



Difusão e memória: efeitos do webdocumentário para o Projeto Grael

Autores: Juliana Cabral Alves, Rafaela Matias e Rodrigo Carvalho¹

Orientação: Katia Augusta Maciel²

Resumo: Uma nova forma de contar histórias na rede, o webdocumentário integra vários pontos de vista numa obra interativa e multimídia (fotografia, vídeo, áudio e texto). Quais os efeitos de uma obra dessa natureza para a difusão e a memória digital do trabalho de socialização desenvolvido no Projeto Grael? Desde 1998, o projeto oferece caminhos para a socialização e a educação de crianças e adolescentes através da prática de esportes, cursos profissionalizantes e atividades de conservação ambiental. A equipe do TJUFRJ - o telejornal online da Escola de Comunicação da UFRJ - esteve na sede do projeto em Niterói e percebeu o interesse dos jovens pela produção audiovisual, e a necessidade de atualização e continuidade dos registros audiovisuais que são essenciais para a memória e a difusão do projeto. O webdocumentário “Bons Ventos” criado em conjunto com participantes do Projeto Grael funciona como prática extensionista associada à pesquisa da linguagem e do impacto social de um documentário interativo. O objetivo é investigar os efeitos do webdocumentário, em termos de difusão e memória, no âmbito de um projeto de socialização de crianças e adolescentes.

Palavras chave: cibercultura. webdocumentário. difusão. memória.

¹Monitores do Projeto de Pesquisa e Extensão “Jornalismo Audiovisual e Interatividade no TJUFRJ”, da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Edital PIBEX 2016).

²Coordenadora do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias e Linguagens da Comunicação-PPGTLCOM / UFRJ e coordenadora do Projeto de Pesquisa e Extensão “Jornalismo Audiovisual e Interatividade no TJUFRJ”.

Introdução

O campo ainda novo dos documentários interativos na web, os chamados webdocumentários ou ciberdocumentários, oferece ao espectador uma interface ao invés de uma tela e, sobretudo, novas maneiras de compartilhar conhecimento. Isso porque revoluciona o modo de se comunicar informações ao depender de um engajamento criativo das pessoas para fruir (Paz e Salles, 2013). Um webdocumentário só acontece a partir da interação do espectador com os conteúdos ofertados.

Além disso, como afirma Pierre Levy (1999), é através das apropriações e interações das pessoas com novos processos e invenções (o telégrafo, o rádio, o cinema, a televisão e a internet) que se reinventam as formas de se produzir e consumir informação. Por isso, o jornalismo audiovisual atual, assim como a produção de documentários, não se dá mais apenas de modo unilateral e linear, como acontecia até bem pouco tempo. A comunicação por meio da internet transpõe as barreiras tradicionais entre emissor e receptor, sendo hoje possível produzir o conteúdo junto aos realizadores, ser um 'prosumidor'³.

Nesse contexto, através da interatividade as pessoas criam diferentes relações com os conteúdos disponíveis *online*: escolhem o que querem ver, ler ou ouvir; na hora em que desejarem, através de seus dispositivos móveis, smartTVs ou computadores, compartilhando ou não suas experiências, trocando informações quando assim desejarem; ou seja, sendo constantemente estimuladas a adotar o hábito de estabelecer comandos e dialogar criativamente cada vez mais com as plataformas digitais.

³ Termo citado por Alvin Toffler (1980), prosumidor nada mais é do que uma mistura de consumidor com produtor.

Usos e desusos da interatividade

A lógica da interatividade impera e afeta até mesmo a forma como conteúdos audiovisuais lineares são disponibilizados na web (filmes, séries, vídeos, reportagens), atualmente encontrados em serviços de *streaming*, *VOD*, *Torrent* ou redes sociais onde frequentemente é possível votar nos favoritos, compartilhar e, em alguns casos, até comentar, criticar etc. Exemplos desses processos são canais independentes de notícias no YouTube, como o canal do Telejornal Online da Escola de Comunicação da UFRJ (TJUFRJ) ⁴ou a Netflix, a maior plataforma de *VOD* atualmente em funcionamento com 81 milhões de assinantes em todo o mundo⁵. [5]

Seguindo essa lógica, propõe-se debater como a linguagem do webdocumentário tem potencial para se popularizar no *ciberespaço*⁶ e produzir efeitos positivos na difusão e preservação de memórias digitais (Levy, 1998). O caso do Projeto Grael é emblemático aqui, pois ilustra muito bem essa proposta. O projeto sediado em Niterói, estado do Rio de Janeiro, existe há 20 anos e já atendeu a mais de 18 mil crianças e adolescentes da rede pública de ensino, oferecendo educação através de esportes náuticos, como a vela e a natação, cursos profissionalizante também no ramo náutico e atividades ligadas à conservação ambiental, principalmente relacionadas à baía de Guanabara.

A comunicação digital do Projeto Grael dispõe, até o momento, apenas de um website com alguns recursos multimídia, como informações sobre os pilares do projeto (esporte, cursos profissionalizantes e preservação ambiental), links para

⁴Disponível em: https://www.youtube.com/channel/UCTgChUQp5X8o_vsxR0tMOQ Acesso: 23/09/2016.

⁵Dado disponível em: <http://olhardigital.uol.com.br/pro/noticia/netflix-alcanca-81-milhoes-de-assinantes-pelo-mundo/57368> Acesso: 20/09/2016.

⁶“O ciberespaço designa menos os novos suportes de informação do que os modos originais de criação, de navegação no conhecimento e de relação social por eles propiciados” (Levy, 1998: 106).

notícias e galeria de fotos e vídeos, que se encontram desatualizados. Além de possuir poucos recursos, o site funciona mais como um institucional, contando apenas como funciona o Projeto, porém com poucas áreas de compartilhamento de ideias e incentivo a uma participação mais ativa dos amigos e apoiadores, ou mesmo do público em geral. Em resumo, o site apresenta poucas opções de navegação, além de oferecer conteúdo desatualizado, o que o torna pouco atraente.

Por isso, crê-se que esse trabalho se justifica por três fatores. Em primeiro lugar, pelo aporte criativo que traz para a atualização e mobilização da comunicação digital do Projeto Grael, criando uma ferramenta, o webdocumentário “Bons Ventos” (2016), que tem a capacidade de atrair novos olhares e manter viva a memória digital do projeto. Em segundo lugar, mas não menos importante, pela contribuição que essa pesquisa faz ao analisar e divulgar a importância dos webdocumentários como ferramentas de preservação de memória e difusão de um tema específico. Além disso, o trabalho também se justifica por abordar e debater um tema muito relevante na discussão atual da cibercultura que é a presença preponderante da interatividade na era digital e como essa presença tem influenciado as relações sociais na atualidade. Ainda não há no Brasil, ou no mundo, muitos trabalhos sobre o papel do webdocumentário como divulgador e preservador de memórias digitais. Por essa perspectiva, este é um estudo pioneiro, e que se propõe a incentivar novas reflexões sobre o tema.

Bons Ventos

O webdocumentário “Bons Ventos” (2016), realizado por estudantes da Escola de Comunicação da UFRJ, sob a orientação de professores e técnicos, foi desenvolvido a partir da análise do material disponível no website do Projeto Grael (a memória digital do projeto) e visitas da equipe do TJUFRJ (Telejornal Online da escola de comunicação da UFRJ) à sede do projeto em Niterói, acompanhando um dia de atividades e gravando entrevistas. Todo o material foi organizado em

“cápsulas de memória”, ou seja, pequenas unidades interconectadas de vídeo, texto e fotos que contam um pouco da história do Projeto Grael e atualizam os dados, mostrando como funciona hoje e quem são as pessoas que fazem o projeto acontecer. Além disso, algumas das “cápsulas” do documentário interativo convidam o espectador a participar enviando mensagens de apoio e compartilhando as informações em redes sociais para auxiliar na difusão do projeto. O filme interativo convida o espectador a navegar pelas seguintes “cápsulas” ou unidades narrativas:

- **Histórico:** conta resumidamente como o projeto vem funcionando há tanto tempo, além de informações sobre quantos alunos já foram e são atendidos. O espectador pode compartilhar o histórico em redes sociais como forma de apoiar o Projeto Grael.
- **Missão:** apresenta o objetivo do projeto, seu público alvo e como considera seus pilares importantes na vida dos alunos. Aqui o espectador tem a oportunidade de enviar mensagens de apoio e incentivo aos realizadores do projeto.
- **As pessoas:** pequeno resumo com texto e vídeo, sobre os fundadores do projeto, professores e alunos beneficiados – as pessoas que fazem o projeto Grael acontecer. Aqui há links para outras “cápsulas” do filme interativo, como ações de conscientização desenvolvidas por essas pessoas.
- **Regata Consciente:** explicação sobre esta etapa da Gincana Ecológica desenvolvida pelo projeto, utilizando a fala do coordenador esportivo, além de link interativo que leva às imagens da regata.
- **Barco Ecológico:** entrevista e imagens sobre como funciona o barco “Águas Limpas”, implantado pela equipe do Projeto Grael, que tem sido usado desde 2010 para ações de recolhimento de lixo

flutuante na baía de Guanabara. É possível compartilhar o vídeo em redes sociais.

- Ensaio Fotográfico 2016: conjunto de fotos de Tchello D'Barros que mostra um olhar sobre o Projeto Grael no ano vigente. Tem como objetivo estabelecer o costume de que haja todos os anos um novo ensaio, para manter a memória do projeto, além de usar as fotos como meio de divulgação. É possível compartilhar o ensaio em redes sociais.

A experiência de criar esse webdocumentário levou a uma série de reflexões sobre a prática do jornalismo audiovisual na cibercultura. Percebe-se que a partir do advento da internet e das novas interações possíveis entre usuário e conteúdo, os meios de comunicação tradicionais já não são mais tão hegemônicos e estão tendo que ceder lugar, ou pelo menos se adaptar, a novas formas narrativas no *ciberespaço*. Estar no universo online possibilita uma posição *ativa* do consumidor, ou seja, participação nos processos de criação, alteração e difusão de conteúdo. Seja através das redes sociais, ou de um blog ou até mesmo de comentários deixados nos grandes portais, as pessoas estão consumindo e produzindo conhecimento através dos recursos de interatividade.

Ken Doctor (2011), chama atenção para um fato curioso que é a substituição dos *gatekeepers*⁷. Se antigamente haviam os destinatários dos conteúdos, que recebiam as informações já tratadas, organizadas e distribuídas conforme os interesses e agendas da chamada grande mídia, hoje todos os destinatários podem decidir de quem querem receber informações, o que querem ler, de que maneira, em que ordem, em que formato e, sobretudo, como querem se relacionar com as informações que escolhem consumir. Essa nova maneira de interagir com as informações se estende claramente aos webdocumentários, pois estes são filmes interativos não ficcionais que abraçam a lógica da interatividade e a estimulam, uma

⁷ Expressão usada por Ken Doctor que significa editor, ou seja, refere-se ao fato de que atualmente todos podemos definir o que queremos ler ou não, sendo nossos próprios editores.

vez que não existem como objeto fixo, linear, e sim dependem da participação ativa do espectador para sua própria existência no *ciberespaço* (Paz e Salles, 2013).

O webdocumentário revoluciona a forma de dialogar com o espectador proporcionando uma maneira de transmitir informações e conhecimentos interativa e que permite diferentes níveis de imersão da pessoa que participa da vivência de navegar pelo filme. Enquanto alguns podem assistir apenas uma “cápsula”, por exemplo, a parte que conta a história do Projeto Grael, para citar nosso estudo de caso, outra pessoa pode se interessar pelo “Ensaio Fotográfico 2016” e compartilhar as fotos em redes sociais. Um outro espectador pode assistir a todas as “cápsulas” aprofundando seus conhecimentos sobre o projeto e assim por diante.

É válido frisar que as narrativas interativas são um assunto muito recente na esfera audiovisual e, por isso, o tema está em constante reinvenção e mutação. Nesse estudo de caso especificamente foi possível perceber que o webdocumentário tem o potencial de dinamizar a comunicação digital do Projeto Grael, redimensionando a presença do projeto no *ciberespaço*. Isso porque apresenta o material sobre a história, a missão, as pessoas e as ações do projeto de forma dinâmica e atualizada na internet, permitindo que as informações circulem através de redes sociais e convidando as pessoas que acreditam no projeto a participar ativamente de sua memória digital e difusão.

As “cápsulas” do filme interativo fragmentam as informações, mas também permitem que os espectadores sejam atraídos por seus diferentes interesses e, sendo unidades menores (de cerca de 3 a 5 minutos de duração) possibilitam uma difusão maior na *web*. Acredita-se que dessa maneira, o filme interativo contribua efetivamente para que o trabalho de socialização realizado pelo Projeto Grael em Niterói possa alcançar outros públicos e ser incentivado e reconhecido também no mundo virtual.

Como dito anteriormente, acredita-se que um dos recursos mais promissores que o *ciberespaço* oferece atualmente é a interatividade: responsável pela quebra do fluxo linear de informação e transposição do usuário de passivo para

personagem que influencia no fluxo de conteúdo da *web*. Dessa forma, uma tecnologia é considerada interativa **de fato** conforme temos ações reflexivas, tomamos uma decisão e agimos. Porém é preciso considerar que, além de refletir, o meio também refrata aquilo que recebe, emitindo resultados não só para o usuário, mas também para o próprio conteúdo em termos de difusão e outros efeitos não abordados nesse estudo, como por exemplo, a criação de novos conteúdos diferentes do original (Levy, 1999).

Memória e difusão no webdocumentário

Segundo Amaury Fernandes (2016), “os indivíduos precisam fixar sua experiência em formas que sejam reconhecidas e aceitas pela coletividade na qual vivem”, por essa necessidade de guardar experiências, buscam o que ele chama de ‘próteses’, que servem para armazenar informação sem depender apenas da limitada memória humana, para isso usam, por exemplo, o manuscrito e o impresso.

O audiovisual, mais que nunca, também cumpre a função de guardar pedaços de histórias, tendo em vista que a internet é capaz de armazenar conteúdo infinito. Qualquer realização audiovisual possui, por si só, função de documentar o seu tempo, como uma forma de retrato temporal como observado por Motter e Jakubaszko (2007):

[...] a telenovela passa a ser vista como documento de época, como enunciação que participa da construção de memórias coletivas, visto que a memória – esta narrativa voltada à composição de identidades e sentidos – está intimamente relacionada com as imagens construídas por nós do (e no) presente, as quais se mantêm e transformam-se através da participação na arena de conflitos, que é a do debate pela hegemonia social.

Sendo assim, podemos perceber como as obras, de ficção ou não, servem como uma forma de guardar os fatos de uma época, mesmo que esta não seja a intenção principal da obra, como no exemplo da novela, que é capaz de fazer um

recorte temporal por meio de uma obra fictícia. O meio como os personagens se vestem, como agem em seu cotidiano, o modo como falam, suas opções para momentos de lazer, dizem muito sobre o tempo em que vivem, e hoje, com o advento da internet todo esse material pode ser armazenado e consultado, pelo menos com maior facilidade do que antes da popularização da *web*.

Dessa maneira, é possível argumentar que os documentários possuem esse poder numa proporção ainda maior, como pôde ser constatado na realização do webdocumentário “Bons Ventos”, que foi capaz de retratar a realidade social e cultural dos alunos participantes do projeto enquanto o filme era desenvolvido, mas também ao integrar na obra a galeria de vídeos e imagens feita ao longo dos anos. Como resultado concreto, fica evidente tanto para a equipe de realização quanto para os espectadores a forma como o projeto vem se modificando ao longo dos anos, não apenas em sua estrutura, mas também impactando positivamente na vida das crianças e adolescentes atendidas.

Amaury Fernandes (2016) aponta que no *ciberespaço* também é possível que esta memória se perca: “a manutenção dos conteúdos disponíveis para acesso na internet depende em muito de ações autorais. Essa característica aproxima o registro eletrônico dos problemas da memória orgânica, uma vez que tal e qual sua antecessora, depende do pior de todos os suportes mnemônicos: o ser humano.” Esta afirmação se dá pelo fato de que muitas páginas são criadas e alimentadas, porém sofrem o que ele chama de ‘suicídio virtual’, quando o autor deixa a vida online. Por essa razão, o conteúdo e a memória se perde no tempo e no *ciberespaço*.

Contudo, um webdocumentário interativo, pode guardar a memória digital não apenas de um espaço de tempo específico, mas sim de todo um universo de acontecimentos em diferentes temporalidades. O filme “Bons Ventos”, por exemplo, traz elementos do passado e é uma obra aberta, podendo ter novas “cápsulas” acrescentadas, como no caso de novos ensaios fotográficos a cada ano. Percebe-se portanto que nunca será concluído, sempre poderá ser alimentado com vídeos e informações atualizadas, não apenas por seus idealizadores iniciais, mas

também por espectadores-colaboradores, permitindo assim a documentação contínua do Projeto Grael.

Por essa razão, acredita-se que um webdocumentário interativo tem pouca, ou nenhuma, chance de se tornar obsoleto ou ter um ‘suicídio virtual’, pois não depende de um autor em si, ele possui todo um conjunto de pessoas que poderão alimentá-lo ao passar do tempo, pessoas essas que não necessitam fazer parte do projeto, são os navegadores, que ao sentir que podem contribuir com aquele apanhado de memórias, são muito bem-vindos.

Outro fator relevante é que um filme interativo tem grande capacidade de difusão no meio digital. Isso ocorre porque o webdocumentário trás a possibilidade de se sentir mais do que apenas um consumidor do conteúdo, como visto no caso do “Bons Ventos”, em que a interatividade proporciona maior empatia pela causa do projeto. Esta sensação de proximidade faz com que o internauta sinta maior liberdade em apontar o que considera positivo no projeto e o que poderia ser melhorado, por exemplo.

No caso específico do “Bons Ventos”, que não é muito diferente de outros webdocumentários, há a difusão da missão do projeto. Por meio dos vídeos feitos pela equipe do TJUFRJ e os vídeos já gravados pela equipe do *Grael*, é possível compreender a importância do esporte e dos cursos profissionalizantes para a comunidade carente atendida, além de conscientizar sobre a importância da preservação do meio ambiente.

Essa forma de disseminação se mostra eficiente por não possuir um viés publicitário. As pessoas passam a conhecer o projeto, defender suas ideias e compartilhar sua causa sem necessitar de um incentivo incisivo para isso. O webdocumentário “Bons Ventos”, não faz nenhum apelo, é apenas a demonstração de um projeto que dá certo, e por isso merece ser retratado e compartilhado com outras pessoas, que pelo advento da internet podem se inspirar com essa iniciativa, onde estiverem.

Considerações finais

Vê-se nesse estudo que um webdocumentário pode ser ampliado, buscando manter o esforço constante de difusão e preservação de memórias digitais, como as conquistas e as novidades do Projeto Grael consideradas importantes para serem compartilhadas, ou seja, o filme interativo pode e deve se manter sempre atualizado.

Além disso, a difusão do webdocumentário se dá conforme o mesmo for compartilhado e comentado em redes sociais, e quanto mais o trabalho for se ampliando, maior será a vida útil da memória digital do Projeto Grael neste meio, tendo em vista que é mais atraente ao internauta ter acesso a uma plataforma interativa com conteúdo sempre atualizado. Fica claro aqui que a experiência com a realização do webdocumentário “Bons Ventos” serve de exemplo para outras produções semelhantes.

Por fim, diferente de um documentário convencional, o webdocumentário pode ser considerado um organismo vivo, que depende de alimentação (interação) para continuar crescendo e se manter ativo no meio digital. O webdocumentário é uma obra aberta, nunca está totalmente pronto, sempre é possível realizar atualizações, complementar e compartilhar as informações veiculadas. É isso o que o faz único e inovador. É nessa possibilidade contínua de crescimento e transformação (atualização) que reside o maior potencial dessa forma de contar histórias na rede.

Referências Bibliográficas

BERNARDES, Fernanda. **Webdocumentário e interação: compreendendo o papel do usuário em Fort McMoney**. Tese de mestrado Faculdade Casper Líbero, 2015. Disponível em: < [http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/01/Fernanda-Bernardes.PUCRS .pdf](http://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2015/01/Fernanda-Bernardes.PUCRS.pdf) >. Acesso em: 18 de setembro de 2016.

DOCTOR, Ken. **NEWSONOMICS**. 1ª edição, Editora Cultrix, 2011.

FERNANDES, Amaury. **Ciberleteia: a volatilidade da memória digital**. Eco Digital, publicação online, nº1 Abril de 2016. Disponível em: <<http://www.ecodigitalufrj.com/p/ciberleteia-volatilidade-da-memoria.html>>. Acesso em 21 de setembro de 2016.

LEVY, Pierre (1999) **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34.

_____. (1998) **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Loyola.

MARTINS, Luiz Gerson; OLIVEIRA; Elton Tamiozzo de. **A informação jornalística na ponta dos dedos: o ciberjornalismo e a leitura touchscreen**. Em *Jornalismo para dispositivos móveis: produção, distribuição e consumo*, pg 423-440. Livros LabCom, 2015. Disponível em : <http://www.labcom-ifp.ubi.pt/ficheiros/20150622-201515_jdm_jcanavilhas.pdf>. Acesso em 20 de setembro de 2016.

MOTTER, Maria Lourdes; JACUBASZKO, Daniela. **Telenovela e realidade social: algumas possibilidades dialógicas**. Revista eca, ano XII, número edição de Jan/Abr 2007. Disponível em: <<http://www.periodicos.usp.br/comueduc/article/viewFile/37619/40333>>. Acesso em 20 de setembro de 2016.

PAZ, André; SALLES Júlia. **Brasil mostra sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos**. Disponível em: <http://doc.ubi.pt/18/dossier_5.pdf >. Acesso em: 18 de setembro de 2016.

SYLVESTRE, Helena Schiavoni; AFFINI, Leticia Passos. **Cibercultura: conceituação do web documentário interativo.** Trabalho apresentado no Seminário Temático “Redes de Produção e Circulação do Conteúdo Audiovisual”, durante a I Jornada Internacional GEMInIS, realizada entre os dias 13 e 15 de maio de 2014, na Universidade Federal de São Carlos. Disponível em: <[http://www.geminis.ufscar.br/download/jornada_internacional_geminis:_entretenimento_transm%C3%ADdia_\(jig_2014\)/redes_de_produ%C3%A7%C3%A3o_e_circula%C3%A7%C3%A3o_do_conte%C3%BAdo_audiovisual/Cibercultura_%20conceitua%C3%A7%C3%A3o%20do%20web%20document%C3%A1rio%20interativo.pdf](http://www.geminis.ufscar.br/download/jornada_internacional_geminis:_entretenimento_transm%C3%ADdia_(jig_2014)/redes_de_produ%C3%A7%C3%A3o_e_circula%C3%A7%C3%A3o_do_conte%C3%BAdo_audiovisual/Cibercultura_%20conceitua%C3%A7%C3%A3o%20do%20web%20document%C3%A1rio%20interativo.pdf)> Acesso em 19 de setembro de 2016.

TOFFLER, Alvim. **A terceira onda.** Editora Record, 25ª edição, 2001.

ZANDONADE, Vanessa; FAGUNDES, Maria Cristina de Jesus. **O vídeo documentário como instrumento de mobilização social.** Monografia para o curso de comunicação social no Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis, 2003. Disponível em: < <http://www.bocc.ubi.pt/pag/zandonade-vanessa-video-documentario.pdf> > Acesso em: 20 de setembro de 2016.