sente a impressão de que seus movimentos são ilimitados (impressão de base de dados infinita).

Embora se enquadre dentro dos critérios de uma narrativa interativa, *America's Army* não pode ser considerado um webdocumentário. Apesar de apresentar dados do mundo histórico, a obra não exibe relação com a tradição de documentários, uma vez que não são encontrados, em sua composição, elementos estéticos ou de formato relacionados ao estilo de documentários. As características de estilo identificadas são claramente mais próximas de videogames.

Fatores que constituem o modo conversacional, como a “interruptibilidade” e a função explorativa, são empregados, com frequência, na produção de webdocumentários. Outros aspectos, no entanto, podem ser mais difíceis de encontrar entre obras do gênero. Dois exemplos de características do modo que são dificilmente vistos em webdocumentários são a impressão de banco de dados infinito e a sensação de que o diálogo com o sistema é imprevisível (princípio do não *default*).

O modo hipertexto parece ser o mais rico em exemplos do gênero webdocumentário. Obras como *Congo, la paix violée*<sup>91</sup>, *Planet Galata* e *Voyage au bout du charbon* (citado anteriormente) apresentam características desse modo, que pode ser explicado através da metáfora de uma viagem de carona: o usuário começa de um ponto, vai passando para outros (de acordo com sua escolha), porém não sabe ao certo quando (ou como) chegará ao seu destino. Seu modelo inicial — inspirado na Máquina de Turing — é composto por uma base de dados fechada (geralmente formada por material audiovisual).

Na interação deste modo, não há espaço para inserir nenhuma informação externa, permite-se apenas a navegação no conteúdo inserido pelo autor (a interação proposta é que cada usuário escolhe a rota que deseja percorrer dentro do sistema). Os exemplos desse modo configuram o que identificamos neste trabalho como narrativa multissequencial<sup>92</sup>. Gaudenzi (2013, p. 247) apresenta de forma resumida as qualidades e limitações do modo hipertexto

Documentários hipertexto podem ser ferramentas perfeitas de exploração/reflexão/descoberta para aqueles dispostos a serem guiados – ou que queiram guiar os outros – por um mundo com múltiplos pontos de vista, mas com

---

<sup>91</sup> *Congo, la paix violée* (Zoé Lamazou, Sarah Leduc, 2010). Disponível em: <<http://www.france24.com/static/infographies/webdocumentaire-congo-paix-viol-rdc-nord-kivu-goma-onu/>>.

<sup>92</sup> Vide página 14.

complexidade limitada, e reduzida liberdade para ação individual.<sup>93</sup> (tradução nossa).

*Congo, la paix violée* foi o primeiro webdocumentário lançado para visualização em *iPad*. Projetado com uma navegação simples, a obra foi lançada apenas para *iPad* em agosto de 2010 (disponibilizado no *iTunes*) e liberado, alguns meses depois, na página da *web* do *France 24* (canal de televisão que realizou o projeto, juntamente com as autoras Zoé Lamazou e Sarah Leduc). O webdocumentário combina fotografias, áudio, texto e vídeo para narrar histórias de vítimas de violência sexual no Congo. O usuário exerce a função explorativa; o banco de dados é fechado e não há possibilidade de adicionar novos movimentos ao sistema (além dos predeterminados pelos autores).

*Planet Galata* é um webdocumentário criado por Florian Thalhofer e Berke Bas e desenvolvido utilizando *Korsakow*. É composto por micronarrativas relacionadas à ponte Galata, em Istambul. Turistas, moradores da cidade e pessoas que trabalham perto da ponte compartilham histórias e pontos de vista sobre o local. As contribuições foram organizadas em um mosaico onde cada parte que compõe a obra é ligada a outras através de *hiperlinks* (relacionados de acordo com os temas encontrados no depoimento). Assim como no caso de *Congo*, o usuário traça seu caminho ao escolher a próxima micronarrativa que deseja visitar entre um conjunto de opções (calculado pelo sistema com base nas escolhas anteriores do usuário). O público não adiciona nenhum material ao sistema.

O modo participativo é construído através da colaboração dos usuários. Segundo Gaudenzi (2013, p. 250), dependendo do *tipo de colaboração* solicitada ao usuário (testar ideias, *crowdsourcing* de conteúdo, comentar, editar material audiovisual, traduzir legendas, etc.), de *quem é convidado* a participar (pessoas sendo retratadas no documentário ou usuários), e dependendo da *fase que é influenciada* por essa participação (pré-produção, produção ou pós-produção) o documentário participativo assume um formato diferente.

A autora esclarece diferentes lógicas de participação possíveis nessa categoria, apresentadas abaixo.

a) Os cineastas criam comunidades virtuais em torno do filme — utilizando um *site* ou *blog* — onde são desenvolvidos fóruns e informações/discussões são adicionadas ao conteúdo inicial da obra.

---

<sup>93</sup> *Hypertext documentaries might be the perfect tool of exploration/reflection/discovery for those willing to be lead, or lead others, through a world with multiple points of view but with limited complexity and margin for individual action.*

*Fort McMoney* é um exemplo de obra na qual boa parte da colaboração dos usuários é baseada no debate e compartilhamento de informações. Dentro do sistema do webdocumentário foram inseridas caixas que permitem que usuários utilizem suas contas do *Facebook*<sup>94</sup> e *Twitter*<sup>95</sup> para postar e compartilhar material relacionado ao tema da obra. Esses espaços permitiriam que o material coletado pela produção fosse complementado, podendo enriquecer a discussão entre os usuários.

b) A *web* pode ser utilizada para coletar material: usuários enviam vídeos e a obra é criada com a soma (ou parte) do conteúdo enviado. A base de dados cresce enquanto for alimentada pelo público.

O *site We Feel Fine* desenvolveu uma forma de contar com a participação do público para construção de uma base de dados sem a necessidade dos usuários inserirem individualmente suas colaborações. A base de dados do *We Feel Fine* é atualizada com frases sobre sentimentos dos usuários de acordo com os verbetes e expressões postados em seus *blogs*. Quando alguém publica “*I feel (...)*” o sistema registra a frase completa e a cataloga em categorias identificadas por palavras-chave. Assim, um grande conjunto de dados é cruzado, gerando informações sobre a qualidade de vida no mundo todo. O projeto relaciona o sentimento informado pelo usuário à geolocalização e condições climáticas no horário da postagem, por exemplo, para responder perguntas como: pessoas ficam mais felizes quando faz sol? Qual a região com índice mais alto de felicidade? Quais as características encontradas lá? Apesar da configuração independente do sistema de *We Feel Fine*, usuários também podem colaborar entrando no *site* e enviando ilustrações para os seus sentimentos, ou postando outros materiais.

O webdocumentário *Mapping Main Street*<sup>96</sup> também foi projetado dentro de um tipo de sistema colaborativo. O objetivo dos autores era demonstrar a diversidade encontrada entre as ruas chamadas *Main Street* (rua principal) nos Estados Unidos. Segundo o *site* do projeto: “Quando políticos e a mídia mencionam *Main Street*, eles evocam uma pessoa e um local.

---

<sup>94</sup> Rede social *online* é aquela onde os usuários criam páginas pessoais e relacionam-se através da troca de mensagens, compartilhamento de links, postagem de fotografias e vídeos. O *site* permite que os usuários adicionem amigos e participem de grupos organizados de acordo com interesses em comum.

<sup>95</sup> Serviço de rede social *online* que permite postagem de mensagens curtas de até 140 caracteres denominadas *tweets*. O sistema permite que usuários postem mensagens agrupadas por tópicos utilizando *hashtags*. Através desse recurso, os tópicos são descritos e organizados por palavras-chave (ou frases) antecidas pelo caractere #. Também é possível responder a um usuário ou mencionar usuários em um *tweet* utilizando o caractere @ seguido do *username* da pessoa ou instituição a qual a mensagem é direcionada.

<sup>96</sup> *Mapping Main Street* (Ann Heppermann, James Burns, Jesse Shapins, Kara Oehler, 2008). Disponível em: <<http://www.mappingmainstreet.org/>>.

Mas existem mais de 10.466 ruas chamadas *Main Street* nos Estados Unidos”<sup>97</sup>. Atualmente, o projeto conta com registros de mais de 850 ruas chamadas *Main Street*. Os usuários podem contribuir enviando fotografias, histórias e vídeos, ajudando a ilustrar e mapear as *Main Street* espalhadas pelo país.

Gaudenzi (2013) observa que nem todas as produções que utilizam este método de colaboração desenvolvem como produto final um documentário interativo. O método pode ser empregado de forma menos livre. A produção pode determinar qual material será adicionado, limitar o tamanho da base de dados e até mesmo não propor uma navegação multissequencial. Ainda que o material seja coletado através da colaboração dos usuários, este tipo de proposta é bastante diferente de uma obra como *Mapping Main Street*, e não resultaria nem em um documentário interativo, nem em um webdocumentário.

c) Os usuários realizam a edição do material disponibilizado pelo autor na *web*.

O projeto *Echo Chamber*<sup>98</sup>, de Kent Bye, é um exemplo de webdocumentário do modo participativo. O foco de sua criação (e motivo de sua origem) é a falta de pluralidade nas representações disponíveis. Kent Bye iniciou a produção de *Echo Chamber* nos primeiros cinco anos da primeira década do século XX com o objetivo de ampliar o enfoque de cobertura sobre a guerra contra o Iraque. Para Bye, os canais de mídia “oficiais” serviram como uma “câmara de ecos” quando se tratava da guerra no Iraque: o processo jornalístico não construiu críticas ou tratou dos fatos de maneira investigativa, apenas replicou informações repetidamente. Uma das (graves) consequências disso reside no fato desse comportamento ter corroborado para que os Estados Unidos entrassem em guerra, fazendo parecer, para a população, que a guerra era um passo inevitável. O impulso de confrontar a cobertura jornalística deu origem a proposta de *Echo Chamber*.

Bye reconhece que a cobertura dos canais jornalísticos passou por mudanças no decorrer do confronto, mas uma matéria sobre *Echo Chamber* (publicada em um jornal de Baltimore) expressa o desagrado de Bye com o tom empregado pelos canais televisivos ao tratar da guerra do Iraque<sup>99</sup>:

Enquanto membros da mídia parecem estar submetendo os motivos apresentados pela administração a um escrutínio completo agora, Bye vê a mídia como culpável pela guerra tanto quanto qualquer membro oficial do governo Bush, e ele não é o único [...]. A cobertura dos jornais de tevê antecedendo a guerra do Iraque não

<sup>97</sup> “When politicians and the media mention *Main Street*, they evoke one people and one place. But there are over 10,466 streets named *Main* in the United States.”

<sup>98</sup> Apresentação do projeto disponível em: <<http://www.echochamberproject.com/node>>.

<sup>99</sup> *CAUGHT on tape: Filmmaker Kent Bye says the media is partially responsible for the Iraq War-and he has the footage to prove it.* Disponível em: <<http://www2.citypaper.com/news/story.asp?id=7807>>.

apenas distraiu os espectadores sobre o debate de questões difíceis, mas também marcou um momento onde a *reality TV* infiltrou-se nas redes de jornalismo, diz o especialista em comunicação Neil Kleinman.<sup>100</sup> (tradução nossa).

Para Bye, as ferramentas disponíveis através da *internet* constituiriam uma forma do público deixar de depender da visão repetitiva e não pluralizada da cobertura dos veículos de comunicação. Dadas as ferramentas (programas de edição) e a matéria-prima (vídeos, áudios e entrevistas transcritas), as pessoas se encarregariam de: 1) Selecionar o conteúdo que achassem relevante; 2) Organizar os materiais da forma que fizesse melhor sentido de acordo com seu ponto de vista.

A partir daí, poderiam iniciar discussões com base no material produzido e o processo político seria influenciado por esses cidadãos que dominariam melhor o assunto (no caso, decisões e fatores que diziam respeito à Guerra do Iraque).

O webdocumentário de Bye dar-se-ia a partir da participação dos usuários criando caminhos e ordenando informações dentro de um banco de dados fechado. Kent Bye coletou, durante os primeiros seis meses da guerra do Iraque, material gerado pela cobertura entre três dos principais canais de notícias estadunidenses (ABC, CBS e NBC). Além disso, Bye registrou 50 horas de entrevistas sobre o tema conduzidas por ele e disponibilizou todo o conteúdo na *web* para que os usuários classificassem e criassem suas próprias *playlists*. De acordo com o projeto, os usuários realizariam a edição e classificação do material disponibilizado pelo autor na *web*, que a partir disso, apresentaria uma “versão final criada em conjunto”. Assim, o conteúdo gerado compreenderia um pouco do contexto de cada usuário e não dependeria completamente do enquadramento do discurso das redes de notícias<sup>101</sup>.

A função dos receptores, nesse projeto, é explorativa, porque, assim como no exemplo de *Congo*, o banco de dados é fechado, e colaboradores não podem adicionar material. Porém, o conteúdo recebe uma pontuação de importância de acordo com critérios do usuário, e essa classificação coletiva é que determinaria (de acordo com o grau de relevância e interesse) o que entraria na seleção final do webdocumentário. Ao determinar a organização das

---

<sup>100</sup> “While members of the media seem to be giving the administration's reasons for going to war their full scrutiny now, Bye sees the media just as culpable for the war as any Bush administration official, and he's not alone. [...]. The TV news coverage leading up the Iraq War not only distracted viewers from the hard questions, but also marked the point where reality TV infiltrated network journalism, says communications expert Neil Kleinman”.

<sup>101</sup> O material disponibilizado em vídeo ou áudio foi transcrito por voluntários (que podiam se inscrever no *blog* do projeto). Bye postou um fluxograma com todas as etapas que deveriam constituir o webdocumentário coletivo. Porém, o projeto parou de receber novas postagens em 2007, e nenhum filme resultou do grande volume de material coletado. Embora o projeto não tenha sido concluído, os vídeos reunidos estão disponíveis em: <<https://www.youtube.com/user/kentbye/videos>>.

informações, estabelecendo *hiperlinks* e ordenando o discurso, o usuário também exerce a função configurativa.

A interação realizada no modo experimental emprega uma tecnologia mais avançada, já que há necessidade de adaptação do sistema a variáveis, exigindo uma alta capacidade de processamento e armazenamento de informações como áudio e vídeo (muitas vezes em uma plataforma que não é fixa). A tecnologia de mídia locativa permitiu, principalmente a partir do ano 2000, que fossem realizados (e documentados) trabalhos experimentais abordando aspectos do espaço e da cultura.

Um exemplo desse tipo de experimento é o documentário interativo *Rider Spoke* (citado anteriormente na página 53). Nessa obra, o sistema está em constante evolução, a memória é expansível, pois recebe contribuições de novos usuários à medida que são adicionados depoimentos ao longo do tempo. Durante o passeio, os usuários exercem as funções: explorativa (ao se deslocarem pelo espaço e selecionarem narrativas de usuários anteriores para escutar); configurativa (ao adicionarem suas próprias narrativas contribuindo para o desenvolvimento da obra); protagonismo (os usuários são o centro de todo o desenvolvimento de ação e da narrativa); e poética (o tema que orienta o compartilhamento de histórias entre os usuários é a experiência sensorial e os sentimentos despertados ao longo do trajeto).

Outras duas formas de participação são identificadas por Gaudenzi. Uma delas é a localização de personagens através de pesquisa e contatos realizados pela *internet*. A segunda é a participação em *sites* de compartilhamento de vídeos como o *YouTube*.

O uso da *internet* para contatar possíveis personagens não está apresentado em maiores detalhes nesta seção, pois, como indicamos anteriormente, não resulta, necessariamente, em produção de webdocumentários ou narrativas interativas (poderia ser empregado para criar um documentário para televisão ou cinema).

Já a colaboração em *sites* de vídeo é dividida pela autora em duas categorias distintas. Quando os usuários podem adicionar comentários diretamente à obra, Gaudenzi (2013) considera o resultado uma forma de intervenção do público no material, e, por isso, uma possibilidade de produção de documentário interativo. Usuários podem adicionar comentários diretamente aos *clipes* de vídeo postados no *site Nico Nico Douga*<sup>102</sup>, uma plataforma japonesa de compartilhamento de vídeo onde é possível postar texto sobre o audiovisual, criando diversas camadas de conteúdo na obra.

---

<sup>102</sup> Disponível em: <<http://www.nicovideo.jp>>.

Tratando de *sites* de compartilhamento de vídeos, onde não é possível inserir conteúdo na obra, Gaudenzi afirma:

[...] se olharmos documentário como uma mediação precisa da realidade, construída em torno de um tópico, então devemos excluir os *sites* de compartilhamento de vídeo em geral como *Google Video* e *YouTube* — a menos que os vejamos como meta documentários sobre a nossa sociedade.<sup>103</sup> (2013, p. 58, tradução nossa).

Embora o conteúdo predominante no *YouTube*, atualmente, não pertença ao gênero webdocumentário, consideramos que a plataforma pode ser utilizada para produção deste tipo de obra. Ao analisarmos se uma obra, no *YouTube*, é um webdocumentário, devemos levar em conta o objetivo do autor, como ele procura alcançá-lo, e se a obra apresenta ligação com as convenções de estilo do gênero documentário.

Outras formas de uso da plataforma *YouTube* poderiam ser empregadas para desenvolver um webdocumentário. Entre as possibilidades encontramos projetos semelhantes ao *18 Days in Egypt*, onde o público contribui enviando seus vídeos para construir um canal em torno de um tema específico. *18 Days in Egypt* não está em desenvolvimento no *YouTube*, mas sua lógica poderia ser reproduzida neste tipo de *site*.

### 3.3 MODOS DE INTERAÇÃO PROPOSTOS POR NASH

O primeiro aspecto apontado por Nash (2012) é a semelhança dos propósitos e características textuais entre documentários e webdocumentários. Três funções tradicionais para documentário são identificadas<sup>104</sup>: civismo democrático (fornecer informações para fomentar a participação dos cidadãos), investigação jornalística e interrogação radical (questionar o *status quo* e apresentar alternativas). Para a autora, o conteúdo e a abordagem de alguns webdocumentários é indiscutivelmente igual a de documentários feitos para cinema ou televisão. O que é diferenciado em webdocumentários são os padrões de organização textual. Nash (2012) identifica três estruturas empregadas em webdocumentários: narrativa, de categoria e colaborativa.

<sup>103</sup> “But if we see documentary as a mediation of a precise reality, around a “topic” in a sense, then we should exclude general video sharing websites such as *Google Video* and *YouTube* — unless we want to see them as a meta documentary on our society.”

<sup>104</sup> Identificados por Nash (2012), a partir de CORNER, J. *Performing the real: documentary diversions. Television & New Media*. v. 3, n. 3, p. 255-269. 2002.

O primeiro padrão de organização observado é fruto da tentativa de conciliar a participação do usuário com o desejo de garantir que a navegação deixe clara a asserção (argumento histórico) intencionada pelos autores da obra. O processo de “narrativização” (em inglês, *narrativizing*), cunhado por Beattie (2008), é desenvolvido através da organização do material de forma que sustente uma “leitura ordenada” do conteúdo.

Em webdocumentários do tipo narrativo, um ponto central de narração é determinado, e a história desenvolve-se a partir dele. O usuário não irá, necessariamente, percorrer os acontecimentos na ordem cronológica, porém, a forma como os eventos estão estruturados, e o enquadramento utilizado na obra, deixarão evidentes relações de ordem temporal e relações causais (hierarquia entre os eventos). Entre os exemplos que utilizam esse tipo de organização, Nash (2012) aponta webdocumentários nos quais uma jornada é utilizada para fornecer coerência narrativa, seja ela percorrida pelo usuário através da navegação ou pela equipe de produção durante a elaboração da obra.

*Voyage au bout du charbon* é um webdocumentário narrativo. Ao longo da navegação é oferecida ao usuário a possibilidade de escolher diferentes ordens para visitar as regiões disponíveis no mapa, entretanto, independentemente do ordenamento, a narrativa construída será a mesma. A compreensão do foco principal da obra e do ponto de vista proposto pelos autores permanece inalterada.

*Inside the Haiti Earthquake*<sup>105</sup> também é um exemplo de webdocumentário que utiliza a jornada do usuário para desenrolar a narrativa. Esta obra propõe que o usuário escolha uma das três opções de personagem — jornalista, sobrevivente ou colaborador de serviço social — e percorra a ilha após o terremoto de 2010. De acordo com a perspectiva do personagem selecionado, o usuário irá conhecer as condições do local, como a população está lidando com os problemas após o incidente, que tipo de apoio está sendo prestado e como as autoridades estão controlando a situação. Um pequeno trecho da narrativa é visualizado, então o usuário recebe opções com os próximos movimentos que pode realizar (em uma caixa no canto superior esquerdo da tela), e o próximo trecho de narrativa é apresentado com base na escolha tomada. A narração auxilia a esclarecer as condições e o ambiente da narrativa apresentados nas imagens.

O modo de categoria utiliza uma coleção de elementos (podem ser objetos, personagens, lugares, tópicos de uma história) para organizar a estrutura da obra e dar coerência às micronarrativas. Aspectos como tema ou localização servem para relacionar

---

<sup>105</sup> *Inside the Haiti Earthquake* (Andrea Nemtin, Ian Dunbar, 2011). Disponível em: <<http://www.insidedisaster.com/experience/Main.html>>.

esses elementos entre si, estabelecendo *hiperlinks* e constituindo a obra. Embora esses elementos tenham pontos comuns que permitem ligá-los, não há uma relação narrativa evidente entre os trechos. Ao contrário do modo anterior, não encontramos unidade diegética ou construção de uma hierarquia que organize a narrativa. A estrutura do modo de categoria é mais próxima à de um mosaico. Para Nash (2012) interagir neste tipo de estrutura permite que o usuário estabeleça suas próprias relações, encontrando similaridades, diferenças ou ambiguidade.

*Out My Window*<sup>106</sup> é um exemplo de webdocumentário de categoria. A obra faz parte do projeto *Highrise*, composto por mais dois webdocumentários e uma série de iniciativas interdisciplinares<sup>107</sup>. O objetivo de *Highrise* é compreender como a forma habitacional mais difundida no século XX, os altos prédios (em inglês, *highsires*), influencia o desenvolvimento e as relações sociais atualmente. *Highrise* investiga como as pessoas relacionam-se com esse espaço.

*Out my window* busca esse objetivo contando histórias de moradores. As narrativas são construídas a partir de entrevistas realizadas com personagens de diversos países, em que habitantes de torres de apartamentos em 13 cidades falam sobre o local onde moram e suas memórias sobre esse espaço. Os cenários habitados por esses 13 personagens são construídos, no webdocumentário, através de sobreposições de fotografias. É possível navegar pelos apartamentos como se o usuário estivesse parado no centro do cenário, observando o ambiente, os cômodos e a vista das janelas da residência. Ao explorar os 360 graus encontramos objetos que se destacam (ficam maiores quando o cursor é posicionado sobre eles), e a seleção do objeto com o clique do mouse acessa o depoimento do personagem contando algo relacionado ao item escolhido.

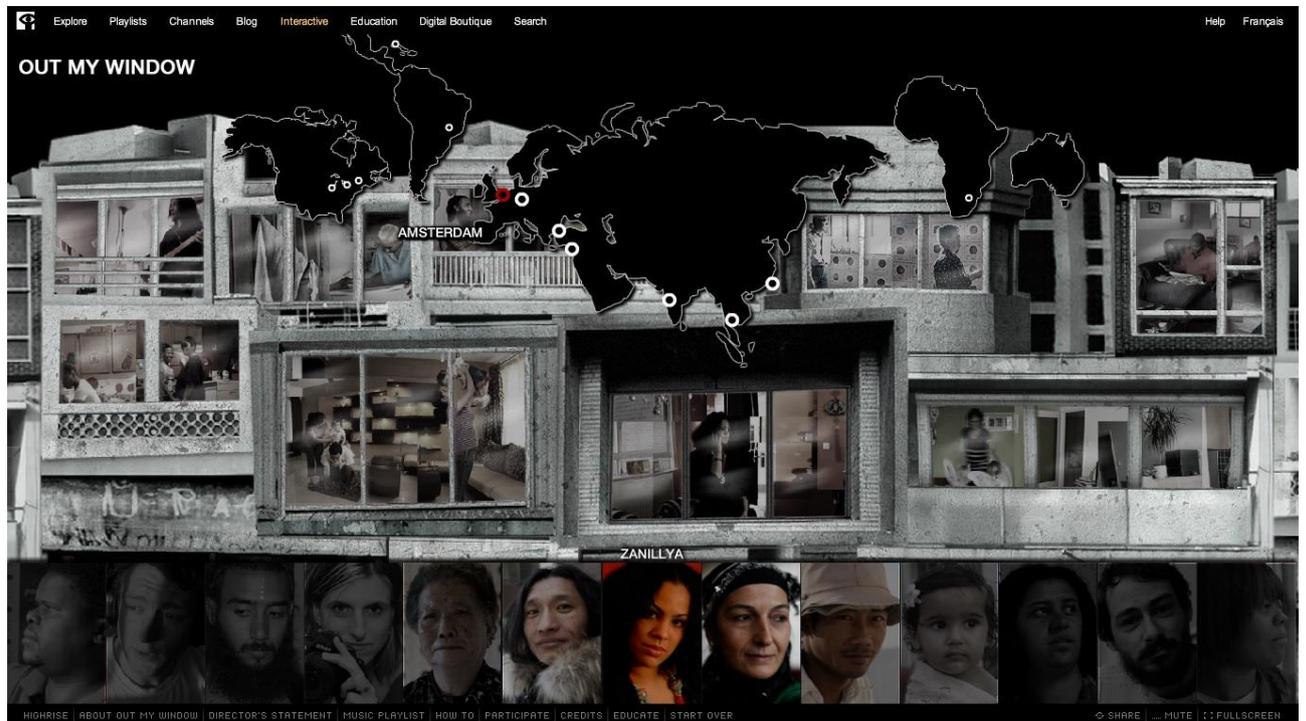
Para selecionar o cenário de um dos 13 apartamentos e navegar em sua história, o usuário pode utilizar três critérios no menu inicial: escolher o personagem principal, que é o morador (parte inferior da tela), a cidade onde o apartamento fica (mapa disponível no topo da tela), ou uma janela que ilustra a visão do lado de fora do apartamento (opção na parte central da tela). Através destas três categorias, o usuário navega pela obra e explora as micronarrativas. Somadas, essas 13 micronarrativas apresentam diferentes aspectos de viver em um *highrise*. Elas não possuem relação entre si (todas as histórias são independentes das outras), nem ordenamento em termos cronológico ou de importância.

---

<sup>106</sup> *Out my window* (Katerina Cizek, 2010). Disponível em: <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>>.

<sup>107</sup> A apresentação do projeto menciona ações como instalações, apresentações ao vivo, aplicativos para dispositivos móveis e filmes.

Figura 4. Menu de *Out my window: places, spaces, faces*

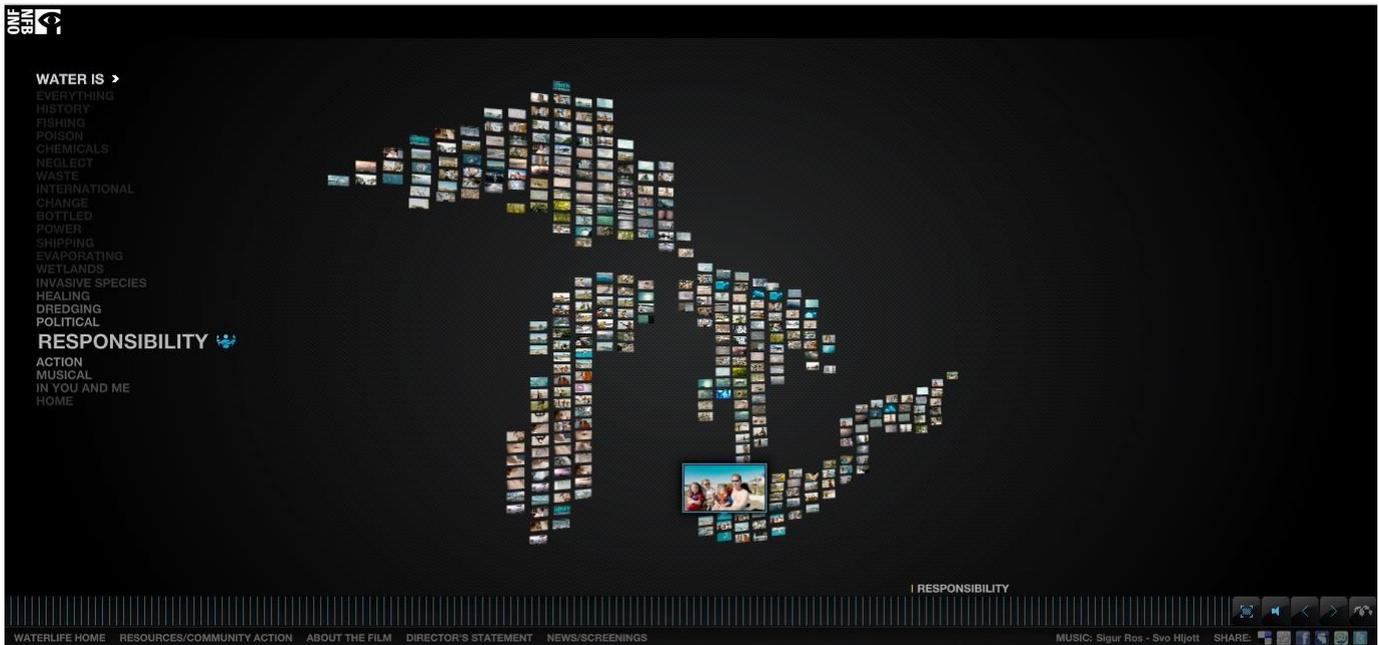


Fonte: *Out my window* (2010).

Outro exemplo desse tipo de narrativa é *Waterlife*<sup>108</sup>, um webdocumentário que trata da vulnerabilidade do ecossistema dos Grandes Lagos, localizados entre os Estados Unidos e o Canadá. A tela inicial de *Waterlife* apresenta um mosaico no formato dos Grandes Lagos que permite selecionar 23 micronarrativas, todas apresentando algum aspecto que afeta o ecossistema em questão. As opções são apresentadas no canto esquerdo da tela, todas abaixo da frase “Água é...”. Assim como em *Out My Window* não há relação de hierarquia entre os trechos que compõe a obra.

<sup>108</sup> *Waterlife* (Kevin McMahon, 2009). Disponível em: <<http://waterlife.nfb.ca/#/>>.

Figura 5. Tela principal de *Waterlife*



Fonte: *Waterlife* (2009).

O webdocumentário colaborativo é estruturado com a contribuição dos usuários através de diversas formas. Embora Nash (2012) não apresente de maneira aprofundada os detalhes sobre os tipos de participação, a autora identifica que é possível encontrar contribuições de usuários fornecendo material para a obra, editando conteúdo ou integrando uma comunidade em torno da obra. A participação, através de uma comunidade, segundo a autora, dá-se dentro de uma dinâmica e identidade diretamente relacionadas à obra, e não objetiva concluí-la, mas conduzi-la a um processo contínuo que visa acumular e interpretar informações.

*18 Days in Egypt* e *Mapping Main Street* são webdocumentários colaborativos, pois são constituídos pela soma do material enviado pelos usuários (audiovisual, fotografia, depoimento sonoro ou texto). Nash (2012) aponta que um webdocumentário colaborativo pode também ser narrativo ou de categoria. Em *Out My Window*, por exemplo, há uma seção que convida usuários a enviarem fotos da vista de seus apartamentos em *highrises*. Ao clicar na opção “participe” é possível conferir contribuições de outros usuários. Um menu permite escolher a forma de visualização entre as categorias: cores (exibe fotos que apresentam a cor selecionada), janelas (imagens das janelas dos colaboradores) ou uma nuvem de palavras (algumas palavras-chave são utilizadas para identificar cada colaboração e o conjunto de descritores forma a nuvem). Assim, *Out My Window* é um webdocumentário de categoria, mas também é colaborativo.

### 3.4 APROXIMAÇÕES TEÓRICAS: CONCEITOS DE INTERAÇÃO MÚTUA E REATIVA PROPOSTOS POR PRIMO

Autores diversos apresentam definições distintas para interação. Em seu livro, antes de apresentar sua própria definição de interação, Primo (2011) faz uma relação de conceitos de diferentes autores, indicando pontos fortes e problemas encontrados em cada caso. Para Williams (1990), por exemplo, sistemas interativos devem permitir que o público/usuário responda de forma autônoma, criativa e não prevista. De acordo com essa definição, muitos dos webdocumentários denominados interativos não o são.

Para Primo, intercâmbios mantidos entre dois ou mais interagentes (seres vivos ou não) são sempre considerados interação. Ações como selecionar a ordem que blocos de imagens serão assistidos (não é uma resposta autônoma), ou dar comandos em um videogame (cujo resultado depende de respostas previstas) são consideradas interativas. O que o estudo de Primo observa é a distinção no relacionamento mantido nas diferentes possibilidades de interação. Ou seja, é uma interpretação qualitativa sobre a interação.

Primo faz distinção entre dois tipos de interação: mútua e reativa. A primeira é estabelecida através de processos de negociação, é uma construção inventiva, onde os interagentes afetam-se mutuamente. A segunda, por sua vez, é limitada por reações determinísticas de estímulo e resposta, segue padrões ou esquemas pré-estabelecidos. A tabela 2 apresenta brevemente os aspectos encontrados em cada interação e suas características. Convém destacar a seguinte observação:

Entende-se que esses dois tipos interativos possuem características que os distinguem. Mas, claro, no interior de cada um deles poderão ser observadas intensidades diferentes e características particulares, isto é, esses dois grandes grupos propostos não serão entendidos como sendo totalmente homogêneos em seu interior. (PRIMO, 2011, p. 57)

Tabela 2. Características gerais da interação reativa e da interação mútua

Aspecto observado	Interação reativa	Interação mútua
Sistema	• Fechado	• Aberto
Processo	• Estímulo-resposta	• Negociação
Operação	• Ação-reação	• Ações interdependentes
Fluxo	• Linear <sup>109</sup> ; pré-determinado	• Dinâmico
<i>Throughput</i>	• Reflexo/automatismo (não há significações, só possibilidades combinatórias)	• <i>Output</i> não pode ser totalmente previsto (complexidade cognitiva do interagente)
Relação	• Causal	• Negociada
Interface	• Potencial	• Virtual

Em 1992, foi lançado em salas de cinema nos Estados Unidos *I'm your man*<sup>110</sup>, um curto filme de ficção interativo. Produzido por uma empresa chamada *Interfilm*, o filme estreou em salas equipadas com botões que os espectadores deveriam usar para votar em momentos específicos da narrativa, escolhendo entre algumas opções (geralmente duas). A história seguiria de acordo com a opção mais votada até a próxima pausa, quando novamente um caminho deveria ser selecionado.

*I'm your man* seguia claramente o que Primo (2000, 2011) identifica como interação reativa. Seu sistema era fechado, composto por opções de cenas previamente preparadas e organizadas através de um esquema baseado em ação-resposta. Se o número maior de votos fosse para o caminho 2, eram eliminadas as opções do caminho 1, e a história seguia o curso. Este tipo de interface é composto por caminhos em potencial, pois estão formados e esperando o comando que deverá acioná-los. Não há negociação na interação reativa e novas opções não podem ser adicionadas livremente pelo interagente, assim como os resultados das opções disponíveis já estão previstos.

No capítulo 4, analisamos em dois webdocumentários os sete critérios apontados por Primo (2000), identificando em cada obra se a interação proposta pelos autores é mútua ou reativa. Consideramos, também, o que essas propostas de interação significam dentro das obras como um todo.

<sup>109</sup> Quanto ao movimento das informações: significa que a mensagem é emitida pelo interagente proativo e recebida pelo interagente reativo, que pode, apenas, reagir por *feedback*.

<sup>110</sup> *I'm your man* (Bob Bejan, 1992). Um vídeo apresentado na introdução do filme explicando para o espectador o funcionamento e os movimentos necessários durante a seção está disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=nQBzTSR2y14>>.

#### 4 ANÁLISE DE PROPOSTAS DE INTERAÇÃO EM WEBDOCUMENTÁRIOS

Dois critérios foram empregados ao realizar a seleção de webdocumentários para análise. Consideramos importante selecionar uma amostra que represente obras, atualmente consideradas inovadoras no tocante aos recursos disponíveis para interação do usuário, já que o objetivo do trabalho é, justamente, compreender o processo de interação no webdocumentário. Além disso, procuramos webdocumentários que tenham se destacado, atraindo maior atenção do público ou de pesquisadores e desenvolvedores. Este segundo critério tem como objetivo orientar o estudo para trabalhos que apresentam maiores chances de influenciar produções futuras.

As duas obras selecionadas para análise são *Fort McMoney* (2013) e *Bear 71* (2012). O número de webdocumentários analisados foi determinado de acordo com a extensão prevista para o trabalho. Também consideramos que os dois objetos escolhidos representam obras com características bastante distintas, ilustrando possibilidades diversificadas de construção de narrativas em webdocumentários.

Devido à distinção das duas obras, foi necessário empregar formas diferentes de descrição. Embora ambos webdocumentários sejam analisados sob a perspectiva de três autores — Gaudenzi (2013), Nash (2012) e Primo (2000, 2011) —, os recursos utilizados para descrevê-los são diferentes. A metodologia empregada para *Fort McMoney* foi desenvolvida para o estudo de jogos e, portanto, considera características da mecânica como o desafio proposto e o sistema de recompensa. Esses elementos não estão presentes em *Bear 71*, por isso, não utilizamos a mesma metodologia em sua apresentação.

Desenvolvido por David Dufresne, e produzido através de uma parceria entre NFB, Toxa<sup>111</sup>, Arte<sup>112</sup>, e suporte financeiro do *Canada Media Fund* (CMF/FMC), *Fort McMoney* é uma fusão entre videogame e documentário.

*Fort McMoney* é ganhador do *Grimme Online Award* 2014 (categoria *Wissen und Bildung*), do *Favourite Website Awards* (FWA), e recebeu menção especial do júri do prêmio *FRANCE 24-RFI Web Documentary Visa d'or*.

Entre os festivais avaliados que contaram com eventos como fóruns ou laboratórios, três deles tiveram como convidado David Dufresne. Antes de *Fort McMoney*, Dufresne

---

<sup>111</sup> Agência canadense produtora de conteúdo para múltiplas plataformas. Mais informações disponíveis em: <<http://www.toxa.com/home/>>.

<sup>112</sup> Rede europeia de canais televisivos. <<http://www.arte.tv/fr>>.

dirigiu *Prison Valley*<sup>113</sup>, webdocumentário bastante premiado. Além dos eventos e palestras do diretor, *Fort McMoney* foi exibido no *International Documentary Film Festival Amsterdam (IDFA DocLab)* e no *Rencontres internationales du documentaire de Montreal (RIDM)*. Também foi exibido no *New York Film Festival (NYFF)* de 2014, dentro da seção *Convergence* (em uma apresentação interativa acompanhada por David Dufresne). Através de parcerias, seu *link* foi disponibilizado em *sites* de conteúdo jornalístico em diferentes países: duas instituições no Canadá, o *Globe and Mail* e o *Radio-Canada*, na França, o *site* do *Le Monde*, e na Alemanha, o *site* do *Süddeutsche Zeitung*.

*Fort McMoney* apresenta dois ambientes distintos: em um deles, navegamos pelo cenário em 360 graus, entrevistamos personagens e procuramos pistas; no outro, visualizamos dados e um infográfico (mapa com informações sobre *Fort McMoney*), e inserimos respostas em enquetes e referendos. Este segundo espaço é um painel (*dashboard*) que pode ser acessado quando passamos o *mouse* na parte inferior da tela no primeiro espaço. O webdocumentário aborda questões relacionadas à indústria de exploração de combustíveis fósseis no Canadá e as consequências para o local, considerando aspectos ambientais e de desenvolvimento social.

*Fort McMoney* é uma cidade fictícia, porém inspirada em *Fort McMurray*, localizada em Alberta, no Canadá. O local é o coração da produção de petróleo do país (e, atualmente, a terceira maior reserva do mundo). Como indica um artigo sobre *Fort McMoney*, o espectador/usuário é orientado a comportar-se como um detetive que desmascara as intenções da indústria petrolífera<sup>114</sup>. As informações coletadas ao longo da navegação são reais, porém as decisões tomadas pelos usuários implicarão resultados na cidade fictícia.

O material em vídeo foi realizado ao longo de 60 dias de filmagem, em 22 locações diferentes, contando com 55 entrevistas que compreendem depoimentos de moradores locais e pessoas relacionadas à indústria petrolífera. Na navegação, o usuário transita pelas paisagens e pode selecionar qual direção seguir e com que pessoas conversar<sup>115</sup>.

A experiência de jogo, em *Fort McMoney*, sustenta-se em três etapas: procurar pela informação necessária, votar e acompanhar os resultados das decisões tomadas. Entretanto, as decisões não são individuais. Como em um jogo de equipe, o resultado será consequência da

<sup>113</sup> *Prison Valley* (David Dufresne, Philippe Brault, 2010). Disponível em: <<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>>.

<sup>114</sup> *FORT McMoney: a groundbreaking fusion of documentary and video game in which visitors play the detective, unraveling the interests that lurk behind the Canadian oil industry*. Disponível em: <<http://www.doclab.org/2013/fort-mcmoney/>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

<sup>115</sup> Assim como em um *Role Playing Game (RPG)*, o usuário recebe uma lista com opções de perguntas. Cada pergunta selecionada é respondida pelo entrevistado e, então, outras opções aparecem.

soma das ações dos membros. Isso significa que a cidade fictícia do jogo é governada em uma democracia simulada, porém, ao invés de elegerem um representante, os votos determinam ações administrativas. Por isso, a recompensa apresentada para os jogadores é a influência, ou seja, quanto mais pontos de influência acumulados, maior peso terá o voto do jogador. Além disso, uma das formas de interação propostas no projeto do webdocumentário é um espaço para debate, onde os espectadores/usuários deveriam argumentar e defender suas decisões, com o objetivo de influenciar o voto dos demais.

O segundo webdocumentário selecionado é *Bear 71*. Entre os prêmios mencionados ao longo do mapeamento (no capítulo 3), *Bear 71* ganhou o de *site* do ano do *FWA* e um *Webby* (*Best Net Art*), além de indicações em três outras categorias do prêmio (*Best Public Service & Activism Video*, *Best Use of Interactive Video* e *Best Green Website*). Também foi ganhador, em 2013, do *World Press Photo Award for Interactive Productions*. Quanto aos festivais, foi apresentado na abertura do *DOXA* de 2012 e exibido em uma exposição no *New Frontier* do *Sundance* no mesmo ano.

*Bear 71* conta a história de uma urso através de diferentes registros. A história inicia quando a Ursa 71 (em inglês, *Bear 71*) é capturada por pesquisadores e recebe uma coleira com sinal de rádio e a etiqueta que lhe dá nome. A partir daí, sua vida é monitorada pelo sinal de rádio, além de câmeras de vigilância e sensores de movimento espalhados pela floresta. O webdocumentário utiliza as imagens obtidas durante 11 anos de monitoramento da urso no Parque Nacional *Banff*, no Canadá, e acompanha sua trajetória caçando e cuidando de seus filhotes.

A tela principal de *Bear 71* é uma reprodução do parque. Através de figuras geométricas em um fundo branco, o cenário é representado de forma minimalista. O terreno do parque é cruzado por rodovias, ferrovias e cercas. Elementos naturais como lagos também estão presentes. Podemos navegar pelo parque e visualizar diversos animais locomovendo-se, todos identificados por etiquetas com o nome da espécie e o número do animal, como o “*Grizzly Bear 114*”. Há um mapa de todo parque que pode ser acessado no canto superior direito.

Além do mapa, podemos visualizar, na tela principal, ícones de câmeras instaladas no parque. Ao clicarmos nas câmeras, encontramos clipes da urso e outros animais que passaram pelo local. A história da Ursa 71 é narrada em primeira pessoa, enquanto navegamos pelo parque. Dividida em 11 faixas curtas, caso o usuário tenha interesse em retornar ou trocar de faixa, a história pode ser acessada no canto superior esquerdo. Ao contar sua história, a

Ursa 71 pondera sobre as mudanças que as interferências humanas impõem para sua sobrevivência.

O webdocumentário apresenta, assim, uma relação entre o cotidiano na floresta e nas cidades. Dispositivos controlam e registram constantemente cada movimento. Surgem questionamentos: essa vigilância é proteção ou controle? Por que somos monitorados? Além dos animais visíveis no mapa, há uma etiqueta para o usuário, apresentado como *human* (humano), e um número de identificação. Ao acessarmos o webdocumentário, há uma solicitação de acesso à *webcam* do dispositivo que utilizamos, então, somos monitorados, assim como os outros visitantes e animais do parque. Entretanto, não sabemos quem nos vê ou onde, apenas sabemos que somos observados. Assim, a história de *Bear 71* trata do quanto a natureza foi modificada por humanos, e que consequências resultam disso, não apenas para humanos, mas de forma geral.

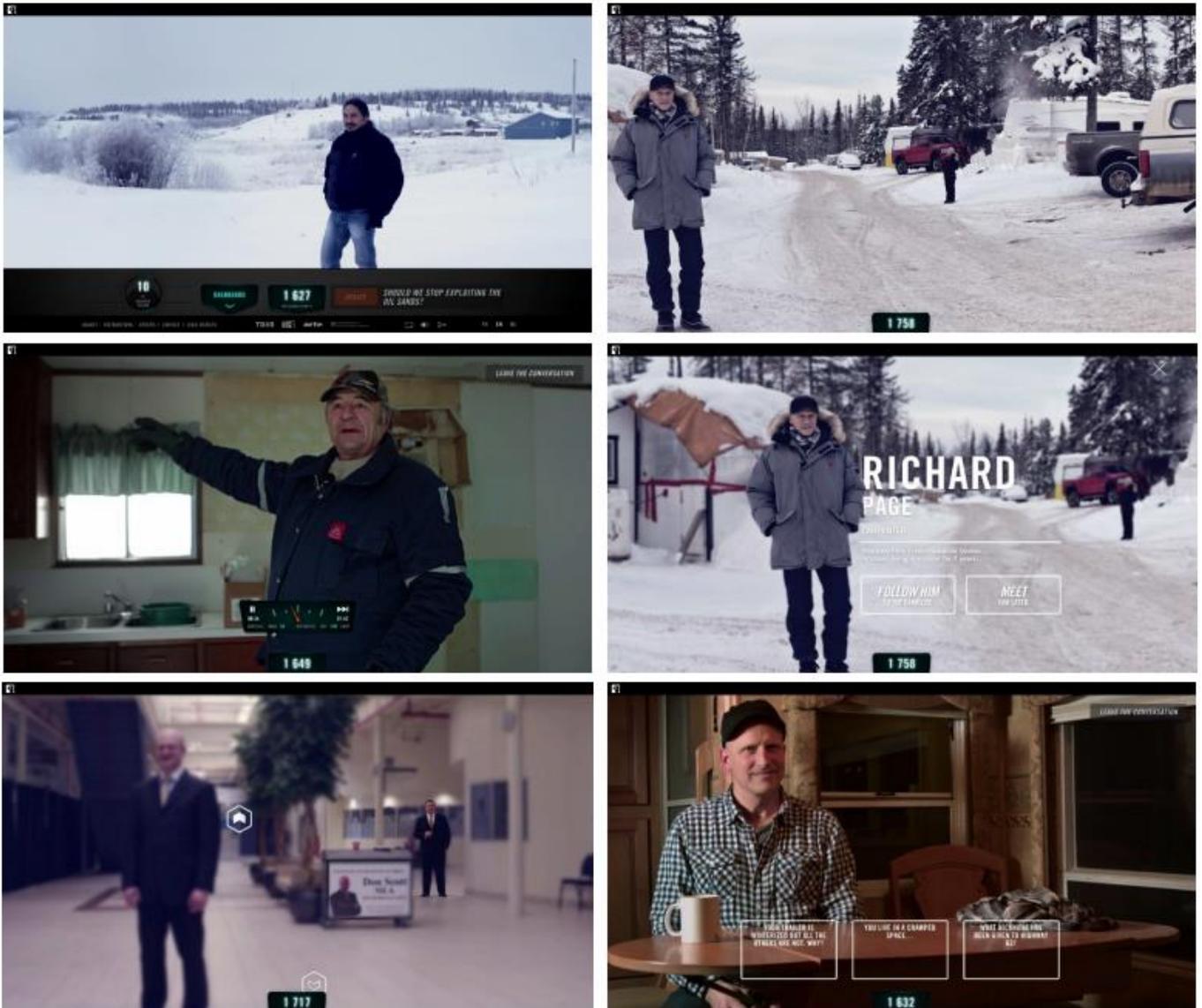
#### 4.1 FORT MCMONEY

A ideia de aproximar filmes e videogames através da participação do espectador já foi experimentada ainda antes da possibilidade de desenvolver obras interativas para navegação na *web*. De acordo com Rose (2012), a intenção da *Interfilm*, na década de 1990, ao lançar *I'm your man*, era promover a união entre filmes e videogames. *Fort McMoney*, atualmente, é considerado um webdocumentário que conseguiu realizar esse objetivo, ou pelo menos, chegar mais próximo que os demais.

*Fort McMoney* é constituído da articulação de dois ambientes distintos, identificados por Nogueira (2008), como espaços *diegético* e *lúdico*. O primeiro deles é o espaço dos eventos relatados, enquanto que o segundo é o espaço dos eventos desempenhados. Cada espaço é construído por elementos diferentes – e demanda ações diferentes do usuário –, por isso, a descrição de alguns critérios, como conteúdo/informação, estética e apresentação gráfica, será feita separadamente para o espaço diegético e o espaço lúdico. Entretanto, a análise dos elementos é sempre voltada para o conjunto da obra (e não suas partes).

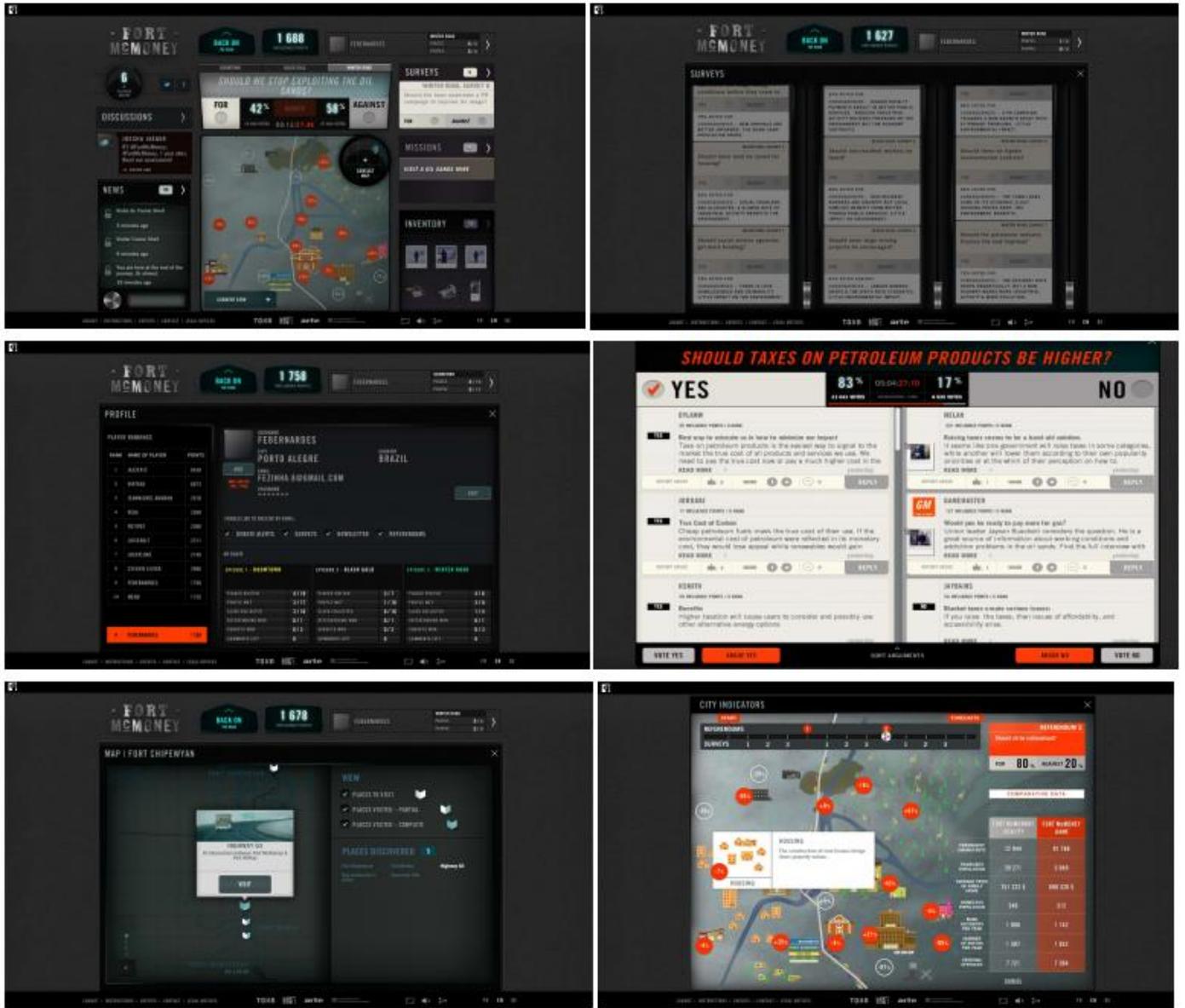
A seguir, identificamos e examinamos, em *Fort McMoney*, os sete elementos que compõem o sistema para o estudo do *serious games* desenvolvido por Mitgutsch e Alvarado (2012). Dentro do formato de análise proposto pelos autores, consideramos questões como: estrutura do roteiro, marcações de tempo, composição do espaço diegético, composição do espaço lúdico, personagens e função do narrador com base nos elementos textuais descritos por Nogueira (2008) e visualizados nas figuras abaixo.

Figura 6. Espaço diegético de *Fort McMoney*



Fonte: *Fort McMoney* (2013).

Figura 7. Espaço lúdico de *Fort McMoney*



Fonte: *Fort McMoney* (2013).

*Propósito:*

*Fort McMoney* promove, através de um ambiente de videogame, a conscientização e o debate a respeito do desenvolvimento industrial na região de *Fort McMurray*. Entre os assuntos relacionados estão: consequências do crescimento acelerado da população, qualidade de vida, administração pública, meio ambiente, problemas sociais (uso de substâncias ilícitas, prostituição, entre outros).

Podemos afirmar que, através das informações e condições específicas da região retratada, o autor procura estender seu argumento, levando o questionamento para um âmbito mais genérico. Sendo assim, *Fort McMoney* pode ser utilizado para promover a conscientização sobre as consequências das atividades industriais – e a necessidade de regulamentação, e de planejar o desenvolvimento de maneira sustentável – em diversas regiões do mundo.

Consideramos que o propósito de *Fort McMoney* é conscientizar sobre as consequências da atividade industrial e sobre a importância do envolvimento dos cidadãos no processo político. A obra apresenta uma estrutura que põe em destaque a responsabilidade de cada indivíduo na administração da região e de seus recursos, então parte de seu propósito é demonstrar as condições de funcionamento e implicações do processo democrático<sup>116</sup>.

Nogueira (2008) diferencia dois tipos de jogos: o de brincadeira e o de competição. Segundo o autor: “Num caso, está em questão o prazer de brincar com sentidos, sentimentos, fenômenos, no outro está em questão o triunfo, a vontade de vencer, a crença na superação” (2008, p. 87). Embora *Fort McMoney* apresente elementos de competição, pois contabiliza pontos dos usuários e envolve vencer votações, competir não é o principal objetivo proposto aos usuários. Identificamos que o conceito indicado por Ryan e Costello (2011), *desafio do desconhecido* (em inglês, *challenge of the unknown*), aplica-se ao propósito de *Fort McMoney*, já que a obra é fundamentada na ideia de explorar um ambiente e coletar a maior quantidade possível de informações. Como mencionamos anteriormente, o vídeo de apresentação de *Fort McMoney* desafia o usuário a investigar o que está por trás da indústria de extração de combustível, portanto, explorar o desconhecido.

---

<sup>116</sup> O modelo simulado em *Fort McMoney* não representa exatamente o sistema democrático implantado no Canadá. Porém, aspectos relevantes sobre o processo democrático – como importância da informação, do debate, e do acompanhamento dos desdobramentos após a etapa de votação – são focados na obra.

*Ficção/ enredo:*

O enredo é a trajetória da cidade de *Fort McMoney*. Dessa forma, compreendemos que o espaço diegético revela a história da cidade até o presente, enquanto no espaço lúdico, o futuro da cidade é projetado (e conferido cada vez que é publicado um resultado de referendo). *Fort McMoney* é dividido em três episódios, e cada um deles conta um trecho da história dos moradores (no espaço diegético), ao passo que propõe questões relacionadas aos temas tratados nos depoimentos (espaço lúdico).

No espaço diegético, o roteiro apresenta uma configuração multissequencial, como pode ser observado nas figuras 8, 9 e 10 (representações que elaboramos do roteiro dos episódios 1, 2 e 3, respectivamente). Sendo assim, existe mais de um caminho para chegar a cada ponto. Observamos que há uma hierarquia entre os pontos, já que alguns deles apresentam um posicionamento central, e o usuário é forçado a retornar a eles várias vezes, como é o caso da prefeitura<sup>117</sup>. Além disso, determinados pontos só serão acessados após o usuário percorrer um caminho específico. Isso significa que alguns itens são fundamentais para destrancar os caminhos seguintes. A escolha dos pontos centrais está relacionada à função de cada local, o que fica evidente ao observarmos que a prefeitura é um dos principais locais de retorno (enquanto o cassino ou o teatro abrigam menos desdobramentos).

Ainda no espaço diegético, encontramos a narradora. Nogueira (2008, p. 95) afirma que o narrador serve para ajudar a compreender a narrativa, pois ele deve “recolher informações acerca da acção relatada” e as apresentar ao público. Em *Fort McMoney*, a narradora expõe fatos breves e localiza o jogador (ao chegar em determinados pontos do enredo), mas além disso, ela exerce uma função relacionada a videogames: indica elementos aos quais o usuário deve prestar atenção, como conferir o inventário no *dashboard*. Esta ação chama o usuário para o papel de jogador e procura evitar que a navegação fique restrita ao espaço diegético.

---

<sup>117</sup> Nas figuras 8 e 9, identificada como *Front of the city hall*, todos os itens das figuras de mapeamento estão em inglês para manter a denominação utilizada em *Fort McMoney*.



Figura 9 - Episódio 2: Black gold

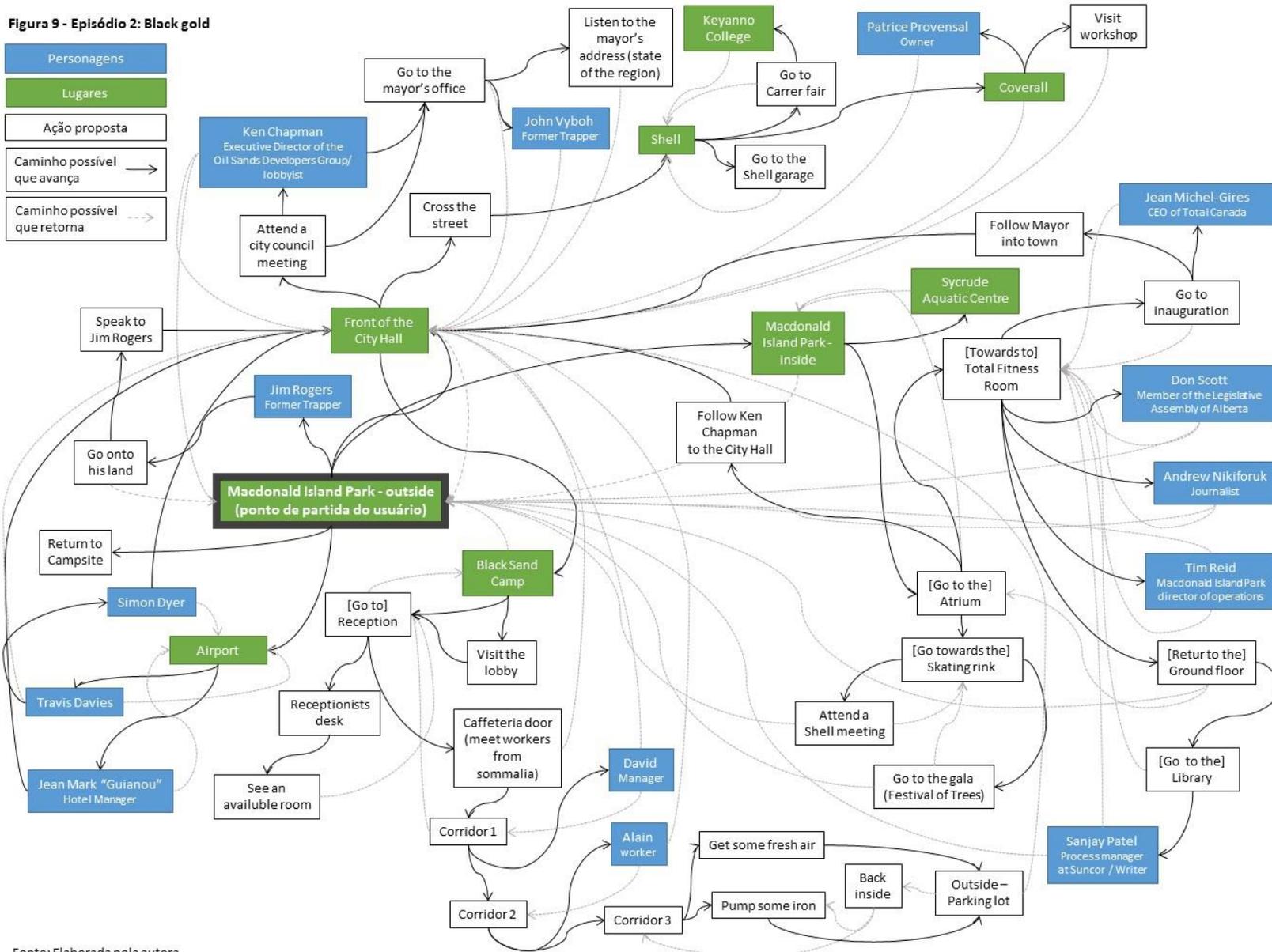
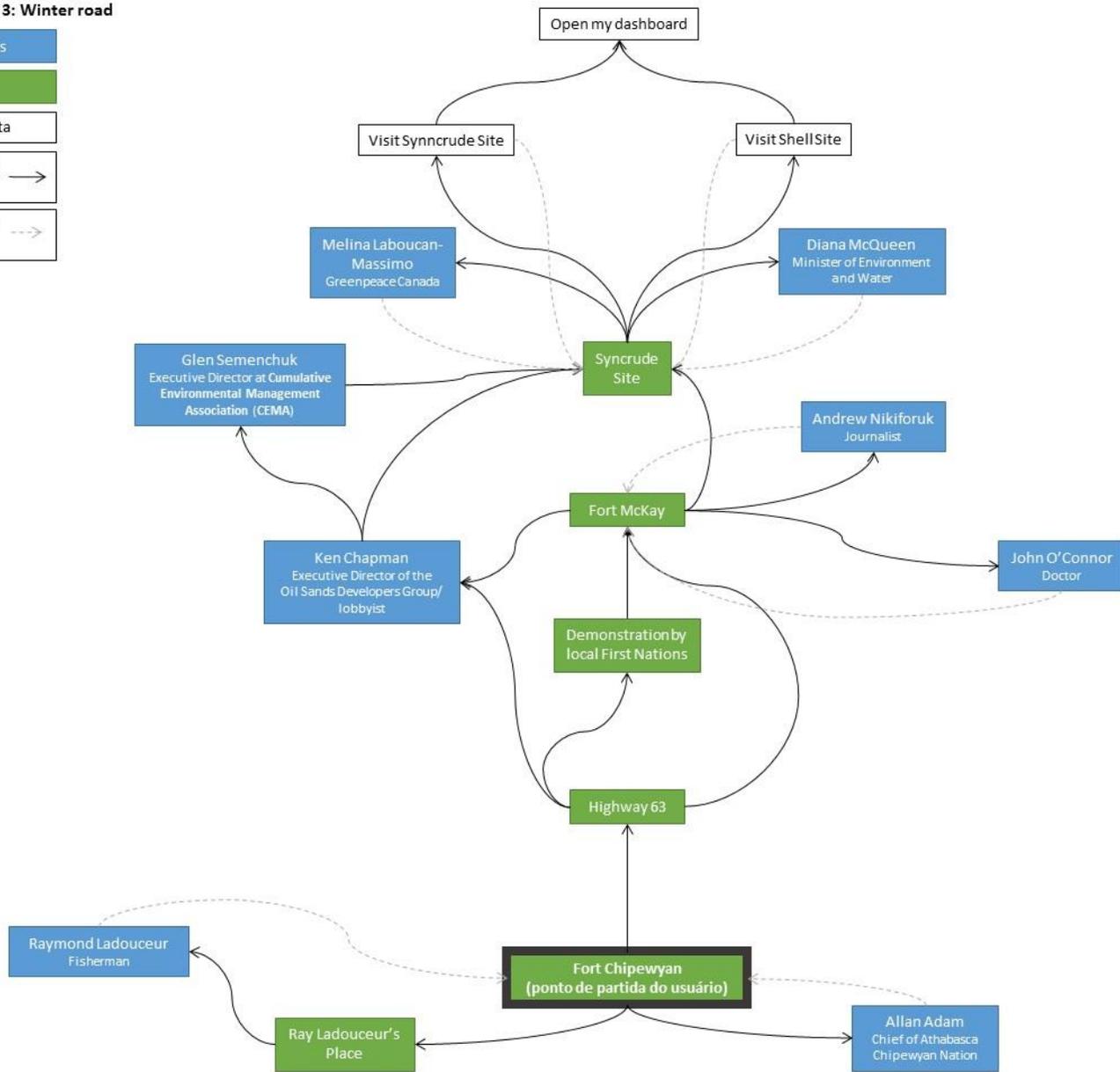
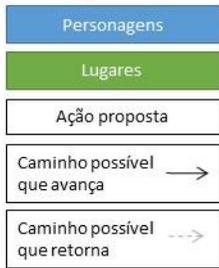


Figura 10 - Episódio 3: Winter road



Fonte: Elaborada pela autora.

O tempo, no espaço diegético, não avança, e os registros, tanto das entrevistas quanto das paisagens de cenário, não demonstram progressão de tempo. A narradora questiona o usuário no presente: aonde você quer ir agora? Você vai visitar o hospital? A cada visita, os locais estão apresentados da mesma forma e não há um avanço cronológico para os personagens.

No espaço lúdico, o tempo de navegação também não é registrado, apenas pontos de influência são somados, mas o tempo investido na obra não é contabilizado. O tempo é determinante apenas em um aspecto: a duração das votações e dos episódios. Cada episódio fica ativo (recebendo votos) durante uma semana. Dentro dessa semana ocorrem três enquetes e um referendo (que contempla a questão central do episódio). Um contador indica o tempo disponível para votar em cada um dos eventos. Cada rodada se completa após três semanas (uma semana ativa para cada episódio), então, os votos inseridos, suas modificações na cidade fictícia, e a contagem do avanço do usuário (itens recolhidos, locais visitados e pessoas encontradas) são zerados e inicia-se uma nova rodada. O único marcador de *status* do usuário que não é zerado é o de seus pontos de influência. Eles são somados de forma contínua através das rodadas, de forma a incentivar que o usuário retorne novamente e, talvez, descubra pistas que não encontrou em rodadas anteriores.

Após uma semana de atividade de um episódio (quando é concluída a votação de seu referendo), o próximo abre, porém, o conteúdo do anterior ainda pode ser visitado (com a diferença de que não será possível submeter voto para nenhuma questão já encerrada). Sendo assim, o conteúdo do episódio 1 pode ser visitado a qualquer momento (estando ativo apenas na primeira semana), o do episódio 2 fica disponível durante duas semanas (na primeira está ativo e na segunda o episódio 3 está ativo), enquanto o conteúdo do episódio 3 pode ser visitado apenas durante a semana em que está ativo.

#### *Conteúdo e informação:*

Conteúdo: o *status* do usuário é detalhado no *dashboard* (espaço lúdico) com os seguintes indicadores: locais visitados, pessoas encontradas, pistas recolhidas, referendos vencidos, enquetes vencidas e comentários postados. Para cada um dos itens é informado o número total possível – que se encontra à direita – e o número alcançado pelo jogador – à esquerda<sup>118</sup>.

No espaço diegético um menu na parte inferior da tela em formato de velocímetro indica o *status* do usuário através dos pontos de influência.

---

<sup>118</sup> Com exceção do item “comentários”, cujo número máximo não é determinado.

Informação: são apresentadas as características da cidade, projeções de crescimento, opiniões dos moradores, ações da indústria, regulamentação e condições socioeconômicas da região. As informações foram obtidas através de depoimentos (entrevistas realizadas para o webdocumentário e visualizadas no espaço diegético) e documentos (produzidos pelo governo, institutos de pesquisa e empresas instaladas na área, cujos trechos são disponibilizados para consulta no espaço lúdico). Além disso, há trechos de materiais audiovisuais reunidos pela produção (notícias de jornal, documentários, propagandas de serviços da região distribuídos em forma de pistas no espaço diegético).

A observação do discurso (das falas de entrevistados, da narradora e dos textos no painel de votação dos referendos), bem como da edição de imagens nos trechos de entrevistas, revela um posicionamento tendencioso. Embora a narradora reforce que o futuro de *Fort McMoney* dependa das decisões dos usuários e que o controle é do usuário, todo o trajeto é marcado por orientações que não são neutras, como pode ser observado na figura 11. Cada enquete feita oferece aos usuários duas opções de voto (a favor ou contra). A baixo de cada opção há uma frase curta, que resume consequências daquela escolha, entretanto, as informações fornecidas apresentam juízo de valor e podem direcionar a opinião do usuário. Isso porque todos os desdobramentos positivos estão em uma opção e os negativos em outra, ao ponto de, em algumas rodadas, 100% das escolhas serem feitas em acordo com o “sugerido” pela informação.

Figura 8. Descrição das consequências de voto na enquete 2 do episódio 1 — *Boomtown*



Fonte: *Fort McMoney* (2013).

#### *Mecânica:*

Ações propostas para os usuários — trafegar por ruas, visitar residências e estabelecimentos de *Fort McMurray*, entrevistar membros da comunidade, recolher pistas que surgem pelo trajeto, investigar como funciona a indústria (tanto o trabalho desenvolvido no

interior das fábricas quanto dentro do âmbito social da cidade e seu poder de influência) — todas essas ações são desenvolvidas dentro do espaço diegético através do direcionamento com o cursor do *mouse*, de forma que, ao longo da navegação, surgem opções de selecionar lugares para visitar, personagens, perguntas para fazer aos personagens e objetos para recolher.

Ações como debater as questões propostas por outros jogadores, votar e determinar o destino de *Fort McMoney* são desenvolvidas no espaço lúdico. Para votar nas enquetes e referendos, basta clicar com o cursor na opção de resposta escolhida (contra ou a favor). Para participar do espaço “discussão”, onde estão reunidos *tweets* sobre a obra (nele é possível postar *links*, vídeos, fotografias, etc.), é necessário possuir uma conta do *Twitter*.

O espaço denominado “Debate” deveria reunir argumentações dos usuários defendendo seus votos. De acordo com as instruções do jogo seria permitido inserir quantos comentários o usuário desejasse, mantendo, preferencialmente, cada um em torno de 200 palavras, utilizando itens do inventário e *links* externos para suportar a argumentação.

A figura 12 permite observar os elementos do *dashboard*. Adicionamos os números em amarelo para facilitar a referência a cada elemento no texto. O número 1 indica onde devem ser inseridas informações da conta do *Twitter* e do *Facebook*, para que o usuário possa postar e partilhar conteúdo como: notícias, *links* e comentários em geral. As postagens no *Twitter* (*box* identificado pelo número 2) são mais utilizadas para divulgação externa, que informa sobre indicações a premiações, por exemplo).

O elemento número 3 da figura 12 apresenta, em um *box*, notícias postadas pela equipe de *Fort McMoney* e alertas sobre o avanço do usuário na obra. As notícias incluem entrevistas realizadas pela equipe após o lançamento da obra e artigos sobre o webdocumentário ou relacionados à exploração de combustível fóssil. Já os alertas indicam que novos elementos foram liberados para o usuário, com base em sua navegação (trata-se de mensagens curtas, informando que o usuário recolheu determinado item, podendo, então, entrevistar um determinado personagem).

Figura 9. Opções e funções do painel de *Fort McMoney*



Fonte: *Fort McMoney* (2013).

O botão indicado pelo número 4 permite que o usuário volte para o espaço diegético. O número 5 apresenta o total de pontos de influência acumulados. Ao clicar no elemento número 6, o usuário abre uma janela com suas informações pessoais (dados cadastrados tais como, cidade, país de origem e *e-mail*), seu avanço na rodada atual (pessoas, lugares e pistas encontrados) e o *ranking* com os 10 jogadores com mais pontos de influência em todas as rodadas.

O número 9 apresenta enquetes que são respondidas pelos usuários e também serão determinantes para o destino de *Fort McMoney*. As perguntas envolvem decisões socioeconômicas como: “a indústria petrolífera deve financiar uma nova estrada na região?” “Devem pagar mais *royalties*?” “Mais projetos de mineração devem ser incentivados?”. Essas são questões diferentes daquela central do episódio, porém, suas respostas também são contempladas na evolução da cidade. Os assuntos abordados em enquetes são todos relacionados ao que é visto nas entrevistas (no espaço diegético).

No item 10, o usuário visualiza missões propostas que servem para guiar sua navegação no espaço diegético. De acordo com o local onde o usuário e as pistas recolhidas

estão, surge uma ação sugerida em uma frase curta e sinalizada em vermelho no *box* “*missions*”. Caso o usuário realize a ação sugerida, a frase deixará de estar em vermelho e será arquivada (clicando no *box*, é possível conferir todas as missões realizadas e ordenadas de acordo com o episódio onde se passaram). Se a missão não for realizada, a frase desaparece do *box*, voltando a surgir caso o usuário volte a um ponto onde é viável realizá-la. Geralmente, as ações sugeridas não orientam como o usuário deve agir para realizar determinada missão, indicando apenas que região ou personagem deve ser procurado.

Denominado inventário, o 11º item abre uma janela para visualização de todos os elementos recolhidos ao longo da rodada ativa (pessoas entrevistadas e pistas recolhidas).

O item 8 abre uma janela com um mapa que, no início de cada episódio, não possui marcações de lugares. À medida que o usuário abre novos lugares, seus nomes surgem nesse mapa que, então, irá indicar se o local foi visitado, parcial ou completamente (todos os elementos a serem lá encontrados já foram vistos pelo usuário). Caso o usuário queira voltar a um espaço já visitado, sua única opção é acessar o *dashboard* e clicar no local no mapa, já que o sistema não permite o uso de comandos do navegador para voltar ou avançar a página (o clique no botão não causa nenhuma ação).

A impossibilidade de voltar está relacionada a um aspecto importante no trajeto do usuário: quando concluímos a entrevista de um personagem não podemos realizá-la novamente<sup>119</sup>. Antes de algumas entrevistas com personagens iniciarem, o usuário é instruído, pela narração, de que as opções feitas irão influenciar todo seu caminho. Esta estratégia faz com que o usuário seja mais cauteloso e preste mais atenção ao diálogo, ao escolher quais perguntas serão feitas aos personagens (já que algumas opções somem após não serem escolhidas, não retornando mais).

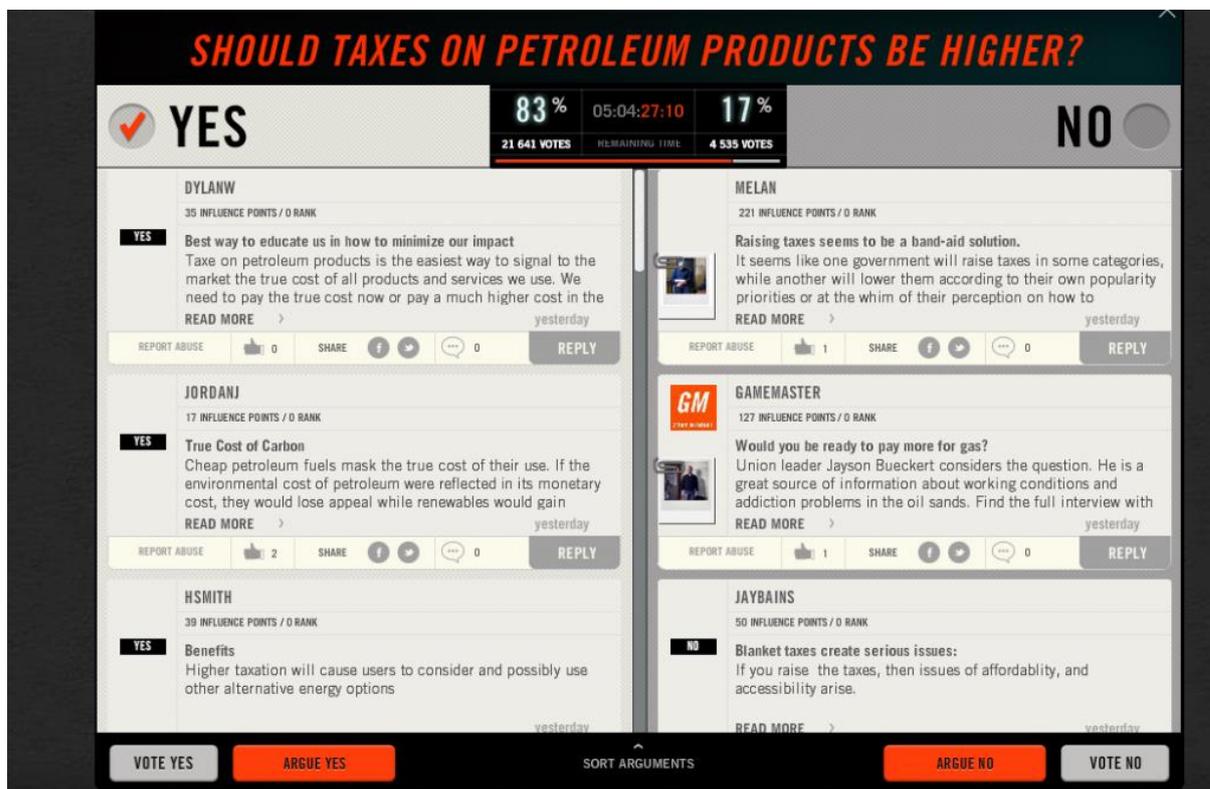
No número 12, revelam-se os resultados do tempo investido pelos usuários na rodada: um mapa acompanhado por uma régua no topo permite avançar para o momento de implementação de diferentes decisões, e mostra as mudanças que *Fort McMoney* vai sofrendo conforme o resultado dos votos de cada pergunta. Dados como o número de habitantes, custo de vida familiar, quantidade de habitantes moradores de rua, número de nascimentos e de acidentes de carro por ano são modificados de acordo com a direção tomada pelos usuários, constituindo uma linha do tempo da cidade fictícia. Em uma coluna ao lado, permanecem os indicadores de *Fort McMurray*, permitindo comparar a trajetória da cidade real a *Fort McMoney*.

---

<sup>119</sup> Até aquela rodada ser concluída, quando é apagado o trajeto do usuário em todos os episódios, e a navegação começa novamente. Para mais detalhes vide o item tempo no espaço lúdico, na página 93.

O item 7 deveria abrir o espaço de debate entre os usuários, entretanto, a função foi desativada na obra. A ação pode ser atribuída à necessidade de dispor de uma equipe trabalhando na mediação do debate. A figura 13 mostra uma imagem da tela que deveria ser aberta ao clicar em “Debate”.

Figura 10. Espaço “debate”, proposto no manual de *Fort McMoney*



Fonte: Nash (2014).

Obstáculos/desafios: a ideia por trás da organização de *Fort McMoney* é a investigação – que o usuário explore as informações na obra –, portanto o desafio é encontrar as pistas corretas que dão acesso à informação. À medida que o usuário avança, novos lugares são adicionados ao mapa e personagens aparecem, porém, se o jogador não recolheu a pista necessária para destravar o depoimento de um personagem, não conseguirá conversar com ele. Deverá seguir explorando o cenário até encontrar o item que dá acesso ao conteúdo. Por exemplo: para entrevistar Jayson Bueckert (vide figura 8) é necessário recolher um objeto que está no chão na *Queen Street* (identificada como *Homeless Neighborhood* na figura). Enquanto o objeto não é recolhido, o usuário pode chegar até o local onde Jayson está (*Fuel Restaurant*), mas não consegue clicar no box que inicia a entrevista.

Além de novos lugares surgirem no mapa, de acordo com o avanço da exploração, novos itens aparecem em paisagens já exploradas. Esses itens são distribuídos no cenário:

colocados sobre a neve, móveis (como bancos e mesas), ou pendurados em objetos. O usuário não recebe orientações específicas sobre onde irá surgir um novo item, ou em que local deverá procurar. A marcação de quantos itens ainda devem ser coletados consta no *dashboard* (não pode ser consultada no espaço diegético).

Sistema de recompensa: os pontos de influência são a forma de obter recompensa em *Fort McMoney*. Quanto mais informações o usuário coleta, mais pontos de influência recebe. De acordo com as instruções para o usuário, postar no espaço do debate e participar das votações são, também, ações que acumulam pontos. O manual informa, ainda, que a atuação nos debates e o peso do voto de cada usuário são mais significativos à medida que seus pontos de influência aumentam<sup>120</sup>.

Além disso, outra forma de recompensa é obter o resultado desejado em uma votação, pois a decisão ganhadora é aplicada e os fatores socioeconômicos de *Fort McMoney* sofrem mudanças de acordo com a escolha eleita pelos usuários.

#### *Estética e apresentação gráfica:*

A apresentação gráfica é distinta em cada um dos espaços propostos.

No espaço diegético, as cenas apresentam alta resolução. Identificamos três tipos de configuração de cenário no espaço diegético:

a) Audiovisual sem interação: sequências onde o usuário vê o personagem realizar uma ação ou dar um depoimento. Funciona como um *cutscene* de videogame.

b) Cenários para exploração: o cenário é apresentado como se o usuário estivesse no centro do ambiente e permite que, através do uso do *mouse*, o campo de visão seja direcionado mostrando o ambiente em 180° (o plano não permite uma volta completa, um pedaço do cenário permanece nas “costas” do jogador). Um recurso herdado da linguagem cinematográfica permite interação dentro do ambiente diegético: os elementos que contém alguma informação que deve ser contemplada pelo jogador entram em destaque na tela. Ao se passar o cursor perto desses itens, todo o resto do plano sai de foco e apenas o objeto em questão é apresentado com foco.

c) Audiovisual com interação: são as entrevistas conduzidas com os personagens. Nestes trechos são utilizados o plano fechado e o plano americano. Além do entrevistado, são visualizados pequenos quadros com opções de perguntas na parte inferior da tela. O usuário pode clicar com o cursor na próxima pergunta a ser realizada, e o entrevistado irá respondê-la.

---

<sup>120</sup> “The more points you have, the more your opinion is worth during referendums.”

Já o espaço lúdico (representado no *dashboard*) apresenta herança do que Nogueira (2008) identifica como jogos de estratégia. Para que o jogador domine a vastidão informativa (dentro e fora de seu campo de visão) são disponibilizados mapas, tabelas e menus.

*Enquadramento quanto ao público:*

No espaço diegético, os comandos necessários no tocante à interface são facilmente compreendidos. A navegação nesse espaço envolve poucos elementos, e, ao arrastar o cursor, a mecânica fica evidente. Já no espaço lúdico, vários elementos são apresentados e é necessário empregar mais tempo para compreender como e para que utilizar cada *box*.

Identificamos dois tipos de público podem apresentar reações diferentes à obra: o público recorrente de documentários, cujo interesse é desperto pelas informações coletadas a respeito do tema, e o público familiarizado com videogames.

Para o primeiro grupo, a dinâmica proposta através do desafio de localizar as pistas pode tornar-se cansativa. Os primeiros personagens são acessados com facilidade e sem necessidade de pistas para entrevistá-los. Entretanto, à medida que a navegação avança, se o usuário não observar com muita atenção o fundo do cenário e não localizar pequenos itens, que liberam os próximos personagens, a proposta acaba por se converter em uma repetição de visitas aos locais sem que nada novo surja. A falta de indicação sobre onde procurar a próxima pista pode deixar o público com menos conhecimento sobre videogames bastante desorientado. Um agravante desse ponto é que narradora anuncia que a navegação no episódio está encerrada, despedindo-se, em um determinado momento da navegação no espaço diegético, ainda que faltem itens a serem destravados. O usuário percebe isso porque o *status* indica, no *dashboard*, que alguns itens ainda não foram encontrados e, em alguns casos, sabe que não conseguiu desbloquear a entrevista com um personagem pelo qual já passou. A orientação da narradora, dessa forma, não condiz com o desenvolvimento atingido pelo usuário.

Já para o segundo grupo, o público com maior domínio sobre o funcionamento de videogames, *Fort McMoney* pode apresentar poucas oportunidades de interação dentro do espaço diegético. Os itens recolhidos pelo cenário, por exemplo, não são utilizados em momento algum pelo jogador. Na maioria dos videogames, quando o usuário recolhe um item, ele pode largá-lo ou utilizá-lo para realizar alguma ação (chaves abrem portas, itens são trocados por informações ou outros objetos), porém, em *Fort McMoney*, os itens recolhidos são apenas listados no inventário. Quando o usuário recolhe uma pista que dá acesso a um novo ponto, uma mensagem surge no *box* de notificações, porém o item não volta a ser acessado.

*Coerência e coesividade do sistema do jogo:*

Um dos principais méritos encontrados em *Fort McMoney* é a quantidade de informações que compõem a obra, pois muito conteúdo foi reunido para a construção dos três episódios. A forma como o enredo e a apresentação gráfica organizam essa informação é bastante atrativa e de fácil acesso (considerando-se os comandos necessários), contribuindo para o propósito da obra.

Um ponto que poderia ser implementado é a falta de orientação sobre onde procurar por pistas, pois o real desafio de *Fort McMoney* não é desvendar que caminhos percorrer, e sim, encontrar as informações dispostas ao longo da navegação. O sistema de recolher um item para abrir o próximo é interessante, pois organiza os objetivos do usuário e também auxilia no ordenamento do enredo. Porém, oferecer dicas para orientar onde a próxima pista deveria ser procurada não prejudicaria o funcionamento deste sistema e auxiliaria o jogador.

Por ser uma obra na fronteira entre documentário e videogames, *Fort McMoney* procura equilibrar a apresentação de informações e asserções sobre o mundo histórico e o espaço de participação do usuário. Sua proposta é ousada, principalmente porque tenta promover discussão de um tema complexo, que envolve diversos desdobramentos. Variadas questões relacionadas à indústria de extração de combustíveis fósseis são apontadas no espaço diegético. Diferentes fontes tornam-se personagens e transmitem seus pontos de vista: funcionários da indústria, membros do governo, moradores de rua, jornalistas, médicos, entre outros.

Porém, enquanto o espaço diegético demonstra a extensão de áreas afetadas e a complexidade do tema, o espaço lúdico parece simplificar o processo de discussão. Isso pode ser observado nas consequências indicadas no *box* de votação das enquetes. Se a proposta é que os usuários discutam as decisões que serão tomadas para o futuro da cidade, parece inadequado que apenas dois aspectos sejam brevemente relacionados como consequência do voto (figura 11). O número de aspectos influenciados por aquela decisão seria bem maior, e as relações entre cada setor afetado provavelmente revelariam um cenário que permitiria articular vários pontos positivos e negativos para cada decisão. É neste ponto que o propósito da obra vacila, pois por trás da oferta de orientação, a obra termina por simplificar a discussão.

É evidente que dentro da proposta lúdica deve haver um sistema que delimite e organize as formas de participação do público. As opções de referendos e enquetes, e a aplicação de resultados nos marcadores socioeconômicos (calculados com base em indicadores reais) são muito interessantes, pois simulam um ambiente democrático. Contudo,

acreditamos que se o discurso utilizado fosse menos tendencioso, haveria mais espaço para discussão entre os usuários.

#### **4.1.1 *Fort McMoney* segundo os modos de interação de Gaudenzi (2013)**

A análise de *Fort McMoney*, de acordo com os quatro modos de interação propostos por Gaudenzi (2013) revela que a obra não pertence exatamente a nenhuma das categorias. Identificamos em *Fort McMoney* características dos modos conversacional, hipertexto e participativo.

Dentro dos critérios empregados por Gaudenzi (2013) identificamos interatividade semi-fechada no espaço diegético, pois o usuário não conta com a opção de modificar o conteúdo, apenas navega dentro do que foi proposto e organizado pela equipe de produção. Já no espaço lúdico a interatividade é semi-aberta, permitindo que conteúdo seja adicionado, mas sem a possibilidade de modificar a estrutura na qual está organizado.

##### *Lógica da interatividade:*

De acordo com Andrew Lippman (BRAND, 1987, p. 46), a “interruptibilidade” é uma característica que permite que os indivíduos envolvidos na interação interrompam uns aos outros a qualquer momento, ou seja, não há alternância no processo (não é necessário esperar “a vez do usuário” para inserir um novo comando). A “interruptibilidade” é encontrada em *Fort McMoney*, pois navegação pode ser interrompida (e novos comandos podem ser dados) a qualquer momento, assim como é possível redirecionar a atenção para outro elemento na obra. Por exemplo: durante as entrevistas com os personagens o usuário pode a) escutar a resposta completa; b) interrompê-la e escolher a próxima pergunta; c) encerrar a entrevista e voltar o espaço diegético; ou d) clicar em “*dashboard*” e navegar no espaço lúdico.

Apresentar degradação graciosa significa que o sistema não entra em colapso quando um dos participantes insere uma solicitação que não está prevista. Não há degradação graciosa em *Fort McMoney* pois, ainda que o sistema não desligue diante de um movimento do usuário que não possui resposta, ele não indica como obtê-la (ou se isso se quer é possível em outro momento), apenas ignora a ação e espera que o usuário passe a um comando previsto.

A previsão limitada indica que os caminhos e ações que compõe a interação não estão todos previstos. Assim como em uma conversa entre dois indivíduos, não se sabe quais serão os próximos *inputs* de cada participante. O único recurso que permitiria interação com previsão limitada em *Fort McMoney* é a janela “Debate”, localizada no espaço lúdico. Nos

outros componentes do sistema não é possível inserir um comando não pré-programado, toda a interação está prevista. Os *inputs* do usuário são escolhas com opções fixas: que local visitar no espaço diegético, qual personagem entrevistar, quais perguntas realizar, votar a favor ou contra nas questões propostas no espaço lúdico. Uma vez que a janela “Debate” foi desativada, não há previsão limitada em *Fort McMoney*.

O sistema não dá a impressão de banco de dados infinito, pois os movimentos são claramente definidos: o sistema determina e identifica o que pode ser clicado e o que não pode, que itens que contém informação e os que só compõem o cenário.

Quando a navegação aparenta ser imprevisível – não há caminhos previstos e o usuário explora livremente o espaço – a obra obedece o princípio do não *default*. *Fort McMoney* não segue este princípio, já que o sistema funciona com uma ordem e direciona o usuário (para liberar um item X é necessário passar pelo elemento Y).

Atualmente, a capacidade de armazenamento do sistema de *Fort McMoney* é limitada, visto que o usuário não pode inserir material nenhum ao webdocumentário.

A partir do momento que o espaço “Debate” foi eliminado, a navegação tornou-se restrita, não vai além das opções organizadas pela produção. Por isso esse sistema apresenta computação fechada.

O sistema de *Fort McMoney* não evolui, já que a cada nova rodada o histórico da cidade fictícia (a linha do tempo), as missões realizadas e os objetos recolhidos pelos usuários na navegação voltam ao estado inicial. Todo o desenvolvimento realizado nas três semanas de participação (duração de uma rodada) é apagado, e o jogo é reiniciado. Sendo assim, o sistema não evolui, pois sua estrutura e seu funcionamento não sofrem modificações<sup>121</sup>.

Permitir interação com o mundo, significa que a obra promove a ação do usuário sobre aspectos que influenciam na visão do mundo. Essa característica foi identificada por Gaudenzi (2013) em documentários interativos que utilizam mídia locativa, como *Rider Spoke*. Nessa obra, o usuário insere colaborações que são relacionadas a locais específicos, e é a partir da localização geográfica que os próximos participantes irão acessar esse conteúdo. Sendo assim, a percepção sobre aquele espaço recebe novas dimensões – é ilustrada e complementada por diferentes pontos de vista – à medida que novas colaborações são adicionadas.

---

<sup>121</sup> A única modificação no funcionamento do sistema registrada desde o seu lançamento foi a eliminação do espaço “Debate”. Não consideramos esta mudança uma evolução do sistema, pois ela não representa uma adaptação baseada nos resultados obtidos através da participação dos usuários, nem acrescenta ao funcionamento da obra. Pelo contrário, a consequência observada é que o webdocumentário perdeu uma função, ao invés de aprimorar seu sistema com base nos *inputs* recebidos.

*Fort McMoney* não promove a interação com o mundo dessa maneira indicada por Gaudenzi. Ainda que a obra trate de um local específico e reúna informações sobre a região, os usuários não colaboram na construção de pontos de vista ou diferentes camadas de informações para Fort McMurray. Nem mesmo a cidade fictícia é construída através da percepção dos usuários. *Fort McMoney* não é construída com o propósito de que o usuário “experencie” a cidade<sup>122</sup>. Diferentemente do que ocorre em *Rider Spoke*, as impressões dos usuários não ajudam a construir pontos de vista sobre o mundo.

#### *Função do usuário:*

A função do usuário é diferente de acordo com o espaço em questão. No espaço diegético o usuário desempenha duas funções: explorativa e de *role-playing* (protagonismo). A função explorativa é exercida, pois o usuário seleciona caminhos em um cenário previamente projetado com opções limitadas.

Já o *role-playing* ocorre porque o usuário assume responsabilidade pelas decisões que toma, e os resultados obtidos ao longo da navegação – representados na linha do tempo da cidade fictícia – são diretamente afetados pelas escolhas do protagonista.

Embora no espaço diegético não seja possível adicionar conteúdo narrativo, consideramos que a função configurativa é encontrada no espaço lúdico. É preciso observar com atenção a extensão real desta função em *Fort McMoney*, visto que os usuários traçam colaborativamente a narrativa da cidade fictícia, porém suas escolhas são delimitadas.

A colaboração proposta quando o webdocumentário foi lançado (incluía o espaço “Debate”) permitia adicionar novos materiais com informações que sustentassem a argumentação sobre o tema (*links* ou *print screens* de notícias, estudos, artigos que esclareçam a exploração e o uso de combustível). Mas os usuários não podiam influenciar outros aspectos da obra (propor novas questões para enquetes, por exemplo) ou modificar o funcionamento do sistema para que novas opções fossem implementadas. Não era possível sugerir novos caminhos para *Fort McMoney*, torná-la uma cidade que incentiva outros tipos de indústria ou sugerir novas ações sociais para melhoria da qualidade de vida.

Além disso, diferentemente de obras mencionadas anteriormente — como *Rider Spoke* — parte do resultado da função configurativa em *Fort McMoney* não é acessível ao público, já que a cada rodada as informações inseridas pelos usuários são zeradas para que a

---

<sup>122</sup> As características de *Fort McMoney*, assim como as mudanças que resultam dos votos dos participantes, são expressas através de índices e estatísticas. Isso demonstra como a produção do webdocumentário emprega uma abordagem focada em números e fatos, e utiliza uma lógica simplista, onde há certo e errado. A obra não propõe que o usuário experimente diferentes pontos de vista ou explore maneiras de perceber o tema.

experiência inicie novamente<sup>123</sup>. Ou seja, o sistema não é construído colaborativamente pelos usuários ao longo da trajetória da obra. Há participação, resultados são visualizados na linha do tempo de *Fort McMoney*, então o sistema é reiniciado e volta ao estado de origem.

Ainda assim, afirmamos que a função configurativa é desempenhada porque são os votos dos usuários que determinam as mudanças ocorridas na cidade fictícia, então neste aspecto a participação ajuda a traçar a narrativa (mesmo que de forma restrita).

A função poética não é desempenhada pelo usuário de *Fort McMoney*, visto que as ações do usuário não foram projetadas de acordo com motivações estéticas.

#### *Papel do autor:*

Já sob a perspectiva das funções do autor indicadas por Gaudenzi (2013) identificamos três ações desempenhadas. A primeira é criar um mundo: *Fort McMoney* apresenta espaço geográfico delimitado, locais para visitar, moradores para conhecer, todos selecionados e organizados pelo autor.

A segunda tarefa realizada pelo autor é traçar as formas que o usuário pode agir dentro do mundo projetado. Neste webdocumentário o autor propõe que o usuário recolha informações, encontre pistas, vote e debata (a última ação fazia parte do conjunto no lançamento da obra, posteriormente foi eliminada).

Finalmente, o autor é responsável por estabelecer possíveis caminhos dentro do banco de dados que constitui esse mundo (inclusive projetando diferentes versões das consequências de voto dos usuários nos referendos e enquetes).

#### *Modo de interação adequado para Fort McMoney:*

Entre as características do modo conversacional, identificamos a “interruptibilidade” (que também pode ser encontrada no modo participativo). Outros aspectos da lógica da interatividade do modo conversacional – como degradação graciosa, previsão limitada, impressão de banco de dados infinito e princípio do não *default* – não estão presentes em *Fort McMoney*. As demais características do modo conversacional, as funções do usuário (explorativa, de *role-playing* e configurativa) e o papel do autor (criar um mundo e as formas que o usuário pode agir dentro dele), também são encontradas em *Fort McMoney*. Porém,

---

<sup>123</sup> O conteúdo postado através do *Twitter* permanece público (*tweets* antigos podem ser consultados), porém as informações postadas nos debates realizados não estão disponíveis para acesso. Ademais, as informações de evolução dos medidores socioeconômicos na linha do tempo de *Fort McMoney* são zeradas ao final de cada rodada.

consideramos que o modo conversacional não é o ideal para descrever esse webdocumentário porque a lógica da interatividade não corresponde ao observado na obra.

O modo experimental não é adequado para descrever esse webdocumentário, já que a lógica da interatividade não promove interação com o mundo, o sistema apresenta memória limitada e não evolui. Além disso, examinando a função do usuário, observamos que os participantes de *Fort McMoney* não desempenham a função poética.

*Fort McMoney* pode ser identificado como uma combinação dos modos hipertexto e participativo.

O modo hipertexto é encontrado no espaço diegético, onde o autor desenvolveu possíveis caminhos dentro de um banco de dados fechado. O sistema não evolui nem se adapta. A capacidade de armazenamento é limitada, a computação é fechada (elementos não podem ser adicionados ou reorganizados de forma diferente do que foi pré-estabelecido pela produção), recursos são finitos (memória arquivada) e o comportamento do sistema é fixo (significando que cada navegação começa a partir da mesma configuração inicial). Ademais, o usuário exerce a função explorativa.

Já no espaço lúdico encontramos o modo participativo. O autor desenvolveu um banco de dados que pode ser alimentado pelos usuários através de votos e, principalmente, pelo conteúdo postado no debate. A função configurativa é exercida (pelos usuários) através das modificações aplicadas na cidade fictícia.

Ao examinar a configuração atual de *Fort McMoney*, sem a possibilidade de postagens para o debate, o modo participativo ainda é válido porque os usuários permanecem contribuindo através dos votos. Em termos técnicos ainda há função configurativa e os usuários poderiam utilizar a janela de *tweets* para inserir conteúdo no espaço diegético<sup>124</sup>. Entretanto, a experiência em *Fort McMoney* sem a possibilidade de debate resulta em pouca colaboração independente, o usuário é guiado pelo discurso da obra e não há muita opção de questionar ou dialogar dentro do sistema.

#### **4.1.2 *Fort McMoney* segundo os modos de interação de Nash (2012)**

Levando em conta a classificação desenvolvida por Nash (2012), *Fort McMoney* é um webdocumentário colaborativo e narrativo. Ao eliminarmos qualquer um desses dois

---

<sup>124</sup> A janela é organizada de forma a mostrar um pequeno número de postagens, então, o conteúdo teria pouca visibilidade. À medida que novos *tweets* fossem postados, o conteúdo sairia da janela. Ainda assim, é possível postar *links* nesse espaço.

aspectos, a obra não desenvolveria seu propósito: a narrativa é o que organiza e impulsiona a obra, ao passo que a motivação do usuário é saber o que está por trás da indústria de extração de combustível, conhecer os envolvidos e suas motivações, além de acompanhar o futuro da região.

Por outro lado, dentro da proposta inicial da obra, o aspecto colaborativo é essencial, pois é através da participação dos usuários que a cidade fictícia evolui, mais informações sobre o tema são recolhidas e o debate é desenvolvido. Esse espaço de debate possui grande valor, pois poderia gerar condições para que pessoas, em diversas regiões, participassem da discussão, sem delimitar o diálogo a um local específico ou a uma janela de tempo. Perguntamos: em alguma região do mundo problemas semelhantes foram contornados? Seria possível debater sobre a estratégia utilizada e ouvir usuários opinarem sobre seus resultados? Enquanto houvesse interessados, seria possível debater e adicionar acontecimentos mais recentes relacionados a esta indústria e ao seu papel (atualmente) central na economia? A adição de novos desdobramentos políticos, tecnológicos e econômicos ao espaço de debate permitiria que usuários traçassem uma linha do tempo adicional na obra, que exibiria a evolução do tema, ou talvez, revelasse o que estancou, ou algum aspecto não demonstra progresso.

Porém, ao eliminar a janela “Debate”, o diálogo, em *Fort McMoney*, torna-se praticamente ausente. A ferramenta que permanece, o *Twitter*, não foi projetada para esse fim e não proporciona condições ideais para argumentações devido à limitação de caracteres. Os usuários não utilizam essa ferramenta para diálogo interno na obra, e mesmo questões pequenas, como pedidos de orientação (em relação ao espaço diegético), não são respondidas por outros participantes. Então, paradoxalmente, *Fort McMoney* tornou-se um webdocumentário com uma proposta baseada na participação e no diálogo, mas que não possui muitas opções de diálogo.

Além do debate, outro aspecto central da participação em *Fort McMoney* é a ideia de responsabilidade social por trás da culpabilidade do jogar. Ao navegar na obra, o usuário não é testemunha de um comportamento explorador da indústria e de seus colaboradores, sendo posicionado de forma que suas decisões permitirão (ou não) o avanço da condição apresentada. Como ocorre em diversas questões ligadas ao meio ambiente (esgotamento de recursos naturais, aquecimento global, má disposição de lixo), há uma impressão geral de que o uso de combustível fóssil não é responsabilidade da população em geral, e que está sob controle de terceiros, não havendo nada que possa ser feito pelos cidadãos a respeito. Ao colocar o usuário no centro do desenvolvimento de *Fort McMoney*, Dufresne o responsabiliza pelo futuro da cidade.

Dessa forma, o aspecto interativo da obra não é desenvolvido com o objetivo de conceder mais opções ao usuário, para que ele possa explorar aspectos poéticos ou lúdicos. Segundo Castells, A. (2011), um aspecto considerado pouco atrativo no uso da *web* como plataforma para documentários é a perda da autoridade, o enfraquecimento da voz que estabelece asserções. Contudo, a produção de *Fort McMoney* não abre mão do discurso assertivo tradicional de documentários feitos para a televisão ou o cinema. O objetivo principal da participação do usuário é estabelecer uma relação de responsabilidade entre os participantes e o tema tratado. Mas esta relação de responsabilidade é proposta dentro dos termos do autor, a construção do ponto de vista não é partilhada com os usuários.

Há um aspecto educacional em *Fort McMoney*, não apenas em relação ao impacto da indústria de extração de combustível fóssil, mas também sobre o ponto de vista do funcionamento democrático e da responsabilidade do cidadão. O reconhecimento desse propósito pode ser observado no histórico de premiações de *Fort McMoney*, uma vez que o webdocumentário foi ganhador na categoria *Wissen und Bildung* (Conhecimento e Educação) do *Grimme Award*. Sugestões e discussões sobre o uso de *Fort McMoney* como ferramenta educacional são encontradas em sites como *TeachersFirst*<sup>125</sup>. Mike Farley, diretor da *ChangeGamer*<sup>126</sup>, iniciou, em 2014, um estudo sobre o impacto de utilizar videogames como ferramenta educacional em aulas de Estudos Sociais. O estudo observa uma escola em Toronto e aborda *Fort McMoney*.

#### **4.1.3 *Fort McMoney* segundo conceitos de interação mútua e reativa (PRIMO, 2000, 2011)**

Tendo em vista o objetivo de identificar as possibilidades de participação do usuário, propostas em *Fort McMoney*, analisamos o webdocumentário de acordo com os critérios apresentados por Primo (2000, 2011). Visamos definir se a interação é, nessa obra, predominantemente reativa ou mútua. Na análise desenvolvida a seguir, adotamos os padrões e características encontrados na proposta inicial de *Fort McMoney*. Sendo assim, as considerações sobre o espaço lúdico admitem a possibilidade de desenvolver argumentações na janela “Debate”. Embora a janela esteja desabilitada atualmente, acreditamos que se a

<sup>125</sup> Orientações para trabalhar com o webdocumentário em sala de aula estão disponíveis em: <<http://www.teachersfirst.com/single.cfm?id=16221>>.

<sup>126</sup> Instituição que promove o uso de videogames no ensino de temas como geografia, meio ambiente, economia, história e ciências. A *Change Gamer* procura videogames e desenvolve atividades baseadas nestas obras para ensino nos níveis fundamental e médio. Os planos com as atividades desenvolvidas são oferecidos de graça para professores. Informações estão disponíveis em: <<http://www.change gamer.ca/>>.

intenção é estudar a proposta de participação apresentada pelos autores, o projeto deve ser avaliado dentro dos parâmetros nos quais foi projetado. Posteriormente, na conclusão do trabalho, são apresentadas observações que tratam as consequências de eliminar o recurso de debate, explicitando, ao mesmo tempo, se, diante da proposta de Gaudenzi (2013), isso acarretaria a morte da obra.

A tabela 3 organiza a avaliação do espaço diegético e do espaço lúdico de acordo com seis critérios propostos por Primo (2000).

Tabela 3. Observação das características interativas nos dois espaços de *Fort McMoney*

Aspecto	Espaço diegético	Espaço lúdico
Sistema	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O sistema é fechado, pois o reagente não tem nenhuma condição de alterar o agente. O usuário navega pelo conteúdo, mas não pode modificar nada nesse espaço.</li> <li>• Não há trocas entre o ambiente e o usuário, então, o sistema não evolui.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O sistema é aberto, pois os elementos são interdependentes. Isso significa que o resultado da interação é afetado tanto pelo contexto quanto pela soma da participação dos usuários. Não há partes independentes.</li> <li>• Há trocas entre o sistema e os usuários. O sistema evolui (a plataforma mantém seu formato, mas as características da cidade evoluem. Há uma linha do tempo).</li> </ul>
Processo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O processo é baseado em estímulo-resposta, e a repetição de uma ação acarretará na repetição da resposta. Ao entrar no sistema novamente, os mesmos personagens estarão lá, com as mesmas opções de diálogo gravadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• O processo de interação é desenvolvido através da negociação. É o diálogo entre os usuários que determina o destino da cidade. A cada rodada de uma fase, os usuários mudam. Também mudam as respostas em questionários e os efeitos aplicados na cidade.</li> </ul>
Operação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ação-reação — um polo age e o outro reage. O cenário é apresentado (o sistema é agente) e o usuário seleciona entre as opções quem irá entrevistar (o usuário é reagente). São apresentadas opções de perguntas onde, outra vez, há uma escolha do usuário. O roteiro segue esse modelo de ação-reação.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interdependente: cada agente influencia o comportamento do outro. A ação do usuário é influenciada pelos resultados de questões anteriores na linha do tempo e pelo diálogo na área para debate. Podemos afirmar que na participação da enquete há influência da cidade e dos outros participantes na decisão de cada usuário.</li> </ul>
Fluxo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe uma sequência definida de acontecimentos sucessivos.</li> <li>• Determinadas escolhas do usuário impedem, inclusive, que ele retorne e selecione outro caminho. O sistema permite apenas uma direção para avançar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não há como prever os movimentos de troca entre os usuários (não estão pré-determinados como irão ocorrer ou em que ordem).</li> </ul>
<i>Throughput</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Respostas são pré-determinadas; automatismo. Todas as possíveis ações dos usuários são programadas com a respectiva resposta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• As opções de respostas para os usuários são pré-determinadas (há duas opções para voto), mas o resultado aplicado a partir do conjunto de respostas formado por todas as contribuições não é automático (envolve interpretação e decisão da equipe de produção).</li> </ul>
Relação	<ul style="list-style-type: none"> <li>• É causal. Sabe-se que escolher um determinado trajeto na estrada levará a personagens específicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não se pode prever se uma certa ação irá gerar um efeito específico. Não é possível afirmar, por exemplo, que o voto de determinado usuário irá acarretar este ou aquele resultado, ou como a divulgação de uma notícia, no espaço de debate,</li> </ul>

---

Interface	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A interface é um conjunto de possíveis que aguardam sua realização. Todas as transformações e realizações estão à espera do comando do usuário. De certa forma, é o real à espera da existência (destravada pelo usuário).</li> </ul>	<p>influenciará nos votos. Tudo depende do conjunto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A interface, aqui, cria cenário para a problematização. Nesse contexto, acontecerão diversas atualizações não projetadas durante a criação da obra. (Observamos que as atualizações, neste caso, são relativas ao conteúdo inserido na interface, porém, os espaços projetados no painel não sofreram atualizações).</li> </ul>
-----------	--	---

---

Fonte: Elaborada pela autora.

É possível observar que as características do espaço diegético são, predominantemente, reativas, enquanto as do espaço lúdico são mútuas. Os dois movimentos desenvolvidos pelos usuários, no ambiente de investigação, — trilhar um caminho selecionando os entrevistados e escolher as perguntas feitas a eles — são reativos. Esse formato de participação é comum em videogames do tipo RPG, e outros webdocumentários já utilizaram o recurso. *Voyage au bout du charbon* (exibido no festival *Visions du Réel* em 2009), por exemplo, segue a mesma forma de apresentação. Nesse webdocumentário, de 2008, o usuário explora minas de carvão na China. Navegando através de um mapa, é possível encontrar moradores e trabalhadores da região e selecionar algumas opções de perguntas. As imagens apresentadas durante as entrevistas são fotografias dos personagens. As respostas são ouvidas apenas pelo depoimento em áudio, e o único movimento realizado é a troca do texto na parte inferior da tela (quando selecionamos uma pergunta, aparecem as opções para o próximo passo).

O funcionamento de *Voyage au bout du charbon*, assim como no espaço diegético de *Fort McMoney*, é um sistema fechado. Nele, não há negociação de respostas. O usuário recebe opções, seleciona uma delas, e a resposta será uma reação pré-determinada da escolha feita.

Observando o fluxo de *Fort McMoney*, fica claro que há uma ordem em que as ações devem acontecer, uma sequência definida de acontecimentos que o usuário não poderá modificar, ainda que pareça estar escolhendo qual caminho seguir.

Dois características demonstram isso na obra. Quando o usuário chega a um personagem que ainda não está “pronto” para ser entrevistado, ao se clicar nele, encontram-se caixas de diálogo inacessíveis. Isso mostra que aquele personagem poderá ser entrevistado, mas antes, será necessário recolher algum outro item ou falar com outra pessoa. Além disso, no *dashboard*, ao consultarmos os locais e pessoas já visitados, fica evidente que há um trajeto ideal a ser percorrido. Os números mostram o que falta ser resolvido. A explicação de

Primo sobre o sistema reativo descreve o que ocorre quando o usuário navega pelas entrevistas em *Fort McMoney*:

Ao mesmo tempo em que parece que o usuário age criativamente na escolha, ele apenas circula por perguntas que foram feitas antes de sua chegada na interação, e obtém respostas que foram emitidas antes mesmo desse relacionamento se estabelecer. Logo, o usuário que aparenta ser agente no processo, está apenas reagindo às perguntas e possibilidades preestabelecidas (2000, p. 88).

Entretanto, as interações observadas no *dashboard* revelam-se mais complexas. O espaço “Debate” foi projetado para que todos os usuários colaborem com o conteúdo que considerem interessante. Vídeos podem ser postados nesse espaço destinado ao debate, assim como *links* para outros tipos de material<sup>127</sup>. Observa-se, aqui, a reação mútua. Aí estão as características de interação mútua: o fluxo é dinâmico, ou seja, não há uma ordem de informações a ser seguida; o *output* não pode ser previsto; novos elementos podem ser inseridos e há negociação do voto de cada um (através do diálogo e, muito importante, é esse o objetivo desse espaço).

Nesse espaço específico, o sistema é aberto. De acordo com Primo (2000), em um sistema aberto, o contexto oferece grande influência em seu funcionamento, e os elementos que o compõem são interdependentes. Ora, é isso que ocorre no espaço em questão: o voto de cada um irá determinar um resultado (igual para todos) na cidade e influenciará, também, as próximas decisões a serem tomadas. Contudo, isso ainda não se aplica, de forma alguma, ao resto da obra, e pode ser notado apenas no acompanhamento das ações no *dashboard*.

Gostaríamos de chamar atenção para o fato de que, no espaço “Debate” não se pode prever quais diálogos e informações serão empregados na discussão, portanto a interação, neste momento, é mútua. Porém, após serem postados os comentários com argumentos, o usuário volta a ter duas opções: seu voto pode ser a favor ou contra. Aqui, volta-se à a interação reativa, embora ela tenha uma atuação complexa.

A ação determinada pelo voto da maioria deve resultar numa cadeia de consequências interligadas: afeta o número de empregos, o custo e a qualidade de vida, enfim, aspectos que, de fato, seriam influenciados se a decisão fosse aplicada no mundo real. Mesmo que essas consequências demonstrem reflexos amplos, ainda assim, elas partem de uma opção binária e pré-programada.

Com a intenção de oferecer projeções próximas da realidade, David Dufresne trabalhou em parceria com um grupo de pesquisa em economia. Empregando modelos

---

<sup>127</sup> Isso é possível nesse espaço específico, e o usuário não poderá inserir novas entrevistas ou perguntas aos personagens do espaço diagético.

matemáticos, foram traçados cenários realistas de consequências para cada resposta que resultasse dos referendos e enquetes. Configurando um cenário de ação-reação, essa interação se passa dentro de parâmetros determinados pela produção do webdocumentário, mas demonstra um potencial maior para reter a atenção do usuário do que outros sistemas reativos como o de *I'm your man* ou *Voyage au bout du charbon*.

Há uma negociação no processo de administração da cidade fictícia que, mesmo sendo estabelecida através de caminhos e orientações pré-estabelecidos, releva dinamismo. Dufresne conta que, em um determinado momento, todos os usuários votaram para que fosse interrompida a exploração de petróleo na região. Como consequência, a cidade foi abandonada pelos moradores (afinal, a indústria é sua principal fonte de renda!). Assim, *Fort McMoney* virou uma cidade fantasma. As próximas decisões, daquela rodada, foram afetadas por essa consequência, já que os usuários tiveram consciência do potencial de suas decisões.

Enquanto o espaço de debate esteve ativo, a interação, em *Fort McMoney*, foi mútua, pois a negociação de significados e consequências ia além da simples opção entre dois caminhos, ainda que o processo envolvesse a etapa de escolha binária. De acordo com Primo (2000), a interação mútua é um processo emergente que vai sendo construído durante seu desenvolvimento, o que pode ser identificado, em *Fort McMoney*, na argumentação entre os participantes (havia possibilidade de responder a outro usuário à medida em que o diálogo se desenvolvia, fazendo com que as postagens anteriores influenciassem as próximas). Após a eliminação desse espaço, as colaborações dos usuários ainda são adicionadas nos espaços de voto e no *Twitter*, e a cidade cria, ainda, uma linha do tempo através da participação dos jogadores, ainda que o processo de negociação não esteja mais presente. De acordo com nossa observação, *Fort McMoney* passou a contar apenas com interação reativa a partir do momento em que o espaço de debate foi desativado. As possibilidades de escolha são limitadas, como as indicadas por Gaudenzi, para quem,

O autor pode reter um considerável controle da narrativa que ele quer comunicar [...]. Como Murtaugh (2008) observa 'a popularidade da *web* e do hipertexto sujeitou a ideia de interação à ramificação em estruturas de *links*'. Ao clicar em uma palavra através do movimento com o *mouse*, ao selecionar opções em um menu, o usuário navega entre um número de opções predeterminadas. Esse ambiente não é mais imprevisível, é apenas explorável.<sup>128</sup> (2013, p. 50, tradução nossa).

---

<sup>128</sup> "The author can retain a fair control on the narrative that she wants to communicate and [...]. As Murtaugh notices 'the popularity of the web and hypertext has bound the idea of interaction to branching link structures' (2008:143). By clicking on a word, by moving a mouse, by selecting within a menu the user navigates between a number of pre-set options. The environment is not unpredictable anymore, it is just explorable."

Na introdução do webdocumentário, a narradora informa: o destino de *McMoney* está em suas mãos. Porém, o discurso presente, tanto nos infográficos como nas falas das entrevistas, defende, claramente, um posicionamento. Uma das perguntas que recebe votos dos usuários diz: “Trabalhadores devem ser avisados das condições difíceis de trabalho antes de virem para a cidade?”. Um dos moradores entrevistados declara “Eles (membros da indústria) chamam de progresso, nós chamamos de destruição”. Embora a obra tenha um discurso que promova a interação e o diálogo, nos parece que há uma *conclusão correta* esperada pelo autor.

#### 4.2 BEAR 71

Uma vez que nosso objetivo é analisar as possibilidades de interação, não vamos descrever o roteiro completo de *Bear 71*. Serão apresentados todos os elementos que compõem a obra — recursos que permitem a navegação — e pontos-chave da história que permitem compreender o argumento defendido pelos autores do webdocumentário. Diferentemente de *Fort McMoney*, a navegação em *Bear 71* não propõe caminhos para guiar o usuário através da narrativa (não é multissequencial), por isso, não foi desenvolvido um mapeamento de seu enredo.

A tela de abertura de *Bear 71* é composta de um fundo preto e várias pequenas telas de monitores de segurança (algumas delas mostram imagens de monitoramento do Parque *Banff*, outras mostram apenas estática). Uma legenda ao lado dos monitores informa a duração da obra (20 minutos), e no canto inferior direito, são apresentadas quatro instruções: “navegue com seu teclado” (a ilustração mostra os botões direita, esquerda, para cima e para baixo); “use sua *webcam*”; “navegue com seu *mouse*” e “aumente o volume”.

Após as instruções, os monitores menores desaparecem. No fundo preto, surge a frase: “Não existem muitas formas de um urso-cinza morrer. Pelo menos era assim no mundo selvagem<sup>129</sup>”. A seguir, uma janela maior se abre e é apresentado um vídeo de um minuto e 45 segundos. A trilha sonora inicia enquanto o vídeo — que exhibe, com estética câmera na mão, imagens um pouco tremidas e de baixa qualidade — mostra uma urso tentando libertar-se de uma armadilha. Em seguida, a urso é atingida por um dardo tranquilizante, sendo carregada e examinada por uma equipe. Aos 50 segundos de vídeo, inicia a narração. Uma voz feminina interpreta a urso, afirmando que, naquele momento, ganhou sua própria frequência de rádio e

---

<sup>129</sup> “There aren't a lot of ways for a grizzly bear to die. At least, that's the way it was in the wild.”

um número que a identifica, Ursa 71. O trecho é concluído com imagens da Ursa 71, com semblante assustado, sendo liberada. No momento que a jaula é aberta, o animal corre e a equipe utiliza balas de borracha para guiar a urso em direção à floresta.

Posteriormente, a urso conta que durante seu primeiro ano utilizando a coleira, ela foi perseguida por guardas florestais 12 vezes, “testando os limites” de onde poderia ir. Como resposta, os guardas florestais utilizaram balas de borracha em um procedimento denominado “condicionamento aversivo” (em inglês, *aversive conditioning*). Após a apresentação da Ursa 71, a janela é fechada e o usuário é inserido no cenário que representa o Parque Nacional *Banff*.

*Tema/personagem retratado:*

O personagem central da narrativa é a Ursa 71. As faixas de áudio que formam a história estão apresentadas com narrativa em ordem cronológica, acompanhando a evolução da urso a partir de sua captura, dos três anos de idade até sua morte. A personagem narra sua história, deixando clara sua visão crítica a respeito da interferência humana em seu *habitat* natural.

Através da história da Ursa 71, os autores tecem críticas aos seguintes aspectos: a crescente dependência tecnológica, a vigilância constante (na vida selvagem e na sociedade contemporânea) e a influência do comportamento humano no cotidiano da natureza. A voz desse webdocumentário reprova a forma como a sociedade afeta o *habitat* de diversas espécies de maneira irresponsável. Ações como estabelecer municípios próximos a florestas ou construir rodovias e ferrovias em territórios habitados por animais não apenas restringem o espaço para a fauna, mas modificam o *habitat*. Como a Ursa 71 afirma, milhões de anos de evolução para vida na selva são desestabilizados por cheiros que dificultam a caça, e instintos fundamentais precisam ser adaptados.

A argumentação em *Bear 71* é arquitetada através da articulação de dois fatores. O primeiro deles é o roteiro de autoria de James Bernard MacKinnon. A narrativa captura e sensibiliza o usuário, ao mesmo tempo em que utiliza estatísticas e informações sobre o Parque *Banff* para sustentar o ponto de vista defendido. A protagonista exibe uma visão crítica e perspicaz, demonstrando domínio de seu *habitat* selvagem. A Ursa 71 recebe traços que permitem que o usuário se identifique com a personagem, entre eles, o senso de humor, as aspirações da juventude que são deixadas pra trás e substituídas pela responsabilidade da vida adulta, bem como a preocupação e zelo com seus filhotes.

O segundo fator que ajuda a estabelecer o argumento proposto pelos autores da obra é adotar a *webcam* como ferramenta para envolver o usuário no clima de vigilância. A questão

central do webdocumentário é questionar a validade do uso da tecnologia (inclusive como meio de vigiar os indivíduos). De acordo com a Ursa 71, a função das câmeras e do sistema que monitora cada movimento do indivíduo pode ser interpretada como: 50% precaução para protegê-lo e os outros 50% para proteger todo o mundo de você.

#### *Mídia:*

Os seguintes elementos compõem a narrativa de *Bear 71*:

- 11 faixas de áudio. Após a apresentação do personagem (realizada no vídeo introdutório), a história da Ursa 71 é contada em 11 faixas de áudio. Esse conjunto compõe os 20 minutos anunciados na abertura. Entretanto, o usuário pode permanecer explorando o espaço o tempo em que desejar. Dentre as 11 faixas, três são acompanhadas de vídeo, porém, o usuário pode clicar no botão de fechamento da janela de vídeo, no canto superior direito, caso não queira assisti-lo. Então, o áudio permanece rodando e ele pode continuar sua navegação pelo cenário que reproduz o parque.
- Trilha sonora. Além das faixas com a narrativa, o webdocumentário é acompanhado por uma trilha sonora. Complementando o clima da narrativa, ela ajuda a estabelecer tensão, ou torna-se mais graciosa quando a personagem fala sobre o verão, por exemplo.
- Imagens em vídeo, feitas por câmeras de monitoramento, obtidas no arquivo do Parque Nacional *Banff*. Todos os registros em vídeo — cenas de pessoas passeando e animais diversos que habitam o local — foram selecionados entre um arquivo composto por 11 anos de imagens registradas por câmeras de monitoramento instaladas no parque (não são reproduções ao vivo do que ocorre no parque no momento do acesso).
- Imagens dos usuários. São obtidas através da câmera do dispositivo utilizado para acessar a obra. As imagens são enviadas para uma janela específica da obra (vista na figura 19), e mostram os visitantes em tempo real (são de usuários que estão *online*). Apenas alguns “monitoramentos de usuário” podem ser vistos, pois o número de telas dedicadas a isso é limitado.
- Imagens fotográficas da flora e da fauna, registradas por câmeras instaladas no Parque *Banff*. O link “*About*” (em português, sobre), no canto inferior esquerdo da obra, informa que as imagens foram obtidas com os “oficiais de conservação da vida selvagem” e cientistas que estudavam a vida na floresta.

- Texto escrito. Três tipos de texto estão presentes nesse webdocumentário:
  - a) Em alguns momentos da história, frases curtas, que são enunciadas pela narradora, são colocadas em destaque na tela principal;
  - b) Ao lado das imagens de animais que abitam o parque a autora inseriu algumas informações sobre as espécies (entre elas seu nome científico, peso e idade);
  - c) Toda a narrativa pode ser lida pelo o usuário. A versão em texto da história contada pela narradora é acessada no *link* “*read the story*”.

### *Interface:*

O cenário construído por elementos geométricos simula relevos, montanhas, lagos da região, trilhos de trem e rodovias que atravessam o parque. Também são representadas as passagens para animais. Símbolos geométricos movimentam-se constantemente pelo cenário, de modo a retratar o tráfego nas rodovias e os trens passando. Como mencionado nas instruções iniciais, o usuário pode mover-se utilizando o *mouse* ou as setas do teclado.

Assim que o cenário do parque aparece, o usuário recebe um número, e o sistema abre uma pequena janela pedindo acesso à câmera do dispositivo utilizado para navegação, informando que, no caso de aceite, sua imagem poderá ser gravada. Depois da solicitação, o usuário está livre para navegar pelo terreno, que conta com registros da fauna, da flora e das condições geográficas do parque. Ao mesmo tempo em que percorre o espaço, o usuário escuta a trilha sonora ao fundo do depoimento da Ursa 71.

Enquanto a história da Ursa 71 é contada, um ícone da personagem percorre o cenário. Pequenos círculos pretos surgem pelo caminho onde a urso passa, constituindo seu rastro. Em um estágio avançado da história, um dos filhotes da Ursa 71 recebe seu próprio número, então, o ícone *Bear 107* fica ao seu lado durante o restante do trajeto. Quando a narrativa é concluída, o ícone da Ursa 71 fica imóvel ao lado dos trilhos, local onde morreu. O parque virtual permanece marcado pelas trilhas de círculos pretos por onde a personagem passou.

Figura 11. Elementos em *Bear 71*

Fonte: *Bear 71* (2012).

Além do usuário, ícones de animais são vistos deslocando-se no interior do parque virtual. Outros usuários também podem ser encontrados explorando o espaço. Já as imagens de usuários, identificados através da marcação “Humano” e do número atribuído a cada visitante, são capturadas simultaneamente à navegação. Utilizamos números em vermelho, na figura 14, para identificar todos os tipos de ícones e elementos representados em *Bear 71*, que serão analisados a seguir.

O número 1 sinaliza o menu de seleção das faixas que contém a narrativa. A lista só é visualizada se o usuário aproximar o *mouse* do item “Story”. Através de um clique, o usuário pode selecionar a faixa que deseja conferir. Caso não realize nenhuma ação, a narrativa irá continuar automaticamente na ordem apresentada. Também é possível navegar pela obra sem escutar nenhuma faixa através do comando indicado pelo número 2 (*pause, play*). A linha ao lado do comando 2 permite avançar ou retroceder a faixa que está sendo reproduzida. Abaixo dessa linha — no canto inferior esquerdo — está o comando 10, “leia a história” (*read the story*). Esse botão abre a janela vista na figura 15.

Enquanto o usuário explora o cenário, e a Ursa 71 narra sua história, algumas frases enunciadas recebem destaque, aparecendo por escrito no topo da tela, frente a um fundo preto, como mostra o “item 8” da figura 14.

O número 4, da figura 14, está ao lado da seta que indica, ao longo de toda a navegação, a localização da Ursa 71 na obra. Caso o usuário clique na seta, será levado à região do parque onde está o ícone da Ursa 71. Uma visão geral de todas as regiões do parque

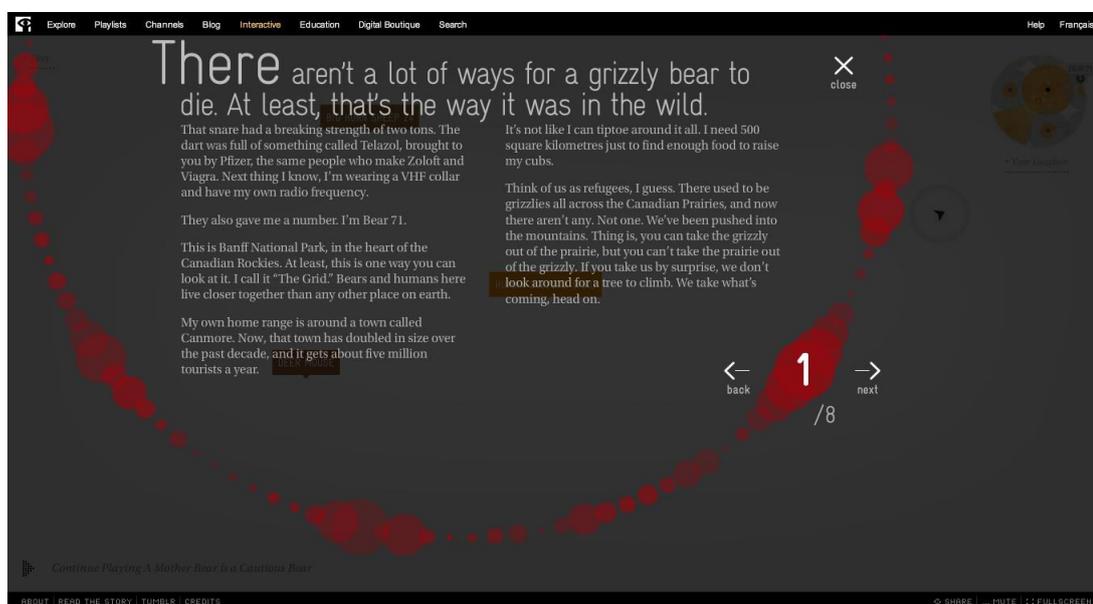
— e da localização de todos os animais e visitantes — pode ser aberta no item 3 da figura 14. A figura 16 mostra, com maiores detalhes, esse espaço destinado à orientação do usuário.

Estão distribuídos, pelo parque virtual, alguns ícones de câmeras de vídeo e binóculos, indicados pelo número 6 e número 7, respectivamente, da figura 14. Ao clicar nos ícones das câmeras, o usuário abre janelas que mostram imagens do arquivo de câmeras de vigilância instaladas no Parque Nacional *Banff*, como mostra a figura 17. Já os ícones de binóculos revelam janelas com fotografias da flora e das paisagens do parque.

O número 9 na figura 14 acompanha dois exemplos de animais transitando pela obra. Ao clicar em cada animal, o usuário visualiza imagens capturadas por câmeras de vigilância, e algumas informações sobre a espécie. Um exemplo pode ser visualizado na figura 18.

Ao clicar em qualquer humano encontrado na obra — inclusive em seu próprio ícone, como o indicado pelo número 5 na figura 14 —, o usuário abre uma janela composta por 11 telas menores e uma maior. A imagem da tela maior é selecionada através de um clique em qualquer uma das telas menores. Caso mais de um humano esteja visitando a obra (e ele tenha permitido acesso à câmera) será possível vê-lo nesse espaço, ilustrado na figura 19.

Figura 12. Janela com opção de leitura da narrativa de *Bear 71*



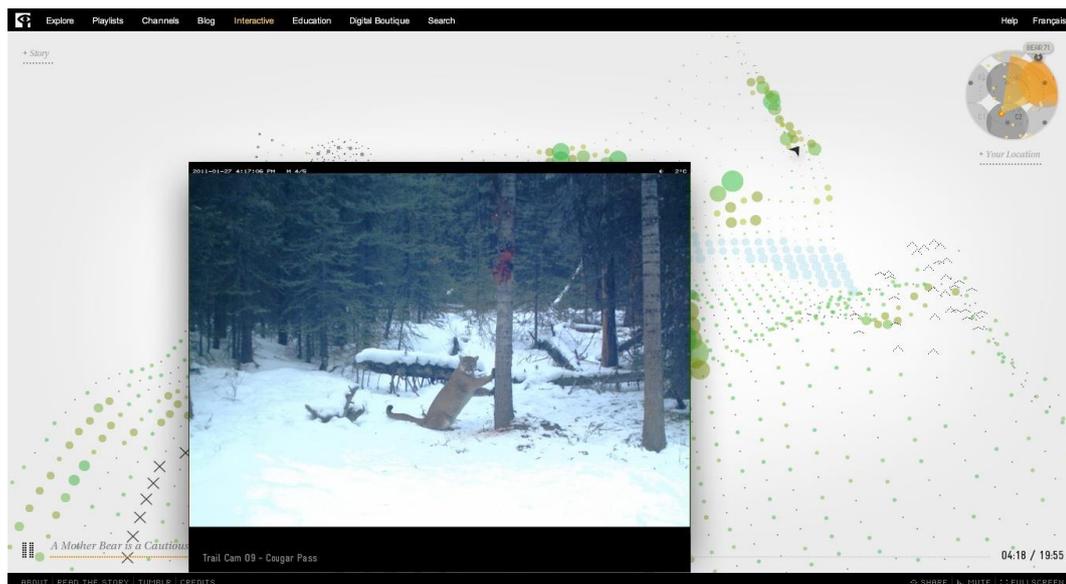
Fonte: *Bear 71* (2012).

Figura 13. Mapa das 11 regiões de *Bear 71* e legenda ampliada



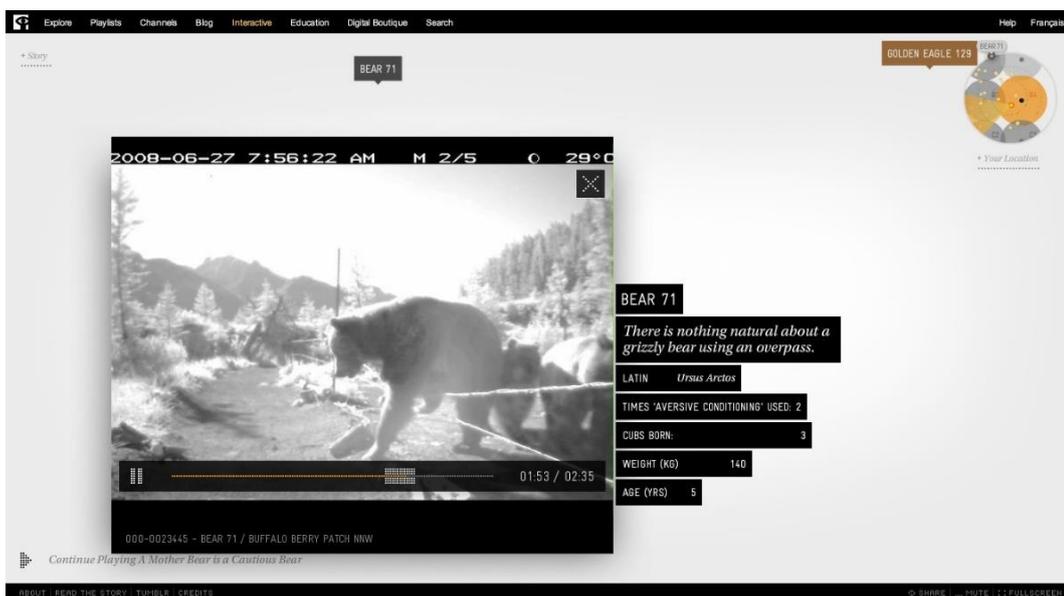
Fonte: *Bear 71* (2012).

Figura 14. Exemplo de janela aberta em um ícone de câmera de vídeo



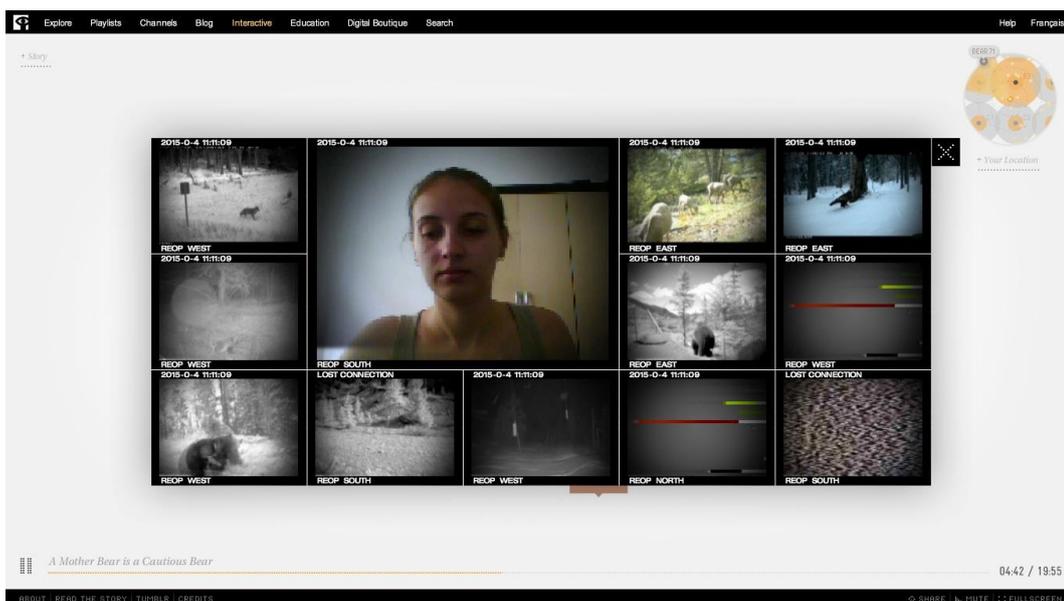
Fonte: *Bear 71* (2012).

Figura 15. Janela e informações fornecidas ao clicar em ícone de um animal



Fonte: *Bear 71* (2012).

Figura 16. Janela que visualiza visitantes humanos (usuários)



Fonte: *Bear 71* (2012).

#### 4.2.1 *Bear 71* segundo os modos de interação de Gaudenzi (2013)

Ao analisar a obra de acordo com a teoria proposta por Gaudenzi (2013), identificamos que o tipo de interação, em *Bear 71*, é semifechada. Como é indicado na descrição de *Bear 71*, o usuário navega dentro de um espaço concebido pelos autores sem

adicionar nenhum conteúdo. Embora sua imagem possa ser exibida em uma das janelas (exemplificada na figura 19), não há nenhum tipo de colaboração do usuário na ação: não é possível falar, inserir texto ou deixar depoimentos. O vídeo do usuário é veiculado durante sua conexão. Outros participantes podem vê-lo, mas nenhum usuário modifica nada na obra. Os usuários são recebidos como visitantes em um parque protegido: podem atravessar, olhar e explorar o ambiente, mas não é permitido alterar nada.

Para se encontrar o modo que melhor descreva *Bear 71*, é necessário examinar a lógica da interatividade, a função do usuário na obra e o papel do autor. Vejamos, então, como cada um desses elementos se apresenta na obra.

#### *Lógica da interatividade:*

*Bear 71* apresenta “interruptibilidade”, uma vez que é possível parar os elementos executados pelo sistema (narração, vídeos e trilha sonora) sem prejudicar seu funcionamento ou interromper a movimentação do usuário no cenário.

A degradação graciosa (a ação de reconhecer, de forma funcional, uma pergunta para a qual não há resposta prevista), não é encontrada, pois o sistema não computa comandos não previstos. Assim como em *Fort McMoney*, se o usuário clicar em um elemento que não corresponde a uma ação possível, o sistema irá ignorar o clique, não gerando, nenhum comando ou resposta.

Não há previsão limitada (característica que permite que participantes da interação obtenham respostas para perguntas não previstas), porque o sistema prevê todas as ações possíveis. O usuário não pode inserir comandos não previstos.

A sensação de banco de dados infinito não ocorre, uma vez que o usuário percebe os limites da obra. Esses limites ficam evidentes nos pontos onde o cenário termina, assim como nos números fixos e delimitados de ícones de câmeras de vídeo, de animais, de elementos da flora e de faixas da narrativa para serem exploradas.

O usuário desfruta de mais independência para navegar em *Bear 71* do que em *Fort McMoney*. Enquanto no primeiro é possível acessar qualquer parte da narrativa ou do cenário livremente, o último impõe uma ordem de acesso e bloqueia determinados conteúdos para que o usuário persiga o objetivo de encontrar informações e investigar. Essa liberdade de navegação, encontrada em *Bear 71*, corresponde ao princípio de não *default*. O sistema do webdocumentário funciona de forma independente, e roda a narrativa caso o usuário não quera comandar as faixas, mas o usuário é livre para escolher o ordenamento que deseje, não havendo um caminho imposto para que ouça a narrativa ou explore o cenário.

A capacidade de armazenamento é limitada, uma vez que os elementos que compõe a obra são fixos (não são adicionados novos trechos de vídeo, registros da flora ou de espécies de animais). A plataforma utilizada – a *web* – oferece condições para que novos conteúdos sejam inseridos (como registros realizados por usuários que visitaram o Parque *Banff*, por exemplo). Porém, o sistema de *Bear 71* não foi projetado para receber colaborações dos usuários. Sendo assim, esse webdocumentário possui computação fechada. Seu sistema funciona dentro de padrões pré-programados pela produção, não sendo possível inserir novos comandos ou conteúdo.

O comportamento do sistema de *Bear 71* é fixo, porque toda vez que é acessado, a navegação começa com idêntica configuração inicial. O sistema da obra não evolui, pois não realiza adaptações ou mudanças. A participação dos usuários não afeta a estrutura do sistema, que permanece igual desde o lançamento (em 2012).

A interação com o mundo não ocorre nessa obra. De acordo com Gaudenzi (2013), a interação com o mundo através de um documentário interativo resulta em uma sobreposição de colaborações. O espaço retratado pode ser percebido pelos usuários através da contribuição de outros participantes, e o sistema comporta um conjunto de visões do local (à medida que novas participações são inseridas).

*Bear 71* retrata o parque *Banff* utilizando recursos criados por diferentes fontes, porém o ponto de vista produzido com o material é o da autora. Ao contrário do que ocorre em *Rider Spoke*, onde cada participante insere sua visão pessoal no relato, em *Bear 71* a produção reuniu diversos registros, selecionou e editou o conteúdo, construindo o argumento da autora. Os usuários não podem influenciar a forma como o parque *Banff* é percebido através de sua participação em *Bear 71*, por isso a característica de interação com o mundo não é encontrada.

#### *Função do usuário:*

A função explorativa é a mais adequada para descrever o papel do usuário neste webdocumentário. Há um cenário estabelecido, e o usuário recebe opções de como navegar e o que explorar: movendo-se no parque virtual, ele pode visualizar animais que habitam o Parque *Banff* e os demais elementos que caracterizam a região.

As características identificadas na lógica da interatividade de *Bear 71* revelam que o usuário não exerce a função configurativa, já que não é possível criar ou colaborar na narrativa, ou reorganizar os elementos apresentados pela autora.

Embora o usuário seja inserido no cenário e tenha liberdade para trafegar pelo espaço, nenhuma decisão estratégica é tomada, e as ações não são determinantes, uma vez que a

diegese não é afetada pelas ações do usuário, não sendo desempenhada, portanto, a função de *role-playing*.

A possibilidade de o usuário exercer a função poética em *Bear 71* é controversa. Esse webdocumentário foi claramente projetado para proporcionar uma experiência interessante e agradável do ponto de vista estético. A reprodução do parque foi projetada retratando mudanças de relevo e contrastando elementos da natureza e construções humanas, entre elas o trecho onde há um município (dentro do parque), as ferrovias e rodovias. Os elementos naturais (árvores e lagos) são representados por formas geométricas mais leves, utilizando tons de azul e verde, e são distribuídos de forma espaçada, enquanto em símbolos com aparência mais sólida, é empregado preto e cinza, sendo representados em quantidades massivas, acumulando-se, em maior volume, em pequenas áreas que retratam as construções.

O movimento e a adaptação da imagem, à medida que o usuário se desloca, despertam o interesse. A trilha sonora também influencia a experiência. Quando todas as faixas da narrativa foram rodadas, a trilha sonora torna-se mais animada e figura como o único som acompanhando a navegação.

Além disso, o texto de apresentação do webdocumentário (disponível no link *About*) destaca como é importante desfrutar e experienciar os momentos. O texto afirma que a urso era rastreada e registrada como dados (*data*), um reflexo da forma como vemos o mundo: passamos a quantificar e qualificar tudo ao invés de vivenciar as experiências.

É possível afirmar que os autores articulam recursos com objetivo de projetar uma experiência estética singular e impactante em *Bear 71*. Apesar desse aspecto não ser o foco principal — o que fundamenta a obra —, é possível afirmar que parte da motivação do webdocumentário é estética, sendo assim, uma das funções possíveis para o usuário é a poética.

#### *Papel do autor:*

Entre as quatro funções apontadas por Gaudenzi (2013), nenhuma descreve exatamente o trabalho realizado pela autora de *Bear 71*. A criação do webdocumentário não envolveu projetar um mundo e suas regras; não foram delineados possíveis caminhos pela obra; o sistema não foi desenvolvido utilizando um bando de dados aberto que é alimentado pelos usuários; nem o ambiente é dinâmico a ponto de proporcionar um conjunto complexo de experiências vivenciadas pelo usuário.

A tarefa que parece mais próxima da função do autor em *Bear 71* é organizar os elementos dentro de um sistema fechado, mas sem determinar os caminhos que serão

utilizados na exploração do conteúdo, já que não existem caminhos fixos para o usuário na obra.

*Modo de interação adequado para Bear 71:*

A lógica da interatividade, no modo conversacional, é identificada pelos seguintes parâmetros: “interruptibilidade”, degradação graciosa, previsão limitada, impressão de banco de dados infinito e sensação de imprevisibilidade (princípio do não *default*). As funções do usuário, possíveis no modo conversacional, são: explorativa, de *role-playing* e configurativa.

As características do texto e as funções do usuário indicam que o modo conversacional não é adequado para descrever *Bear 71*. Com exceção da “interruptibilidade”, nenhum outro aspecto da lógica da interatividade do modo conversacional é identificado na obra. Ademais, as funções de *role-playing* e configurativa não são desempenhadas pelos usuários nesse webdocumentário.

O modo participativo também não representa *Bear 71*, pois é baseado em alguns aspectos que não são encontrados na obra, entre eles a interação baseada em banco de dados aberto, que está em evolução por período indeterminado. Outro elemento importante na caracterização do modo participativo é que o usuário exerce a função configurativa, o que não ocorre na obra em questão.

O modo experimental também é inadequado para classificar *Bear 71*. A interação, neste modo, exige as seguintes características (que não encontradas na obra): memória e recursos temporais ilimitados, evolução do sistema e funções configurativa e de *role-playing* (protagonismo) por parte do usuário.

O modo hipertexto é a última possibilidade. A função do usuário, nesse modo, é explorativa, e como vimos, ela condiz com o papel desempenhado neste webdocumentário. Resta determinar se a lógica da interatividade é adequada à obra. No modo hipertexto, o sistema apresenta capacidade de armazenamento limitada, computação fechada e comportamento fixo. A função do autor é criar possíveis caminhos dentro de um banco de dados fechado.

Ainda que *Bear 71* se encaixe nas características de configuração textual e na função do usuário, a obra não é construída de modo similar a outros exemplos de webdocumentários do modo hipertexto. *Bear 71* não é elaborado através de micronarrativas interligadas através de *hiperlinks*. A metáfora utilizada por Gaudenzi (2013), para descrever esse modo, é a de um viajante que pega carona e é levado de um ponto a outro sem saber ao certo quando chegará ao destino final. Observando a metáfora, fica claro que *Bear 71* não funciona dessa maneira.

Os pontos a serem visitados no webdocumentário são visíveis e acessíveis a qualquer momento, não estando interligados uns aos outros, e o usuário não é levado de uma câmera de vigilância à outra.

Apenas uma adaptação dos modos de Gaudenzi (2013) poderia descrever adequadamente *Bear 71*. A função do autor seria projetar um espaço e as formas como o usuário pode agir dentro dele, já ao usuário, caberiam as funções explorativa (predominante) e poética. Quanto à lógica do texto, há uma combinação formada por computação fechada e princípio não *default*.

O modo conversacional não é adequado para obras que não permitem *input* livre (não previsto) do usuário, ao passo que, ao modo hipertexto, aplicam-se as obras multissequenciais, com diversos caminhos a serem selecionados pelo usuário (como os trilhos de trem).

*Bear 71* não possui caminhos a serem selecionados. Embora sua arquitetura seja fechada, e o usuário deva escolher o que fazer, não há trilhos com sugestões de direção no sistema. Propomos um novo modo denominado “assequencial”, visto que, ao contrário da proposta de diversas opções de sequência, o webdocumentário não apresenta nenhuma sequência pré-determinada para navegação em seu cenário.

Imagine que os autores de *Rider Spoke* (vide página 53) decidissem encerrar o período de colaboração dos participantes. A partir de então, os registros arquivados em passeios de bicicleta anteriores poderiam ser acessados por usuários futuros. Esses usuários andariam livremente pela cidade, e ao verem um relato disponível em um ponto específico, escolheriam escutá-lo ou seguir o trajeto. Dessa forma, a obra passaria a ter um banco de dados fechado, recursos limitados de memória e não apresentaria evolução no sistema. Mas, devido à liberdade no trajeto dos usuários, esse *Rider Spoke* pertenceria ao modo “assequencial”. Todos os eventos a serem conferidos estão lá, foram organizados pelos autores, mas o princípio não *default* é observado, e a experiência de navegação é controlada pelo usuário.

#### **4.2.2 *Bear 71* segundo os modos de interação de Nash (2012)**

De acordo com a classificação proposta por Nash (2012), *Bear 71* pode ser enquadrado no modo narrativo. O webdocumentário foi desenvolvido de forma que a estrutura cronológica e a relação causal entre eventos fiquem evidentes. A jornada retratada não é a do autor, mas do personagem principal, e é através de sua história que são apresentados e reforçados os argumentos defendidos. Os eventos retratados recebem força

emocional e vigor dramático, e cada elemento articulado na elaboração da obra é pensado de forma a sustentar e potencializar o ponto de vista dos autores.

As evidências que suportam o argumento defendido — números de ursos mortos, número de passagens construídas para travessia de rodovias e ferrovias, imagens de pessoas e animais selvagens nos mesmos pontos do parque — são estruturadas através da história da urso. Esse processo, chamando por Beattie (2008) de “narrativização”, constitui um enredo que ultrapassa a narrativa individual do personagem. Os registros e a história da Ursa 71 tornam-se ferramentas para que os autores questionem o uso intensivo de tecnologias e o distanciamento entre a sociedade e a natureza.

#### **4.2.3 *Bear 71* segundo conceitos de interação mútua e reativa (PRIMO, 2000, 2011)**

A participação do usuário em *Bear 71*, de acordo com os critérios de Primo (2000, 2011), é analisada através de sete parâmetros: sistema, processo, operação, fluxo, *throughput*, relação e interface.

O sistema em *Bear 71* é fechado. Primo (2000) afirma que para o sistema ser considerado aberto, é necessário que as partes envolvidas sejam dependentes umas das outras, ou seja, há evolução e desenvolvimento através da troca entre os participantes. No entanto, o sistema deste webdocumentário não se adapta ou modifica de acordo com os *inputs* do usuário, sendo igual para todos os participantes. As escolhas realizadas pelos usuários são baseadas em elementos fixos, que não podem ser alterados pelos participantes, e que apresentam a mesma configuração cada vez que o artefato é acessado.

Assim como os elementos permanecem os mesmos, a repetição de uma determinada ação irá resultar na repetição da resposta. Isso significa que o processo é baseado em estímulo-resposta. Cada vez que o usuário acessa *Bear 71*, deverá escolher se quer clicar no ícone “*Fox 55*”, “*Deer 431*” ou “*Wolf 48*” para ver imagens e informações desses animais. Mas não será possível solicitar imagens de um avestruz ou qualquer outro animal que não está representado por um ícone. Isso demonstra que não há negociação no processo.

Existem duas formas de funcionamento para a operação: ação-reação e interdependência. Na segunda, as ações dos envolvidos influenciam cada movimento subsequente, o que não ocorre em *Bear 71*. Como afirmamos acima, as ações do usuário não afetam o sistema da obra, de forma que o reflexo das escolhas feitas é limitado ao que o usuário está visualizando no momento da navegação e não influenciam a estrutura do

webdocumentário. A operação segue o esquema ação-reação: as opções estão programadas, o usuário clica em uma delas e o sistema reage de acordo com o comando.

O fluxo trata do movimento das informações e é um aspecto cuja análise, em *Bear 71*, apresenta obstáculos. Primo diferencia dois tipos de fluxo:

Os sistemas de característica mútua se caracterizam por seu fluxo dinâmico e em desenvolvimento. Já o fluxo reativo se apresenta de forma linear e predeterminada, em eventos isolados. [...] Isto é, existe uma sequência definida de acontecimentos sucessivos. Em teoria da comunicação diz-se que o modelo da teoria matemática da informação é linear e mecânico. Assim, o usuário age em um sistema reativo apenas nos limites que o programador planejou.

Ao mesmo tempo em que parece que o usuário age criativamente na escolha, ele apenas circula por perguntas que foram feitas antes de sua chegada na interação, e obtém respostas que foram emitidas antes mesmo desse relacionamento se estabelecer. (2000, p. 88)

Em *Bear 71* não há uma sequência definida de acontecimentos sucessivos. Os movimentos do usuário e do sistema não seguem uma alternância fixa, porque não há momentos específicos para *input* dos participantes. Apesar do usuário estar circulando em um espaço com limites planejados pelo programador, acreditamos que o fluxo de informações não é pré-ordenado, visto que permite movimentos do usuário a qualquer momento.

*Throughput* indica se as respostas possíveis na interação são predeterminadas e automáticas, ou se há uma interpretação, um trabalho de seleção inteligente realizado pelo sistema. Quando o usuário clica em um ícone de um dos animais de *Bear 71*, há apenas uma resposta: abrir a janela com vídeo e informações em texto ao lado deste vídeo. Todos os comandos funcionam dessa forma no webdocumentário, de maneira que a máquina não precisa decodificar mensagens do usuário, e as opções são automatizadas e predeterminadas.

A relação em *Bear 71* é causal, pois todas as ações realizadas pelo usuário geram respostas previstas no sistema. Assim como a máquina não passa por um processo de interpretação do comando inserido, também não ocorre negociação entre os participantes ou respostas originais na navegação. Cada processo possui uma causa e um efeito interconectados — que podem ser facilmente identificados.

Se a relação na obra fosse mútua, poderia haver ponderações ou questionamentos do usuário dentro do sistema. Informações podem ganhar novas interpretações ou nuances em uma relação negociada. Participantes poderiam propor perguntas como: “Será que, o uso das câmeras não protege os animais de fato?”; “Esses recursos servem para inibir a caça?”; “O uso do equipamento de monitoração é um capricho tecnológico?”; “Ao descobrir que o vazamento de grãos nos trilhos atrai animais e provoca acidentes os responsáveis não implementam o sistema de transporte?”; ou ainda, “Será que as informações coletadas sobre o

ocorrido com a Ursa 71 servirão para evitar que outros ursos sofram o mesmo tipo de acidente?” A configuração de *Bear 71* não promove a problematização dos fatos como seria possível em uma interação mútua.

Todas as transformações e realizações no sistema de *Bear 71* estão à espera dos comandos e permissões (no caso da *webcam*) do usuário. A interface é potencial, porque é um conjunto de possíveis que aguardam por sua realização (através do comando do usuário). Não há movimento de atualização a cada interação. Segundo Primo (2000, p. 89), a atualização é uma característica fundamental em uma interação mútua. O autor afirma:

A relação [mútua] é definida e redefinida constantemente em uma interface virtual. A própria definição da relação surge da virtualização. Como cada interagente interpreta a relação em que se engaja, esse é um processo virtualizante de constantes atualizações. Já em um sistema reativo fechado a relação é determinada pelo interagente pró-ativo, enquanto o interagente reativo (ou o reagente) deve se adequar ao molde que foi definido antes que ele se engajassem no sistema.

Identificamos apenas uma forma dos usuários realizarem modificações não previstas pelo sistema: através do uso criativo do mecanismo da *webcam*. Nada impediria, por exemplo, que um visitante aceitasse o acesso à sua imagem e utilizasse cartazes com frases para inserir um novo conteúdo na obra. Porém, o efeito dessa ação seria limitado, pois não ficaria nenhum registro no sistema, e a única chance de transmitir a mensagem do usuário seria se ele ficasse *online* e esperasse que outros participantes acessassem a obra. Como afirmamos anteriormente, a ferramenta de acesso à *webcam* do usuário acaba não acarretando mudanças de discurso, não configurando uma possibilidade de problematização pelo usuário.

Neste caso, como observamos nos sete critérios de Primo (2000), há uma interação reativa, ou seja, os participantes não estão interagindo uns com os outros, adaptando, dessa maneira, suas respostas (e percepções) de acordo com o andamento do diálogo. A cada decisão/ação tomada, o participante está, na verdade, reagindo a um movimento prévio da outra parte.

Ao analisarmos as características da interação proposta em cada uma dos webdocumentários, não defendemos que um modelo seja superior ao outro. As qualidades da interação mútua e da interação reativa são adequadas à proposta de cada autor, e nem toda obra é desenvolvida com o objetivo de abrigar um debate ou diálogo. É importante que haja diversidade de abordagens e que cada autor expresse sua mensagem da forma que lhe convém. Não é um problema que algumas obras não se adaptem a cada usuário ou transmitam apenas um ponto de vista sobre o tema tratado.

Contudo, acreditamos que a análise aprofundada das características da interação é importante, pois revela que o uso de uma plataforma que permite a interação mútua – a *web* – não resulta, necessariamente, no desenvolvimento de obras que promovem esse tipo de interação. Compreendemos que o tipo de interação empregado depende da intenção do autor.

Gaudenzi (2013) afirma que mesmo em sistemas fechados, nos quais o usuário não pode inserir novos conteúdos ou comandos que não foram pré-programados, é possível encontrar uma negociação que transforma os participantes e a obra:

Se de fato as escolhas oferecidas ao usuário estão partindo do artefato digital, a cada clique ambos, o usuário e o documentário, co-emergem e reconstituem-se (comportamento autopoietico). Durante este encontro rítmico, no qual o usuário escolhe e o algoritmo re-calcula novas opções, ambos mudam suas identidades e se re-singularizam.<sup>130</sup> (2013, p. 246, tradução nossa).

A mudança de identidade apontada pela autora é limitada em sistemas fechados. Essa reconstituição ocorre dentro de um número específico de identidades possíveis, que foram previstas e programadas pela equipe de produção da obra. De fato, há uma negociação entre o usuário e a obra, e as escolhas do usuário influenciam na forma como os elementos são arranjados. Porém, o usuário apresenta um potencial ilimitado de reconfigurações, ao passo que a obra comporta um número fixo de pontos de vista. Se o propósito de um autor é explorar diferentes abordagens sobre um tema, ou auxiliar o usuário a encontrar novas formas de perceber um aspecto do mundo histórico, um sistema aberto apresenta potencial para realizar esses objetivos de forma mais ampla.

#### 4.3 FUNÇÕES PARA A INTERAÇÃO EM WEBDOCUMENTÁRIOS

Esta pesquisa foi impulsionada pela vontade de verificar se webdocumentários permitem uma interação predominantemente mútua e se o diálogo está presente no gênero, estabelecendo-se como uma característica fundamental nessas obras, causando, inclusive, a perda de força do discurso do autor. Perguntamo-nos se as barreiras entre o autor e o público estão, de fato, sendo quebradas, e se a liberdade de participação torna o discurso encontrado

---

<sup>130</sup> [...] if indeed the choices given to the user are coming from the digital artefact, at each click both the user and the documentary co-emerge and re-constitute themselves (autopoietic behaviour). During this rhythmic encounter, where the user chooses and the algorithm re-calculates new options, they both shift identities resingularising themselves.

em webdocumentários tão distante do documentário quanto afirmaram autores como Castells, A. (2011) e Favero (2014)<sup>131</sup>.

A análise minuciosa da interação em *Fort McMoney* e *Bear 71* demonstra que não. Embora cada objeto selecionado apresente uma construção distinta e conte com recursos interativos diferentes, nenhum deles apresenta um discurso autoral menos enfático, uma vez que ambos defendem, abertamente, um posicionamento diante de seu tema.

Este posicionamento condiz com as funções tradicionalmente desempenhadas por documentários apontadas por Nash (2014): registrar/preservar acontecimentos; ser civicamente engajado e persuadir. Além dos recursos utilizados pelo cinema, como montagem, trilha sonora, emprego de cores, enquadramentos e argumentação narrativa (roteiro), os webdocumentários contam com outra ferramenta para desempenhar as três funções indicadas por Nash: a interação.

Com base nas observações traçadas, identificamos três funções desempenhadas pela interação em webdocumentários. Observamos, porém, que esses três usos encontrados não concluem o estudo sobre interação em webdocumentários. É natural que o surgimento de novas obras amplie as fronteiras do gênero, e funções diferentes poderão ser encontradas de acordo com esse avanço. Além disso, as funções levantadas foram baseadas nos exemplos analisados neste trabalho, por isso, não acreditamos que todas as possibilidades de desenvolvimento tenham sido contempladas. Estudos futuros podem revelar outras funções além das apresentadas a seguir.

#### **4.3.1 Reforçar/estabelecer o vínculo com o usuário**

Esta função pode ser observada no uso da interação em *Fort McMoney*. O vínculo reforçado pela interação dá-se por duas maneiras:

- a) Vínculo reforçado entre o usuário e a obra: o aspecto lúdico do webdocumentário permitiu organizar *Fort McMoney* de forma que a exploração de todo o seu conteúdo só é possível se o usuário retornar à obra algumas vezes. É necessário retornar na semana seguinte para conferir o conteúdo do próximo episódio; voltar quando termina a votação para ver o resultado aplicado na cidade fictícia; e, ainda,

---

<sup>131</sup> Segundo Favero (2014, p. 167), permitir que o usuário realize modificações no conteúdo, e desenvolver um processo de mudanças recíprocas entre a obra e o público, é uma tarefa delicada. Para o autor, a proposta parece invalidar o objetivo do documentário. Ele questiona: “Se o gênero é atrelado, de alguma forma, a ideia de retratar aspectos do mundo histórico de maneira objetiva, como pode incluir um processo de eventual modificação?”.

participar uma nova rodada para tentar encontrar alguma informação que foi perdida em algum ponto da navegação no espaço diegético.

- b) Vínculo reforçado entre o usuário e o tema: através da culpabilidade do jogador, o webdocumentário estabelece um vínculo de responsabilidade entre o usuário e o tema. Se o voto é dos usuários, são eles que determinam o destino de *Fort McMoney*. A responsabilidade é passada aos usuários, então, são as decisões tomadas por eles que podem impedir que as indústrias explorem os recursos de forma não sustentável, e evitar que a influência das corporações na região se torne desmedida. O uso do webdocumentário como ferramenta educacional pode estender essa responsabilidade para outros aspectos (além da exploração de combustível fóssil). A responsabilidade do usuário pode ser utilizada para simular/conscientizar sobre a responsabilidade do cidadão ao votar em eleições, tratando da importância da participação consciente no processo democrático.

Vejamos de que forma as ações propostas para os usuários em *Fort McMoney* reforçam o vínculo com o usuário.

Explorar e investigar (espaço diegético): através de comandos do botão do *mouse*, as opções são selecionadas. As ações específicas de clicar com o *mouse* nas opções — tanto a de escolher o local que será visitado, quanto a de selecionar as opções de perguntas para os personagens — não produzem um efeito significativo que reforce vínculo com o usuário. Outras obras baseadas em *hiperlinks*, que funcionam de forma semelhante, como *Voyage au bout du charbon*, não precisam ser visitadas mais de uma vez para que o usuário conheça todo o seu conteúdo. O usuário também não se sente especialmente ligado ao tema retratado em *Voyage au bout du charbon* (não há a mesma relação de responsabilidade ou participação no desenvolvimento dos eventos).

É a forma como o autor utilizou a interação para organizar o conteúdo que reforça o vínculo. A ação “investigar” é proposta de maneira que o usuário precisa selecionar os itens corretos para destravar os próximos conteúdos, ainda não vistos.

Essa organização — possível pela forma como a interação é empregada — faz com que seja necessário o usuário voltar, algumas vezes, ao webdocumentário, para poder conhecer seu conteúdo completo. Esse aspecto da interação reforça o vínculo do usuário com a obra.

Votar (espaço lúdico): o comando através do botão do *mouse* insere o voto na opção escolhida. O voto é uma ação essencial para o desenvolvimento do aspecto lúdico, uma vez que a cidade de *Fort McMoney* não evolui caso nenhum voto seja computado. É através dos

resultados das enquetes e dos referendos que os usuários podem perceber o efeito de sua participação. O webdocumentário utiliza a votação como uma forma de convidar o usuário a retornar, fortalecendo o vínculo com a obra.

A linha do tempo que ilustra o histórico de *Fort McMoney* pode ser utilizada como recurso para reforçar o vínculo com o tema de responsabilidade democrática. Em diversas rodadas observamos que o resultado final da cidade fictícia (no encerramento da última enquete), quando comparado com os números originais (baseados em *Fort McMurray*), apresentava melhoras em todos os indicadores socioeconômicos. O argumento de que a participação e o interesse em questões políticas podem melhorar a qualidade de vida da comunidade seria sustentado pela ferramenta que é construída pela interação através dos votos.

Debater<sup>132</sup> (espaço lúdico): argumentar através de texto e utilizar *links* e material encontrado na navegação para sustentar sua opinião. Esse recurso pode ser considerado o que mais promove o envolvimento entre o usuário e a obra. Ao participar de um debate, as chances do usuário desejar retornar, para conferir seu resultado, são maiores do que se ele apenas inserisse um voto no *box* com opções predeterminadas. Essa forma de interação pode reforçar o vínculo tanto entre usuário e obra quanto entre usuário e tema.

#### 4.3.2 Reforçar o argumento do autor

Observamos em *Bear 71* o uso da interação para produzir uma forma de identificação entre o personagem principal e o usuário. As interações são propostas, nesta obra, através das seguintes opções:

- a) Navegar pelo cenário mediante a utilização dos comandos direcionais e o *mouse*: essa interação permite que o usuário tenha liberdade para acessar as informações que deseje. O recurso de poder transitar pelo cenário possibilita a organização da obra que representa o parque. Essa interação faz parte da estrutura que insere o usuário no espaço habitado pelos animais, posicionando-o de forma estratégica para o reforço da argumentação, sendo desenvolvido de forma mais enfática através do item “ser monitorado”.
- b) Clicar em ícones com informações (vídeos, fotografias, textos) utilizando o *mouse*: assim como a interação anterior, esta permite que o usuário se ambiente

---

<sup>132</sup> Como observamos na análise de *Fort McMoney*, de acordo com o conceito de interação mútua e reativa, ainda que a opção do debate não esteja ativa, vamos considerá-la, porque fez parte da proposta dos autores e foi utilizada por usuários anteriormente, constituindo a interação originalmente pensada para a obra.

no parque virtual, explore o território conhecendo os animais que alguns trechos do local em seu próprio ritmo, facilitando o sentimento de integração com o espaço.

- c) Ser monitorado permitindo acesso à *webcam*: as duas interações anteriores promovem um sentimento de curiosidade (vontade de explorar o que há no parque virtual) e incorporam o usuário como parte do cenário, tornando-o um dos ícones que trafegam pelo espaço. O fator de ser parte do ambiente é utilizado como alavanca para a forma de interação mais significativa de *Bear 71*: ser monitorado. O uso da *webcam* indica que, assim como os animais seu *habitat* natural são espiados pelo usuário, o usuário também é observado por alguém. A sensação de ser vigiado reforça o argumento dos autores: a tecnologia está sendo constantemente utilizada para registrar o que você está fazendo.

A identificação com a Ursa 71 é reforçada, tornando-se mais significativa do que seria se o webdocumentário contasse apenas com o texto narrado. Ao saber que sua câmera captura imagens, o usuário pergunta-se: “Que direito temos de monitorar cada movimento de outros indivíduos?” ou ainda, “A segurança justifica este controle?”. Assim como a Ursa 71, a população, em geral, não assinou consentimento para registrar suas imagens andando por vias públicas. Até que ponto a insegurança permitirá a invasão de privacidade nas sociedades daqui para a frente? A vigilância do personagem é utilizada como metáfora para problematizar questões atuais, e a partir da interação que utiliza a *webcam* (do incômodo causado por ela), o usuário é compelido a ponderar sobre determinados pontos propostos pelos autores.

Em *Fort McMoney* também encontramos o uso da interação para reforçar o argumento do autor. A navegação em *Fort McMoney* transmite a sensação de que decisões tomadas terão efeitos irreversíveis. A organização do espaço diegético restringe as possibilidades de retornar a um conteúdo já visitado. Como mencionamos anteriormente, não é possível utilizar o comando “voltar” no navegador, e os personagens que já foram questionados não podem ser acessados novamente em uma mesma rodada. O usuário é instruído pela narradora, em diversos momentos, com frases como: “Lembre-se, suas decisões afetam sua exploração” e “Tome o tempo que precisar”<sup>133</sup>.

Da mesma forma que a interação reforça o vínculo com o usuário, incentivando que retorne em outras rodadas e procure as informações perdidas (como perguntas que não fez aos

---

<sup>133</sup> No original: “Remember, your choices affect your exploration. Take your, time.”

personagens entrevistados), também incrementa o argumento do autor, para quem, as decisões dos indivíduos terão resultados que não poderão ser revertidos. O autor estabelece uma relação entre as ações do usuário — e suas consequências na cidade fictícia — com as ações da sociedade e suas consequências ambientais.

Como é possível observar em *Fort McMoney*, a interação pode desempenhar mais de uma função em um webdocumentário. Uma única ação proposta para o usuário pode representar duas funções da interação em *Fort McMoney*. Por exemplo: ao utilizar o *mouse* para selecionar as perguntas feitas ao entrevistado, o vínculo com a obra é reforçado porque algumas perguntas desaparecerão e o usuário precisará retornar em outra rodada caso queira realizar a entrevista novamente; e o argumento do autor de que as escolhas feitas não poderão ser corrigidas será reforçado.

### 4.3.3 Partilhar a função do autor

A última função proposta não é predominante em *Bear 71* e *Fort McMoney*, porém, pode ser constatada em outros webdocumentários mencionados no trabalho. Obras como *18 Days in Egypt*, *Man With a Movie Camera: the Global Remake*, *Mapping Main Street* e o projeto *Echo Chamber* utilizam a interação como forma de partilhar a função do autor. Nesses exemplos é possível encontrar evidências de que os autores abrem mão de parte de seu controle sobre a obra. Ao contrário do que Castells, A. (2011) afirma, nem todos os autores que escolhem utilizar interação em suas obras abrem mão do controle de autoria ou de uma forte voz narrativa.

Ressaltamos que a função do autor é partilhada com os usuários — através do envio de conteúdo ou de participação na edição — porém, o diretor mantém uma posição determinante, uma vez que é ele quem configura a obra e determina as regras para participação e fruição.

Ao contrário de *Fort McMoney*, a participação, nos quatro exemplos citados acima, não é perdida após determinado tempo. No webdocumentário de David Dufresne, o conteúdo inserido desaparece, voltando ao estado inicial a cada três semanas. Já em *18 Days in Egypt*, *Man With a Movie Camera: the Global Remake* e *Mapping Main Street* (e *Echo Chamber*, caso ele fosse concluído), as contribuições farão parte da obra por tempo indeterminado. A morte de um desses webdocumentários torna-se muito menos provável do que no caso de *Fort McMoney*, porque não é necessário que uma equipe realize constante manutenção no sistema. Ainda que as obras deixem de ser atualizadas, o aspecto participativo permanecerá no que foi criado anteriormente e poderá ser conferido pelos próximos visitantes.

A interação para partilhar a função do autor é uma característica frequentemente atribuída a todas as obras do gênero, porém, uma análise cuidadosa demonstra que apenas parte dos webdocumentários apresenta, realmente, esta qualidade. Por se tratar de um método que não privilegia apenas um enfoque, e permite pontos de vista variados, este tipo de interação parece menos adequado para desenvolver webdocumentários do tipo narrativo (definido por Nash, 2012). Coberturas abrangentes, relacionadas a um tema, tratando, porém, de vários aspectos a ele relacionados, parecem o modelo mais encontrado com interação para partilhar função do autor. *18 Days in Egypt* e *Mapping Main Street* são exemplos.

Ainda assim, desenvolver um webdocumentário narrativo utilizando este tipo de interação não é impossível. O projeto *Echo Chamber* empregaria qualificação de importância (através de *playlists*) para ordenar conteúdo audiovisual de acordo com os critérios dos usuários. A conclusão poderia ser um webdocumentário narrativo, bastaria organizar a combinação de *playlists* dos colaboradores em torno de um ponto central que servisse de base para todos os trechos. O argumento defendido seria coletivo, eleito através da combinação das escolhas, e não escolhido apenas pelo diretor.

## 5 CONCLUSÃO

Procuramos compreender neste trabalho as possibilidades e características da interação em webdocumentários. Um gênero ainda recente, o webdocumentário apresenta desafios para aqueles que decidem estudá-lo. Entre eles, a dificuldade de defini-lo. Assim como ocorre com os documentários, a definição de webdocumentários não pode ser traçada com base apenas em formatos ou estéticas específicas, pois diversas possibilidades são encontradas/experimentadas dentro do gênero.

A definição que adotamos para o gênero emergente é inspirada em um critério utilizado por Ramos (2008) para definir documentários: a intenção do autor – seu propósito de estabelecer asserções sobre o mundo histórico – determina que a obra é um webdocumentário. As asserções são apresentadas pela voz do webdocumentário, e o nível de força dessa voz varia de acordo com a construção empregada pelo autor. No modo colaborativo, por exemplo, a voz pode ser menos presente, pois um webdocumentário colaborativo é capaz de comportar pontos de vista distintos (dependendo de como ocorre a participação dos usuários). Ainda assim, a voz está presente através da forma como o autor projetou a obra, da proposta que motiva e organiza o webdocumentário.

Webdocumentários também utilizam algumas convenções de estilo herdadas do documentário, como uso de entrevistas, emprego de imagens de arquivo, e presença de locução. Estas características são comuns ao gênero webdocumentário, porém não são encontradas em todas as obras que pertencem ao grupo.

Além da intenção do autor, outra característica que marca a produção de um webdocumentário é ser uma obra nativa da *internet*. Como afirmamos na introdução deste trabalho, uma obra nativa da *internet* deve ser projetada com base na plataforma utilizada, então, transpor uma dessas obras para uma tela de cinema ou televisão (sem recursos de conexão à *internet*) impediria o funcionamento proposto pelo autor. Isso não significa que webdocumentários são visualizados apenas em computadores. *Bear 71*, por exemplo, contou com exibições nos festivais *DOXA* e *Sundance* de 2012. A sala que exibiu *Bear 71* no *Sundance* foi equipada com câmeras de vigilância que capturavam imagens dos visitantes e as enviava para o webdocumentário.

Assim como *Bear 71*, a experiência proposta pelo autor de *Fort McMoney* também depende do acesso da obra através da *internet*. O ponto central da obra, a partir do qual todo seu conteúdo foi organizado, é a ideia de que os usuários precisam recolher informações para, a partir de seu conhecimento e sua influência, decidir o futuro da cidade fictícia. Então, visitar

a obra em um formato que não permite inserção dos votos dos visitantes inviabilizaria a proposta do autor. As principais ações propostas em *Fort McMoney* – votar e debater – não fariam sentido em um sistema que não permite participação de vários usuários.

Após explorar as características do gênero e apresentar sua definição, passamos a investigação dos métodos de legitimação dos webdocumentários. Procuramos identificar aspectos significativos na produção do gênero: instituições com alto nível de reconhecimento de sua produção, regiões que demonstrassem maior desenvolvimento desse tipo de obra ou apresentassem características específicas entre seus expoentes.

Uma vez que o gênero começou a ser desenvolvido de forma expressiva recentemente, os autores de webdocumentário procuram maneiras divulgar suas obras para o público (que ainda parece pouco familiarizado com esse tipo de obra). Os caminhos variam, entre as opções mais exploradas, identificamos: utilizar meios tradicionais de divulgação de obras cinematográficas – festivais e premiações –, promover na *web* (através de parcerias com instituições é possível divulgar o *link* da obra em seus *sites*), e buscar reconhecimento em eventos com premiação de conteúdo para *web*.

Dentre as alternativas, a última parece bastante adequada, pois dirige-se a um público que domina os recursos empregados em webdocumentários. O prêmio *Webby*, por exemplo, é transmitido pela *web*, e seu público apresenta potencial para acompanhar/visitar webdocumentários, pois está familiarizado com a plataforma. O Apêndice B demonstra que os prêmios voltados para conteúdo na *web* foram os primeiros a contemplar webdocumentários (seus regulamentos reconheceram o gênero antes dos prêmios para produção cinematográfica e jornalística).

Ademais, o levantamento realizado no capítulo 2 revelou que na França os webdocumentários que se destacam são realizados por instituições jornalísticas; *sites* como o do jornal *Le Monde* e do canal *France 24* reúnem webdocumentários. As obras produzidas por estas instituições geralmente apresentam características de grandes reportagens, são próximas do que Nichols (2008) denomina de modo expositivo. Este modo apresenta uma argumentação de lógica simplista, dualista, onde há apenas certo ou errado. Nele, as imagens são utilizadas para ilustrar, exemplificar ou reforçar o argumento apresentado pelo narrador; a montagem e o narrador onisciente conferem credibilidade a essa argumentação. Obras como *Congo, la paix violée* e *Voyage au bout du charbon* revelam características do modo expositivo.

Já no Canadá, os expoentes do gênero são produzidos pela *NFB*, que reúne em seu acervo os webdocumentários mais premiados e reconhecidos do país. Segundo Hugh Sweeney, produtor de *web* da *NFB*, em 2010 a instituição investiu 20% de seus recursos em

projetos interativos (LIETAERT, 2011, p. 66). Ao contrário do que observamos nas obras francesas, o acervo de webdocumentários da *NFB* não revela um modo predominante, pois os formatos são diversificados.

No Brasil os webdocumentários encontrados foram desenvolvidos por estudantes – alguns são trabalhos de alunos de comunicação –, e as instituições jornalísticas não parecem investir no gênero. Embora não tenhamos localizado muitos exemplos de webdocumentários, o festival *É tudo verdade* já realizou encontros e *workshops* que abordaram o tema. Contudo, o festival não aceita inscrições de obras com formatos não convencionais. Este obstáculo é encontrado em uma parcela grande dos festivais tradicionais de cinema. Para contorná-lo, alguns autores desenvolvem versões de suas obras que podem ser exibidas em salas de cinema, assim, promovem seu trabalho no evento e posteriormente divulgam o webdocumentário na *web*.

O levantamento realizado através da observação de métodos de legitimação também revelou obras que se destacaram entre o gênero, duas delas – *Fort McMoney* e *Bear 71* – foram selecionadas como objeto para análise. Dedicamos o capítulo 4 à análise da interação no webdocumentário e seus desdobramentos: que tipo de proposta é encontrada no gênero, qual a influência dos usuários na obra e que tipo de resultado/efeito é possível obter a partir da interação. Devido a organização e limites estruturais, nosso estudo não contemplou questões como a análise de imagem no gênero (como são empregados os planos, a montagem, etc.), e avaliação das diferenças encontradas entre cada ferramenta disponível para criação de webdocumentários (Flash, HTML5, etc.).

Nossa pesquisa foi direcionada de forma a evitar uma abordagem limitada aos fatores técnicos da interação. Embora não pudéssemos deixar de lado esse aspecto – afinal é necessário compreender seu funcionamento para indagar sua utilidade – tentamos ir além da identificação e classificação dos componentes utilizados para participação do usuário. Assim como Primo (2011, p. 226), acreditamos que “[...] explicações baseadas na tecnologia focam-se na reação (tempo e quantidade), ao passo que menosprezam os envolvidos, seu relacionamento e o próprio conteúdo intercambiado.”

Através da observação dos componentes tecnológicos – comandos, *hiperlinks*, funcionamento do sistema, etc. – questionamos qual o objetivo dos autores ao empregar esses recursos, que consequências efetivas a interação traz para estas obras. Ao tentar encontrar o papel da interação, verificamos que os autores de webdocumentários possuem as ferramentas para enfrentar uma questão que desafia produtores de documentários a vários anos, como mostra Aumont

“Qualquer espectador é um covarde ou um traidor.” Essa frase, ampliada ao cinema, constituía um eixo para teoria brechtiana do teatro, segundo a qual, no limite, “qualquer identificação é perigosa”, na medida em que suspende o juízo e o espírito crítico. Esse estado de identificação do espectador de cinema, feito de regressão narcísica, de retirada, de imobilização e de afasia foi, ao longo de toda a história do cinema, um problema incontornável, um obstáculo para todos os cineastas que tiveram o desejo ou a vontade de fazer filmes para agir sobre o curso das coisas ou para conduzir os espectadores à conscientização e à ação: os cineastas militantes, alguns documentaristas... Entre as estratégias mais utilizadas para reagir contra esse componente regressivo da identificação, é possível destacar a desconfiança ou a recusa com relação à ficção da narrativa clássica (Dziga Vertov, por exemplo), a postulação de um cinema do real (cinema direto, cinema verdade etc.) ou ainda uma forma mista feita, ao mesmo tempo, de aceitação e de desconstrução da ficção [...]. (2008, p. 255)

As narrativas analisadas neste trabalho rompem com todos os recursos fílmicos que proporcionam condições para o processo de identificação indicados por Aumont (2008): a escuridão da sala de cinema, a inibição motora do sujeito e sua passividade diante do fluxo das imagens. Desta forma, embora os objetivos, a temática e alguns recursos empregados na produção de webdocumentários sejam herdados de documentários, a fruição da obra é bastante distinta da fruição de um filme documentário. O autor de um webdocumentário conta com ferramentas que permitem a ação do usuário de formas que não eram possíveis antes da popularização da *web*.

Contudo, o acesso a tais ferramentas não significa que os autores sempre convidam o usuário a realizar ações. David Dufresne, diretor de *Fort McMoney*, afirmou em um encontro no *MIT Open Documentary Lab* que, quanto mais liberdade é concedida aos usuários, mais problemas ou complicações surgirão no desenvolvimento do projeto<sup>134</sup>. A declaração do diretor pode ser uma evidência de que as formas de utilizar interação em webdocumentários ainda estão em um estágio pouco experimentado, neste período obras testam possibilidades emergentes para, posteriormente, verificar que mecanismos e ferramentas funcionam com mais sucesso. Pode indicar, também, o motivo pelo qual os webdocumentários produzidos por instituições jornalísticas, como as produções do francês *Le Monde*, contam com um espaço de participação bastante limitado.

Os níveis de participação do usuário em webdocumentários variam consideravelmente: vão desde selecionar opções pré-determinadas através de menus até colaborar na coleta e/ou edição de material para obra. Utilizamos duas propostas diferentes de classificação para avaliar os objetos: modos de interação de Gaudenzi (2013) e modos de interação de Nash (2012). Observamos que *Fort McMoney* e *Bear 71* não podem ser

---

<sup>134</sup> DAVID Dufresne visits ODL. Disponível em: <<http://opendoclab.mit.edu/david-dufresne-visits-open-doc-lab>>. Acesso em 20 jan. 2015.

classificados com precisão por nenhuma das duas abordagens, embora as características observadas pelas duas autoras ajudem a avaliar a configuração desses webdocumentários.

Nos dois objetos examinados, *Fort McMoney* e *Bear 71*, a interação revelou-se limitada. A participação do usuário em ambos é, predominantemente, um sistema de escolhas dentro de opções disponibilizadas pelos autores, que organizam as obras empregando a interação principalmente como ferramenta para apoiar seus argumentos.

Ao avaliarmos os tipos de interação propostos na concepção de *Fort McMoney* observamos que é possível reunir interação mútua e reativa em uma mesma obra. No entanto, o elemento de *Fort McMoney* que permitia interação mútua, o espaço para debate, foi desativado, e não pode ser mais acessado. Sendo assim, atualmente a obra apresenta apenas interação reativa, ou seja, não há espaço para negociação ou movimentos não previstos, todos os *inputs* dos usuários geram *outputs* pré-programados.

Se *Fort McMoney* perde tantas características devido ao afastamento da equipe que realiza mediação de debate, é relevante projetá-lo desta forma? Eliminado um dos componentes da obra, o funcionamento dos outros ainda garante que o webdocumentário permaneça interessante para seus próximos visitantes? A análise de *Fort McMoney* revela que, além do tipo de interação proposto, ao projetar um webdocumentário, é importante que os autores considerem a relevância de suas obras após o afastamento da equipe de produção.

De acordo com Gaudenzi (2013), a morte definitiva de um documentário interativo ocorre quando seu sistema não pode ser recuperado; ou quando suas informações são perdidas e não há possibilidade de restaurá-las. Porém, a morte parcial ocorre quando a comunidade ou o público deixa de utilizá-lo, estancando a evolução do sistema. Para a autora, a sobrevivência de uma obra colaborativa – a longo prazo – depende diretamente da adaptabilidade de seu sistema de governança (GAUDENZI, 2013, p. 234). Isso significa que a comunidade que participa da obra deve ser capaz de administrar seu funcionamento, sem depender de seus produtores, o que não ocorre em *Fort McMoney*.

Para que um webdocumentário sobreviva a longo prazo, é necessário haver motivação e organização entre os participantes, e um nível mínimo de financiamento deve ser garantido (para realizar a manutenção e sustendo do sistema e de seus servidores). Gaudenzi (2013, p. 235) identifica duas ameaças a longevidade de um projeto colaborativo: a) oferecer tarefas muito complexas ou muito grandes para os usuários; e b) diminuir a colaboração proposta para os usuários. Levando em conta esses dois fatores, *Bear 71* apresenta grandes chances de permanecer ativo e relevante a longo prazo. Já *Fort McMoney* pode afastar novos usuários devido a uma proposta inicial que não é cumprida.

Outro aspecto que pode influenciar no sucesso de um webdocumentário é a forma como os autores propõe a fruição, se ficam claras para o usuário as condições de navegação e a extensão da obra. Os diferentes formatos do gênero fazem com que seja difícil para o usuário prever como ocorrerá a fruição. Ao escolher um filme para assistir no cinema (ou mesmo em casa), o indivíduo pode conferir a duração da obra. Já no caso dos webdocumentários, muitas vezes o usuário navega sem o conhecimento de quando terá percorrido o conteúdo completo da obra<sup>135</sup>.

*Bear 71* destaca, logo em sua abertura, que o usuário precisará de vinte minutos para conhecer toda a narrativa da personagem no título. Embora isso não represente um limite para a duração da navegação (é possível explorar *Bear 71* por mais tempo), facilita a aproximação do público mais habituado a assistir documentários na televisão ou no cinema.

*Fort McMoney*, por outro lado, não informa em momento algum quanto tempo reúne de material audiovisual para ser explorado. Dados utilizados em uma apresentação da equipe de produção informam que ao todo *Fort McMoney* apresenta oito horas de conteúdo<sup>136</sup>, mas o site do webdocumentário não faz nenhuma referência ao tempo ou quantidade de material que compõe a obra. Comentários feitos em um fórum descrevem como a falta de compreensão diante do formato do webdocumentário – aliada a alguns problemas de mau funcionamento – afastou um público interessado no assunto, mas pouco confortável com a forma de acessá-lo<sup>137</sup>.

Uma diferença evidente entre as propostas dos dois webdocumentários é que *Fort McMoney* volta-se para um usuário com maior disponibilidade para comprometer-se com a obra, ao passo que *Bear 71* pode ser explorado no tempo de duração de um curta metragem. O público de *Fort McMoney* deve estar disposto a dedicar tempo para explorar o conteúdo audiovisual e, também, para o processo lúdico.

Apesar da proposta de *Fort McMoney* parecer mais ambiciosa do que a de *Bear 71*, o último parece realizar seus objetivos de forma mais estável e duradoura que o primeiro. *Bear 71* permanece funcional e sustenta todas as características apresentadas em seu

---

<sup>135</sup> Alguns webdocumentários não disponibilizam a informação de sua extensão os usuários, ao passo que outros sequer podem determinar o ponto de término da obra. Isso porque a equipe de produção ou os usuários permanecem inserindo conteúdo no sistema. Obviamente seria inviável informar a duração da navegação em uma obra como *18 Days in Egypt*, arquitetada de forma que novos vídeos poderiam ser enviados por um período indeterminado.

<sup>136</sup> Imagem com a informação divulgada em: <<https://twitter.com/davduf>>. Disponível para consulta em: <<https://drive.google.com/open?id=0B-Z5MGU6JaLgVGVJX0ZhMzNiaGc&authuser=0>>.

<sup>137</sup> Um dos membros pergunta “Qual é o conceito [por trás de *Fort McMoney*]?”, parece não estar claro para ele o que é possível fazer na navegação. Outro afirma que seria preferível assistir uma versão de documentário sobre o tema do que clicar em falsas opções (criticando a limitação das escolhas). O registro do diálogo está disponível em: <<https://drive.google.com/open?id=0B-Z5MGU6JaLgVHFjc0hrb3YzQWZUdUdTzcUdHdU81M01qNnp3&authuser=0>>.

lançamento (seus objetivos e as ferramentas empregadas para alcançá-los), ao passo que *Fort McMoney* eliminou a opção de debate e tornou-se inconsistente diante de sua proposta inicial.

Gaudenzi (2013) sustenta, em sua apresentação do *Living documentary*, que esses artefatos interativos que tratam de questões do mundo histórico operam através de constante modificação e evolução do usuário e do sistema (um afetando o outro). A autora afirma que: "Decidir o papel que nós gostaríamos de interpretar/criar/explorar agora tornou-se crucial, pois – dependendo do modo interativo que nós participamos – nós afetamos a realidade, nós mesmos, e o próprio documentário."<sup>138</sup> (GAUDENZI, 2013, p. 241, tradução nossa). O funcionamento de *Fort McMoney* elimina a possibilidade da interação afetar seu sistema (a longo prazo). Ao zerar o histórico participativo a cada rodada, o sistema volta para seu ponto de partida, eliminando a evolução que resulta das ações colaborativas dos usuários. Acreditamos que, entre os elementos afetados indicados acima pela autora, o único que pode ser modificado pela interação em *Fort McMoney* é o indivíduo (usuário).

Ao examinar a interação proposta em *Bear 71*, encontramos um sistema fechado, no qual o usuário navega selecionando opções pré-estabelecidas pelo autor. A obra emprega apenas interação reativa. O sistema não se adapta, nem sofre modificações, a partir de *inputs* do usuário, porém utiliza imagens fornecidas pela câmera do usuário (mediante sua autorização) para complementar a estrutura construída pelo autor. Qual a utilidade da interação em webdocumentários como *Bear 71* e *Fort McMoney*, que restringem a colaboração do usuário em um âmbito tão limitado?

Apresentamos, no capítulo 4, funções para a interação encontradas em webdocumentários. As duas funções – reforçar o vínculo com o usuário e reforçar o argumento do autor – foram encontradas a partir da observação dos objetos de estudo. Já a última função – partilhar a função do autor – foi observada em obras do modo colaborativo, como *Man With a Movie Camera: The Global Remake* e *Mapping Main Street*.

A interação que reforça/estabelece vínculo com o usuário foi observada em *Fort McMoney*. O autor apresenta, através de uma proposta de videogame, uma narrativa na qual o usuário é responsável pelo desenvolvimento (ou revés) de uma cidade. Este cenário serve como pano de fundo para que – utilizando entrevistas, gráficos, e diversos materiais coletados pela produção – sejam realizadas asserções sobre a indústria de extração de combustível fóssil em Alberta, no Canadá. Ao responsabilizar o usuário por decisões que administram a cidade, o autor estabelece um vínculo entre o usuário e o tema. Se as consequências são baseadas nas

---

<sup>138</sup> *Deciding the role we might want to play/create/explore now becomes crucial because - depending on the interactive mode we are participating in - we affect reality, ourselves, and the documentary itself.*

ações do participante, ele é convidado a envolver-se mais com a obra, e a voltar para conferir o resultado de sua colaboração.

Observamos a interação que reforça o argumento do autor em *Bear 71*. Nessa obra, o usuário interage com o sistema sem liberdade para realizar *inputs* não previstos, sua interação com a obra é realizada através de escolhas de opções pré-determinadas. Uma das escolhas é permitir (ou não) que sua imagem seja capturada pela *webcam* e inserida no artefato. Essa “colaboração”, o ato de ser “monitorado”, causa um impacto porque o usuário se vê em uma posição semelhante à do personagem. Assim, o argumento da autora é reforçado.

Outro webdocumentário que reforça os argumentos do autor através da interação é *Prision Valley*, realizado por David Dufresne antes de *Fort McMoney*. Nessa obra, o autor também trabalha com a ideia de investigação para organizar a obra, mas quem atua como investigador não é o usuário, é a equipe de produção. O narrador conta em primeira pessoa as etapas que compõe a narrativa, entre elas a coleta de pistas e as descobertas feitas ao entrevistar personagens. A interação em *Prision Valley* também funciona como uma ferramenta para reforçar os argumentos defendidos pelo autor. O usuário pode acessar, em uma espécie de “*dashboard*” criado em um dos cenários, gráficos com estatísticas, *sites* de personagens entrevistados e outras informações que sustentam o ponto de vista do autor. *Prision Valley* possui um diferencial interessante quando comparado a *Fort McMoney*: a obra ainda abriga (e permite acesso a) um fórum com discussões sobre a obra, espaço onde alguns usuários que discordaram da visão do autor registraram suas opiniões.

A interação para partilhar a função do autor é reconhecida em mais obras. A função do autor pode ser partilhada quando o usuário envia conteúdo, ou quando é convidado a editar o material reunido para constituir a obra. Ressaltamos que nem todos os tipos de colaboração listados por Nash (2012) equivalem a partilhar a função do autor. Participar de uma comunidade que dialoga sobre a obra não é considerado exercer papel de autor.

Ao longo do estudo provou-se verdadeira a noção de que webdocumentário é um grupo constituído por obras de formatos e propostas estéticas variadas. Por outro lado, comprovamos que não é acurada a afirmação de Castells, A. (2011) de que o autor perde controle sobre a obra ao utilizar a *web* como plataforma. Os webdocumentários analisados deixam evidente que voz do webdocumentário não perde força devido ao uso da interação. Acreditamos que estudos futuros poderão descobrir outras funções para interação em webdocumentários.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. Nonlinearity and Literary Theory. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. *The new media reader*. Cambridge: MIT Press, 2003, p. 762-780.

AUMONT, Jacques. **A imagem**. 8ª ed. Campinas: Papirus, 1999.

\_\_\_\_\_. et al. **A estética do filme**. 6ª ed. Campinas: Papirus, 2008.

\_\_\_\_\_.; MARIE, Michel. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2011.

BEATTIE, Debra. *The wrong crowd: an online documentary and analytical contextualisation*. 2003, 108 f. Tese (doutorado). *Queensland University of Technology*: 2003. Disponível em: <[http://eprints.qut.edu.au/15874/1/Debra\\_Beattie\\_Thesis.pdf](http://eprints.qut.edu.au/15874/1/Debra_Beattie_Thesis.pdf)>. Acesso em: 04 dez. 2014.

\_\_\_\_\_. Documentary expression online: The Wrong Crowd, a history documentary for an 'electrate' audience. **Studies in Documentary Film**, v. 02, n.01, p. 61-78, 2008.

BERNERS-LEE, Tim. **Weaving the web**: the original design of the World Wide Web by its inventor. Nova Iorque: Harper Collins, 2000.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge: The MIT Press, 2007.

BRAND, Stewart. **The Media Lab**: Inventing the future at MIT. Nova Iorque: Viking Penguin, 1987.

BRUZZI, Stella. **New Documentary**: a critical introduction. Londres: Routledge, 2000.

CASTELLS, Arnau Gifreu. The Interactive Documentary: Definition proposal and basic features of the new emerging genre. IN: CIASTELLARDI, Matteo; ALMEIDA, Cristina Miranda de; SCOLARI Carlos A. (Ed.). **McLuhan Galaxy Conference: Understanding Media, Today. Barcelona, May, 23<sup>rd</sup>-25<sup>th</sup>, Conference Proceedings**. Barcelona: Editorial Universidad Oberta de Catalunya, 2011, p. 354-364.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. Coleção A era da informação: economia, sociedade e cultura; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

COELHO, Luiz Antonio L. (Org.). **Conceitos-chave em design**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2008.

DAVENPORT, Glorianna; MURTAUGH, Michael. ConText: Towards the evolving documentary. In: ACM MULTIMEDIA 95, 1995, São Francisco. **Anais eletrônicos...** São Francisco: Association for Computing Machinery (ACM), 1995. Disponível em: <<http://alumni.media.mit.edu/~murtaugh/acm-context/acm-context.html>>. Acesso em: 20 mar. 2014.

DA-RIN, Sílvio. **Espelho partido**. 4ª ed. Rio de Janeiro: Azougue editorial, 2006.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

FAVERO, Paolo. Learning to look beyond the frame: reflections on the changing meaning of images in the age of digital media practices, **Visual Studies**, v. 29, n. 02, p. 166-179, 2014.

FRASCA, Gonzalo. Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate. 2001, 118 f. Dissertação (mestrado). Georgia Institute of Technology: 2001. Disponível em: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>>. Acesso em: 04 dez. 2014.

FISCHER, Julie. **David Dufresne visits Open Doc Lab**. Postado em: 01 abr 2014 no *blog* MIT Open Doc Lab. Disponível em: <<http://opendoclab.mit.edu/david-dufresne-visits-open-doc-lab>>. Acesso em: 27 jun 2014.

GAUDENZI, Sandra. **The Living Documentary**: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Londres: Centre for Cultural Studies, University of London, 2013. Disponível em: <[http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)>. Acesso em: 28 fev. 2014.

GALLOWAY, Dayna; MCALPINE, Kenneth B.; HARRIS, Paul. From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary. **Journal of Media Practice**, v. 8, n. 03, p. 325-339, 2007.

GRANT, Barry Keith. **Schirmer encyclopedia of film**. Volume 1 — Academy Awards — Crime films. Farmington Hills: Thomson Gale, 2007.

GRIERSON, John. First Principles of Documentary. In: HARDY, Forsyth (Ed.). **Grierson on Documentary**. Berkeley: University of California Press, 1966, p. 145-156.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2ª Ed. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

KATZ, Ephraim. **The film encyclopedia**. 3ª ed. Nova Iorque: Harper Collins, 1998.

KERRIGAN, Finolla. **Film marketing**. Oxford: Elsevier, 2010.

LEMO, André. Mídia locativa e territórios informacionais. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Org.). **Estéticas tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: EDUC, 2008, p. 207-230.

LÉVY, Pierre. Interactivity. In: GIDDINGS, Seth; LISTER, Martin (Ed.). **The new media and technocultures reader**. New York: Routledge, 2011. p. 226-229.

LIETAERT, Matthieu (Org.). **Webdocs**. A survival guide for online filmmakers. Bruxelas: Not so crazy! Productions, 2011.

MACKAY, Wendy E.; DAVENPORT, Glorianna. Virtual video editing in interactive multimedia applications. **Communications of the ACM**, v. 32, n. 07, p. 802-810, 1989.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press: 2001.

MITGUTSCH, Konstantin; ALVARADO, Narda. (2012). Purposeful by design? A serious game design assessment framework. In: Proceedings of the International Conference on the

Foundations of Digital Games (pp. 121-128). ACM. Disponível em: <<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=2282364>>. Acesso em: 04 dez. 2014.

MOSS Landing. **Docubase**. [S.I.], [2015?]. Disponível em: <<http://docubase.mit.edu/project/moss-landing/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

NASH, Kate. Modes of interactivity: analysing the webdoc. **Media, Culture & Society**, v. 34, n. 02, p. 195-210, 2012.

\_\_\_\_\_. Clicking on the real: telling stories and engaging audiences through interactive documentaries. **LSE Impact of Social Sciences blog**, Londres, 15 de abril de 2014. Disponível em: <<http://blogs.lse.ac.uk/impactofsocialsciences/2014/04/15/clicking-on-the-real-participation-interaction-documentary/>>. Acesso em: 10 jan. 2015.

\_\_\_\_\_; HIGHT, Craig; SUMMERHAYES, Catherine (Ed.). **New documentary ecologies: Emerging platforms, practices and discourses**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papyrus, 2008.

NOGUEIRA, Luis. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Série Estudos em Comunicação. Covilhã: Universidade da Beira Interior, 2008.

O'NEIL, Mathieu. Wikipedia and Authority. In: LOVINK, Geert; TKACZ, Nathaniel (Ed.). **Critical Point of View: a Wikipedia Reader**. Amsterdam: Institute of network Cultures, 2011, p. 309-324. Disponível em: <<http://networkcultures.org/blog/publication/critical-point-of-view-a-wikipedia-reader/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

PERCY, Martin. **Internet Native Filmmaker's Manifesto**. [S.l.], 01 mai. 2011. Disponível em: <<https://web.archive.org/web/20120120041738/http://internetnativemanifesto.posterous.com/>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

PRIMO, Alex. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. Porto Alegre, **Revista Famecos**, n. 12, p. 81-92, 2000.

\_\_\_\_\_; CASSOL, Márcio Borges Fortes. Explorando o conceito de interatividade: definições e taxonomias. **Informática na Educação: teoria e prática**, v. 2, n. 2, p. 65-80, 1999.

\_\_\_\_\_. **Interação mediada por computador: comunicação, cibercultura, cognição**. 3ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... O que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac: São Paulo, 2008.

ROSE, Frank. **The art of immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories**. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2012.

RYAN, Malcolm; COSTELLO, Brigid. My friend Scarlet: Interactive tragedy in The Path. **Games and Culture**, v. 7, n. 2, 2012, p. 111-126.

SORENSEN, Inge. **Documentary in a multiplatform context**. 2012. 196 f. Tese (doutorado em comunicação) Institute for Film and Media: Department of Media, Cognition and Communication, University of Copenhagen, Copenhagen, 2012.

WEBER, Marc. **Going Places: A history of Google Maps with Street View**. Mountain View, [2012?]. Disponível em: <<http://www.computerhistory.org/atcm/going-places-a-history-of-google-maps-with-street-view/>>. Acesso em: 04 dez. 2014.

WILLIAMS, Raymond. **Television: technology and cultural form**. Londres: Routledge, 1990.

WINSTON, Brian. **Claiming the Real: Documentary film revisited**. London: BRI, 1995.

VALCK, Marijke de. As várias faces dos festivais de cinema europeus. In: MELEIRO, Alessandra (Org.). **Cinema no mundo: indústria, política e mercado**. Coleção Cinema no mundo; v.5. São Paulo: Escrituras Editora, 2007, p. 215-244.

VICENTE, Ana. Documentary Viewing Platforms. In: DE JONG, Wilma; AUSTIN, Thomas (Ed.). **Rethinking Documentary: New Perspectives and Practices**. Berkshire: McGraw-Hill Education, 2008, p. 271-277.

## Webdocumentários

18 Days in Egypt. Direção: Jigar Mehta, Yasmin Elayat. Produção: Emerge Technology, Hugo Soskin. EUA: 2011. Disponível em: <<http://beta.18daysinegypt.com/>>.

A FORÇA da palavra. Direção: Mirtes de Lima. Produção: Mirtes Lima. Brasil: 2012.

ATÉ breve, Haiti. Direção: Murilo Nascimento Gomes. Produção: Murilo Nascimento Gomes, Thiago Vilela. Brasil: 2014. Disponível em: <<http://atebrevehaiti.com/>>.

BEAR 71. Direção: Leanne Allison, Jeremy Mendes. Produção: Leanne Allison, Jeremy Mendes. Canadá: 2012. Disponível em: <<http://bear71.nfb.ca/#/bear71>>.

CALI: La Ciudad que no duerme. Direção: Felipe Lloreda. Produção: equipe responsável por Nuevos Medios El País. Colômbia: 2009. Disponível em: <<http://www.elpais.com.co/reportaje360/ediciones/cali-ciudad-que-no-duerme/>>.

CAMINHONEIRAS. Direção: Ailime Kamaia, Luzimary Cavalheiro. Produção: Ailime Kamaia, Luzimary Cavalheiro. Brasil: 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/Caminhoneiras>>.

CONGO, la paix violée. Direção: Zoé Lamazou, Sarah Leduc. Produção: Zoé Lamazou, Sarah Leduc, Jérôme Pidoux. França: 2010. Disponível em: <<http://www.france24.com/static/infographies/webdocumentaire-congo-paix-viol-rdc-nord-kivu-goma-onu/>>.

CUATRO años para salvar el agua de Bogotá. Direção: José Antonio Sánchez, Ernesto Cortés, Sandra Merino, Lucevín Gómez. Produção: equipe responsável Multimedia El Tiempo. Colômbia: 2012. Disponível em: <[http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/salvar\\_agua\\_bogota/](http://www.eltiempo.com/Multimedia/especiales/salvar_agua_bogota/)>.

DIY Manifesto. Direção: Nora Mandray. Produção: Fabienne Servan-Schreiber, David Bigiaoui. EUA: 2014. Disponível em: <<http://www.diy-manifesto.com/#home>>.

FORT McMoney. Direção: David Dufresne. Produção: Philippe Lamarre, Raphaëlle Huysmans, Hugues Sweeney, Dominique Willieme, Alexander Knetig, Marianne Lévy-Leblond. Canadá: 2013. Disponível em: <<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>.

INSIDE the Haiti Earthquake. Direção: Andrea Nemtin, Ian Dunbar. Produção: Kate McKenna. Canadá: 2011. Disponível em: <<http://www.insidedisaster.com/experience/Main.html>>.

MAN With a Movie Camera: The Global Remake. Direção: Perry Bard. Produção: John Weir, Steve Baun. Reino Unido: 2007. Disponível em: <<http://dziga.perrybard.net/>>.

MAPPING Main Street. Direção: Ann Heppermann, James Burns, Jesse Shapins, Kara Oehler. Produção: Ian Gray, Sara Pellegrini, Josie Holtzman. EUA: 2008. Disponível em: <<http://www.mappingmainstreet.org/>>.

OUT my window. Direção: Katerina Cizek. Produção: Gerry Flahive, Natalie MacNeil, Mike Robbins. Canadá: 2010. Disponível em: <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>>.

PRISION Valley. Direção: David Dufresne, Philippe Brault. Produção: Alexandre Brachet, David Carzon, Gregory Trowbridge. França: 2010. Disponível em: <<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>>.

RIO de Janeiro – autorretrato. Direção: Marcelo Bauer. Brasil: 2011. Disponível em: <<http://www.riodejaneiroautorretrato.com.br/portable/index.html>>.

THE wrong crowd. Direção: Debra Beattie. Produção: Debra Beattie, ToadShow. Austrália: 2001. Disponível em: <<http://www.abc.net.au/wrongcrowd/index.htm>>.

VOYAGE au bout du charbon. Direção: Samuel Bollendorff, Abel Ségrétin. Produção: Arnaud Dessen. França: 2008. Disponível em: <[http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon\\_1118477\\_3216.html](http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html)>.

WATERLIFE. Direção: Kevin McMahon. Produção: Gerry Flahive, Kristina McLaughlin, Michael McMahon. Canadá: 2009. Disponível em: <<http://waterlife.nfb.ca/#/>>.

### **Documentários interativos**

ASPEN Movie Map. Direção: MIT Architecture Machine Group. Produção: MIT Architecture Machine Group. EUA: 1979.

BOSTON: Renewed Vistas. Direção: Glorianna Davenport. Produção: MIT Media Lab - Interactive Cinema Group. EUA: 1995.

ELASTIC Charles. Direção: Glorianna Davenport. Produção: MIT Media Lab - Interactive Cinema Group. EUA: 1989.

JEROME B. Wiesner 1915-1994: A Random Walk through the 20th Century. Direção: Glorianna Davenport. Produção: MIT Media Lab - Interactive Cinema Group. EUA: 1996.

MOSS Landing. Direção: Fabrice Florin. Produção: Michael Naimark, Rachel Strickland. EUA: 1989.

RIDER Spoke. Direção: Blast Theory. Produção: Blast Theory. Inglaterra: 2007.

## Documentários

INOCENTE. Direção: Sean Fine, Andrea Nix Fine. Produção: Albie Hecht, Susan MacLaury, Yael Melamede, Emanuel Michael. EUA: 2012.

LIFE in a day. Direção: Kevin Macdonald. Produção: Liza Marshall, Ridley Scott. EUA, Reino Unido: 2011.

ALPHÉE des étoiles. Direção: Hugo Latulippe. Produção: Éric De Gheldere, Hugo Latulippe, Colette Loumède. Canadá: 2012.

VIDEO Nation. Criação: BBC - Community Programme Unit. Produção: Chris Mohr, Mandy Rose. Reino Unido: 1994.

**APÊNDICE A — Relação de prêmios voltados à produção de documentários que contemplam webdocumentários<sup>139</sup>**

Prêmio	País	Categorias	Ano que a categoria foi criada
<i>Sheffield Doc/Fest</i>	Inglaterra	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sheffield Doc/Fest Interactive Award</i></li> </ul>	2014 (edições prévias contavam com o <i>Sheffield Innovation Award</i> )
<i>New York Film Festival</i>	Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Avant-Garde section</i><sup>140</sup></li> <li>• <i>Convergence</i></li> </ul>	2012
<i>International Documentary Film Festival Amsterdam — IDFA DocLab</i>	Holanda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>IDFA DocLab Award for Digital Storytelling</i></li> </ul>	2010
<i>Rencontres internationales du documentaire de Montreal (RIDM)</i>	Canadá	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Não há categoria de prêmio na competição do júri. Podem ser submetidos para o Panorama Docs 2.0 (podendo concorrer ao <i>Audience Award</i>)</li> </ul>	-
<i>Film Festival Bellaria</i>	Itália	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Best Crossmedia Programme</i></li> </ul>	2010

<sup>139</sup> Os dados inseridos na tabela são referentes aos regulamentos vigentes no ano de 2014.

<sup>140</sup> O critério desta categoria é que qualquer formato pode ser submetido, contanto que a seção de estreia da obra seja em Nova Iorque.

---

<i>DocS.21 Festival Documental de Narrativas Digitales</i>	Espanha	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Categoria obra acabada — primeiro prêmio Jurado 2014</li> <li>• Categoria obra acabada — segundo prêmio Público Digital 2014</li> <li>• Categoria projeto em andamento — primeiro prêmio Jurado 2014</li> <li>• Categoria projeto em andamento — segundo prêmio Público Digital 2014</li> </ul>
<i>Millenium International Documentary Film Festival</i>	Bélgica	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>KissKissBankBank Award</i> 2014</li> <li>• <i>Le Soir Award</i> 2013</li> </ul>
<i>SXSW Festival</i> <sup>141</sup>	Estados Unidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Interactive Innovation Awards — Visual Media Experience</i> 2015<sup>142</sup></li> <li>• <i>Interactive Innovation Awards — People's Choice</i> 2008</li> <li>• <i>Interactive Innovation Awards — Technical Achievement</i> 2008</li> </ul>

---

<sup>141</sup>*SXSW Interactive Festival e Film Festival* são apresentados com categorias e programações específicas, porém, são sediados simultaneamente, e parte da programação é partilhada no que é apresentado como *Convergence Programming*.

<sup>142</sup>Entre 2008 e 2013, webdocumentários concorreram em outras categorias como *Experimental*, *Technical Achievement* ou *Activism*. Algumas dessas modalidades ainda deverão contemplar webdocumentários, já que, de acordo com o regulamento, uma mesma obra pode competir, simultaneamente, em diferentes categorias.

**APÊNDICE B — Relação de prêmios voltados à produção de conteúdo para web que contemplam webdocumentários<sup>143</sup>**

Prêmio	País	Categorias	Ano que a categoria foi criada
<i>Awwwards</i>	Internacional (sedes em vários países)	• <i>Site of the Day</i>	2009
		• <i>Site of the Month</i>	2009
		• <i>Site of the Year</i>	2009
		• <i>Site of the Year (Users' Choice)</i>	2009
<i>CSS Design Awards</i>	Internacional (não informa sede no site)	• <i>Website of the Day (WOTD)</i>	2010
		• <i>Website of the Month (WOTM)</i>	2010
		• <i>People's Choice Website Of The Year (WOTY)</i>	2010
<i>Favourite Website Awards (FWA)</i>	Inglaterra	• <i>Best Site of the Day (SOTD)</i>	2000
		• <i>Best Site of the Month (SOTM)</i>	2000
		• <i>Best Site of the Year (SOTY)</i>	2000
		• <i>People's Choice Award (PCA)</i>	2002

<sup>143</sup>Os dados inseridos na tabela são referentes aos regulamentos vigentes no ano de 2014.

---

<i>Webby Awards</i>	Estados Unidos	• <i>Online Film &amp; Video — Best Use of Interactive Video — Documentary: Individual Episode</i>	2008
		• <i>Online Film &amp; Video — Documentary: Series</i>	2008
		• <i>Online Film &amp; Video — Experimental &amp; Weird</i>	2007
		• <i>Website Features And Design — Best Use of Animation or Motion Graphics</i>	2005
		• <i>Website Features And Design — Best Use of Video or Moving Image</i>	2005
		• <i>Website Features And Design — Best User Experience</i>	2013
		• <i>Website Features And Design — Best Visual Design — Aesthetic</i>	2006
		• <i>Website Features And Design — Best Visual Design — Function</i>	2006
		• <i>Website Features And Design — Best Navigation/Structure</i>	2005
International Digital Emmy Awards	Estados Unidos	• <i>Digital Program: Non-Fiction</i>	2009

---

---

<i>Grimme Online Award</i> <sup>144</sup>	Alemanha	• <i>Information</i>	2005
		• <i>Wissen und Bildung</i>	2005
		• <i>Kultur und Unterhaltung</i>	2005
		• <i>Spezial</i>	2005
<i>Prix Italia</i>	Itália	• <i>Best trans-media experience targeting a young adult public</i>	2014
		• <i>Best digital story-telling</i>	2014
<i>Horizon Interactive Awards</i>	Estados Unidos	• <i>Short Film / Documentary</i>	2006

---

<sup>144</sup> Todas as categorias são determinadas por gênero da informação (educativo, cultura e entretenimento, etc.) e não pelo formato. Portanto, as quatro podem contemplar webdocumentários, mas também outros tipos de conteúdo.

**APÊNDICE C — Relação de prêmios voltados à produção de conteúdo jornalístico que contemplam webdocumentários<sup>145</sup>**

Prêmio	País	Categorias	Ano em que a categoria foi criada
<i>International Media Excellence Awards</i> — <i>Association for International Broadcasting (AIB)</i>	Associação internacional (sediada na Inglaterra)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Best Short documentary, feature or report</i></li> <li>• <i>Best Investigative documentary</i><sup>146</sup></li> <li>• <i>Online Factual</i></li> </ul>	2012  2009
<i>World Press Photo Multimedia Contest</i>	Holanda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Interactive Documentary</i></li> </ul>	2014 2013 <sup>147</sup>
<i>Visa pour l'Image – Perpignan Festival</i>	França	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Web Documentary Visa d'or Award</i></li> </ul>	2009
Prêmio Gabriel García Márquez — Fundação Gabriel García Márquez para o Novo Jornalismo Iberoamericano (FNPI)	Colômbia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Inovação</li> </ul>	2013
Prêmio Tim Lopes de jornalismo	Brasil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mídia online</i>, alternativa ou comunitária</li> </ul>	2002

<sup>145</sup> Os dados inseridos na tabela são referentes aos regulamentos vigentes no ano de 2014.

<sup>146</sup> Esta categoria é dividida em duas modalidades, TV e Rádio, porém, de acordo com o regulamento de 2014, ambas as categorias aceitam projetos que tenham sido veiculados *online*.

<sup>147</sup> A categoria indicada foi criada em 2013, porém, o primeiro webdocumentário contemplado no *Multimedia Contest* foi *Prision Valley*, em 2011, na categoria Produção Interativa.

---

Prêmio Vladimir Herzog de anistia e direitos humanos	Brasil	• <i>Internet</i>	2005
Expocom	Brasil	• Produção laboratorial em videojornalismo e telejornalismo	2009
		• Filme de não ficção/documentário/docudrama	2009
		• Produção audiovisual para mídias digitais	2013
		• Produção multimídia <sup>148</sup>	2009
		• Comunicação e Inovação	2013

---

<sup>148</sup> Embora a definição, no regulamento, seja “materiais difundidos em pelo menos dois suportes (jornal e revista, por exemplo)”, em 2014, a categoria considerou o webdocumentário *Até breve, Haiti* (Murilo Nascimento Gomes, 2014). Disponível em: <<http://atebrevehaiti.com/>>.