



Práticas e saberes coletivos utilizados para a sustentação da narrativa do webdocumentário¹

Luiz Fernando de Oliveira²

Resumo: O webdocumentário contempla entre suas finalidades o desejo de documentar e narrar algo vinculado com o mundo histórico. Neste aspecto ele se aproxima da tradição do documentário audiovisual, porém adquire características próprias por ser um produto desenvolvido para reprodução exclusiva na *web*, o que permite que sua estrutura abarque recursos e funções existentes no ambiente digital *online*. Entre essas possibilidades, figuram modalidades interacionais utilizadas por autores para ampliar alianças com seus públicos, fornecendo, assim, um novo sentido à passagem do usuário pela estrutura do projeto. Além de explorador, o usuário pode se transformar em coautor da narrativa. O artigo apresenta como estudo de caso o webdocumentário americano *Good Luck Soup* (2016), que emprega diferentes estratégias para intensificar interações com o seu público a fim de compor um contexto social *online*, marcado pela produção e compartilhamento de expressividades coletivas.

Palavras-chave: Webdocumentário. Participação. Reciprocidades. Narrativas.

¹ Artigo enviado na modalidade Cibercultura.

² Graduado em Comunicação Social – Habilitação em Jornalismo; Especialista em Televisão e Convergência Digital; Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (PosJor/UFSC), bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e pesquisador do Núcleo de Estudos e Produção Hipermídia Aplicados ao Jornalismo (Nephi-Jor). E-mail: olf Luiz@yahoo.com.br

1. INTRODUÇÃO

O webdocumentário emerge como uma modalidade discursiva que também objetiva narrar eventos relacionados com o mundo histórico. Criado para reprodução exclusivamente na *web*, oferece ao usuário não apenas uma experiência visual diferente, mas também a possibilidade de exercer uma atitude dinâmica diante do conteúdo, pois são justamente as suas ações que desencadeiam o acesso a novos olhares a respeito da realidade apresentada. Dessa forma, o consumo acontece ao mesmo tempo em nível cognitivo e físico.

A interação com o que está exposto na tela promove a identificação, o afastamento, a compreensão, o compartilhamento dos conteúdos, enfim, é ela que garante a fruição, que acelera a dinâmica de distribuição. O envolvimento do usuário possibilita a participação coletiva, o que contribui para proporcionar uma vivacidade ao produto.

O artigo demonstra como recursos utilizados para estreitar essa interação permitem que a audiência produza conteúdos a serem adicionados ao banco de dados e que auxiliam na construção da narrativa webdocumental. O estudo está dividido em duas seções. Na primeira, destacamos como características típicas desse produto – modos de navegação e de interação – podem estimular alianças com o seu público. Em seguida, abordamos aspectos do projeto *Good Luck Soup*³, que faz uso de mecanismos propiciados pelo contexto da *web* com o intuito de trazer o usuário para mais próximo da sua narrativa, colocando-o no papel de coautor.

O webdocumentário, dirigido por Matthew Hashiguchi⁴, retrata um conjunto de histórias sobre descendentes de japoneses que migraram para regiões dos Estados Unidos e do Canadá antes, durante e depois do período da Segunda Guerra Mundial (1939-1945).

³ Webdocumentário disponível em: <http://www.goodlucksoup.com/>. Acesso em: 22 set. 2016.

⁴ Hashiguchi é documentarista e docente da Georgia Southern University. Entre os documentários realizados estão: *People Aren't All Bad* e *The Lower 9: A Story of Home*. Informações disponíveis em: <http://www.matthewhashiguchi.com/about>. Acesso em: 22 set. 2016.

2. METODOLOGIA

A investigação apresentada está delimitada pelo procedimento de estudo de caso, articulado com análise qualitativa do conteúdo do produto. YIN (2001) explica que:

O estudo de caso conta com muitas das técnicas utilizadas pelas pesquisas históricas, mas acrescenta duas fontes de evidências que usualmente não são incluídas no repertório de um historiador: observação direta e série sistêmica de entrevistas. (YIN, 2001, p. 27).

Na metodologia qualitativa, o pesquisador atua como descobridor, interage com o pesquisado com o propósito de reconstruir o sentido que esse ator social fornece ao objeto de pesquisa (MESQUITA, 2004). Por isso, realizamos uma entrevista, via *e-mail*, com o autor do projeto *Good Luck Soup*. Também entrevistamos, através de *e-mail*, o diretor brasileiro de webdocumentários Marcelo Bauer⁵. Os objetivos dessa iniciativa foram descobrir processos produtivos empregados nesse tipo de narrativa documental, além do grau de protagonismo do usuário dentro dessa estrutura.

Tendo em vista que o formato é mais uma modalidade de relatar o mundo, com métodos de realização e consumo próprios, ligados aos avanços tecnológicos, fizemos uso de pesquisa bibliográfica para melhor embasar a tentativa de identificação de características dessa narrativa, empregando abordagens de pesquisadores como Gaudenzi (2013), Gifreu (2013), entre outros.

3. EXPERIÊNCIAS CONVERGENTES E PARTILHADAS

O desenvolvimento de formas narrativas concebidas especificamente para o meio digital oferece distintas maneiras de envolvimento da audiência em seu contexto, o que pode ampliar o significado e o propósito do acesso a esses conteúdos. A possibilidade também proporciona aos autores a oportunidade de

⁵ Bauer é diretor dos webdocumentários: *Fora da Escola Não Pode!* (2014), *Petróleo – Combustível da Vida Moderna* (2012), *Rio de Janeiro – Autorretrato* (2011) e *Filhos do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado* (2010).
Informações disponíveis em: <http://www.crosscontent.com.br/marcelo-bauer/>. Acesso em: 22 set. 2016.

diversificar a maneira como se comunicam com seus públicos e como divulgam seus objetivos, pontos de vista e argumentos referentes ao mundo histórico.

A aparição dessas transformações é proveniente de uma série de avanços no campo da comunicação digital interativa, os quais melhoram a arranjo de elementos multimídia em um único produto (SORA, 2015). Inovações na programação informática, por exemplo, permitiram desenvolvimentos da linguagem HTML5 (ROSELLÓ, 2014), que potencializa o uso de recursos interacionais, provocando um incremento a conteúdos digitais, pois os tornam mais dinâmicos, abrangentes e convergentes, além de viabilizarem a criação de diversificadas rotas de navegação em suas estruturas. Como consequência, há alterações nos campos da recepção e do consumo de tais narrativas.

O webdocumentário figura entre as modalidades comunicacionais impactadas pelas alterações tecnológicas do meio interativo. Ao fazer uso de recursos disponíveis na *web*, propõe uma experiência convergente que mescla formatos e congrega linguagens e meios, de modo que o usuário adquire um papel de destaque (GIFREU, 2013). O diretor de webdocumentários, Bauer (2016) explica:

O webdocumentário é multimídia por excelência. Vídeos, fotos, desenhos, gráficos e tabelas, áudios e textos podem conviver em harmonia em um mesmo projeto. Costuma tratar de um tema específico. Não é, portanto, um “portal multimídia” para diferentes assuntos. Mesmo quando um webdocumentário é composto por episódios – unidades de conteúdo que vão sendo agregadas à interface inicial –, ele costuma se dedicar a um só tema⁶.

A confluência entre o gênero documental e o meio interativo provocou a consolidação da base da natureza do webdocumentário (GIFREU, 2013). A tradição do cinema documental está, assim, em intersecção com as possibilidades da infraestrutura da *web*, que não serve apenas de canal de difusão, mas também de fonte de inspiração, no sentido que suas funcionalidades e recursos podem ser utilizados em favor da produção de um webdocumentário. Projetos com essa organização, portanto, têm a capacidade de propiciar ao usuário brechas para a participação na produção de narrativas, com a elaboração e o envio de materiais personalizados.

⁶ Marcelo Bauer, em entrevista concedida ao autor.

No documentário audiovisual, geralmente, a narrativa é construída para apresentar experiências pessoais – do diretor, de personagens. A narrativa é criada para, entre outras finalidades, humanizar relatos, proporcionar detalhes de situações ligadas ao objeto retratado. O resultado é apreciado por espectadores que agem cognitivamente diante da obra, interpretando o que vem da tela da televisão ou do cinema, podendo, com isso, até serem transformados e ampliarem seus conhecimentos e visões de mundo.

Quando o objetivo de narrar e documentar algo é aplicado em um webdocumentário, o formato ganha qualidades específicas do meio digital, como modalidades de navegação e de interação (GIFREU, 2013). Essas modalidades estimulam a formação de uma aliança interativa com o usuário, necessária para que ele se mova pela estrutura hipertextual característica do formato (ASTON; GAUDENZI, 2012).

As modalidades de navegação motivam a tomada de decisões do usuário para seu avanço na estrutura da obra. Aqui, ele somente escolhe itinerários de acesso, transita pela obra de certa maneira semelhante à leitura de um livro, porém, com movimentos físicos e experiência visual mais dinâmica. Há alterações na ordem do discurso, não em sua mensagem e estrutura visual. Já as modalidades de interação promovem um passo a mais ao disporem pontos de entrada por meio dos quais o usuário se converte em emissor de conteúdos, deixando marcas pessoais no webdocumentário (GIFREU, 2013).

Na visão do autor mencionado acima, interações de caráter reativo, isto é, o ato de navegar pelo conteúdo, não adquirem dimensão de “interagir”, expressão entendida por ele como intercâmbios, ações de geração e contribuição que garantem continuidades ao produto. Gifreu (2013) destaca:

O modelo de interação pode oferecer ferramentas ao usuário, como a possibilidade de comentar, explicar ou compartilhar opiniões, abrindo propostas de debate em tempo real (algo que o documentário convencional não permite), em um nível mais baixo. Em um nível intermediário, pode estimular a criar uma imagem ou contribuir adicionando conteúdo audiovisual, embora esta liberdade seja questionável. No sentido mais evoluído, a interação consistiria em fazer parte da história como protagonista, participante ou ator, é a partir das próprias decisões, movimentos e/ou ações, que a história vai se criando e se redefinindo em tempo real. Nesse tipo de interação não temos somente a capacidade de modificar a ordem e a natureza do discurso e/ou narração (estrutura), mas também da

própria mensagem e/ou texto (conteúdo), que ao final se configurará como a mesma obra em si. (GIFREU, 2013, pp. 342 e 343, tradução nossa)

Modalidades interacionais, portanto, podem abrir espaço para um envolvimento mais abrangente com determinado assunto ou tema retratado, possibilitando a configuração de cenários que libertam o autor da divulgação de um ponto de vista único (ASTON; GAUDENZI, 2012). Essas modalidades são fundamentais para a incorporação de experiências coletivas na estrutura de um webdocumentário, contribuindo para a criação conjunta de sua narrativa, pois abrem caminho para transformar o usuário em participante. Segundo Bauer (2016):

No webdocumentário, o autor/diretor pode escolher com flexibilidade os limites de seu protagonismo. Ele pode optar por fazer uma obra mais “fechada”, em que as opções para o internauta sejam mais restritas, ou partir para modelos muito abertos. Nestes, os internautas não só participam (no sentido de escolher a forma de fruir determinado conteúdo dado), mas também contribuem com conteúdos que formam/transformam a obra original. São coautores. Acho os dois modelos válidos. O que deve determinar a escolha por um ou outro (ou inúmeras possibilidades intermediárias) é a decisão do criador. Essa decisão deve ser baseada, na minha opinião, numa análise do tema de forma a perceber qual tratamento criativo mais se adequa a ele⁷.

O meio digital é capaz de ajudar o usuário a descobrir, refletir, participar e criar conteúdos (GIFREU, 2013) e disseminá-los em diversos canais de comunicação com uma velocidade superior a de meios analógicos (JENKINS, 2009). Para alcançar tais objetivos, entretanto, o usuário deve buscar o melhor caminho para si e precisa se movimentar por esse universo conectado. No webdocumentário, a navegação molda o encontro do usuário com o conteúdo (NASH, 2012). Além disso, permite que a atividade do usuário vá além da interpretação cognitiva, envolvendo movimentos como arrastar e apontar o *mouse* ou a utilização da mão para tocar diretamente a tela da plataforma. Neste aspecto, Gifreu (2013) ressalta que há uma flexibilização do controle da narrativa por parte do autor, uma vez que o usuário acessa os conteúdos de forma não linear, podendo alterar aleatoriamente a organização dos elementos e, mesmo assim, compreender o argumento do webdocumentário.

⁷ Marcelo Bauer, em entrevista concedida ao autor.

Sandra Gaudenzi (2013) destaca que o mundo do webdocumentário pode se tornar aberto a contribuições externas. Expressividades de usuários que contribuem para a sustentação da narrativa do formato. A pesquisadora considera o produto autopoiético, capaz de estar em constante adaptação, sobrevivendo e evoluindo a partir da inserção de tecnologias em sua estrutura e de percepções culturais dos usuários. Em seu estudo, ela elenca quatro modos de interação que podem estar presentes em um webdocumentário. São eles: conversacional, hipertextual, participacional e experiencial⁸.

Neste artigo, enfocamos o modo participacional, aquele que permite que o usuário seja mais que um navegador, adquira papel de coautor, um participante engajado na constituição da narrativa, contribuindo com conteúdos e subjetividades próprias.

Para abordar esse modelo interacional, Gaudenzi (2013) usa como metáfora a construção de um edifício. O autor cria a primeira camada de tijolos – a estrutura da arquitetura da informação do projeto com a organização de seus conteúdos e disponibiliza ferramentas e regras para a participação coletiva, o que garante maior dinamicidade à narrativa. As funções do usuário, neste caso, incluem explorar e dar forma ao produto. Ele navega em um primeiro momento para conhecer a dimensão da narrativa; posteriormente, adiciona conteúdos no banco de dados do projeto. Essas atividades são viabilizadas através da concepção de uma interface que serve para direcionar as ações do usuário.

A pesquisadora explica que a participação é um tipo específico de interação e não um sinônimo de interação. A participação pressupõe que o usuário adicione, altere ou coloque em circulação conteúdos, isto é, transforme o produto original. Possibilitada e expandida pela configuração tecnológica, essa modalidade interacional é um meio de estimular com mais agilidade, amplitude e eficácia a atividade coletiva e de transformar impressões sociais em conteúdos que auxiliam a edificar uma narrativa. É uma brecha que permite o intercâmbio e dilui fronteiras

⁸ Segundo Gaudenzi (2013):

Modo Conversacional: O uso da tecnologia simula um mundo onde o usuário tem a ilusão de navegar livremente nele, como em projetos de *games* e aqueles que dispõem de narrativas em 3D. O usuário está “em conversação” com o computador.

Modo Hipertextual: O usuário explora *links* ativos dentro de arquivos de banco de dados.

Modo Experiencial: A utilização de mídias locativas convida o usuário a experimentar o espaço físico, proporcionando uma relação entre o virtual e o material.

entre emissor e receptor, modificando e ampliando o papel que ambos exercem no conteúdo e na própria sociedade.

4. Memórias e Intercâmbios

O webdocumentário *Good Luck Soup*⁹ propõe ampliar os vínculos com seu público a partir da disponibilização de meios para que o usuário tenha a oportunidade de intensificar a personalização de sua passagem pela obra. O produto oferece a configuração de um espaço que permite entrelaçar experiências pessoais para a criação de um mosaico de memórias que retratam a trajetória de uma cultura oriental em nações ocidentais, captando diferentes fases desse processo de mudança territorial. Para Hashiguchi (2016), a motivação de realizar o trabalho incluiu prestar uma homenagem a familiares que vivenciaram as aflições da Segunda Guerra Mundial, além de resgatar parte de sua história pessoal:

Minha família foi presa durante a Segunda Guerra Mundial em Campos Americanos de Internação, e eu queria contar a história de como as pessoas e minha família vieram morar no Centro-Oeste americano. Esta é uma história de migração forçada. Eu queria documentar essa experiência e revelar o que aconteceu desde o final da Segunda Guerra Mundial¹⁰.

A narrativa está estruturada em sete capítulos que fornecem uma dimensão de como japoneses abriram caminho, alcançaram seu espaço e realizaram sonhos em regiões americanas e canadenses. Vistos em conjunto, os segmentos abordam questões que propiciam reflexões acerca de identidade, imigração, esforços para integração social, adaptação e preservação cultural. O número sete, segundo o diretor, significa boa sorte na cultura japonesa. Em sete etapas podemos acompanhar as peripécias e conquistas de japoneses em solo ocidental. Os capítulos são divididos em: Imigração, Assimilação, Discriminação, Concentração, Migração, Evolução e Tradição.

O webdocumentário narra essa trajetória por meio da participação de pessoas que pertencem à cultura japonesa ou que, de alguma forma, estão ligadas a ela. O

⁹ *Good Luck Soup* é um projeto transmídia do qual fazem parte um filme de longa-metragem, um documentário em realidade virtual e exposições fotográficas.

¹⁰ Matthew Hashiguchi, em entrevista concedida ao autor. Tradução nossa.

autor atua como um provedor de caminhos que considera olhares alheios para construir sua narrativa (GAUDENZI, 2013). As expressividades oriundas dos usuários colaboram para que haja uma visão mais ampla e diversificada do tema retratado. É também uma maneira de sabermos mais sobre essas pessoas, como elas se relacionam com o seu mundo e com suas memórias.

Liberto da necessidade de oferecer sua visão unilateral a respeito do tema que se propôs a abordar, o autor cria um contexto social *online* capaz de auxiliar nossa compreensão sobre a narrativa. Os conteúdos produzidos pelos usuários são enviados ao banco de dados do projeto (Figura 1), sobretudo em formato de texto e foto e direcionados ao capítulo que o usuário quer ajudar a compor. Essas contribuições proporcionam uma vivacidade única a arquivos fechados que formam esse banco de dados. O autor diz:

Sempre que alguém envia uma história, ela vai para o banco de dados. Eu posso ver essa história, aprovar, rejeitar, editar seu conteúdo. Às vezes, as histórias não estão perfeitamente sintonizadas com um capítulo, mas eu sou capaz de encontrar um lugar para elas¹¹.



Figura 1: Interface mostra banco dados referente a capítulo do webdocumentário.
Fonte: <http://goodlucksoup.com/archive.html?chapter=1>

O fluxo contínuo de histórias é possível devido a mecanismos que o diretor inseriu na estrutura do projeto para facilitar a comunicação com o usuário. São

¹¹ Matthew Hashiguchi, em entrevista concedida ao autor. Tradução nossa.

pontos de entrada onde as histórias são adicionadas. Essa atitude transforma o papel do autor, que ultrapassa a função de detentor único da “verdade” em prol da criação de mecanismos que impulsionam e conduzem as experiências do usuário (GAUDENZI, 2013). O diretor conta quais são as histórias que espera inserir em seu projeto:

Sinceridade e intimidade, principalmente. São histórias de coração? Ou são biográficas e baseadas em fatos? Queremos histórias e memórias de coisas específicas, instâncias ou momentos. Nós não queremos uma biografia ou um resumo dos fatos. Queremos histórias de vida¹².

As histórias são enviadas através do preenchimento de dois formulários, um para texto e outro para fotografia (Figuras 2 e 3). No projeto, a escrita e a imagem estática adquirem dramaticidade, humor e força para despertar emoções. Ler as memórias de alguém e visualizar suas fotos nos obriga a dispensarmos mais atenção ao conteúdo, presente em um meio marcado, geralmente, pela rapidez no momento da navegação. É como se proporcionassem uma desaceleração em nossa maneira habitual de transitar por conteúdos digitais.

Figura 2: Formulário para envio de texto.

Figura 3: Espaço para *upload* de fotos.

Fonte das interfaces: <http://goodlucksoup.com/contribute.html>

A presença do usuário em *Good Look Soup* é amplificada por recursos interacionais que permitem o seu envolvimento com processos produtivos (ASTON; GAUDENZI, 2012). Cada webdocumentário possui uma integridade própria e carrega o ponto de vista de seu autor, o que evidencia sua capacidade de transformá-lo em um produto único e criativo. Estimular o usuário a participar significa colocá-lo no centro do processo de produção. Para compreender esse

¹² Matthew Hashiguchi, em entrevista concedida ao autor. Tradução nossa.

processo, o usuário é convidado a fazer parte. Ele não somente conhece melhor como ocorre a feitura desse tipo de projeto, como também oferece suas visões a respeito do mundo. Ao participar, realiza procedimentos que o tiram da passividade de espectador. Os métodos produtivos expandem o uso das tecnologias disponíveis para contar uma história, bem como possibilitam que o usuário estabeleça vínculos com o conteúdo retratado, com seu mundo interno e com o ambiente que o circunda.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O webdocumentário é mais uma manifestação que usa a linguagem documental para apresentar evidências da realidade. Como sua existência está condicionada ao ambiente *web*, institui um impulso ao tratamento criativo do real, aos movimentos do mundo e na maneira de contar histórias. Cria, também, novas relações entre a audiência e imagens do mundo real, com capacidade para revitalizar indiferenças e propor engajamentos.

Neste estudo podemos observar como diferentes recursos podem ser utilizados para que a narrativa desse produto adquira maior vivacidade e dinamismo, assim como proporcione um vínculo mais estreito com a audiência. São formas interacionais que estimulam expressividades externas e que oferecem ao usuário a oportunidade de transformar a narrativa. Além disso, demonstram a capacidade do autor de articular os conteúdos para engajar o seu público.

O autor assume, assim, um pensamento crítico fundamental para expandir as qualidades da tecnologia e de seu papel enquanto perito “único” de determinado assunto. Envolver o usuário diante do conteúdo requer a elaboração de um produto de natureza interativa, no qual intercâmbios e transformações moldam seu contexto.

A possibilidade de brechas para a inserção de narrativas personalizadas contribui para a cocriação da narrativa e de seus sentidos, alternando a imersão com uma postura mais atuante diante do produto.

REFERÊNCIAS

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. Interactive documentary: setting the Field. **Studies in Documentary Film** (Online), V. 6, n. 2, pp. 125-139, 2012. Disponível em: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/sdf.6.2.125_1. Acesso em: 22 set. 2016.

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. Acesso em: 22 set. 2016.

GIFREU, Arnau. El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Espanha: Universitat Pompeu Fabra, 2013. Disponível em: <http://www.agifreu.com/investigacion/resumen.htm>. Acesso em: 22 set. 2016.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

MESQUITA, Sonia Tebet. Abordando a pesquisa qualitativa. In: FILHO, Mário José; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza (Orgs.). **Prática de Pesquisa**. Franca: Unesp, 2004, p. 25-38.

NASH, Kate. Modes of interactivity: analysing the webdoc. **Media, Culture & Society** (Online), v. 34, n. 02, pp. 195-210, 2012. Disponível em: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf+html>. Acesso em: 22 set. 2016.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre: Sulina, 2011.

SORA, Carles. Etapas, factores de transformación y modelo de análisis Del nuevo audiovisual interactivo online. **El Profesional de la información** (Online), v. 24, n. 4, pp. 424-431, 2015. Disponível em: <http://recyt.fecyt.es/index.php/EPI/article/view/epi.2015.jul.09>. Acesso em: 22 set. 2016.

ROSELLÓ, Arnau. mutaciones digitales del cine documental. Espacio narrativo e interacción en el webdocumental contemporáneo: Prison Valley (Upian/Arte, 2010). Fotocinema. **Revista científica de cine y fotografía** (Online), v. 9, pp. 7- 34, 2014. Disponível em: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema>. Acesso em: 22 set. 2016.

YIN, Robert. Estudo de Caso: Planejamento e Métodos. Porto Alegre: Bookman, 2001.