



## Webdoc: uma possibilidade para o jornalismo

Heidy Vargas Silva<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta o cenário do webdocumentário jornalístico no mundo e no Brasil. Nos últimos anos tem surgido uma avalanche de produções internacionais de documentários jornalísticos interativos, que lançam mão de diversas mídias em diferentes plataformas. Muitas das experiências tem sido criadas nas universidades e também nas empresas de comunicação preocupadas com o avanço do universo digital. Algumas das obras já foram reconhecidas em festivais de documentário como IDFA. No Brasil, poucas são as experiências em documentário jornalístico interativo tanto na imprensa como na pesquisa acadêmica. A partir da listagem de alguns trabalhos existentes no Brasil, este trabalho suscita questionamentos pertinentes à produção documental interativa.

**Palavras-chave:** webdocumentário; jornalismo; documentário interativo; audiovisual; interatividade.

,

### 1. Comunicações livres

#### A vez dos documentários interativos

O avanço da tecnologia sempre ditou mudanças na captação do real. Com a chegada da internet, houve um embaralhamento das fronteiras entre os meios. Surgiram vídeos e reportagens multimídias produzidos por jornais impressos, documentários feitos

---

<sup>1</sup> Mestre em Multimeios (documentário para cinema e televisão) pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Possui graduação em Comunicação Social (Jornalismo). Atualmente é professora dos cursos de Jornalismo e Rádio, televisão e Internet na Universidade Metodista de São Paulo e Jornalismo na ESPM-SP. Tem experiência na produção e ensino de projetos audiovisuais nos meios tradicionais e digitais. Pesquisa os seguintes temas: jornalismo televisivo; novas linguagens em jornalismo audiovisual, mídias digitais, história do cinema documentário e cinema documentário brasileiro. Trabalhou como redatora, repórter, editora de texto, sub-editora na Folha de S. Paulo. Foi pauteira, redatora, repórter, sub-editora e apresentadora nas empresas EPTV - Campinas; Jornal da Band, na TV Bandeirantes; no Jornal do Terra, site Terra; na rede Record; Jornal Nacional, Rede Globo.

por rádios on-line, docugames, programas de televisão produzidos somente para a internet, realidade virtual, 3D, arte interativa, netart, games, além de produtos audiovisuais que incluem mapas interativos e até geolocalização. Um mundo de experiências audiovisuais informativas. Para o jornalismo, a aproximação com os documentários e os webdocumentários<sup>2</sup> consiste em um ganho imensurável, sendo que a sensação de ubiquidade e a câmera na mão se tornaram a marca central dessa verdade cinemática.

As experiências narrativas interativas de não ficção são tão importantes para o jornalismo que o Massachusetts Institute of Technology (MIT), nos Estados Unidos, criou um laboratório que estuda e mapeia experiências dessa natureza suscitadas em todo o mundo<sup>3</sup>. Pelo estudo compreendemos que desde 2008 as empresas jornalísticas e, principalmente, em centros de pesquisa e as universidades tem experimentado o webdocumentário.

### **Cenário de experiências**

A primeira experiência audiovisual mapeada foi do *Le Monde. Journey to the End for Coal*<sup>4</sup> (2008) propõe uma viagem para as minas da China, na intenção de que o usuário entenda as condições de trabalho em que vivem os mineiros. Essa viagem é feita com imagens em movimento, áudio, fotos e arte. A navegabilidade se dá em um ambiente fechado em que o usuário escolhe alguns dos caminhos a serem percorridos. Produzido pela produtora multimídia Honktonk e distribuído pelo *Le Monde*, o projeto teve 1,5 milhão de acessos quando foi lançado.

O *New York Times* começou a experiência de narrativas interativas com *One in 8 Millions*<sup>5</sup> (2009). O projeto conta a história de 50 personagens de Nova York, com entrevistas e fotos. O trabalho inaugurou, naquele ano, o *DocLab*, uma premiação no International Festival Film of Documentary Amsterdã. O jornal também elegeu 2013 e 2014

---

<sup>2</sup> O termo “webdocumentário” surgiu em 2002, durante o Festival de Documentários Cinema du Réel, realizado em Paris,

<sup>3</sup> Disponível em: <<http://opendoclab.mit.edu/interactivejournalism/>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>4</sup> 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)>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>5</sup> Disponível em: <<http://www.nytimes.com/packages/html/nyregion/1-in-8-million/>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

como os anos das histórias interativas, e listou dezenas de reportagens e webdocumentários<sup>6</sup>. Os dois anos seguintes, 2015 e 2016, foram nomeados como os anos das histórias visuais e da arte<sup>7</sup>. Hoje, o *New York Times* tem uma seção fixa que reúne documentários do mundo todo: *Op-Docs (Opinion Docs)*<sup>8</sup>.

Outro marco foi *Prison Valley*<sup>9</sup> (2009), o primeiro webdocumentário interativo em primeira pessoa. A lógica utiliza a dinâmica de um jogo que leva o usuário para *Freemont Country*, no Colorado (EUA), onde existem 13 presídios. O webdocumentário ganhou o prêmio World Press Photo e o Sheffield Doc/Fest Innovation Award. Também uma versão de filme linear foi transmitida na *ARTE* (televisão pública francesa), e a versão interativa foi distribuída pelo jornal *Libération*. O mesmo diretor de *Prison Valley*, o jornalista francês David Dufresne, lançou em 2013 outra experiência, um docugame. *Fort McMurray*<sup>10</sup>, é um webdocumentário que leva o nome de uma cidade que fica no Canadá. Neste docugame o diretor combinou a participação do usuário com a presença de jornalistas atuando como superplayers, ou seja, jogadores.

Outra novidade veio da *University of Southern California*. Os jornalistas Nonny de la Peña e Peggy Weil usaram o *Second Life* para recriar o centro de detenção de Guantánamo, e a forma de interação simula que o internauta é um detido. *Gone Gitmo*<sup>11</sup> (2010) foi o primeiro de uma série de experimentos que Peña chama de “*immersive journalism*”. Dois anos depois, o jornalista lançou *Hunger in Los Angeles* (2012), webdocumentário que une provas e modelagem 3D para simular a experiência de um homem entrando em choque diabético em um banco de alimentos em Los Angeles.

Um divisor de águas para a história do webdocumentário foi *Highrise: Out My Window*<sup>12</sup> (2010). Criado por Katerina Cizek, o projeto investiga como as pessoas vivem em diferentes prédios no mundo. A navegação permite que o internauta acesse uma das 13 “janelas” ou histórias de pessoas em diferentes lugares e condições de moradia. A

---

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://www.nytimes.com/newsgraphics/2013/12/30/year-in-interactive-storytelling/#dataviz>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>7</sup> Disponível em: <<https://www.nytimes.com/interactive/2015/us/year-in-interactive-storytelling.html>>; <<https://www.nytimes.com/interactive/2016/12/28/us/year-in-interactive-graphics.html>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>8</sup> Disponível em: <[https://www.nytimes.com/2015/01/22/opinion/about-op-docs.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2015/01/22/opinion/about-op-docs.html?_r=0)>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://prisonvalley.arte.tv/?lang=en>>. Acesso em: 10 dez. 2016.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://gonegitmo.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

diretora contou com pesquisadores, jornalistas locais e fotógrafos para identificar e capturar histórias em diferentes cidades – um modelo inovador de narrativa colaborativa que reuniu diversas perspectivas e vozes dentro de uma interface. Esse trabalho ganhou o prêmio *DocLab*, na categoria Digital Storytelling. Ao lado do webdocumentário *One Millionth Towers* (2011), *Out My Window* e outros dois experimentos compõe a obra *Highrise*<sup>13</sup>. O projeto foi capitaneado pela *National Film Board*, um centro de estudos e um dos principais realizadores de documentários no Canadá, hoje com mais de 40 títulos de narrativas interativas realizadas.

Um webdocumentário coletivo e inovador foi *18 Days in Egypt*<sup>14</sup> (2011). O jornalista Jigar Mehta registrou a revolução egípcia, e para isso reuniu histórias de quem testemunhou ou acompanhou as manifestações na praça Tahrir, no Cairo, no momento dos protestos. Até hoje, é possível postar vídeos com depoimentos, fotos, *tweets* e textos do Facebook.

Já *Curious City*<sup>15</sup> (2012) é um projeto apoiado pela *Independent Radio Association* e permite que os ouvintes da rádio *WBEZ Chicago*, nos Estados Unidos, participem, sugerindo histórias e acompanhando os repórteres ao vivo. Uma boa sugestão de jornalismo comunitário. A televisão francesa *ARTE* produziu um importante webdocumentário chamado *Alma: a Tale of Violence*<sup>16</sup> (2012). O webdocumentário que permite navegar por uma entrevista feita com uma ex-membro de uma gangue na Guatemala. O projeto recebeu três importantes prêmios o *DocLab*, o *World Press Photo* e *Sheffield Doc/Fest*. Foi também lançado como um livro e como um filme linear transmitido na *ARTE*.

No ano seguinte, o jornal britânico *The Guardian* criou um núcleo de especiais e lançou *Firestone*<sup>17</sup> (2013), que conta sobre um incêndio devastador na Tasmânia. São seis capítulos nos quais o usuário pode ler textos, ver vídeos e ouvir o som ambiente. Em seguida, o mesmo jornal associou-se à canadense *National Film Board* e produziram um documentário interativo chamado *Seven Digital Deadly Sins*<sup>18</sup> (2014). Nele, é possível

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<http://highrise.nfb.ca/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

<sup>14</sup> Disponível em: <<http://beta.18daysinegypt.com/>>. Acesso em: 20 dez. 2016

<sup>15</sup> Disponível em: <<http://curiouscity.wbez.org/questions/answered/economy/>>. Acesso em:

<sup>16</sup> Disponível em: <<http://alma.arte.tv/en/>>. Acesso em: 15 dez. 2016.

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/interactive/2013/may/26/firestorm-bushfire-dunalley-holmes-family>>. Acesso em: 28 dez. 2016.

<sup>18</sup> Disponível em: <<http://sins.nfb.ca/>>. Acesso em: 12 dez. 2016.

conhecer como a rotina *on-line* afeta nossas vidas e nosso comportamento. Meses depois, *The Guardian* lançou, em parceria com a *British Academy, First World War*<sup>19</sup> (2014), um webdocumentário que explica, com imagens e entrevistas, os motivos da Primeira Guerra Mundial. O projeto foi disponibilizado em seis diferentes línguas e conta com entrevistas concedidas por 10 pesquisadores (de 10 diferentes países), mapas interativos, textos e vídeos com imagens exclusivas; a interação se dá em ambiente fechado com opções temáticas de navegação.

Outra experiência importante e prova da mistura de fronteiras vem do rádio. A *National Public Radio (NPR)*, mantida pelo governo americano, realizou um webdocumentário sobre a força do algodão no país. *Planet Money Makes A T-Shirt*<sup>20</sup> (2013) está dividido em cinco capítulos e disponibilizado em um ambiente controlado. A narrativa, em que predomina a voz do repórter, conta com entrevistas, gráficos e textos animados. A mesma rádio também aproveitou uma de suas reportagens em áudio e produziu um webdocumentário chamado *Borderland*<sup>21</sup> (2014). São doze histórias sobre pessoas que vivem na linha que divide o México e os Estados Unidos.

A *Al Jazeera*, a maior emissora de televisão jornalística do mundo árabe, também se lançou na narrativa interativa e realizou um webdocumentário em que o usuário é colocado no papel de jornalista investigativo. O desafio é descobrir a história da pesca ilegal na costa de Serra Leoa, na África Ocidental. *Pirate Fishing, An Interactive Investigation*<sup>22</sup> (2014) é um webdocumentário interativo em que o usuário constrói a história com mapas, documentos, conversas com membros do governo de Serra Leoa.

Em uma parceria entre a produtora francesa *Upian*, a televisão francesa *ARTE*, a canadense a *National Film Board* e a rede de TV alemã *Bayerischer Rundfunk* foi criado o webdocumentário interativo e pessoal *Do Not Track*<sup>23</sup> (2015). O projeto, realizado por Brett Gaylor, tem 15 capítulos, e neles o diretor nos convida a conhecer, em detalhes, como a web controla as nossas vidas. O webdocumentário foi distribuído por meio de

---

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/jul/23/a-global-guide-to-the-first-world-war-interactive-documentary>>. Acesso em: 15 dez. 2016

<sup>20</sup> Disponível em: <<http://apps.npr.org/tshirt/#/title>>. Acesso em: 16 dez. 2016.

<sup>21</sup> Disponível em: <<http://apps.npr.org/borderland/#/introduction>>. Acesso em: 17 dez. 2016.

<sup>22</sup> Disponível em: <<http://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>>. Acesso em: 22 dez. 2016.

<sup>23</sup> Disponível em: <<https://donottrack-doc.com/en/>>. Acesso em: 20 dez. 2016.

parcerias a com a *Radio-Canada*, a *AJ+*, *site que experimenta novas formas de contar histórias*, e a *Radio Télévision Suisse*.

*After The Storm*<sup>24</sup> (2015) é um webdocumentário que conta a história de um diretor e de sua família, os quais sobreviveram a um tornado. Nele, é possível acessar mapas interativos, vídeos, fotos pessoais, recortes de jornal, telejornais e meteorologistas. O trabalho foi feito pela emissora *Independent Television Service*, pela agência digital *Helios Design Labs* e pelo *Washington Post*, contando com o apoio da *MacArthur Foudation*.

Nos exemplos citados, fica claro que há algo acontecendo. Universidades e centros de pesquisa no Canadá, nos EUA, na Inglaterra e na França têm testado novas narrativas interativas, e jornais, televisões e rádios têm procurado tais centros de excelência para ampliar a sua audiência. Esse cenário aponta para um momento de criação de diferentes formatos e gêneros, como prega Arnau Gifreu (2011, on-line). Para ele, os documentários interativos inauguram uma dupla “hibridização”: por um lado, “o audiovisual – gênero documental; e, por outro, a interação – meio digital”. A interação é apontada por muitos autores como o ponto que reforça a natureza do webdocumentário e que o separa do documentário linear. A observação aprofundada dessa particularidade permite criar categorizações que definem como o usuário consome o produto e/ou dele participa.

### **Campo das definições: webdocumentário**

Sandra Gaudenzi (2009, on-line) acredita que seja contraproducente enquadrar documentários interativos como documentários lineares. Ambos documentam a realidade, mas utilizam lógicas diferentes. Citando as categorizações criadas por Nichols, observa que o autor lança mão de três pontos de vista para elencar os modos de representação e assim criar suas categorias: o posicionamento do cineasta, o público e a mediação da realidade. Em seu trabalho, ela vai levar em consideração os mesmos pontos de vista (autor, usuário e tecnologia), mas não analisa os modos de representação, e sim modos de interação com a realidade. Como resultado, revela que o documentário interativo acres-

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<http://www.pbs.org/independentlens/interactive/after-the-storm>>. Acesso em: 12 dez. 2016.

centa a participação física por meio da integração de diversos recursos multimídia, podendo interagir, navegar e participar da construção do documentário virtual, o que deslocaria o eixo da autoria única para uma autoria coletiva.

Se documentário linear exige uma participação cognitiva de seus telespectadores (muitas vezes visto como interpretação) o documentário interativo adiciona alguma participação física (decisões que se traduzem em um ato físico, como clicar, mover, falar, teclar etc...). Se documentário linear é feito de vídeo, de filme, o documentário interativo pode usar qualquer mídia meio existente. E se o documentário linear é dependente das decisões do seu realizador (tanto durante as filmagens e edição), documentário interativo não tem necessariamente uma demarcação clara entre aqueles dois papéis... (GAUDENZI, 2009, on-line, tradução nossa).

Em outra contribuição, Judith Aston e Sandra Gaudenzi (2012, p. 125, tradução nossa) anotam que o tema “interatividade” foi um dos destaques do primeiro i-Docs<sup>25</sup>, evento voltado ao documentário interativo. Elas também reforçam a necessidade de protagonismo na internet e a importância das negociações da realidade:

Como tal, a interatividade é vista como um meio em que o espectador está posicionado dentro do próprio artefato, exigindo ou desempenhando um papel ativo na negociação da “realidade”. Essa visão de interatividade requer uma ação física para entre o usuário/participante e o produto digital. Envolve uma pessoa, um computador indo além do ato de interpretar.

Gifreu (2011, on-line), por sua vez, diz que os objetivos do documentário linear podem ser semelhantes aos do documentário interativo, mas neste último devemos adicionar a opção de escolha e controle. Quando esse poder é dado ao usuário, como no caso de mídias interativas, o papel do autor como narrador (ponto de vista da história) é posto em questão ou até pode ser eliminado. Em documentários tradicionais, o diretor exerce influência por meio da realização e do discurso estruturado (edição e montagem), ou seja, tem controle sobre a história contada com começo, meio e fim. No caso de um documentário interativo, ele só propõe um ponto de partida, e daí para frente o usuário escolhe o seu próprio caminho.

Tatiana Levin (2013, p. 84-85), entretanto, utiliza o termo “webdoc”, definindo-o como:

---

<sup>25</sup> O primeiro i-Docs ocorreu em 2011, em Bristol, na Inglaterra. O evento foi organizado por Aston e Gaudenzi.

Um documentário interativo e multimidiático distribuído na internet. Ele é feito de diversos materiais como texto, ilustrações, filmes e fotografias e sua narrativa é posta de forma não linear com vários percursos a serem acessados *on-line* segundo a escolha individual de cada espectador ao acessar o conteúdo disponível. Suas narrativas oferecem caminhos compostos de pequenas histórias que podem ser constantemente reordenadas e ligadas, de forma que um mesmo webdoc pode ser assistido e explorado diversas vezes a partir de tópicos que vão desde “personagem” ou “tema” a ponto geográfico, por exemplo. Também é um produto que pode somar outros produtos a sua composição. Um filme pode estar atrelado a um *blog*, mapas, textos informativos e experimentos em andamento colaborativos ou não. A participação do espectador pode ser solicitada em comentários ou num convite a fazer parte do projeto enviando materiais pessoais. Sua identidade virtual sediada em redes sociais como Facebook ou o Twitter pode ser acionada permitindo outros recursos.

Essas contribuições ampliam a visão do que é documentário interativo, mas André Paz e Julia Salles (2015, p. 141) vão além e fazem uma cartografia mundial das experiências de mercado e das definições acadêmicas relacionadas a narrativas interativas digitais. Para eles, o que importa “é que esses documentários não narram uma história ou representam uma realidade preexistente às filmagens, eles produzem as realidades das quais falam a partir das interações eventuais da equipe com os participantes”. Assim, consideram o documentário interativo um documentário de dispositivo, em que o “gatilho” propulsor e criador de experiências está na interação:

A diferença fundamental é que a interação não acontece apenas nas filmagens, mas na própria recepção da obra enquanto processo. A recepção da obra é incorporada ao processo criativo através das diferentes formas de interatividade. Assim, o documentário interativo instaura um processo criativo coletivo, onde o espectador se transforma em interator e participa da criação mediada pelas interfaces das plataformas. As reflexões que se estabelecem vão no sentido de pensar de que forma os documentários interativos estabelecem os seus processos criativos coletivos e interativos (PAZ & SALLES, 2015, p. 141).

Sendo assim, podemos inferir que webdocumentário, documentário interativo ou *living documentary* consiste em um produto interativo e multimidiático, construído com textos, infográficos animados, mapas interativos, vídeos, fotos, áudios, GPS e 3D, tendo a imagem como o fio condutor de todo o projeto. Sua narrativa é fragmentada e pode ser ou não colaborativa, mas um dos fatores que mais importa são os tipos de interação que podemos proporcionar ao espectador-usuário com as imagens.

## **Interação em primeiro lugar**



No documentário linear, o modo de representação funciona como seu subgênero. Nichols (2005, p. 76) define os seguintes modos de representação ou de captação do real: poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo e performático. Se o documentário linear tem uma sistematização dos modos de representação elaborados para caracterizar as vozes do discurso imagético, o mundo do documentário interativo tenta sistematizar a lógica interativa. Nesse caso, a participação do espectador-usuário<sup>26</sup> é considerada elemento principal no que tange ao universo da internet.

Aston e Gaudenzi (2012) explicam os modos de interação, mas, na verdade, essa necessidade de categorizar em nada substitui os modos de representação apresentados por Nichols, os quais continuam a existir, pois são formas de captar o real. O que as autoras fazem, portanto, é agregar as formas de interagir com esse real, tendo em vista que a interatividade é o elemento central do webdoc. Na tipologia por elas proposta, há quatro diferentes eixos que levam em conta a tecnologia: o conversacional, o hipertextual, o participativo e o experiencial.

A primeira forma de interação, a *conversacional*, coloca em primeiro plano o mundo 3D. Para documentar a experiência digital, o diretor recria ambientes e coloca o espectador-usuário em uma posição de conversa com o computador e de vivência em ambientes simulados, como em jogos ou docugames. O modo de interação *hipertextual* faz com que o espectador-usuário, dentro de um ambiente de um arquivo fechado, possa navegar de forma exploratória pelo conteúdo, clicando em opções previamente construídas para ele (segue, assim, a mesma lógica aplicada aos hipertextos). Já no *participativo*, o espectador-usuário é convidado a interagir com autor ou equipe, enviando perguntas, colaborando com vídeos, postando materiais, comentando. A base de dados é evolutiva, pois os conteúdos são adicionados tanto por espectadores-usuários quanto por autor e/ou equipe. A participação colaborativa vai utilizar a rede como um canal de distribuição, de contato com a comunidade interessada no tema. E, por último, o modo *experiencial*, ou seja, o modo que o autor leva o espectador-usuário a experimentar sensorialmente certas vivências, como nos trabalhos que se valem de GPS. São webdocumentários que precisam

---

<sup>26</sup> Seguimos a definição de Tatiana Levin quanto à utilização da palavra “espectador-usuário”, termo que abarca o ato de interpretar, interagir e navegar na web.

de uma interação além máquina, convidando o espectador-usuário a ir até o local onde ocorreu algum fato. Tudo monitorado pelo GPS. É um guia de museu a céu aberto e com interação livre.

### **E o webdocumentário no Brasil?**

No Brasil, as produções jornalísticas que envolvem as narrativas interativas não ficcionais têm andado lentamente, se comparadas às experiências já feitas pelas empresas jornalísticas internacionais. A maioria das empresas de comunicação tem investido nas grandes reportagens multimídia, e não nos webdocumentários. As iniciativas inovadoras são de produtoras e de pesquisadores. Já é fato que uma das principais áreas para ampliar o documentário interativo é o jornalismo. Em entrevista a Paz e Salles (2015, p. 154), Sandra Gaudenzi destacou que o jornalismo caminha inevitavelmente para o formato digital e chamou atenção ao fato de que “os jornalistas estão precisando se adaptar a este novo suporte que utiliza diferentes mídias e não apenas textos e ilustrações”.

O alerta é necessário, pois são raras as produções jornalísticas brasileiras. Tanto, que vamos analisar apenas uma produção do *Jornal do Commercio*, de Pernambuco, e alguns webdocumentários feitos por produtoras independentes e um projeto de pesquisa da Universidade Federal do Rio de Janeiro.<sup>27</sup> No Brasil, as produções jornalísticas nos sites dos jornais impressos tendem para o texto e a infografia do que para o webdocumentário, por isso a quase inexistência deles nos sites das empresas de comunicação. Já nos telejornais ainda repetimos o conteúdo visto na televisão aberta para o site, não há criação de produtos interativos e únicos para a internet.

No campo das narrativas interativas jornalísticas, o *Jornal do Commercio* tem dado bons exemplos. Em seu site, criou a aba “Especiais JC”<sup>28</sup>. A primeira experiência em webdocumentário foi *Filhos da Dor*<sup>29</sup> (2015), da jornalista Roberta Soares. O webdoc aborda a dor da perda de alguma pessoa na família por causa de um acidente de trânsito

---

<sup>27</sup> Foram analisadas as produções de seis jornais de grande circulação: *Folha de S.Paulo*, *Estado de S. Paulo*, *O Globo*, *O Estado de Minas*, *Jornal do Commercio* e *Zero Hora*. Destes, apenas o *Jornal do Commercio* produziu webdocumentários. Analisamos também a produção de três emissoras abertas e suas televisões a cabo: *Rede Globo*, *Globo News*, *Record TV*, *TV Band* e *Band News*. Não há nenhuma produção de documentários interativos, apenas documentários lineares disponíveis no site.

<sup>28</sup> Disponível em: <<http://jconline.ne10.uol.com.br/especiais/>>. Acesso em: 22 jul. 2017.

<sup>29</sup> Disponível em: <<http://especiais.jconline.ne10.uol.com.br/filhos-da-dor/>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

envolvendo motocicleta. A forma de interação é a hipertextual, pois valoriza a navegação exploratória dentro de um ambiente controlado. O documentário interativo mescla depoimentos, sons, fotos e textos.

Como as empresas jornalísticas brasileiras não exploram as narrativas interativas, fomos pesquisar as produtoras. A primeira experiência com documentário interativo no Brasil surgiu em São Paulo, na produtora Cross Content, de Marcelo Bauer, que realizou *Haiti: Filhos do Tremor*<sup>30</sup> (2010). O webdocumentário traz cinco vídeos sobre os direitos à vida, à família, à saúde, à educação e à proteção no país que foi devastado por um terremoto. Um ano depois, o mesmo diretor lançou *Rio de Janeiro: Autorretrato*<sup>31</sup> (2011). Esse trabalho permite ao espectador-usuário conhecer um projeto de fotografia da Escola de Fotógrafos Populares dentro da comunidade e vivenciar a rotina dos fotógrafos do Complexo da Maré por meio dos seus depoimentos e experiências. A página inicial carrega um vídeo de abertura com as fotos e o depoimento em *off* dos envolvidos; depois, há uma página com quatro blocos temáticos: sonho, cidade, vida cotidiana e pessoas. Em cada parte, é possível ver textos complementares sobre a realidade vivida nas favelas do Rio de Janeiro. O espectador-usuário é convidado a opinar e a compartilhar via redes sociais. Em alguns momentos, há a utilização de trilha com acordes de piano para aumentar a dramaticidade. Assim como o primeiro trabalho feito pela produtora, esse webdocumentário interage de forma hipertextual. No mesmo ano, a produtora realizou, a pedido do portal de notícias *iG*, o webdoc *Petróleo, o Combustível da Vida Moderna*<sup>32</sup> (2011), em três blocos temáticos que abordam o petróleo na moda, em casa e no trabalho.

Ainda em São Paulo, a produtora Doctela também tem realizado documentários interativos. *Se Eu Demorar Alguns Meses*<sup>33</sup> (2014), de Giovanni Francischelli e Livia Perez, trata das marcas da tortura vivida na ditadura militar. Para tanto, lançou mão de um docudrama, contratou atores para representar o torturador e o torturado, tal encenação foi possível a partir de relatos de presos políticos torturados. Há também um website em

---

<sup>30</sup> Disponível em: <<http://webdocumentario.com.br/webdocs-crosscontent/filhos-do-tremor-criancas-e-seus-direitos-em-um-haiti-devastado/>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

<sup>31</sup> Disponível em: <[http://riodejaneiroautorretrato.com.br/dev2011/Content/Swf/index\\_portugues.html](http://riodejaneiroautorretrato.com.br/dev2011/Content/Swf/index_portugues.html)>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

<sup>32</sup> Disponível em: <<http://doctela.com.br/webdoc/petroleo-combustivel-da-vida-moderna/>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

<sup>33</sup> Disponível em: <[http://doctela.com.br/seeudemorarunsmeses/pt\\_alta/](http://doctela.com.br/seeudemorarunsmeses/pt_alta/)>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

que é possível navegar pelo Departamento de Ordem Política e Social (DOPS) e ouvir os depoimentos de quem foi torturado, vivenciando parte da experiência. Todas as gravações foram feitas em preto e branco. Outro trabalho interativo foi *Webdoc Graffite*<sup>34</sup> (2013), um webdocumentário com 12 episódios, de 10 minutos cada, divididos em oito temáticas diferentes nas quais o espectador-usuário conhece os grafites mais importantes, as ações, os artistas e os pioneiros na arte de rua e do mercado da arte, principalmente em São Paulo. Os vídeos também podem ser compartilhados nas redes sociais. Há também um mapa interativo com conteúdo colaborativo postado pelos internautas com as fotografias de grafites na cidade de São Paulo.

Um dos trabalhos mais relevantes do webdocumentarismo brasileiro é *Som dos Sinos*<sup>35</sup> (2015), de Márcia Mansur e Marina Thomé. O projeto transmídia tem como objetivo utilizar a tecnologia para divulgar o patrimônio da cultura imaterial brasileira: os sinos e o ofício de sineiro. Para isso, as diretoras fizeram um mapa de conteúdo do som dos sinos. Visitaram nove cidades em Minas Gerais que têm o sino como um elemento norteador das atividades locais, traçando um mapa de navegação. A plataforma multimídia tem diversas funcionalidades. O produto-eixo é um webdoc chamado *O Universo das Torres*, nele é possível conhecer a história dos sineiros e o ofício. Outra funcionalidade está em navegar por um relógio que marca diferentes toques, conforme a hora do dia e dos fatos anunciados pelo som; compreender a composição na fundição dos sinos; e ouvi-los por meio de uma barra de sons ou escolhendo a cidade. Os espectadores-usuários também são convidados a participar, enviando vídeo-cartas por e-mails ou publicando nas redes sociais. Além disso, o projeto transmídia compreende um aplicativo para dispositivos móveis que geolocaliza 45 igrejas, e é possível conhecer os depoimentos dos sineiros e dos moradores das comunidades, além de ouvir os toques dos sinos e as celebrações. Outra ação relacionada ao webdoc foi uma série de intervenções públicas com duração de uma hora, conhecida como “Itinerâncias”. As projeções exclusivas foram feitas nas nove cidades onde foram captadas as imagens. Na parede das igrejas, as autoras exibiram conteúdo exclusivo de depoimentos e sons ambientes para valorizar o ofício de sineiro.

---

<sup>34</sup> Disponível em: <<http://www.webdocgraffiti.com.br/videos>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

<sup>35</sup> Disponível em: <<http://sommossinos.com.br/>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

O projeto webdocumentário transmidiático só vai terminar em 2017 com a exibição de um longa-metragem sobre o som dos Sinos. Em entrevista, Thomé destacou:

O webdoc amplia o universo narrativo, e no caso do *Som dos Sinos* é importante pois falamos da cidade e de como as pessoas se relacionam com os sinos. As narrativas multimídias são uma estratégia de comunicação para sensibilização e vieram para mudar a forma como interagimos com a informação. Assim, estabelecem canais de acesso ao imaginário ao mesmo tempo em que revelam identidades culturais desta região do estado de Minas Gerais<sup>36</sup>.

O projeto *O Som dos Sinos* abriu as portas para outra experiência. As documentaristas elaboraram um curso de formação de projetos colaborativos e transmidiáticos. A primeira experiência realizada foi o webdocumentário *Bixiga Existe*<sup>37</sup> (2017), em parceria com o Centro de Formação e Pesquisa do Sesc e o apoio do Instituto Bixiga. O foco foi resgatar os personagens e a memória de um bairro histórico de São Paulo, o Bixiga. A oficina envolveu 16 pessoas que, em seis dias, captaram, editaram e desenharam o site e o webdoc. Lá é possível navegar por duas grandes vertentes: rios de lembrança e ruas do cotidiano. De forma hipertextual o espectador-usuário conhece depoimentos dos moradores e a relação deles com o bairro e a memória, também descobre imagens e sons de um bairro histórico e hoje esquecido.

Outra importante experiência foi feita pela Google durante as Olimpíadas no Brasil, o primeiro evento dessa natureza realizado na América Latina. *Além do Mapa*<sup>38</sup> (2016) é um webdocumentário imersivo em que o espectador-usuário faz um tour por diferentes comunidades por meio de uma câmera 360 graus. Logo o início o convite que você suba em um mototáxi e ande pelas ruas de algumas comunidades do Rio de Janeiro, cidade sede dos jogos. É possível ver pontos turísticos, como o Cristo Redentor e o Píer Mauá, e visualizar mais de 3.000 fotos da cidade. O site foi disponibilizado em português e inglês e o projeto faz parte do site *Google Arts & Culture*. Outro aspecto importante é que, nas comunidades, o espectador-usuário pode conhecer quem mora lá e o que essas pessoas fazem.

---

<sup>36</sup> Trecho de depoimento concedido por Marina Thomé a Heidy Vargas, em 20 de mar. 2017.

<sup>37</sup> Disponível em: <[www.bixigaexiste.com.br](http://www.bixigaexiste.com.br)>. Acesso em: 20 de dez. 2016.

<sup>38</sup> Disponível em: <<https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/>>. Acesso em: 28 de dez. 2016.

No âmbito acadêmico, um dos únicos movimentos voltados a pensar as narrativas interativas surgiu na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). *Bug404*<sup>39</sup> foi criado por André Paz em seu pós doutorado sobre narrativas interativas no Programa Avançado de Cultura Contemporânea (PACC/UFRJ) e na COPPE (UFRJ). A ideia do site é mapear e divulgar as obras de narrativas interativas seja ela webdocumentário, documentário interativo e multiplataforma, hipervídeo, mapa sonoro. A pesquisa é para refletir

sobre os processos criativos, que articula as condicionantes produtivas (atores, procedimentos, técnicas, recursos, softwares e linguagens) às características estéticas da obra e suas implicações éticas, a partir da estética relacional esboçada anteriormente. É dentro desse quadro que se estrutura a pesquisa sobre o cenário brasileiro. O Bug404 tenta colaborar para a superação dos obstáculos ao desenvolvimento das narrativas interativas não ficcionais no Brasil identificado nos estudos de caso (PAZ & SALLES, 2015, p. 145).

Da pesquisa acadêmica surgiu a necessidade de criar um webdocumentário. O projeto foi uma realização coletiva entre o site *BUG404* e a Associação Kinoforum<sup>40</sup>, que trata das histórias de quem anda de bicicleta em São Paulo. Resultado de uma oficina no 26 Festival Internacional de Curtas Metragens de São Paulo, o *Pedalei até aqui?*<sup>41</sup> foi feito em cinco dias, tempo para desenhar o mapa de conteúdo, de navegação, entrevistar e editar todo o conteúdo. O webdocumentário tem navegação hipertextual pelos cinco depoimentos situados em um mapa da cidade, tem também uma linha do tempo feita de reportagens sobre as conquistas dos ciclistas numa cidade feita para o carro e 18 audiolídes que compartilham as experiências de quem usa bicicletas em São Paulo.

Desde a primeira experiência feita em 2010 até agora temos cerca de dez webdocumentários produzidos no Brasil. Não colocamos neste artigo os mapas afetivos, os mapas sonoros, as experiências em 360 graus e ou a realidade virtual, apenas tratamos dos webdocumentários.

### Algumas reflexões a mais

---

<sup>39</sup> Disponível em: <[www.bug404.net](http://www.bug404.net)>. Acesso em: 20 de dez. 2016.

<sup>40</sup> Criada em 1995, a Associação Kinoforum é uma entidade sem fins lucrativos que realiza projetos e apoia o desenvolvimento da linguagem e da produção cinematográfica e audiovisual brasileira.

<sup>41</sup> Disponível em: <<http://bug404.net/pedalei/#Home>>. Acesso em: 30 de julho 2017.

Em tempos de convergência midiática, o webdocumentário deve ser considerado como uma nova proposta narrativa de se fazer documentário na internet, sintonizada com as transformações vividas no contexto sociocultural dos anos 2000, em um ambiente de convergência e de resignificação das narrativas diante da tecnologia. Dois fatores contribuem para esse contexto: a tecnologia e a experimentação de novas formas de interação. Negá-lo é dar as costas para o que virá. O fato é que as grandes corporações jornalísticas do mundo estão utilizando as narrativas interativas não ficcionais como ferramenta para aproximar o leitor/usuário do seu produto.

Webdocumentário também pode ser visto como uma forma inovadora de combater a simples prática do relato frio e distante que o jornalismo *hard news* tanto utilizava. O lead e a pirâmide invertida, métodos de escrita do jornalismo que organizam as informações por grau de importância dos fatos, são questionados nessa nova estrutura narrativa, pois quem aciona essas informações são os espectadores-usuários e não o webdocumentarista. O webdoc propõe, então, uma construção baseada em escolhas que o espectador-usuário faz, e essas escolhas estão voltadas para a possibilidade de experiências diversas. Essas experiências podem ocorrer por meio de depoimentos, imagens em movimento, imagens paradas, sons, mapas, câmeras subjetivas, textos, animações ou *second life*, contribuições dos internautas com seus depoimentos e/ou geolocalização, visualização em 360 graus, *timelines*, hipertexto. O importante é elaborar situações que levem o espectador-usuário a se sentir inserido na “realidade” proposta pelo webdocumentarista. Assim, a noção de objetividade informativa mediada pelo jornalista, em parte, cai por terra.

Talvez por isso as contribuições jornalísticas brasileiras sejam ínfimas ou quase nulas. As que mencionamos neste texto foram feitas em sua maioria por produtoras. São experiências quase sempre de interação hipertextual. Isso significa que ainda prevalece o ambiente controlado, em que o espectador-usuário escolhe apenas o que deseja ver. Esses foram aspectos vistos em *Filhos da Dor*, *Haiti: Filhos do Tremor*, *Rio de Janeiro: Autorretrato* e *Webdoc Graffiti*. Outra forma de interação detectada foi a experiencial, com a câmera 360 graus, utilizada em *Além do Mapa* e a geolocalização em *Som dos Sinos*. As outras formas de interação ainda não são vistas no Brasil.

O fato de as experiências brasileiras não acompanharem o cardápio de novas opções narrativas interativas internacionais mostra que precisamos ocupar esse espaço urgentemente. Em nome da interação, os jornalistas têm levado para a web as sensações e as experiências vividas por eles e por seus entrevistados. Assim, têm aberto as experiências e trocado com os espectadores-usuários. Eles têm repensado as narrativas além da sua mediação, limitações que o jornalismo impõe. O webdocumentário parece transgredir a regra da objetividade e incluir a interação em um universo lúdico, de entretenimento, área tradicionalmente menosprezada e inferiorizada pelos jornalistas. O desafio, agora, é pensar não apenas no tema, mas como fazer para que o espectador-usuário tenha a real percepção da realidade e que sentimentos poderão ser despertados.

Os documentários interativos requerem novas ferramentas e formas diferentes de produção e distribuição. Não há um método de produção definido e as habilidades técnicas a cada dia se ampliam. Temos percebido que esse espaço é vasto. Vale, portanto, uma parceria entre universidades, pesquisadores, realizadores, empresas de mídia, festivais e congressos, a fim de exercitar as narrativas interativas. Podemos lembrar que muitas das experiências internacionais aqui descritas se valeram das parcerias entre universidade e mídia. Sendo assim, às universidades, cabe a construção de centros de pesquisa; às empresas, a criação de equipes especiais; aos congressos, mesas que debatam e questionem as interações. Somente assim os webdocumentários conseguirão crescer e se desenvolver diante da sua potencialidade, sem amarras e com muito experimentalismo.

## Referências

AMORIM, Pedro; BALDI, Vania. Ética e estética da representação no webdocumentário. *Cultura Midiática*, João Pessoa, ano 6, n. 11, jul./dez. 2013. Disponível em: <<http://www.ies.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/17546/10066>>. Acesso em: 21 jul. 2017.

ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. Interactive documentary: setting the field in studies. *Documentary Film*, London, v. 6, n. 2, p. 125-139, 2012.

GAUDENZI, Sandra. *Interactive documentary, towards an esthetic of the multiple*. London: University of London, Centre for Cultural Studies of Goldsmiths, 2009. Disponível em: <<http://interactivedocumentary.net/about/me>>. Acesso em: 15 out. 2016.



GIFREU, Arnau. The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorization of the emerging genre. *Hipertext.net*, Barcelona, n. 9, 2011. Disponível em: <<https://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>>. Acesso em: 10 out. 2016.

LEVIN, Tatiana. Do documentário ao webdoc: questões em jogo num cenário interativo. *Doc On-line – Revista Digital de Cinema Documentário*, Covilhã, n. 14, p. 71-92, ago. 2013.

NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus, 2005.

PAZ, André; SALLES, Julia. Brasil, mostra a sua cara: aproximações ao cenário brasileiro de documentários interativos. *Doc On-line – Revista Digital de Cinema Documentário*, Covilhã, n. 18, p. 130-165, set. 2015.