

PAULO CABRAL

O DOCUMENTÁRIO COLABORATIVO
O nascimento da produção compartilhada no WebDoc

**Dissertação apresentada à
Escola de Comunicação e Artes
da Universidade de São Paulo
como parte dos requisitos para
obtenção do grau de Mestre do
Programa de Meios e Processos
Audiovisuais.**

Orientador: Prof. Dr. Gilson Schwartz

**São Paulo
2015**

NOME: CABRAL, Paulo

Título: O DOCUMENTÁRIO COLABORATIVO

O nascimento da produção compartilhada no WebDoc

**Dissertação apresentada à Escola de Comunicação e Artes da
Universidade de São Paulo para obtenção do título de Mestre.**

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____ Assinatura _____

RESUMO

Este trabalho propõe um mapeamento da forma narrativa emergente “WebDocumentário” como processo de produção colaborativa de conteúdo, capaz de ampliar o repertório de modelos de produção do documentário interativo. Trata-se de um formato de mídia típico da Web 2.0 que permite ao interator navegar por informação audiovisual de não ficção, e apropriando-se de conteúdo em ritmo relativamente autônomo o adequa a seus desejos e percepções, superando limites cognitivos e estéticos, formatos lineares de narrativa documental. Esta dissertação dá atenção especial ao estudo da colaboração e da participação dos interatores na construção do WebDocumentário e propõe a criação experimental de um destes produtos para testar seu potencial e vivenciar seus dilemas e desafios cognitivos, estéticos e de produção material.

ABSTRACT

This paper proposes a mapping of the emerging narrative form "WebDocumentary" as a collaborative process of producing content, able to enlarge the repertoire of the interactive documentary production models. It is a typical media format of the Web 2.0 that allows the interactor to navigate audiovisual nonfiction information in relatively autonomous pace to fulfill individual desires and perceptions, overcoming cognitive and aesthetic limits of linear documentary narrative. The dissertation pays special attention to the study of collaboration and participation of interactors in the construction of WebDocumentaries and proposes the experimental creation of one of a sample of these products, to test their potential and live their dilemmas and cognitive challenges, both aesthetic and in terms of production of material.

Sumário

PARTE 1 – Conceitos e bibliografias	5
1. Introdução	5
2. Objetivos	7
3. Metodologia	8
4. WebDoc: Uma obra aberta na aldeia global colaborativa	10
4.1 McLuhan, meios e mensagens	10
4.2 Umberto Eco e a Obra Aberta	13
4.3. Yochai Benkler e a colaboração	15
5. A construção da autoria	19
5.1. Autoria Individual: o gênio criativo	20
5.2. Autoria compartilhada: sobre ombros de gigantes.....	23
5.3. Propriedade intelectual e a autoria compartilhada	29
PARTE 2 – Tecnologias e Linguagens	41
6. O WebDocumentário.....	41
6.1. Definições	44
6.2. Taxonomias.....	50
6.2.1.Taxonomia de Sandra Gaudenzi	51
6.2.2. Taxonomia de Kate Nash	57
7. O que documentário e o que não é WebDocumentário	62
7.1 O Cinema Documentário	63
7.2. WebDoc e Jornalismo	67
8. A colaboração no WebDocumentário.....	70
9 . Games e WebDocs	75
PARTE 3 – A prática do WebDocumentário.....	79
10. Nascer: uma proposta de WebDocumentário	79
10.1 – As redes de informação sobre o nascimento	81
10.2 A interface.....	86
10.2.1 Audiovisual	87
10.1.2 Hipermídia	88
10.1.3 Transmídia.....	89
10.1.4 Não-linear.....	90
10.1.5. Colaborativo	91
11. Considerações Finais.....	93
“Bibliografia	94
Anexo 2 – Redes sobre maternidade e paternidade.....	98

PARTE 1 – Conceitos e bibliografias

1. Introdução

O WebDocumentário (popularmente, “Webdoc”, formato emergente na chamada “Web 2.0” ou “internet colaborativa”) é o ponto de partida nesta pesquisa que propõe um diagnóstico e um mapeamento que contribuam para a definição mais precisa do campo da narrativa de não-ficção no ambiente hipermídia, sobretudo em seus formatos colaborativos, participativos ou abertos. É uma forma narrativa de que tem alcançado presença crescente na cultura audiovisual contemporânea e que demanda, portanto, cada vez mais descrição e análise, inclusive em suas relações criativas com diferentes gêneros, suportes e finalidades.

Como é natural no mundo da comunicação digital em que – a informação em redes – a criação, a produção, a recepção andam em velocidades maiores do que a reflexão, a conceituação e a crítica a respeito das formas.

A fluidez das formas e a flexibilidade dos conteúdos publicados nas redes digitais tornam difícil uma definição precisa e clara do que seja o WebDocumentário. Para fins desta pesquisa, o objeto será definido como um “documentário audiovisual não-linear hipermídia transmídia colaborativo”.

É, portanto, próprio do WebDoc se sustentar em uma rede de conceitos que implicam em práticas que fomentam neologismos, aberturas teóricas e questionamentos existenciais sobre o papel ou a finalidade do autor, da propriedade intelectual e mesmo das estruturas narrativas, três pilares do contar histórias (ou “storytelling”, igualmente convertido em ícone da contemporaneidade digital e mesmo além do digital).

Vários desses aspectos já são visíveis e até banais, nas produções hoje disponíveis na rede. Todas são obras audiovisuais não-lineares hipermídia, quase todas admitem algum tipo de colaboração (embora em graus muito variáveis) e têm grande potencial transmídia, ou seja, tendem a produzir situações criativas que superam as estéticas tradicionais.

Nesta pesquisa, o foco está concentrado no aspecto colaborativo dos

WebDocumentários. Trata-se de uma ferramenta com grande potencial para construção de uma memória coletiva, no ambiente de telas conectadas Internet, justamente num momento em que as fronteiras desta rede também passam por acelerado ciclo de reconfigurações e recontextualizações. É exemplo destes novos fenômenos a **internet das coisas** (*internet of things*), que prevê um futuro de objetos – as coisas – conectados por chips e sensores trocando e coletando informações. Estas novidades possibilitam o desenvolvimento de outros modelos emergentes, como o das superconectadas **idades inteligentes** (*smart cities*), que buscam eficiência através de uma organização baseada na comunicação em rede.

Outra tendência rapidamente ganhando espaço é a da **gamificação** (neologismo da língua portuguesa para traduzir o também neologismo em inglês *gamification*) que busca aplicar às linguagens e interações digitais em geral os princípios adotados nas interfaces dos games – ou seja, transformar a interação com a rede em algo próximo a um jogo, mas indo muito além do que se popularizou como o videogame de entretenimento. O WebDoc é um formato que dialoga com todos estes fenômenos da contemporaneidade colocando-se como uma possibilidade de estrutura narrativa para aproveitar ao máximo as potencialidades abertas por todos estes níveis de conexão.

O que se propõe a título de experimentação do formato para um exame mais detalhado e prático destas possibilidades é a criação de um WebDoc sobre o “**Nascer**”, um tema vasto, objetivo e ao mesmo tempo vago, cheio de ramificações e retículas, com potencial para exploração de diferentes ângulos e variadas compreensões de uma questão fundamental e universal. É exatamente o tipo de material que viceja num meio como o WebDoc. Mais ainda, seria a metáfora do “nascimento” pertinente para descrever o processo de criação, produção e circulação de um WebDoc?

A exemplo do brotar de uma vida humana, a produção colaborativa de conteúdo digital interativo, imersivo e aberto, pressupõe e implica a imersão de indivíduos num surgimento de sentido que ganha relevância e visibilidade apenas na medida em que a autoria, a propriedade e a subjetividade perdem-se em fluxos autônomos, propiciadores de novas individualidades caleidoscópicas, incertas e compartilhadas.

2. Objetivos

Nos últimos anos, muitos consumidores de informação começaram a se comportar de maneira cada vez mais ativa em seu relacionamento com a mídia, ao mesmo tempo em que novas formas de meios e mensagens começaram a atender esta demanda reprimida por artefatos que deem vazão a toda interatividade que hoje os interatores esperam. Neste cenário de mídia começaram a surgir espontaneamente obras audiovisuais de não ficção buscando explorar ao máximo as potencialidades deste novo meio: WebDocumentários.

O objetivo deste trabalho é examinar o que já foi produzido de conhecimento e análise a respeito do assunto até hoje para tentar, inicialmente, encontrar uma definição sobre o que é o Webdocumentário e apresentar propostas de como os exemplares produzidos podem ser interpretados, classificados e, sobretudo, examinar seus aspectos colaborativos.

Os intensos fluxos de informação observados na Web 2.0 – e, sobretudo, nas redes sociais – demonstram que há uma ânsia e um desejo muito grande na sociedade conectada não só de consumir, mas também de produzir informação. Meios e mecanismos para dar vazão a esta necessidade de comunicação são necessários e demandados pelos usuários cada vez mais numerosos das redes digitais.

A pesquisa também vai propor um roteiro para a produção de um WebDocumentário sobre o “**Nascer**”, que buscará explorar ao máximo os recursos do meio hipermediático em que está inserido – sobretudo a Web 2.0 – para promover a colaboração e a produção partilhada de informação sobre o tema proposto.

3. Metodologia

O WebDoc é um fenômeno contemporâneo e inovador, mas que faz todo o sentido quando colocado na perspectiva do crescimento das redes globais de informação cada vez mais interativas, imersivas e sociais.

Para entender este fenômeno em suas raízes, esta pesquisa começa examinando as teorias do canadense Marshall McLuhan a respeito da pervasividade das comunicações eletrônicas transformando o mundo em uma “aldeia global”, e do italiano Umberto Eco, cuja proposta de “Obra Aberta” nunca fez tanto sentido como nestes tempos impermanentes em rede. Completa a tríade de autores essenciais neste trabalho o pesquisador israelense-americano radicado na Universidade de Harvard Yochai Benkler, que se debruça sobre a importância da colaboração em rede em para a economia sua obra “**The Wealth of Networks**” (A Riqueza das Redes).

Também para estabelecer as bases para a compreensão do fenômeno contemporâneo, trabalho vai se ater sobre as discussões a respeito do conceito da autoria, partindo da ideia da criação individual e chegando à retomada das noções de produção partilhada de informação que remontam às tradições orais do ser humano. Nesta seção, também será examinado o importante tema dos direitos de autor e propriedade intelectual.

Estabelecida esta base, passaremos a uma revisão da literatura recente sobre os WebDocumentários. Os documentos mais antigos com referências específicas a WebDocs ou documentários interativos são do fim dos anos 90, mas a produção acadêmica depois de 2005 do mundo.

Em alguns destes trabalhos há propostas de taxonomia dos WebDocumentários classificando-os por suas práticas, poéticas e relação com o interator. Vamos examinar tais classificações em detalhes para aplicá-las aos WebDocumentários que serão analisados.

Em seguida vamos discutir o que é e o que não é WebDocumentário – trazendo como característica diferenciadora deste formato de quaisquer outros que estejam na rede exatamente como o termo ‘documentário’ – o tratamento criativo da realidade.

Passada a conceptualização inicial, vamos nos ater ao aspecto colaborativo do

documentário, que é aquele que mais interessa a esta pesquisa. Vamos examinar as iniciativas de colaboração que já estão na rede e descrevê-las, além de discutir de um ponto de vista conceitual o que é a colaboração na rede mundial de computadores, e também refletir sobre importantes temas da autoria colaborativa e – outro aspecto essencial – dos direitos autorais.

Na terceira e última parte deste trabalho será apresentada uma proposta de WebDoc tendo o “Nascer” – em todas as suas dimensões e possibilidades – como mote. Vamos demonstrar o que terá que ser feito para garantir que “Nascer” será um WebDoc, através da aderência a princípios estudados durante a consecução desta pesquisa.

O trabalho também apontará, de um ponto de vista prático e objetivo, quais medidas tem que ser tomadas – e quais já foram – para a criação de um WebDocumentário.

4. WebDoc: Uma obra aberta na aldeia global colaborativa

O ambiente dos WebDocumentários ainda está em seus estágios iniciais, tanto em relação ao desenvolvimento das práticas, poéticas e técnicas do meio como no que diz respeito à reflexão teórica sobre o formato. No entanto, o número de produções que se identificam como ‘WebDocumentários’ ou ‘documentários interativos’ já é relativamente grande e facilmente acessível na Internet. Pela própria natureza do objeto de estudo, é razoável supor que a bibliografia específica sobre este assunto - contemporânea a ele - esteja toda on-line.

Enquanto produto de mídia ou estilo narrativo, o WebDoc é reflexo de um fenômeno que já vêm se construindo há muitos anos na sociedade de informação, que desde os anos 60 viu a velocidade da comunicação aumentar vertiginosamente graças aos meios eletrônicos, como muito bem notou Marshall McLuhan; que se acostumou cada vez mais a ver e operar num mundo das Obras Abertas, descritas por Umberto Eco em sua obra homônima; e desembocando nos processos de criação e economia colaborativas que, mais recentemente, vêm sendo trabalhadas por diversos autores, com destaque para Yochai Benkler.

Portanto, antes de analisar a bibliografia específica de WebDocumentários, vamos nos debruçar sobre estes teóricos que nos ajudam com as bases essenciais para entender este fenômeno contemporâneo.

4.1 McLuhan, meios e mensagens

Telas conectadas estão por todas as partes, atendendo pelas mais diferentes denominações. Computadores, *tablets*, telefones, *smart-phones* e *smart-TV's* (o televisor conectado) ligados em rede criaram um meio pulsante em mensagens. A hipermídia é a linguagem que organiza esta rede em que o navegador tem ampla margem para deslizar em diferentes direções, ritmos e graus de profundidade interativa, além de poder participar na criação dos meios e das mensagens, influenciando a percepção e os caminhos de outros interatores. As repercussões na sociedade de um meio com tal impacto e alcance são estupendas. McLuhan já as identificava na infância – ou pelo menos juventude - das comunicações eletrônicas. O mundo contemporâneo, a cada dia que passa, só confirma e aprofunda os principais os

insights de meio século atrás do estudioso canadense.

“Estamos num novo mundo de simultaneidades (*allatonceness*). O ‘tempo’ parou; o ‘espaço’ desapareceu. Vivemos agora numa aldeia global...um acontecimento simultâneo. Estamos de volta ao espaço acústico. Voltamos a estruturar os sentimentos primordiais, as emoções tribais das quais alguns séculos de cultura escrita nos afastaram” (McLuhan & Fiore 1967)

A visão de McLuhan de que com a eletricidade “estendemos nosso sistema nervoso central num abraço global” (McLuhan 1964) parece se cristalizar com cada vez mais força, na medida em que as redes de informação vão tomando o mundo, qual uma rede neural envolvendo e conectando o planeta e um número cada vez maior de indivíduos. McLuhan não foi o primeiro a imaginar que a grande evolução dos meios de comunicação colocaria em contato um número cada vez maior de seres humanos, mas foi pioneiro a discutir os impactos sociais e individuais desta revolução nas comunicações.

McLuhan cunhou a reconhecida expressão “aldeia global” ao observar que um “sistema nervoso elétrico” – a mídia eletrônica – estava rapidamente integrando o planeta: eventos em uma parte do mundo podiam ter impactos em tempo real em outro canto do planeta, sentidos pelos indivíduos como se estivessem acontecendo logo ali, na praça de uma antiga e pequena aldeia, em que tudo se vê e tudo se ouve. “A família humana existe agora sob as condições de uma aldeia global. Vivemos num único espaço restrito, no qual ressoam os tambores tribais.” (McLuhan 1962).

Talvez as explicações de McLuhan trazidas na década de 60 tenham contribuído para fazer com que o crescimento da Internet, a partir de fins do século 20, tenha parecido se encaixar numa certa ordem natural das coisas, num caminho já imaginado pelo teórico canadense – embora não por isso menos surpreendente – impactante e criador de novos paradigmas. Sua expressão “aldeia global” se tornou moeda corrente na língua e ganhou vida própria, independente de seu criador.

As telas que hoje interconectam, através da internet, diferentes indivíduos e diferentes grupos de indivíduos vêm se tornando os principais meios de comunicação

nesta aldeia global. E aí voltamos a outra das expressões chave no pensamento de McLuhan: “o meio é a mensagem” (McLuhan 1964). Isso significa que forma e conteúdo estão sempre juntos para que a comunicação aconteça e determinam como ela acontece.

Um exemplo simples: um indivíduo teria diferentes reações a uma história se a lesse no jornal, a visse na televisão ou ouvisse algum amigo conta-la, ainda que os mesmos fatos básicos estivessem rigorosamente presentes em todas estas oportunidades. “É a experiência, mais do que a compreensão, que influencia o comportamento” (McLuhan 1964)

Mas de fato trata-se da mesma história em cada um dos três meios propostos? Como supracitado, os mesmos fatos básicos podem estar em todas, mas os recursos à disposição de quem pretende conta-la também influenciam fortemente o modo como esta história é contada. A evolução dos meios também cria novos comportamentos e novas formas de comunicação, com novas formatações de mensagens sendo criadas para atender a estes novos meios; e em processo simbiótico os meios também vão se adaptando às mensagens que têm que ser transmitidas. Ao mesmo tempo, sugeria McLuhan, o meio acabava readaptando os próprios indivíduos a ele, do modo como vemos atualmente a internet redefinindo comportamentos e modos do ser humano interagir com o mundo.

Uma das grandes possibilidades abertas pela Internet para os aldeões desta aldeia global foi o de uma troca direta e imediata muito mais fácil e ampla do que a conseguida com qualquer dos meios eletrônico anteriores. Tecnologias como rádio e televisão tradicionais permitem apenas comunicação de mão única. O receptor – telespectador ou radio-ouvinte, para ficarmos nestes dois exemplos - até poderia utilizar um outro meio de comunicação para dar retorno e resposta à mensagem como por exemplo, telefonar para a estação de rádio ou escrever uma carta para a estação de TV, mas seria um retorno feito por uma via diferente daquela utilizada pela comunicação original e sem o imediatismo que caracteriza a comunicação na rede digital.

As redes sociais demonstram isso com clareza: os leitores das notícias são também comentadores e replicadores das mesmas. Eles consomem a informação, se

manifestam a respeito dela, replicam e divulgam as porções que julgam merecedoras de divulgação no próprio meio de onde receberam a informação, participando inclusive de sua construção para outros leitores.

Observando-se a produção de WebDocs fica clara a intenção de seus realizadores de oferecerem um meio/mensagem que explore ao máximo o potencial de flexibilidade de suporte da internet (nela cabem elementos de texto, imagem e som colaborando na contação de uma história) ao mesmo tempo em que permitem que os fruidores também se tornem atores – interatores – interagindo com a história seja através de uma navegação livre no tempo e na ordem narrativa; ou com uma simples devolutiva ou comentário a respeito do material; com correções; ou efetivamente participando da construção coletiva da mensagem.

As telas conectadas numa rede de mão dupla como é o caso da internet abrem inúmeras possibilidades de interconexão – para além da simples conexão – e criam espaços para compartilhamento e colaboração entre indivíduos que podem estar muito distantes no espaço – e mesmo no tempo. Estes usuários são mais do que leitores, espectadores ou fruidores: são interatores, uma vez que a comunicação só se completa com sua participação ativa. O WebDoc participa na confirmação de mais um conceito desenvolvido na década de 1960 com enorme significância no pensamento contemporâneo: a obra aberta.

4.2 Umberto Eco e a Obra Aberta

A poética da obra “aberta” tende, como diz Pousseur, a promover no interprete “atos de liberdade consciente”, pô-lo como centro ativo de uma rede de relações inesgotáveis, entre as quais ele instaura sua própria forma, sem ser determinado por uma necessidade que lhe prescreve os modos definitivos de organização da obra fruída. (Eco 1968)

Em sua essencial “Obra Aberta” Umberto Eco parte da premissa de que toda obra tem algum grau de abertura uma vez que todas exigem uma resposta “livre e inventiva” (Eco 1968), pois só se completam na cabeça de cada receptor, que analisa

e reconstrói a informação de acordo com seu repertório, suas referências e suas inclinações. A palavra obra utilizada por Eco pode remeter o leitor à produção artística, mas a abertura neste sentido vai bem além disso. A interpretação hermenêutica de leis é um exemplo prático e bem acabado deste fenômeno. Mas, voltando à arte, o filósofo italiano ressalva que a consciência desta “abertura da obra” só ocorreu no século XX pois “o artista de séculos passados certamente estava longe de ser criticamente consciente desta realidade”. (Eco 1968)

“Hoje tal consciência [da abertura de uma obra] existe, principalmente no artista que, em lugar de sujeitar-se à ‘abertura’ como fator inevitável, erige-a em programa produtivo e até propõe a obra de modo a promover a maior abertura possível” (Eco 1968)

Eco desenvolveu seus conceitos para a Obra Aberta observando transformações que ocorreram na arte no século XX. No campo da música, o italiano se refere a compositores como Karlheinz Stockhausen (1928-2007), Luciano Berio (1925-2003) e Henri Pousseur (1929- 2009) e seus trabalhos sem mensagem pré-determinada, propondo que o intérprete tenha uma vasta margem de manobra na hora da execução, completando por sua conta a obra do compositor à medida em que o público a frui.

Com nossas telas conectadas, o potencial de abertura de uma obra atinge um ponto alto. O interator pode navegar pelas informações de forma não linear, escolhendo na hipermídia o caminho que deseja seguir, construindo sua própria história, seu sintagma dentro do paradigma proposto. Ou participar ativamente na construção destes meios e mensagens, compartilhando e adicionando suas informações e influenciando não só sua própria leitura, mas também as leituras de outros interatores que virão a seguir.

Neste ambiente, navegar a informação ganha ares de jogo ou por vezes de pura brincadeira com as informações sendo criadas e recriadas na mesma medida em que são consumidas. Esta linguagem parece atender cada vez mais plenamente ao que identificava Umberto Eco quanto às intenções da produção que décadas atrás criadores ofereciam aos “fruidores” como obras abertas.

“O autor oferece, em suma, ao fruidor, uma obra a

**acabar: não se sabe exatamente de que maneira a obra
poderá ser levada a termo, mas sabe que a obra levada a
termo será, sempre e apesar de tudo a sua obra, não outra,
e que ao terminar o diálogo interpretativa ter-se-á
concretizado uma forma que é a sua forma, ainda que
organizada por outra de um modo que não podia prever
completamente: pois ele, substancialmente havia proposto
algumas possibilidades já racionalmente organizadas,
orientadas e dotadas de exigências orgânicas de
funcionamento” (Eco 1968)**

O que Eco propõe segue válido para os documentários feitos atualmente na hipermídia. Os realizadores propõem suas obras em graus variáveis de abertura – que podem ir desde o controle que o interator tem sobre a ordem e/ou a velocidade em que recebe a informações até a criação de mecanismos para que este interator efetivamente contribua na criação e na construção da narrativa. No entanto, entre os WebDocs analisados não há nenhum que tenha conseguido se distanciar tanto de suas origens a ponto de poder ser considerado desligado desta autoria inicial. Todos, mesmo os que se baseiam nas plataformas mais colaborativas, parecem manter em seus formatos as propostas básicas dos criadores iniciais.

4.3. Yochai Benkler e a colaboração

O pesquisador israelense de origem americana Yochai Benkler, professor da Escola de Direito de Harvard e ex-funcionário da Suprema Corte dos Estados Unidos, publicou em 2006 sua principal obra – “The Wealth of Networks” – na qual examina em profundidade as possibilidades de colaboração entre indivíduos – os pares, ou *peers* – para gerarem valor na economia através do compartilhamento de informações, saberes e habilidades. O desenvolvimento de software aberto e enciclopédias virtuais, como a Wikipédia, estão entre os exemplos mais visíveis na rede do fenômeno descrito pelo estudioso.

**“A economia em rede aumenta as capacidades práticas dos
indivíduos em três dimensões: (1) melhora a capacidade de
eles fazer mais para e por eles mesmos. (2) aumenta a**

capacidade de eles trabalharem de uma comunidade frouxa (*loose commonality*) com os outros indivíduos, sem se sentirem coagidos a organizarem suas relações através de um sistema de preços ou de acordo com modelos tradicionais de hierarquia e organização econômica.”
(Benkler 2006)

Benkler diferencia a “economia industrial da informação” da “economia interconectada da informação (*the networked information economy*)”. A primeira é caracterizada pela dificuldade no acesso aos meios de difusão da informação. O investimento para se começar uma publicação em grande escala (um jornal ou revista, por exemplo) ou montar uma estação de rádio é TV é alto e só costuma ser lucrativo quando há um grande número de consumidores para diluir estes custos. Além disso, modalidade como transmissão em FM ou sinal aberto TV costumam depender de concessões ou autorizações de autoridades para a exploração de determinadas frequências.

Todas estas barreiras levam ao quadro de um pequeno número de produtores da informação falando para um grande número de receptores, uma concentração que pode levar a distorções substanciais de representatividade na mídia.

“Por mais de cento e cinquenta anos, as novas tecnologias de comunicação tenderam a concentrar e comercializar a produção e a troca de informação ao mesmo tempo em que estendia o alcance das redes de distribuição de informação. Grandes prensas mecânicas e o telégrafo combinaram-se a novas práticas de negócios para transformar os jornais de iniciativas locais, de pequena circulação, em meios de comunicação de massa. Jornais se tornaram meios de comunicação com o objetivo de atingir audiências cada vez maiores e seu controle exigia um grande investimento de capital. Na medida em que o tamanho e a dispersão geográfica aumentavam, o discurso público foi se caracterizando por ser, cada vez mais, de mão única” (Benkler 2006)

Já na economia interconectada da informação cada consumidor é também um produtor em potencial e as barreiras de entrada no sistema são diluídas pelo rápido desenvolvimento e barateamento dos processadores necessários para criar conteúdo e disponibilizá-lo em rede. Benkler vê a rede como o caminho para uma “reversão radical desta longa tendência (de concentração na produção e distribuição de informação)” por ser o primeiro meio de comunicação que “descentraliza a estrutura de capital da produção e distribuição de informação cultura e conhecimento”.(Benkler 2006)

Neste quadro, Yochai Benkler fala da produção social, que sempre existiu mas pode crescer exponencialmente à medida em que, para gerar valor na economia da informação, a rede fez com que a localização física ou dificuldades de interação direta deixassem de ser limitadores ao trabalho compartilhado. Um programador de São Paulo, outro de Pequim e outro da Cidade do Cabo podem trabalhar juntos num projeto com extrema facilidade.

Os casos de criação de software livre são ainda mais impressionantes uma vez que são milhares de pessoas trabalhando, de maneira independente e em diferentes partes do mundo – e sem nenhum tipo de coordenação central – para criar um produto que gera valor para todos eles. Benkler destaca que este é um tipo de produção alheia a mercados e às hierarquias e mediada pela internet.

“Programadores em geral não participam de um projeto (como o de um software livre) porque alguém que é o chefe deles mandou – embora em alguns casos isso aconteça. Eles não fazem isso porque alguém ofereceu determinado valor, embora alguns participantes estejam sim focados nos ganhos de longo prazo que possam advir com o uso do projeto em atividades lucrativas, como consultoria ou prestação de serviços. No entanto, a massa crítica de participantes não pode ser explicada pela presença direta de um preço pelo trabalho ou mesmo pela expectativa de ganho futuro.” (Benkler 2006)

Benkler diz que rede permite produções “radicalmente descentralizadas, colaborativas e não-proprietárias; baseadas no compartilhamento de recursos e na ampla distribuição do que for produzido” (Benkler 2006:60). Benkler chama este tipo de organização de “*commons based peer production*”, que poderia ser traduzido como “produção de pares baseados em bens comuns”, embora a palavra *commons* – aqui traduzida como “bens comuns” - já esteja se incorporando como neologismo ao português.

“‘Commons’ se refere a uma maneira específica institucional de se organizar os direitos ao acesso, uso e controle dos recursos. É o oposto de ‘propriedade’ no seguinte sentido: com a propriedade a lei determina que um indivíduo em particular tem a autoridade de decidir como determinado recurso será utilizado. Essa pessoa pode vendê-lo ou dá-lo, mais ou menos como lhe aprouver.” (Benkler 2006)

Não se trata de dizer aqui que foi a internet que criou a produção baseada em bens comuns. Na verdade esta forma de organização antecede a própria economia capitalista e seu florescimento natural mostra que está longe de ser algo absolutamente estranho à experiência e à natureza humanas. Mas parece claro que a emergência da ‘aldeia global’ prevista por McLuhan criou um ambiente para este tipo de colaboração vicejar como nunca antes na história da humanidade.

Neste ambiente de colaboração global é que se coloca o WebDocumentário como uma obra aberta que, como se verá a seguir, possui vastas possibilidades de ajudar a sociedade da informação a produzir conhecimento de forma partilhada e a individualizar experiências, criando singularidades a partir de bases de dados comuns (*commons*). Toda esta nova possibilidade de acesso a e uso da informação, bem como as novas estratégias de criação compartilhada, colocam em cheque diversas instituições sobre as quais se fundou a produção do saber e da cultura por muitas décadas: a autoria e a propriedade intelectual.

5. A construção da autoria

Há alguns conceitos que parecem à primeira vista tão entranhados na condição e na organização humanas que a sensação é a de que eles sempre existiram e que não há outra forma de viver e fazer que não respeitando suas convenções. Uma destas noções é a da autoria, um conceito tão presente nos dias de hoje, mas que é relativamente recente na história da cultura humana. A maioria dos estudiosos associa a emergência e a exaltação da figura do autor ao desenvolvimento do individualismo pós-idade média, como ressalta Roland Barthes em **A Morte do Autor**:

“O autor é uma personagem moderna, produzida sem dúvida pela nossa sociedade, na medida em que, ao terminar a idade Média, com o empirismo inglês, oracionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio pessoal do indivíduo, ou como se diz mais nobremente, da «pessoa humana». É, pois lógico que, em matéria de literatura, tenha sido o positivismo, resumo e desfecho da ideologia capitalista, a conceder a maior importância à «pessoa» do autor.” (Barthes 58)

Passando pela cultura oral (que examinaremos mais adiante) até pelo menos o início da Idade Média era padrão que autores não assinassem suas obras ou que leitores pouco se importassem com a autoria. Escultores não eram vistos como gênios criativos mas simplesmente como artesãos: uns faziam ferraduras, outros faziam estátuas. Faria tanto sentido um destes escultores assinar sua obra quanto faria sentido um fabricante de instrumentos agrícolas assinar cada pá que saísse de sua oficina como uma obra de arte.

Em **Direito Autoral e Autoria Colaborativa**, Guilherme Carboni, relata que “durante a Idade Média, na Europa, pintores, escultores e arquitetos eram associados ao conceito de artes mecânicas de forma pejorativa, por sua direta associação com o trabalho.” Mas mesmo no caso de obras consideradas artísticas a produção não era atribuída ao gênio criador do executor, mas sim a alguma inspiração externa – normalmente divina, mas ocasionalmente também dedicada a alguma musa.

“O autor daquela época não estava autorizado a criar o

que hoje se entende por literatura, mas apenas a expressar a voz de Deus. Nesse campo, o autor medieval aparece como um puro gesto de inscrição e não de expressão, pois não está voltado para escrever suas próprias intenções pessoais.” (Carboni 37)

No entanto, nos meios de produção e circulação da informação e desenvolvimento de novos padrões de relacionamento humano foram ao longo dos anos sedimentando o conceito e o valor do individualismo na cultura ocidental. Um dos reflexos desta nova configuração teve a ver com a necessidade de atribuir determinadas obras a determinados indivíduos, tanto com o objetivo de crédito e recompensa positivos como também para tornar mais fácil a identificação daqueles que, com textos e ideias, desagradassem outras pessoas ou estruturas sociais. Começa então a tomar corpo o conceito de autoria tal como perdura até hoje. Mais adiante a autoria compartilhada – tanto a antiga, das culturas orais, como a contemporânea, na rede – voltará a ser foco, mas agora cabe discutir o papel do autor.

5.1. Autoria Individual: o gênio criativo

Michel Foucault argumenta em **“O que é um autor?”** que a autoria é uma ideia limitada a “certos modos de existência, circulação e funcionamento de determinados discursos na sociedade”. O filósofo francês entendia que os textos ‘científicos’ tiveram precedência sobre os ‘artísticos’ no que diz respeito ao seu reconhecimento como obras autorais.

“Houve um tempo em que esses textos que hoje chamaríamos de "literários" (narrativas, contos, epopeias, tragédias, comedias) eram aceitos, postos em circulação, valorizados sem que fosse colocada a questão do seu autor; o anonimato não constituía dificuldade, sua antiguidade, verdadeira ou suposta, era para eles garantia suficiente. Em compensação, os textos que chamaríamos atualmente de científicos, relacionando-se com a cosmologia e o céu, a

medicina e as doenças, as ciências naturais ou a geografia, não eram aceitos na Idade Média e só mantinham um valor de verdade com a condição de serem marcados pelo nome do seu autor. "Hipócrates disse", "Plínio conta" não eram precisamente as fórmulas de um argumento de autoridade; eram os índices com que estavam marcados os discursos destinados a serem aceitos como provados."
(Foucault)

Segundo Carboni, citando pesquisa de Pamela Long, publicada em *"Oppeness, secrecy, Auhtorship: technical arts and the culture of knowledge from Antiquity to Renaissance."*, os "bibliotecários de Alexandria são considerados os primeiros a se preocuparem com a correta atribuição da autoria. Mas Carboni observa, no entanto, que a ideia de autoria era na Antiguidade muito diferente da que temos hoje.

"Para se escrever um livro [na Antiguidade] era necessário ler outros livros e extrair deles passagens relevantes. Os autores criavam seus próprios textos por meio de um processo de seleção e elaboração de outros textos. Seus procedimentos eram facilitados pelos escribas, que copiavam passagens de blocos de argila e os transferiam para rolos de papiros. O objetivo era coletar a melhor e mais atualizada informação a respeito de um assunto e expandi-lo, quando necessário. Portanto, a autoria era uma atividade social que envolvia diversos indivíduos, no qual o autor apenas ditava algo a um escriba que era que, de fato, escrevia" (Carboni)

Carboni segue explicando que uma vez que a obra ganhava o mundo, não havia mais um modo de controlar como circularia ou como se reformaria, se deformaria ou seria retalhado para publicações posteriores em antologias que frequentemente não citavam suas fontes primárias ou eram pouco rigorosas ao fazê-lo. O autor, no entanto, faz uma interessante ressalva de que embora leis de propriedade intelectual não fizessem parte do ordenamento jurídico grego ou romano, "acusações de roubo e plágio eram comuns, tanto no mundo helenístico como romano".

Estes fenômenos dão a Carboni outras pistas para entender a relação com a autoria nestas culturas clássicas. Para ele, o conceito estava vinculado à honra daquele considerado o ‘criador’ de determinada obra sem, no entanto, envolver discussões sobre a ‘propriedade’ ou ‘titularidade’ desta obra.

“A preocupação com o plágio na cultura helenística envolvia primordialmente o interesse pela correta atribuição de autoria com relação aos livros das bibliotecas, isto é, com cópias autênticas. Já a condenação romana pelo roubo literário estava baseada na ideia de homenagear os autores do passado e de reestabelecer os valores religiosos dos romanos.” (Carboni 34)

Um ponto marcante no desenvolvimento do conceito da autoria é a introdução da prensa de Gutemberg, que transformou a palavra em objeto físico e como tal passível de ser mais facilmente possuído e controlado. O plágio que nas culturas helenísticas era, relata Carboni, encarado como uma ofensa a honra começa a se tornar uma questão também financeira. A impressão permitiu o surgimento de um efetivo mercado para o texto escrito e, por conseguinte, um mercado para as ideias veiculadas através do texto escrito.

“Com a imprensa também surge a percepção de que as palavras devem ser objeto de propriedade privada, o que era raro entre as pessoas da cultura oral primária, em virtude da existência de uma partilha comum de conhecimento. Consequentemente, o ressentimento contra o plágio, que se inicia com a escrita, ganha uma nova dimensão. No início da impressão e por todo o século XVI, era frequente a obtenção de um decreto ou privilégio, proibindo a reimpressão de um livro por quem não fosse editor original. Isso fez com que as leis de direitos autorais tomassem forma por toda a Europa Ocidental, por volta do século XVIII.” (Carboni 46)

As noções de direito autoral e de propriedade intelectual que se desenvolveram

a partir daí tiveram influência determinante no modo como a informação passou a ser criada e a circular nos séculos que se seguiram. Sobre a base sólida “copyright” desenvolveu-se praticamente toda a indústria cultural no século XX garantindo aos criadores a motivação do retorno financeiro em troca da inspiração e da transpiração, transformando ideias abstratas em produtos tangíveis. No entanto, no século XXI as tecnologias digitais criaram ambientes em que é possível colocar em cheque o *modus operandi* baseado na propriedade intelectual, abrindo espaço para que a informação seja produzida e compartilhada em bases mais coletivas.

5.2. Autoria compartilhada: sobre ombros de gigantes.

Depois de tomar corpo, a autoria enraizou-se na Cultura Ocidental para permanecer em posição de desafiadora proeminência por centenas de anos. A partir da segunda metade do século XX é que toma corpo a crítica de estudiosos – filósofos e linguistas, sobretudo – questionando os conceitos de autoria e a ideia de um indivíduo, o gênio criador romântico como detentor de toda a responsabilidade pela criação de uma obra, como os já citados trabalhos **O que é um Autor?** de Foucault, e **A Morte do Autor**, de Barthes.

Barthes traz à frente o leitor como partícipe fundamental na produção do texto, localizando-o como articulador de suas ideias. O leitor não existe como ente ideal e individual, mas na multiplicidade de indivíduos que serão expostos ao texto cada um fazendo sua leitura particular. Propõe, portanto, uma equiparação entre autor e leitor, colocando-os no mesmo patamar.

Mas para além da capacidade interpretativa de cada receptor – que faz com que cada leitura de um mesmo texto seja única – o papel do autor como gênio solitário é também posto em cheque pela compreensão de que, na verdade, é através dele que a cultura se manifesta – incluindo aí a ciência, que sempre se constrói sobre bases desenvolvidas anteriormente. A famosa frase de Ezra Pound – “Os artistas são as antenas da raça” – cabe aí para todos os criadores e autores.

Outro ponto chave na argumentação que questiona o conceito romântico do autor individual é o dito princípio do “ombro dos gigantes”. A ideia vem de uma frase usada por Isaac Newton em uma carta a Robert Hooke na qual ele escreve - em

resposta a um elogio ao seu trabalho – que só pode ver mais longe por estar sobre “ombros de gigantes”.

No caso específico desta carta, Newton está se referindo às pesquisas sobre a “luz” feitas anteriormente por René Descartes e pelo próprio Hooke e que ajudaram o físico e matemático inglês a avançar nos seus próprios estudos. Mas a frase traz em si a ideia de que qualquer criação humana é construída sobre o legado de humanos que vieram antes. A própria imagem dos ‘ombros de gigantes’ já havia sido usada em contextos semelhantes antes de ter sido tomada por Newton para sua troca de correspondências com Hooke.

Estes conceitos ficam evidentes no exame das tradições e da construção de conhecimento nas culturas orais onde efetivamente as histórias eram transmitidas por uns e captadas por outros, sem um suporte físico além das memórias – as individuais e a coletiva – a garantir sua perpetuação. Nas culturais orais, as histórias existem por si mesmas, passadas de boca a ouvido por gerações com a autoria perdendo-se no tempo e as adições e modificações sendo naturalmente incorporadas ao longo do tempo.

Quem conta um conto sempre aumenta, diminui, reinterpreta, tira ou acrescenta um ponto. Pode ser um ponto pequeno, insignificante – uma palavra ou até uma inflexão diferente - e não necessariamente o contador tem a percepção de que passa pra frente algo diferente do que recebeu. À medida que o tempo passa as histórias passam a ter autoria compartilhada por todos aqueles que a tenham em algum momento ouvido ou recontado mesmo que só para mais uma pessoa.

“Portanto, na cultura oral o saber não era possuído de maneira privada, mas meramente interpretado, pois não existia um texto independente de cada narração individual. Em uma sociedade em que a escrita não existia, o saber não se acumulava como um conjunto de ideias abstratas, mas como um conjunto de conceitos profundamente sedimentados na língua e na cultura da tribo.” (Carboni 2010:26)

Carboni observa que, embora o Ocidente esteja imerso na cultura escrita, talvez

muitos tenham perdido a exata percepção de como a comunicação ainda é majoritariamente oral. O autor diz que “dentre as milhares de línguas faladas no curso da história humana, 106 estiveram submetidas à escrita num grau suficiente para produzir literatura” e observa que “das três mil línguas faladas existentes, apenas em torno de 78 possuem literatura”.

Estes números fazem pensar na enorme quantidade de histórias e sabedorias humanas que foram esquecidas ou se extinguiram junto com as línguas ágrafas que eram abandonadas. Parte desta cultura certamente se incorpora ao tecido da cultura humana, mas, sem o registro físico, ela perde sua unicidade para diluir-se na criação compartilhada do mundo. Roland Barthes é um entre muitos pensadores que argumentam que, quando o autor ‘cria’ está, na verdade, reunindo todos estes retalhos legados pela cultura humana.

“Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras, libertando um sentido único, de certo modo teológico (que seria a «mensagem» do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saldadas dos mil focos da cultura.” (Barthes 58:2004)

Por trás de cada página de um livro ou de cada pincelada em uma tela há camadas e camadas de contextos e significados culturais sobre os quais se assenta – mesmo que para negá-los ou renová-los – qualquer criação original. Ou na tradução em voz popular creditada a Abelardo Barbosa – o Chacrinha – ao referir-se à televisão: “Nada se cria, tudo se copia”. As novas criações ainda podem ser consideradas originais, pois não lhes descaracteriza ou fere reconhecer que são sempre compostas por uma grande diversidade de vozes – trata-se mais de entender que é assim que a cultura se cria e se perpetua.

Neste ponto a oralidade ancestral se encontra com a rede hipermídia digital. A estrutura hipermídia da Web é um instrumento que oferece um ambiente onde é possível estruturar o acesso à informação, de modo a revelar toda a polifonia da informação com suas diferentes camadas de significado. Os hiperlinks permitem que

se navegue entre os diferentes nós de informação possibilitando mergulhos de aprofundamento ou vastas explorações horizontais. A interconectividade e a descentralização da rede também criam as ferramentas para a prática intensa de processos de autoria e criação conscientemente partilhadas.

Um dos exemplos mais citados e conhecidos deste modo de criação é a enciclopédia colaborativa Wikipedia, mas este é só um dos muitos casos examinados por Yochai Benkler em *The Wealth of Networks* em que o autor busca entender como e porque indivíduos dispõem seus recursos – no mínimo tempo e energia – para a criação de obras coletivas, de autoria totalmente partilhada e em que nenhum partícipe tem controle total sobre o modo de produção ou o produto final.

“Por que 50 mil voluntários conseguem ser bem sucedidos como coautores da Wikipedia, a mais séria alternativa à Enciclopédia Britânica e doar todo este trabalho de graça?

Por que 4,5 milhões de voluntários contribuem com a capacidade de processamento excedente de seus computadores para criar o mais potente supercomputador da Terra, o SETI@Home? Sem um amplo modelo analítico para explicar estes fenômenos, tendemos a tratá-los como curiosidades, talvez uma moda temporária, significativa apenas em um segmento ou outro do mercado. Na verdade deveríamos tentar ver estes fenômenos pelo que eles são : um novo modo de produção emergindo no coração das economias mais avançadas do mundo – aquelas em que as redes de computadores estão mais desenvolvidas e nas quais os produtos e serviços da economia da informação passaram a ocupar os espaços de maior valor. Os seres humanos são e sempre foram motivados por diferentes razões. Nós agimos por razões instrumentais mas também não instrumentais. Nós agimos em busca de ganho material mas também por bem estar psicológico e para estarmos conectados à sociedade.

“(Benkler 5)

Os exemplos de obras de autoria compartilhada são muitos na economia em rede. Outro exemplo bem conhecido é o sistema operacional Linux. O coração do projeto foi dado pelo americano Richard Stallman, pesquisador do Massachusetts Institute of Technology (MIT) que trabalhava na criação de um sistema operacional não-proprietário batizado de GNU. Trabalhando orientado por convicções políticas e ideológicas, baseadas no direito do livre acesso à informação, Stallman começou a escrever pedaços de software e disponibilizá-los gratuitamente para quem quisesse utilizá-los, modificá-los e distribuí-los, desde que fizesse isso sob as mesmas condições de gratuidade. Foi o nascimento do software livre (*free software*) e da licença geral de uso público (**General Public License, a GPL**), temas aos quais voltaremos adiante.

Em 1991, ocorre outro ponto importante de inflexão no desenvolvimento do software-livre: o finlandês Linus Torvalds, descrito por Benkler como alguém com uma atitude “mais prática e menos profética” do que Stallman, divulgou a primeira versão de um kernel¹ para o sistema operacional proposto pelo americano, disponibilizando-o para uso e criação compartilhada através da licença de uso público GPL. Nasceu assim o sistema operacional não proprietário Linux, ou pelo nome mais completo e correto, GNU/Linux.

“Construindo sobre as bases colocadas por Stallman, Torvalds cristalizou um modelo de produção fundamentalmente diferente de todos os que o precederam. Seu modelo era baseado em contribuições voluntárias e ubíquas, no compartilhamento recursivo; em pequenos incrementos ao projeto trazidos por pessoas amplamente dispersas, algumas contribuindo muito, outras contribuindo pouco. Com base em nossas suposições tradicionais a respeito de projetos voluntários e processos descentralizados de produção sem gestores, este seria um modelo que não poderia ter sucesso. No entanto, teve.” (Benkler 2006)

¹ Kernel é um componente central em qualquer sistema operacional que tem a função, grosso

Embora esteja longe de conseguir disputar um mercado significativo na comparação com sistemas operacionais oferecidos comercialmente por grandes empresas (todas estimativas o colocam em menos de 2% do mercado total) o GNU/Linux conseguiu conquistar espaços efetivos e ser firmar como o principal exemplo de produção de software livre e de fonte aberta. A Fundação Linux não disponibiliza estatísticas de números de usuários, mas o grupo independente The Linux Counter disponibiliza em seu site www.linuxcounter.net uma estimativa baseada em coleta de informações sobre o sistema operacional de usuários acessando páginas na internet sugerindo a existência de mais de 81 milhões de usuários do software operacional livre, num universo total de cerca de 3,2 bilhões de usuários de internet.

O número de adeptos do Linux proporcionalmente é pequeno na comparação com o universo total, mas grande o suficiente em termos absolutos para criar uma comunidade de tamanho muito respeitável, que só pode trabalhar junta graças às possibilidades abertas pelas redes digitais de comunicação. Mesmo que a estatística apresentada não seja a mais exata, é seguro afirmar que milhões ou mesmo dezenas de milhões de pessoas se utilizam de um produto criado gratuitamente pelo esforço de outros tantos milhares. Como explica Benkler, a criação na economia da informação não precisa dispor, necessariamente, de meios de produção caros e inacessíveis e nem contar unicamente com a motivação de ganho financeiro direto em troca do trabalho.

“Na economia da informação em rede, o capital físico necessário para a produção é amplamente distribuído através da sociedade. Computadores pessoais e conexões são ubíquos. Isto não significa que estes recursos não possam ser usados no mercado ou que os indivíduos deixarão de buscar oportunidades no mercado. Mas significa sim que, em qualquer momento em que alguém, entre bilhões de seres humanos conectados, e no fim das contas entre todos aqueles que estarão conectados, quiser fazer algo que demande criatividade humana, um computador e uma conexão à rede, ele ou ela podem fazer isso – sozinhos ou cooperando com outros.” (Benkler 6)

Há empresas que, adotando o sistema operacional Linux, lucram com ele ou pelo menos economizam recursos que não são gastos com o pagamento das licenças e serviços agregados que remuneram os fornecedores comerciais e os proprietários intelectuais destes insumos tecnológicos. Aliás, estas duas figuras são, com frequência, reunidas em uma só mesmo quando gigantescas equipes trabalham no desenvolvimento dos produtos, com frequência utilizando-se para isso de montanhas de dados gerados gratuitamente por usuários que inevitavelmente têm papel central no desenvolvimento dos produtos que compram, no mínimo como pilotos de testes.

O modo como peças culturais e tecnológicas são criadas e utilizadas nas redes digitais – tomando partido das estratégias de compartilhamento ou apenas evidenciando o trabalho compartilhado subjacente a qualquer produção humana – colocam em cheque as tradicionais noções de autoria. Com isso as estruturas de direitos autorais e de valoração dos produtos informativos também sentem a pressão de mudança.

5.3. Propriedade intelectual e a autoria compartilhada

O estabelecimento da instituição da propriedade intelectual e do conseguinte pagamento por direitos autorais foi o principal método utilizado durante todo o século XX como incentivo para manter em marcha a indústria cultural. Claro que há e sempre houve criadores que produzem às margens do mercado e também aqueles (muitos) que não produzem por motivação de ganhos materiais (dinheiro e/ou fama), mas que ainda assim acabam incorporados e fartamente pagos pelo mercado. Mas para além da motivação individual e profunda de um artista em sua ânsia de fazer artes, há que se observar que outras motivações levam os indivíduos a dispenderem tempo e energia criando informação para consumo público. O ganho financeiro - ou em outros tipos de recursos - é em geral visto como um motivador chave e com base neste princípio se constrói parte importante do sistema de direitos autorais.

Yochai Benkler argumenta que os sistemas de proteção da propriedade intelectual procuraram trilhar um caminho delicado que ao mesmo tempo desse à sociedade liberdade suficiente para operar com informação de modo a gerar riqueza, mas ao mesmo tempo restringindo e valorando o acesso a ela de modo a incentivar agentes a produzirem esta informação.

Um princípio na equação é o de que quanto mais livre o fluxo de informação maior a possibilidade de criação de valor, porque “fazer valer direitos de propriedade intelectual (copyright) levam à subutilização desta informação” porque indivíduos tem que pagar para ter acesso a ela. Por outro lado, os proponentes da necessidade de direitos de exclusividade dizem que “empresas e pessoas não vão produzir mais informação se souberem que outros podem se apropriar dela de graça.” (Benkler 2006)

“Ou seja, estamos dispostos a enfrentar a ineficiência provocada pela falta de acesso à informação todos os dias em troca de termos mais gente envolvida na produção de informação ao longo do tempo. Autores e inventores ou, como é mais comum, empresas que contratam músicos e cineastas, cientistas e engenheiros, investem em pesquisa e na criação de bens culturais porque eles esperam vender estes produtos. Ao longo do tempo, este incentivo vai nos proporcionar mais inovação e criatividade, o que vai compensar as ineficiências causadas pela venda da informação por valores acima de seu custo marginal.”
(Benkler 2006)

Benkler questiona este modelo argumentando que a cobrança por acesso à informação passada e seu uso aumentam o custo de criações futuras, fortalecendo a posição de que, num plano geral, regras muito restritivas de direitos autorais seriam contraproducentes. “Se aprovarmos leis que regulem de maneira muito estrita, permitindo que seus beneficiários imponham taxas muito altas nos inovadores do presente, vamos ter não só menos consumo de informação agora mas também menos produção de informação original no futuro” (Benkler 2006) Mas antes de examinarmos as críticas ao atual sistema de propriedade intelectual sigamos na exposição de Benkler sobre o modo como se dá a operação da economia da informação baseada neste sistema.

O estudioso diz que para que o sistema de direitos autorais funcionasse, teve de ser estabelecido um método para valorar a informação acima de seu “custo marginal”, que é zero, porque uma vez produzida a informação, não há aumento de custo

envolvido quando ela é consumida por mais indivíduos. Produtos do meio físico – sejam bens não duráveis, semiduráveis ou duráveis – são consumidos ou se desgastam com o tempo e o uso. Um bolo só pode ser comido uma vez e um carro atende a um número finito de pessoas e roda por um número finito de quilômetros antes de parar de funcionar ou de novos recursos terem de ser investidos para compensar o desgaste das peças que tenham chegado ao fim de sua vida útil.

Já um filme, por exemplo, pode ser assistido por décadas por um número infinito de pessoas. Não faz diferença do ponto de vista do produto haver 100 ou 500 pessoas numa sala de cinema ou haver 1 mil ou 1 milhão de televisores ligados quando o filme estiver sendo transmitido: não falta filme para ninguém. Benkler observa que estes tipo de bens são classificados de “não rivais”.

“Depois que um cientista descobre um fato ou depois que Tolstói escreveu Guerra e Paz, nem o cientista nem Tolstói precisam passar um segundo a mais produzindo manuscritos adicionais de Guerra e Paz ou estudos a mais para o centésimo, o milésimo ou milionésimo usuário do que eles tiverem escrito. O papel para o livro ou a publicação científica tem um custo mas a informação em si só precisa ser criada uma vez.” (Benkler 2006)

Por exemplo, um sapato depois de criado para ser vendido, precisa ser reproduzido quantas vezes for necessário para atender aos clientes que desejam comprá-lo. A cada vez que o sapato é fabricado, um novo conjunto de matérias primas e de energia precisa ser mobilizado para que a peça seja reproduzida. Os ganhos de produtividade da economia vêm reduzindo constantemente o custo unitário desta operação – desde o antigo artesão à contemporânea sociedade industrial - mas de toda maneira há sempre necessidade de matéria prima, maquinário e trabalho para finalizar o produto que necessariamente precisa existir em meio físico.

É possível imaginar que o desenvolvimento da impressão em 3D vá novamente provocar alguma mudança mais dramática no equilíbrio desta economia industrial, se chegar o momento em que grandes fábricas possam ser substituídas por um projeto digital e uma impressora 3D na casa do consumidor. Ao invés de fabricar xícaras e

transportá-las até a casa das pessoas – vender apenas o projeto para que cada um fabrique (ou imprima) seus objetos em casa. No entanto, ainda neste caso, seguiria a necessidade de alguma matéria prima para a transposição do bem planejado em produto a ser usado no meio físico.

No caso do produto intelectual a situação é bastante diferente. Uma vez composta e gravada uma música ou escrito texto literário ou científico, eles podem ser reproduzidos ilimitadamente sem custo marginal. O custo (e o lucro) reside em produção e distribuição (incluída aí a divulgação) do suporte – CD's e livros, por exemplo – ou mais recentemente das cobranças pelo download de arquivos ou apreciação ao vivo (em stream) de músicas e filmes. O lucro vem da comercialização dos suportes nos quais se transporta a informação, embora o preço cobrado por eles não tenha necessariamente muita relação com o objeto físico que o consumidor efetivamente passa a possuir. O consumidor paga o valor arbitrado pelo mercado e aceita por ele para ter à sua disposição no momento em que desejar e quantas vezes desejar conteúdo intangível: o controle dos meios de distribuição é o modo de determinar este preço. Yochai Benkler descreveu este processo como o coração da “economia industrial da informação.”

“Estas indústrias (da informação) se organizaram para investir grandes valores na produção de um número pequeno de ‘artefatos culturais’ de alto custo de produção, que são então reproduzidos ou gravados em muitas cópias de baixo custo de cada artefato, ou transmitidos ou distribuídos através de sistemas de alto custo para consumo efêmero, a baixo custo [para o consumidor] em telas e através de receptores.” (Benkler 31)

Grandes produções de cinema se encaixam com perfeição na descrição de bens de alto valor de produção que, depois de criados, são distribuídos a custo unitário relativamente baixo (DVD's, por exemplo) ou transmitidos através de sistemas de alto custo (como uma emissora de televisão) para receptores de baixo custo (os televisores).

Outros bons exemplos deste tipo de criação são as boy-bands e girl-bands do

mercado pop-internacional ou as muitas bandas de forró eletrônico brasileiras. São verdadeiras empresas que reúnem profissionais que saibam dançar, compor, cantar, preparar figurinos, luz e som; realizar uma infinidade de funções comerciais e administrativas; para entregar um espetáculo transformado em produto da indústria cultural, distribuídos nos mais diferentes formatos e de diversas maneiras: performances ao vivo, CD's, DVD's, músicas e imagens distribuídas por meio digital, produtos licenciados, etc. Bandas como essas não têm mais líderes e sim donos, com frequência pessoas jurídicas que detêm todos os direitos sobre todos os aspectos daquela produção.

No entanto, o surgimento das redes digitais de informação tirou dos líderes da “economia industrial da informação” muito do controle sobre o armazenamento e a circulação da informação. Prenúncios desta distribuição facilitada já haviam sido dados em anos anteriores com a proliferação de fitas cassete e VHS, CD's e DVD's “piratas”. Utilizando-se de produtos que se tornaram acessíveis ao consumidor e ao ‘pequeno empreendedor’ – mídia virgem e equipamentos de reprodução a custo relativamente baixo – muitos enxergaram a possibilidade de desenvolver produções de média escala.

Mas com a Internet isso foi muito além e eliminou – para indivíduos conectados - a necessidade deste intermediário informal e ilegal, uma vez que usuários e consumidores de informação podiam trocar informações diretamente entre eles e também participar na produção da informação disponibilizada nas redes. Esta foi uma das razões do enorme impacto sobre esta indústria da distribuição de bens culturais por meio digital.

O custo de reprodução e armazenamento - já reduzido pelo barateamento das mídias físicas digitais - agora tende a zero, com a rápida queda no preço de memórias e processadores. Mais recentemente vêm crescendo a prática de não mais realizar o armazenamento local da informação (na máquina de cada usuário) para que estes dados se localizem em servidores espalhados pelo mundo – a tão falada nuvem, ou cloud, na qual cada vez mais gente entra sem nem mesmo saber muito bem do que se trata.

Na rede, as barreiras técnicas e financeiras à transmissão e distribuição – os

calcanhares de Aquiles de muitos criadores em busca de apreciadores – se reduziram dramaticamente enquanto o alcance e as possibilidades de compartilhamento se expandiram pelo menos na mesma medida. E a tendência parece ser a de que tal fenômeno siga se reforçando à medida em que a rede alcança mais e mais indivíduos, que pagam cada vez menos dinheiro por cada vez mais possibilidades acesso – ou seja, bandas de conexão cada vez mais largas e mais baratas para um número cada vez maior de pessoas.

Yochai Benkler vê este fenômeno como típico da transformação da economia industrial da informação para uma economia da informação em rede (*networked information economy*). “O primeiro paradigma legal alterado pelo surgimento da economia da informação em rede é a estrutura proprietária da informação, baseada em patentes, direitos de propriedade intelectual (copyrights) e outros meios de exclusão aplicados à informação, ao conhecimento e à cultura.” (Benkler 2006).

Na contemporaneidade, o controle exercido sobre a indústria cultural através da dificuldade técnica e do custo de reprodução já não se mostra mais suficiente para conter a distribuição. A natureza descentralizada da rede também passou a dificultar enormemente o controle destes fluxos comunicacionais por parte dos detentores de seus direitos de propriedade intelectual. As empresas da indústria cultural buscaram meios tecnológicos e legais de garantir seu comércio e sua dominância dentro das tradicionalmente estabelecidas regras de propriedade intelectual.

Benkler explica que na teoria liberal a ideia de propriedade existe para ampliar e não para restringir a liberdade individual. Esta ampliação se dá pela garantia dada ao indivíduo de que ele pode “com algum grau de segurança, saber de que pode dispor de uma determinada quantidade de recursos para executar seus planos ao longo do tempo” (Benkler 2006). O teórico diz que a propriedade é um princípio essencial no estabelecimento do mercado e que ao mesmo tempo em que possibilita grande liberdade de ação neste ambiente, baseado na assimetria entre seus atores.

“A propriedade consiste num grupo de regras que determinam de que recursos cada um de nós dispõem quando se relaciona com outros, e, tão importante quanto, quais as consequências de ‘dispor’ ou ‘não dispor’ de um

recurso nas nossas relações com os outros. Estas regras colocam limites em ‘quem pode fazer o que’ para acessar recursos que são sob o domínio da lei. Elas têm como objetivo cristalizar as assimetrias de poder sobre determinados recursos e assim formam a base para as trocas na sociedade.” (Benkler 2006)

Benkler argumenta, no entanto, um sistema baseado em assimetrias faz com que “algumas pessoas sejam mais poderosas e consigam limitar o acesso de outras” aos recursos e que a sociedade de economia da informação de rede abriu grandes espaços e possibilidades para a produção não com base em recursos proprietários, mas sim com base em recursos compartilhados dos quais qualquer indivíduo pode lançar mão e utilizar sem necessidade de ser um proprietário. Estes recursos são regidos pelo princípios dos *commons*. O termo está muito em voga na sociedade da informação mas não designa uma relação absolutamente nova. Qualquer espaço público – como o Parque do Ibirapuera ou o Central Park – tem características de propriedade comum, assim como uma horta comunitária. Benkler nota que uma característica distintiva dos *commons* na comparação com a propriedade é o fato de nenhum indivíduo em particular ter total controle do recurso, embora possa haver regras para acesso a eles. Benkler divide os *commons* em “quatro tipos baseados em dois parâmetros”.

O primeiro parâmetro é considerar se os recursos são abertos a todos ou se apenas a determinados grupos. Benkler cita os oceanos, os ares e o sistema rodoviário como “claros exemplos” de *commons* abertos a todos e “tradicional áreas de pastagem na Suíça e campos irrigados na Espanha” como exemplos de estruturas compartilhadas, mas com acesso limitado a determinados indivíduos aprovados pela comunidade mantenedora. No segundo caso, no entanto, há também a noção de que estas estruturas podem ser vistas como de ‘propriedade comum’ e não como *commons* puros, uma vez que seguem referenciados na estrutura de propriedade em relação a quaisquer indivíduos que não os membros daquele próprio grupo ou comunidade.

O segundo parâmetro divide os *commons* entre regulados e não regulados. Benkler diz que “praticamente todos os *commons* estudados” operam dentro de algum tipo de regulamentação ou parâmetro, mas como exemplo um caso não regulado Benkler cita o ar, que pode ser usado a vontade por qualquer um – seja respirar, seja

para alimentar as turbinas de um avião. Há também casos de *commons* que por muitos anos foram nada ou pouco regulados – como a água dos rios e os recursos pesqueiros dos oceanos, por exemplo – que ao longo do tempo começaram a ser cada vez mais controlados a ponto de frequência e cedidos a título de propriedade ou de estruturas análogas a ela - como a concessão - para que determinada empresa, por exemplo, represe a água de um rio para produzir eletricidade.

Mas o que chama a atenção e cria um diferencial com vastas possibilidades no caso dos *commons* digitais é o fato de que a informação ali armazenada é “não rival” – ou seja, pode ser consumida sem moderação por todos os indivíduos com acesso à fonte, pois seu potencial de reprodução e uso é ilimitado a custo marginal zero. Parques públicos podem ser usados por qualquer um, mas num belo domingo de sol pode faltar espaço para que todos possam usufruir do recurso com conforto – tanto que muitos que podem, e detêm propriedade suficiente para isso, procuram o espaço de clubes particulares com o acesso controlado. A horta comunitária, mesmo com o trabalho dedicado de todos, só consegue produzir uma determinada quantidade de alimentos e atender um número limitado de pessoas.

Já os bens da economia da informação podem ser utilizados ilimitadas vezes por um número ilimitado de pessoas que nunca se esgotarão. Um código de fonte aberto, por exemplo, pode ser utilizado por todos os programadores que desejarem seguir em seu desenvolvimento. Sem a necessidade de disputa pelo recurso primário, as probabilidades de colaboração aumentam exponencialmente. Benkler argumenta que é exatamente nestes momentos que as limitações impostas pelas leis de propriedade intelectual se mostram mais contraproducentes, uma vez que aumentam o custo da inovação pois encarece sua matéria prima.

“Outra característica crucial da informação é que ela é ao mesmo tempo entrada (*input*) e saída (*output*) de seu processo produtivo. Para escrever o artigo científico ou jornalístico de hoje, preciso de acesso aos artigos e relatos de ontem. Para escrever um romance, filme ou canção, preciso usar e retrabalhar formas culturais existentes, tais como os recursos narrativos.” (Benkler 37:2006)

O sistema operacional GNU/Linux é um dos exemplos mais claros e conhecidos de produção colaborativa na economia em rede e seu nascimento está também ligado ao nascimento das licenças para uso público da informação que em parte regulam os *commons*. Quando Richard Stallman iniciou o projeto de criação compartilhada de um novo sistema operacional, ele registrou em seu nome – de acordo com as leis de propriedade intelectual americanas em 1984 - as primeiras linhas de código do que se tornaria anos depois o GNU/Linux. Sendo o detentor dos direitos autorais daquela criação, Stallman pôde determinar as regras para que informação fosse usada. E as regras criadas por ele diziam que qualquer pessoa poderia utilizar livremente a informação desde que qualquer coisa produzida com ela teria que ser também disponibilizada ao público nestas mesmas condições. Ou seja, qualquer programador poderia pegar as linhas de código iniciais, desenvolvê-las e transformá-las em algo ainda mais significativo e produtivo. Mas este novo bem também precisa ser franqueado a outros inovadores desejosos de matéria prima para suas criações.

“Esta licença tornou-se a GNU General Public License, ou GPL. O jiu-jitsu jurídico que Stallman usou – reivindicando sua propriedade intelectual , mas apenas para obrigar todos os que utilizassem a informação também a disponibilizassem para uso coletivo – ficou conhecido como ‘copyleft’, numa corruptela irônica da palavra ‘copyright’” (Benkler 2006)

A partir destas primeiras experiências de *copyleft* e licenças de uso público, todo um paradigma passou a ser criado para que as regras para o acesso aos recursos comuns fossem as mais inclusivas possíveis, incentivassem os criadores a disponibilizar suas obras por estas licenças e permitissem aos indivíduos o tipo de segurança tradicionalmente alcançado através da propriedade: um razoável grau de certeza de que uma determinada quantidade de recursos estará sempre disponível para sua sobrevivência e o sucesso de seus planos.

Para isso, começou a ser reconhecida a necessidade de um arcabouço legal que pudesse contemplar estes novos processos de criação e compartilhamento de informação, uma vez que as tradicionais práticas baseadas nos direitos de propriedade intelectual da “economia industrial da informação” não davam mais conta de abarcar

as situações criadas pela nova economia e pelas novas tecnologias de informação e comunicação. A indústria da música é um exemplo bem acabado: embora as grandes corporações tenham obtido retumbantes vitórias na Justiça contra mecanismos de compartilhamento de arquivos – como o Napster – e mesmo contra usuários, seu modelo de negócios, tão bem sucedido na segunda metade do século XX, saiu finalmente derrotado, ou pelo menos exigindo uma profunda revisão para se adaptar à sociedade conectada do século XXI.

Carboni vê uma crise no instituto do direito autoral por ele “não ter atingido um almejado balanceamento entre o interesse dos titulares de direito pela proteção de suas obras e o interesse da coletividade pela sua livre utilização” (Carboni 159:2010)

“Em virtude destes fatos, surgiram algumas respostas jurídicas interessantes no âmbito das licenças de uso concedidas pelos titulares de direitos, na onda do que vem sendo chamado de *copyleft*, como contraposição ao sistema de direito autoral do sistema anglo-norte americano, o *copyright*. Essas novas licenças de uso procuram conferir maior poder ao autor na disponibilização de suas obras, inclusive, por exemplo, a possibilidade de permissão de modificações e usos comerciais.” (Carboni 159:2010)

A criação de legislação para autoria compartilhada esbarra em mecanismos legais de diversas legislações nacionais construídas com base nas noções românticas do gênio criador, necessariamente atrelando a obra a um autor. No Brasil, por exemplo, o Art. 27 da Lei dos Direitos Autorais (9610/88) determina que os direitos morais do autor são “inalienáveis e irrenunciáveis”. Entre estes direitos – em parte transmissíveis aos herdeiros - estão o de ter sempre a autoria atribuída, o de exigir a integridade da obra e a possibilidade de mantê-la inédita ou modificá-la a qualquer tempo, mesmo depois de divulgada.

Embora tendo que se adaptar, por vezes com dificuldades, às legislações nacionais (voltaremos ao caso do Brasil em breve) e aos Tratados Internacionais, que vêm unificando leis e percepções ao redor do mundo, há iniciativas muito funcionais – em geral surgidas das necessidades dos próprios interessados – estabelecendo novos

formatos para compartilhar produção intelectual.

A **General Purpose Licence (GPL)** gestada junto com o sistema GNU/Linux e ainda hoje padrão no desenvolvimento do software livre, estabelece quatro tipos de liberdade irrevogáveis para os usuários do programa licenciado:

- (a) a liberdade de executar o programa para qualquer propósito.
- (b) a liberdade de estudar como o programa funciona e adaptá-lo às necessidades do usuário . O acesso ao código fonte é um pré-requisito para esta liberdade.
- (c) a liberdade de redistribuir cópias de modo que um usuário possa ajudar a um terceiro.
- (d) a liberdade de aperfeiçoar o programa e liberar os seus aperfeiçoamentos, de modo que toda a comunidade se beneficie.

Normalmente – como no caso GNU/Linux – esta licença também prevê que todo o material criado com base em informação licenciada sob suas regras também seja disponibilizado à comunidade da mesma maneira, buscando criar o círculo virtuoso que garanta a inovação e renovação contínuas.

Outro mecanismo bem sucedido para administrar direitos intelectuais na economia digital foi a licença “*creative commons*”, mantida pela Universidade de Stanford desde sua criação, pelo americano Lawrence Lessig. Para licenciar uma criação por este sistema o autor precisa decidir quais destas quatro liberdades concede em relação à sua obra:

- (a) Se haverá ou não necessidade de o usuário sempre ter de atribuir a autoria
- (b) Se haverá ou não permissão para uso comercial
- (c) Se haverá ou não permissão para realização de obra derivada
- (d) Se a obra será ou não aberta para domínio público

Em todos os casos, o interessado em utilizar a informação só recebe a licença se também se comprometer a distribuir qualquer material derivado também através do

'*creative commons*' e necessariamente nos mesmos termos do material original utilizado.

No Brasil, as licenças do '*creative commons*' se tornaram bastante populares, sendo inclusive adotadas por órgãos governamentais como o ministério da Cultura. O trabalho de traduzir estas licenças – criadas com base na legislação americana – e adaptá-las ao ordenamento jurídico brasileiro ficaram a cargo do Centro de Tecnologia e Sociedade, da Fundação Getúlio Vargas, do Rio de Janeiro. Carboni lista quatro questões jurídicas que tiveram que ser levadas em consideração para que tal adaptação fosse possível (Carboni 2010):

- (a) Como o autor poderia renunciar à autoria se de acordo com a nossa legislação este é um direito moral e, portanto, irrenunciável?
- (b) Se o usuário não firma nenhum contrato com o autor, como seria válida a licença dos '*creative commons*', uma vez que se tornaria uma declaração unilateral e a nossa lei exige a existência de contratos para que o autor possa renunciar a alguns de seus direitos autorais.
- (c) A obrigação de o usuário redistribuir a obra derivada da mesma forma em que o autor autorizou a primeira distribuição seria válida ou o usuário que efetuou a derivação seria titular de um novo direito, que não estaria condicionado ao que lhe foi concedido pelo autor?
- (d) Poderia o autor decidir, por sua própria conta, deixar a obra cair em domínio público?

Para adequar as disposições do '*creative commons*' à realidade brasileira, todas as licenças no país exigem o cumprimento do direito moral de atribuição da autoria – ao qual o autor não pode renunciar – e não contemplam a possibilidade de liberação do trabalho para o domínio público pelo desejo de seu criador.

As indústrias criativas da era da economia da informação industrial – que neste momento coexiste com sua versão em rede – alterna suas estratégias entre tentativas de resguardar suas antigas práticas e fontes de ganho ao mesmo tempo em que procura também se adaptar, sobreviver e prosperar nos novos paradigmas. Ao mesmo

tempo, parcelas da sociedade interessadas no desenvolvimento de estruturas mais comunitárias para a produção, controle e circulação da informação e da propriedade intelectual passaram a se organizar pelo desenvolvimento de modelos de propriedade e de licenças de uso que contemplassem estas novas realidades e necessidades de produção e posse compartilhada de conhecimento.

O WebDocumentário se coloca como uma das possibilidades narrativas emergentes para que a colaboração e o compartilhamento típicos da economia da informação em rede se manifestem da maneira mais completa possível. Trata-se de um formato que busca, sobretudo, a liberdade no trato da informação, quer na sua produção, quer no seu consumo – que, aliás, podem com frequência ser dois lados da mesma moeda.

PARTE 2 – Tecnologias e Linguagens

6. O WebDocumentário

Quando a pesquisa que chegou a esta dissertação começou, em fins de 2012, eram ainda relativamente poucos os trabalhos dedicados especificamente a este formato emergente - localizei não mais de duas dezenas de textos com referências específicas a WebDocumentários ou documentários interativos, além de uns poucos falando em ‘docugames’. À medida que esta pesquisa progredia, também era perceptível um aumento na produção de textos acadêmicos sobre o assunto ao redor do mundo. A produção ainda é relativamente baixa com alguns acadêmicos – como Sandra Gaudenzi e Alain Jifrais – sendo claramente mais citados do que outros mas já começa a formar-se um corpo mais significativo de pesquisa. Alguns autores propõem diferentes taxonomias para os WebDocumentários, que serão melhor discutidas e aplicadas na prática mais adiante neste trabalho.

No que diz respeito a livros publicados em meio físico, uma pesquisa abrangendo os idiomas português, inglês, francês e espanhol só resultou na obra “*WebDocs, a Survival Guide for On Line Film Makers*”, do web-documentarista belga Matthieu Lietart. Neste caso, não se trata de uma obra acadêmica, mas do trabalho de um documentarista militante que resolveu reunir o que se sabia, de um ponto de vista bastante prático sobre o formato e publicá-lo como livro, tanto eletrônico como no meio físico, com o objetivo expresso de servir de guia a quem

desejasse se aventurar neste tipo de produção. Trata-se da mais extensa obra de um único autor sobre este tema, com uma descrição dos mais notáveis WebDocs disponíveis na rede até então e entrevistas com alguns dos principais atores responsáveis por todas as etapas deste processo, não apenas os produtores e diretores das obras – os responsáveis artísticos por ela - mas também aqueles responsáveis por tentar viabilizá-las no mercado midiático. Há também entrevistas com outros responsáveis pela seleção de projetos em empresas que já patrocinam e disponibilizam documentários interativos. O livro de Lietart é uma fonte valiosa por trazer a voz daqueles que trabalham no meio do WebDocumentário.

“O que é fascinante é que nossa audiência pode interagir com nosso conteúdo e uns com os outros criando comunidades e mesmo movimentos sociais. As ferramentas estão aí, então vamos ver o que podemos produzir para fazer com que a mudança social aconteça.”

(Lietart 2011)

Também foi publicado em meio físico, em 2009, um artigo de Insook Choi intitulado *“Documentário Interativo: um Modelo de Produção para Narrativas Multimídia de Não Ficção”*, mas é interessante notar que o artigo – bastante técnico – descreve uma experiência com um documentário interativo que não é propriamente um WebDocumentário, uma vez que não foi disponibilizado na Web, mas apenas nas ruas em telas de TV com as quais as pessoas podiam interagir. Segundo descrição de Choi em seu artigo, os criadores reuniram “uma série de elementos de mídia” relacionados ao presente e ao passado do bairro Nova Iorquino do Brooklin. Os interatores podiam então escolher o caminho que pretendiam seguir para conhecer a história do bairro ou ver imagens contemporâneas do local.

“Uma parede de televisores é utilizada para mostrar imagens em 2D e 3D. A interface gráfica fica em um pequeno quiosque. Para criar o caminho [a ser trilhado pelo usuário/interator] o sistema responde aos comandos enviando às telas sons, imagens em 2D e movimentos virtuais de câmera 3D” (Choi 2009)

Mas na maioria dos casos, as pesquisas sobre WebDocs são apresentadas na forma de artigos on-line e é nestes que a revisão bibliográfica da produção contemporânea específica sobre este assunto vai se centrar. Dentro do corpo de estudos produzido neste campo recentemente, um destaque é a Revista Digital de Cinema Documentário DOC On-Line², que dedicou sua edição semestral de agosto de 2013 ao “WebDocumentário”³. É possivelmente o principal esforço concentrado feito até agora para reunir em uma publicação pesquisadores interessados em entender esta nova forma narrativa e de comunicação.

Entre os trabalhos pioneiros na definição do WebDocumentário e em suas primeiras experiências de produção cabe lembrar a pioneira Glorianna Davenport, que em 1997 iniciou no MIT o projeto Interactive Cinema, que durou até 2004, sucedido neste ano pelo projeto Media Fabrics, que seguiu até 2008. Entre as diversas peças interativas analisadas e produzidas neste projeto há diversas que podem ser enquadradas no conceito que hoje definem o que é um WebDocumentário.

No entanto, a multiplicação de estudos a respeito do WebDoc não significa que se tenha chegado a uma definição para o que se trata ou mesmo a um termo consensual para se referir a esta nova forma narrativa.

“Choose your own neologism: Transmedia, cross-docs, or cross-media. Multi-platform, 360 degree programs, NetCast, interactive docs, 3D Docs and Mobile Docs. Docugames and animated documations. DoComedies and docOperas. Docmedia morphs non-fiction into ‘faction’ – fact-based fiction. Hyperdocs beget hybridocs. (...) Not broadcast but broadband cast.” (Peter Wintonick em prefácio para Liethart 2011)

² *Doc On-line. Revista Digital de Cinema Documentário* possui uma periodicidade semestral e resulta de uma parceria entre a Universidade da Beira Interior (Portugal) e a Universidade Estadual de Campinas (Brasil), encontrando-se sediada no servidor do Labcom-Laboratório de Comunicação On-line (UBI). Disponível em <http://doc.ubi.pt/index.html>.

³ Edição disponível em <http://www.doc.ubi.pt/index14.html>

Diz um ditado que a pessoa com um relógio sabe que horas são, mas com dois relógios corre o risco de ficar na dúvida. No caso dos WebDocs interativos são dezenas de mostradores, cada um mostrando uma hora diferente... O esforço de caracterização do WebDocumentário é o foco de parte importante do material de pesquisa produzido sobre o tema e entender de maneira mais completa do que se trata o documentário interativo é a motivação de muitos pesquisadores que se debruçaram sobre o tema.

Em sua tese de doutorado intitulada “O Documentário Vivo” (The Living Documentary) apresentada na Goldsmiths University (Londres) Sandra Gaudenzi propõe uma classificação sistemática dos documentários interativos – aos quais ela se refere como “documentários vivos”, dividindo-os em quatro modos: o conversacional (*conversational*), o hipertexto (*hypertext*), o participativo (*participatory*) e o experiencial (*experiential*), que serão detalhados mais a frente.

Minha pesquisa partiu da observação de que não há uma terminologia definida claramente para a grande variedade de estilos de documentário interativo que emergiram recentemente. Terminologias como documentários em novas mídias (new media documentaries), webdocs, docu-games, documentários em diversas plataformas (cross-platform documentaries) e documentários interativos estão todos misturados sem uma compreensão clara das diferenças entre eles. (Gaudenzi 2013)

6.1. Definições

Boa parte da literatura específica a respeito de WebDocumentários e documentários interativos até agora centrou-se em definir de que se trata este formato, o que não espanta uma vez que seu aparecimento é recente. Gaudenzi especula que mesmo após o surgimento na prática desta linguagem, ainda demorou algum tempo

para que suas definições surgissem, uma vez que “artistas nas novas medias não se consideram documentaristas e, portanto, classificariam seus trabalhos de muitas coisas, mas não de documentários interativos”. (Gaudenzi 2013)

A referência mais antiga a um documentário interativo – sob o nome de ‘documentário evolutivo’ (evolving documentary) porque evolui na medida em que ganha novos conteúdos ao longo do tempo – encontrada em textos acadêmicos é o artigo **ConText: Towards the Evolving Documentary**, produzido no Laboratório de Mídia do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT Media Lab) pela professora Glorianna Davenport - uma pioneira na prática e nos estudos de cinema interativo, com pesquisas iniciadas em meados dos anos 1980 (Gaudenzi 2013) - e seu assistente Michael Murtaugh. Embora não utilize os termos WebDoc ou documentário interativo, a descrição de seu objeto deixa claro que ele pode se enquadrar nestas categorias.

Os pesquisadores se propõem a criar um sistema chamado ConText para criar artefatos em que “conteúdo, descrição e apresentação são separados em peças interconectadas, redefinindo a relação entre história, espectador e autor.” (Davenport e Murtaugh 1995)

“Para o espectador, repetir e revisitar as experiências da história são coisas encorajadas e não há limitações no que diz respeito à duração das sessões. Para o autor, as tarefas de reunir conteúdo e sequenciá-lo ganham novas dimensões, porque a base de conteúdo é extensível e o autor está programaticamente separado da tarefa potencialmente complexa de sequenciar o material para a visita de cada espectador.” (Davenport e Murtaugh 1995)

Mas apesar de se referir a ‘documentários’ este artigo lista exemplos de utilização dos recursos de não linearidade em peças jornalísticas. Cabe notar que há no estudo a informação de que foi financiado pelo **News in the Future Consortium**, um grupo formado por empresas para pesquisar o futuro do jornalismo. Mas embora o artigo não se aprofunde na discussão do estatuto do documentário, as considerações técnicas que seus autores fazem são plenamente aplicáveis ao WebDocumentário e

seguem fazendo muito sentido mesmo após duas décadas de intensa evolução na rede. O texto diz que “algumas coberturas jornalísticas contínuas – como guerras, eleições, obras públicas, ciências – encaixam-se neste modelo (de ‘documentário evolutivo’)” e propõem:

“No caso de histórias em desenvolvimento ou ‘evolutivas’, o conhecimento tanto do jornalista como do espectador sobre o assunto muda a medida em que novas histórias são adicionadas. Em algum momento, o ‘quadro geral’ começa a surgir. A história inicial se torna agora um fragmento de um todo maior. Repórteres diferentes com frequência vão criar histórias bem diferentes sobre os mesmos temas em diferentes dias. Esta variedade nos dá contexto. Tanto o editor como o espectador utilizam estas histórias mais antigas para formarem a compreensão de um novo evento.” (Davenport e Murtaugh 1995)

O que este trecho do artigo descreve é algo que corriqueiramente acontece em qualquer portal de notícias. Esta atualização constante tornou-se o padrão – e não a exceção – do trabalho jornalístico. E se estas características também se encontram no WebDocumentário estão, sem dúvida, muito aquém de serem suficientes para defini-lo. Mas é interessante ver que mais de duas décadas atrás – o artigo é de 1995, quando a internet estava muito distante da pervasividade global que tem hoje – já se prenunciava a emergência de uma narrativa não linear e a necessidade de desenvolvê-la.

“Pelos últimos 100 anos, imagens em movimento e elementos sonoros foram coletados para serem editados e juntos formarem um programa único – um filme, um comercial, um vídeo da MTV, um documentário. Tipicamente, decisões editoriais são feitas com base num enredo (*plot*) no caso de filmes de ficção, ou com base em alguma combinação de relações que permite ao autor determinar a ‘melhor’ sequência de imagens em um comercial ou documentário.”

“Novas tecnologias digitais podem operar coleções de elementos de mídia arquivados que podem ser acessados não-linearmente. Um corpo cada vez maior de pesquisas vem surgindo para examinar a questão de como o vídeo tem de ser indexado.” (Davenport e Murtaugh 1995)

Em um esforço mais recente para definir o “documentário digital interativo” Sandra Gaudenzi parte dos princípios de que o próprio termo indica que ele precisa de um “suporte digital” – fornecido pela Web – e “ser interativo.”

“Em outras palavras, num documentário interativo, o usuário precisa ter uma ação, ela precisa poder ter a capacidade de ‘fazer alguma coisa’ com o artefato. Portanto, o ato de interpretação não será considerada uma ‘interação’ para fins desta pesquisa porque não resulta em um feedback do próprio sistema.” (Gaudenzi 2013:26)

Segundo a pesquisa de Gaudenzi, os primeiros autores a definirem o ‘documentário interativo’ trataram do tema como uma “evolução do documentário linear para a esfera do digital.” “Isso significa que eles entendiam que o documentário interativo era essencialmente baseado no vídeo e que a interatividade era só uma maneira de navegar por seu conteúdo visual”.

Entre estes precursores Gaudenzi cita Carolyn Handler Miller, autora do livro *Contação Digital de Histórias (Digital Storytelling)* de 2004, que descreveu o vídeo documentário interativo como um tipo de filme interativo de não ficção em que “|os espectadores tem a oportunidade de escolher que material querem ver e em que ordem querem vê-lo, e também escolher entre diversas faixas de áudio”. Gaudenzi cita também o trabalho de Xavier Berenguer, da Universidade Pompeu Fabra de Barcelona, que via os documentários interativos como uma espécie de narrativa interativa que emergiu paralelamente ao desenvolvimento do hipertexto e dos videogames, nos anos 1980.

As definições de WebDocumentário e documentário interativo também costumam destacar o fato de que nesta modalidade de narrativa o realizador abre mão

de grande parte do controle que detém nas modalidades narrativas lineares, uma vez que parte importante do processo de montagem do material – e mesmo de aquisição do conteúdo, no caso dos exemplares mais radicalmente colaborativos – é compartilhado entre o autor original e os interatores, resultando num processo de autoria compartilhada (que será detalhado adiante).

“Os conceitos de escolha e controle eram considerados direitos do documentarista. Quando este poder é concedido aos usuários, como no caso dos meios interativos, o papel do autor como narrador (e portanto também o ponto de vista da história) é posto em questão ou eliminado.” (Gifreu 2011)

O estudioso de documentários interativos Arnau Gifreu define o gênero como “uma aplicação on-line ou off-line, criada com a intenção de representar a realidade utilizando seus próprios mecanismos, que serão classificadas de modalidades de navegação e interatividade, de acordo com o grau de participação observado na situação”. (Gifreu 2011).

“Parece óbvio que uma definição possível do documentário interativo multimídia deve reconhecer a característica aberta e complexa deste gênero específico (sempre sujeito a mudanças e variações), a ambivalência entre o cinematográfico e o interativo e, finalmente, identifica-lo como o discurso que busca transmitir um tipo específico de conhecimento conectado com a realidade.” (Gifreu 2011)

Gifreu se baseia em definições e princípios traçados por Bill Nichols para analisar documentários tradicionais e os adapta para o ambiente dos WebDocumentários. Gifreu parte dos três elementos estabelecidos por Nichols para a análise da dinâmica documentário – autor, texto e receptor – para também dividir sua taxonomia em três elementos principais. As questões relativas ao texto e o autor relacionam-se, no documentário interativo, ao tema e ao suporte/plataforma do material. As discussões relativas ao receptor tem relação sobretudo com a experiência

do usuário.

Gifreu trabalhou amostra de 250 documentários interativos, em 2012, que foram classificados de acordo com três critérios: seus temas, o suporte em que estavam construídos e o tipo de relação com o interator.

Em relação aos **temas**, Gifreu encontrou as seguintes categorias, com o número de WebDocumentários que a compõem indicado a frente: culturas urbanas (37), guerras/conflitos (34), Ecologia e meio ambiente (24), Artes e difusão cultural (21), Histórias Pessoais (19), Saúde/Saúde Mental (14), África/Culturas Africanas (11), Cultura Popular (10), Educação (9), América Latina/Culturas latinas (8), Culturas do Oriente Médio (7), Ciência e Medicina (6) e Outros (8)

No que diz respeito à classificação por **suporte**, a maioria estava na web (173), seguida por CD-DVD Rom (29), TV/Cinema (26), Multi-Plataforma (16), Aplicações Móveis (12) e Instalações (6).

A classificação através da **experiência do usuário** – a que mais interessa a esta pesquisa – divide-se em “narrativa ramificada/partida/hipertextual (82), Mosaico (63), Linha de Tempo/Cronologia Navegável (36), Colaboração (20), Jogo (19), Geo localização (13) e Performance/Representação (12)

Analisando seus dados, algumas das principais conclusões de Gifreu foram que, do ponto de vista das temáticas, quatro categorias predominaram: ecologia e meio-ambiente guerra e conflitos, culturas urbanas e histórias pessoais. No que diz respeito aos suportes e plataformas a predominância da presença destes materiais na Internet confirma a existência do “subgênero WebDocumentário” e do ponto de vista da experiência do usuário “o mosaico e a linha do tempo navegável foram mais utilizadas do que outras possibilidades.” (Gifreu 2012)

“Podemos dizer que documentários interativos específicos para a Web, com uma linha do tempo (explícita ou implícita) ou uma estrutura em mosaico focando em temas de ecologia e meio ambiente, guerras e conflitos, vida nas grandes cidades e histórias pessoais são os tipos mais comuns de projetos” (Gifreu 2012)

Em artigo na edição da Revista Digital de Cinema Documentário Doc On Line André Paz e Julia Salles defendem que o WebDoc é resultado do desenvolvimento do gênero cinematográfico não-ficcional, mas se instauram “não apenas como uma evolução audiovisual tipicamente transmitida no cinema ou na tevê, mas como uma nova linguagem, nova maneira de transmitir informação e entreter”. (Paz e Salles 2013)

“O campo ainda incipiente chamado de WebDocumentário ou ciberdocumentário comporta uma diferença tecnológica na relação com o espectador, que traz um leque incomensurável de implicações e possibilidades ainda pouco exploradas. Estas novas formas, geralmente híbridas ou transmídia, na definição de Henri Jenkins, propõe uma interface ao invés de uma tela. Com ela o espectador interage em outra dimensão com a obra além da configuração da relação que tem nos documentários lineares. Esta transformação do dispositivo não é banal, ela transforma o próprio estatuto do espectador e requer uma nova nomenclatura. (Paz e Salles 2013)

Talvez uma maneira interessante de imaginar um WebDoc seja na analogia com uma árvore que antes, foi semente. Seria correto dizer que a árvore está dentro da semente? Melhor pensar que a semente guarda dentro de si um potencial de árvore. Interagindo com o ambiente – absorvendo seus nutrientes – é que a semente constrói e revela seu potencial.

O crescimento segue um mapa – o DNA – que impede, por exemplo, que de uma macieira nasçam laranjas, mas a inteiração entre genética e a natureza tem uma fascinante margem de manobra para fazer com que duas macieiras – ou duas pessoas – nunca sejam absolutamente iguais.

6.2. Taxonomias

A dificuldade em se definir o WebDocumentário também emana do fato de que todos os termos e conceitos podem estar certos ao mesmo tempo, sem risco de caírem em contradição. Como vimos, é consenso entre pesquisadores que WebDocumentários tem que ter algum grau de interatividade e respeitar o estatuto do documentário no que diz respeito aos seus fundamentos (por exemplo, a base na realidade, mesmo que negociada ou tratada de forma criativa).

Mas dentro destes conceitos há diferentes graus de intensidade com que cada documentário apresenta estas distintas características. Há, por exemplo, WebDocumentários em que a interação com o usuário se resume à possibilidade de este navegar a informação de modo não-linear (pré-requisito básico) até aqueles em que toda a construção da peça – inclusive a aquisição do conteúdo – se dá em colaboração com os interatores.

Estas diferenças motivaram os autores que trabalharam na definição de WebDocumentários a trabalharem a partir de suas próprias taxonomias para esta mídia emergente. Serão apresentadas aqui as taxonomias propostas por três destes pesquisadores: Sandra Gaudenzi, Arnau Gifreu e Kate Nash.

6.2.1. Taxonomia de Sandra Gaudenzi

Sandra Gaudenzi propôs uma divisão dos WebDocumentários em quatro categorias: experimental, participativo, conversacional e hipertextual. Como a própria autora adverte, estas divisões são estanques: quase todos terão em maior ou menor grau características de mais de uma (frequentemente, de todas) as categorias listadas, mas em geral com alguma delas se sobressaindo e servindo, então, para classificar o conjunto do WebDocumentário.

A **hipertextual** – que ela também chama do modo ‘caronista’ (hitchhiking) é talvez a mais elementar das categorias. Destaca a característica – inerente e essencial a todo documentário interativo – de utilizar os recursos do hipertexto para permitir que o interator escolha a ordem em que quer acessar o conteúdo. Na definição de Sandra Gaudenzi, no entanto, o interator interfere na história apenas através da ordem

em que navega as informações, mas não tem a possibilidade de acrescentar novos dados ao trabalho (como os documentários que ela classifica – veremos adiante – de participativos.

“Podemos perceber que no modo ‘caronista’ (hipertextual) o usuário pode apenas explorar. Ele decide que trilhas serão exploradas mas não muda nada na narrativa nem acrescenta a ela. O papel do autor, portanto, é imaginar como as narrativas podem se ramificar e quais as regras conectando as bases de dados. (Gaudenzi 2013)

Em sua tese de doutorado, Gaudenzi cita o WebDoc [Love Story Project]⁴ como seu principal do modo hipertextual. Trata-se de um projeto de duração quatro anos (de 2003 a 2007) no qual Florian Thalhoffer entrevistou pessoas em diversas partes do mundo para lhes perguntar suas visões sobre o amor. “As pessoas foram entrevistadas para detalharem suas definições de amor”. O projeto começou no Cairo em 2003 e depois passou por Singapura, Dublin, Nova York e Berlim.

Ao acessar a página do WebDoc, o interator é automaticamente apresentado a um vídeo inicial com alguma das entrevistas. Na mesma tela, há outras imagens clicáveis que levam o interator a outros vídeos curtos com outras pessoas falando sobre o mesmo tema.

O WebDoc foi criado utilizando-se do software Korsakow que o próprio diretor Thalhoffer desenvolveu e depois passou a distribuir. Trata-se hoje de um software muito usado por documentaristas interessados na linguagem hipertextual com uso exclusivo de vídeo. O Korsakow não tem estruturas para permitir que os usuários também contribuam com informações – nem mesmo comentários, embora isso seja sempre possível nas páginas de internet que abrigam o filme. O programa também aceita apenas informações em vídeo, portanto, não se presta tão bem a trabalhos que utilizem diferentes linguagens (fotos paradas, áudios, texto. etc)

No Brasil, uma das primeiras produções a usar o Korsakow foi o WebDoc “O Artista e a Praça”⁵, que retrata a feira hippie de Campinas usando estratégia

⁴ <http://www.lovestoryproject.com/>

⁵ <http://www.doctela.com.br/oartistaepraca/>

semelhante ao do [LoveStoryProject]. O vídeo de abertura do WebDocumentário apresenta, em cerca de 2'30", oito personagens da feira hippie de campinas. A medida em que cada um deles é apresentado, vai se tornando um 'tijolinho' na página para que o usuário possa voltar e navegar em seu ritmo e ordem – não-linearmente – pelos que lhe interessarem. Ao clicar em um dos vídeos, o usuário é conduzido para outra página, em que o audiovisual é apresentado em uma parte da tela enquanto novos 'tijolinhos' aparecem na outra metade.

Gaudenzi classifica no modo **experiencial (experiential)** WebDocs que utilizam tecnologias de localização para criar interfaces entre a informação na rede digital e o mundo físico.

“Quando computadores se tornaram portáteis e conectados às redes sem fio, quando telefones celulares permitem o acesso ao conteúdo e sua criação em qualquer lugar, quando o sistema de GPS pode calcular a posição aproximada de um aparelho digital no espaço físico... então a mídia locativa emerge como uma tecnologia que usa equipamentos digitais no espaço físico.” (Gaudenzi 2013)

Gaudenzi usa como principal exemplo para falar sobre os documentários experienciais a produção **Rider Spoke**⁶, da produtora inglesa Blast Theory, uma premiada iniciativa que foi muito além da web. Além de experiencial, trata-se de um trabalho também altamente participativo e imersivo.

Os produtores emprestaram bicicletas e um aparelho com uma tela – semelhante a um *smart-phone* – com GPS e gravador de áudio. Os participantes eram convidados a subir em uma bicicleta carregando este aparelho e – pedalando pela noite na cidade de Londres – encontrar um canto escondido e marcá-lo utilizando o GPS. Neste momento, um pergunta gravada no aparelho é feita ao participante. Trata-se de uma pergunta para provocar o interator a refletir sobre sua vida. O participante grava sua resposta e neste momento passa a ter acesso às respostas dos outros participantes dos projeto, mas **apenas** no momento em que estiver nos locais em que eles fizeram suas

⁶ <http://www.blasttheory.co.uk/projects/rider-spoke/>

gravações – que podem ser encontrados com o GPS embutido em seus aparelhos.

Este trabalho tem o mérito de explorar as fronteiras da conexão entre a realidade física e o mundo digital. Os documentários que Gaudenzi classifica como experienciais parecem ser aqueles que oferecem maior interface com o universo da transmídia e de tecnologias emergentes, como a internet das coisas e as cidades conectadas. O mapeamento sentimental da cidade feito pelos ciclistas que se dispõem a pedalar por uma metrópole, enquanto fazem um mergulho para dentro de si, parece representar de maneira muito rica o contato entre o universo do sentimento interior e sua conexão com uma rede que já atinge grande parte da humanidade.

No Brasil, um WebDocumentário que utilizou os recursos da geolocalização – embora de maneira menos sofisticada do que **Rider Spoke**, foi **Graffiti**⁷, da produtora DocTela.

“Graffiti é um documentário interativo sobre a arte urbana na capital paulista. A cada mês um novo episódio é lançado, abordando diferentes temas, estilos, artistas, coletivos, regiões, bairros e iniciativas, que fazem de São Paulo uma das mais importantes capitais mundiais da arte de rua” (Apresentação do WebDoc Graffiti)

O elemento vídeo do WebDocumentário é dividido em pequenas sequências (de 2’30 a 3’00) agrupadas em sete temas (os “episódios” aos quais se refere a citação acima). Cada episódio é constituído de quatro desses. Em seis dos sete episódios (a exceção é o episódio sete) há também um “ensaio” em que é apresentada a execução de uma obra de grafite em linguagem mais livre, como vídeos experimentais e ensaios fotográficos editados com música, por exemplo. Os sete episódios foram inicialmente disponibilizados ao ritmo de um por mês, mas estão agora on-line à disposição dos interessados em navegar pela base de dados do modo como achar mais proveitoso.

Mas o que localiza esta produção no campo dos WebDocs experienciais é o mapa interativo no qual os interatores podem incluir fotos, vídeos ou comentários sobre obras de arte de rua pela cidade, além de comentar as postagens de outros

⁷ <http://www.webdocgraffiti.com.br/>

usuários.

“No mapa, explore ruas e regiões da cidade. Além do conteúdo WDG, aproveite para descobrir marcadores de grafites e arte urbana adicionados pelos usuários. Você pode participar. Publique comentários, compartilhe o conteúdo e se quiser divulgar uma arte, adicione um novo marcador!” (Site do WebDoc Graffiti)

Graffiti também traz um mapa interativo que ilustra outros dois aspectos da definição proposta. A ‘colaboração’ uma vez que os usuários são convidados a completar o mapa com indicações de grafites e pichações pela cidade. O mapa também ressalta o aspecto transmídia do WebDoc ao incentivar o usuário, inclusive a executar sua arte e divulgá-la ao mundo através do WebDoc.

Os WebDocs da categoria **conversacional** lembram o funcionamento de jogos eletrônicos, com o sistema respondendo aos comandos do interator que consegue assim navegar de maneira imersiva pela história. É uma evolução e utilização consciente da interface hipertextual para criar junto ao interator algo mais próximo de um diálogo.

Para exemplificar as origens desta categoria, Gaudenzi descreve uma experiência feita em 1977 utilizando a tecnologia dos videodiscos - que na época tinham capacidade para meia hora de vídeo – para criar uma experiência de navegação, num carro, pelas ruas da cidade de Aspen, no Colorado (EUA). O usuário sentava-se em frente a uma tela e interagindo com esta interface podia “controlar a velocidade e a direção” (Gaudenzi 2013:39) de um passeio pela cidade.

“O Mapeamento de Aspen em Vídeo (Aspen Movie Map) não foi abertamente chamado de documentário interativo. Foi visto como uma viagem de carro virtual pela cidade, mas para mim demonstra o início da esperança de que poderia haver um modo diferente de se relacionar com o conteúdo digital: o real, a cidade de Aspen, não é explicada para o usuário mas a simulada para o usuário e por ele.”
(Gaudenzi 2013:40)

Segundo a visão de Gaudenzi, o nível ótimo da categoria conversacional seria atingido quando for possível reproduzir na relação com o WebDocumentário “a interação entre dois seres humanos, ou um ser humano no mundo físico.” (Gaudenzi 2013:41), uma busca também das mais importantes para os criadores de videogames. Há inclusive produções que estão no limiar entre serem documentários interativos altamente conversacionais ou mais pura e simplesmente games.

“A inteligência artificial foi inicialmente aplicada aos games mas rapidamente foi incorporada às narrativas ficcionais interativas. Mais recentemente formas híbridas de docu-games vêm surgindo, frequentemente chamados de Games for Change ou Serious Games, esvanecendo as fronteiras entre entretenimento e documentário.”
(Gaudenzi 2013)

Um exemplo de WebDocumentário conversacional citado por Gaudenzi é o projeto JFK Reloaded (não mais disponível), de 2004, em que os autores recriam o ambiente em Dallas no momento do assassinato do presidente Kennedy e colocam o interator no papel do atirador Lee Harvey Oswald, que – seguindo conclusões de três investigações diferentes conduzidas nos Estados Unidos - teria atirado no presidente americano. No entanto, o tema ainda suscita controvérsias, sobretudo nos Estados Unidos, onde muitos acreditam numa conspiração para assassinar Kenedy, argumentando que seria impossível para Lee Harvey acertar o tiro de onde ele estava. JFK Reloaded se propõe a colocar o interator na posição de julgar por si mesmo se o tiro seria ou não possível.

O modo **participativo**, na taxonomia de Gaudenzi, é o que mais interessa a esta pesquisa pois trata exatamente da colaboração, que será central no WebDoc “Nascer”. Ela define este modo como aquele em que o realizador dá ao usuário a possibilidade de efetivamente contribuir com conteúdo para o documentário.

“Com o crescimento das redes sociais nos últimos dez anos e a aceitação generalizada da lógica colaborativa da Web 2.0, produtores de documentários ficaram tentados a

**envolver suas audiências no que antes eram jardins
murados: a produção do próprio documentário”**

(Gaudenzi 2013)

Escrevendo em 2013, Gaudenzi diz que uma observação dos documentários participativos surgidos nos dez anos anteriores mostra que há um “número infinito de possíveis graus e modos de colaboração” na produção do WebDoc. Para fins de definição a pesquisadora destaca a diferença entre os conceitos de ‘interação’ e ‘participação’, explicando que trata a ideia de interação como o simples ato de navegar pela informação e se relacionar com ela – com mais intensidade quanto menos linear for o documentário em questão. Para ela, a participação é um grau máximo de interação na qual o usuário efetivamente participa com geração de conteúdo para o documentário.

Gaudenzi, no entanto, faz a importante ressalva de que, embora haja diversos documentários que permitem que usuário participe no conteúdo e desta maneira influencia no trabalho, nenhum dá ao usuário espaço para alterar sua lógica narrativa – o paradigma em que todas as histórias se encaixam e o modo como se organizam. Para Gaudenzi, o fato de que no documentário interativo cabe ao autor criar esta estrutura – depois preenchida por conteúdo – não cabe falar em coautoria, uma vez que o usuário tem influência apenas na última etapa do processo, como gerador de conteúdo e não como coarquiteto do processo de comunicação. A discussão sobre autoria é chave nesta pesquisa e já foi mais amplamente tratada anteriormente e o será novamente em capítulos posteriores. Sua relação específica com o WebDocumentário – sobretudo em seus modo participativo/colaborativo será mais discutido.

6.2.2. Taxonomia de Kate Nash

Kate Nash identifica três estruturas de interação principais em WebDocumentários e faz sua classificação a partir desta observação: o narrativo, o categórico e o colaborativo.

O documentário **narrativo** quer contar uma história, mesmo que se afastando da

linearidade tradicional. Existe um argumento forte – normalmente localizado no mundo físico – e há um caminho a seguir para que a história faça sentido, mesmo que o interator possa fazê-lo a seu ritmo e com os desvios que lhe aprouver.

“O WebDoc narrativo é estruturado para facilitar a construção de uma narrativa. Em outras palavras, é estruturado para privilegiar um modo de engajamento que é similar ao de narrativas documentais tradicionalmente lineares.” (Nash 2012)

Nash identificou nos WebDocs deste tipo a recorrência do uso de “narrador na posição central” que pode ser “o documentarista, o usuário ou algum outro indivíduo” e também busca enfatizar a relação de causa e efeito entre eventos. A pesquisadora diz que WebDocs do tipo narrativo podem ter os estilos (a) observativo, em que o interator basicamente acompanha a narrativa; (b) de simulação, na qual a jornada do usuário dá coerência à narração e; (c) com foco na jornada do realizador/documentarista.

O WebDoc **Thanatorama**⁸ (2007) da produtora Francesa Upian é um exemplo muito bem sucedido de documentário interativo e não linear que ainda assim consegue abrir espaço para que o interator encontra sua própria linha narrativa e passe a segui-la. Este WebDoc propõe-se a mostrar o que acontece depois da morte. Mas este depois não tem nenhum sentido metafísico: a ideia é mostrar ao que acontece ao corpo depois da morte dependendo do destino que lhe é dado. Portanto, no início do WebDocumentário, os realizadores propõem que o usuário entre no papel de ‘defunto’ – o herói morto, nas palavras usadas pelos criadores – e diga se desejaria ser cremado ou embalsamado para sepultamento; se havia feito planos para um funeral ou se foi pego de surpresa pela morte; e outras perguntas, cujas respostas definem o caminho narrativo que será seguido pelo interator.

Este WebDoc consegue colocar o interator em um interessante estado de imersão, muito característico da hipermídia. O usuário passeia pelo espaço que lhe é oferecido no ritmo e nas direções que desejar. Nas subcategorias propostas por Nash, esta produção poderia ser classificada como de simulação.

⁸ <http://www.thanatorama.com/>

Já o WebDoc **Prison Valley (2009)** – também uma produção francesa, esta da Arte TV – coloca o seu usuário na posição do realizador ao sugerir que ele atue como um jornalista enviado para fazer uma reportagem sobre a cidade de Canon City, no Estado do Colorado, onde quase todos os impostos e empregos dependem das 13 prisões instaladas na região. Para isso, ao começar a assistir ao documentário, o usuário é convidado a registrar-se para que possa ir e voltar diversas vezes e, aos poucos, explorar o espaço virtual oferecido.

Um vídeo introdutório explica o projeto e o local onde o ‘jornalista virtual’ vai chegar. A partir daí, ele passa a escolher que pontos da cidade ele pretende visitar primeiro e quem gostaria de ‘entrevistar’ – na prática, ouvir as entrevistas feitas pela equipe que produziu a peça. Há também o ambiente de um quarto de hotel em que o usuário/jornalista tem acesso a informações adicionais, como fotos e anotações de seu caderninho.

Para exemplificar um documentário narrativo-observativo, Nash cita também uma produção francesa: **Rapporteur de Crise**⁹, um WebDocumentário que “conta a história do impacto da crise econômica na Europa seguindo um membro do Parlamento Europeu em negociações chave” (Nash 2012). O usuário pode acompanhar conversas entre a deputada Pervenche Berés, presidente do Comitê Especial sobre a Crise Econômica, Financeira e Social, em suas reuniões com outros políticos, tentando construir consenso em torno de um plano econômico europeu. O usuário pode escolher que conversas quer assistir e determinar o ritmo com que vai acompanhar a história, mas fica sempre bem claro seu papel apenas de observador.

No WebDocumentário **categórico**, a informação é em categorias, e não de forma a possibilitar que o interator forme a sua própria narrativa linear, como ocorre na categoria narrativa. Os documentários categóricos são coleções de narrativas (em geral, mas não necessariamente) de curta duração – micronarrativas – que normalmente se organizam em torno de um ou mais eixos centrais. “De modo geral não há relação narrativa entre as sequências.” (Nash 2012:205).

Nash diz que os WebDocumentários categóricos mais simples podem ser apenas listas de elementos a disposição do interator, porém, com mais frequência, tais

⁹ <http://www.samuel-bollendorff.com/fr/rapporteur-de-crise/>

pedaços de informação “são unidos de alguma maneira como por tema, assunto ou local.” (Nash 2012:205). A estrutura de mosaico com frequência usada neste tipo de WebDocumentário, serve, na visão de Kate Nash, também a uma “função epistemológica”.

“Interagindo com as diferentes sequências o usuário é convidado a fazer conexões, a descobrir similaridades, diferenças ou ambiguidades. Embora o reconhecimento da complexidade seja um resultado frequente, o WebDoc categórico também funciona na construção de um argumento, seja focando nas relações de similaridade ou diferença, seja por compor diferentes formatos de evidências.” (Nash 2012:205)

Kate Nash chamou de **colaborativo** o WebDocumentário que faz do interator um contribuinte ativo de conteúdo para a produção. A autora ressalva que o WebDoc participativo pode ter como resultado final uma peça narrativa ou categórica ou até mesmo um documentário linear para cinema ou TV, mas chama atenção para o fato de que seu aspecto definidor “é a formação de uma comunidade em torno do projeto para lhe dar estrutura.”

“O WebDoc colaborativo levanta uma série de questões teóricas, particularmente a respeito de questões como a voz no documentário e o papel da comunidade produtora do documentário como garantidora de suas intenções de retratar a verdade. Estas, sem dúvida, seguirão sendo importante áreas de estudo à medida em que o WebDoc se desenvolve.” (Nash 2012:207)

Como nas outras taxonomias, as categorias não são estanques e podem também depender do olhar e da navegação do interator. Nada impede – a não ser, em alguns casos, a interface - que um WebDocumentário pensado como narrativo seja consumido por alguém de maneira categórica, escolhendo fragmentos para interagir sem maiores preocupações com a coerência narrativa imaginada pelo criador. Da mesma maneira, nada impede que um interator encontre um nexos narrativo nos

fragmentos oferecidos num WebDoc categórico e interaja com ele dentro desta visão e desta lógica.

7. O que documentário e o que não é WebDocumentário

Por mais que soe extremamente óbvio é bom estabelecer: se não é documentário não pode ser, por definição, um WebDocumentário ou ‘documentário interativo’. Tal distinção é importante porque qualquer site – mesmo alguns dos mais simples podem ser audiovisuais, transmídia, hipermídia e colaborativos. Imagine o site de uma padaria com algumas fotos de pãezinhos, um vídeo do patrão trabalhando no caixa e um espaço para mensagens. Há diversos exemplos de WebDocumentários com os mesmo tipos de elementos, mas poderia o site desta padaria ser também considerado um WebDocumentário?

O que vai se procurar argumentar aqui é que, em princípio não – a não ser que tenha havido uma intenção documentarizante (de aplicar um tratamento criativo à realidade) da parte de quem produziu e/ou uma leitura documentarizante de parte do receptor/interator (interessado, por exemplo, em saber como funciona uma padaria ou como as padarias desenvolvem seus websites).

O caso da padaria – por extremo – parece oferecer um corte mais simples e até caricato. No entanto, esta definição se torna mais importante ao confrontarmos o conceito de WebDocumentário com produções multimídia jornalísticas disponíveis na rede. A discussão entre o que diferencia um documentário de uma grande reportagem não é nova – e será tratada mais adiante – e volta a baila agora na busca da diferenciação entre o WebDocumentário e a reportagem interativa multimídia,

As grandes empresas jornalísticas certamente estão em posição privilegiada para produzir material de não ficção em multimídia. Todas elas já têm seus portais de internet e já há alguns anos muitos de seus profissionais se acostumaram a trabalhar com diferentes mídias, com o envio de áudio para algum programa de rádio ou *podcast*, vídeos para redes sociais, flashes informativos para os sites etc. No entanto, este trabalho teve início de maneira dispersa, com os repórteres alimentando diferentes meios da mesma empresa com fragmentos da notícia, mas sem um planejamento sistemático que permitisse o uso da mídia ideal no momento exato para contar uma mesma história da maneira mais completa.

Era natural que estas empresas começassem a explorar em mais profundidade formatos de apresentação multimídia de reportagens, que acabaram utilizando

métodos e linguagens que já vinham sendo desenvolvidas na produção de WebDocumentários.

Uma reportagem marcante nesta trajetória foi **Snowfall**¹⁰, do New York Times, pela qual autor John Branch ganhou o Prêmio Pulitzer de Reportagem em 2013. O trabalho conta a história de uma grande avalanche de neve nas montanhas do Estado Americano de Washington, que deixou três mortos e um ferido. A peça traz a maior parte de sua informação em texto, mas utiliza fartamente recursos multimídia – como vídeos com depoimentos dos sobreviventes, áudios e mapas do local.

No Brasil, um trabalho que serviu de marco entre as grandes reportagens multimídia foi o especial “**Tudo Sobre Belo Monte**”¹¹, produzido pelo jornal Folha de São Paulo e divulgado pelo UOL, portal de internet controlado pela mesma empresa que detém a publicação. A obra é uma reportagem de grande fôlego sobre Belo Monte, com um formato que lembra o **Snowfall**, inclusive por terem sido produzidos com o mesmo software e haver indicações – como uma afirmação da Ombudsman do jornal, Vera Magalhães¹² - de que o produto brasileiro foi abertamente inspirado pelo americano. A reportagem nacional ainda inovou em relação à estrangeira ao criar um game batizado “Folhacoptero”, em que o interator tem a possibilidade de pilotar um helicóptero virtual sobre um modelo em computação gráfica da Usina de Belo Monte, acessando informações escritas (em geral, infográficos) ao mesmo tempo em que faz um sobrevoo digital do próprio local da usina – uma aproximação, até onde permitida pela tecnologia, da realidade virtual.

Estas duas peças têm diversos dos elementos encontrados nos WebDocs – a hipermídia e a não-linearidade são os mais evidentes – mas não se apresentam como documentário e sim como reportagens interativas. Para aprofundar a compreensão das diferenças entre estas duas categorias é importante que sejam feitas considerações sobre o estatuto do documentário.

7.1 O Cinema Documentário

O gênero documentário é uma ferramenta poderosa e eficiente para relatar

¹⁰ <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/video/>

¹¹ <http://arte.folha.uol.com.br/especiais/2013/12/16/belo-monte/index.html>

¹² <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ombudsman/186692-quando-o-conteudo-e-demais.shtml>

histórias de não ficção ancoradas na realidade. Trata-se de um gênero de múltiplas aplicações, o que o ajudou a se tornar uma das pedras fundamentais da indústria do filme e do cinema. O documentário possibilita às audiências experiências únicas de representação da vida e leva a reflexões aprofundadas nos mais diversos campos da existência e do pensamento.

Uma etapa inicial deste trabalho é definir o que é documentário. Para Vertov, por exemplo, “capturar fragmentos da realidade e combiná-los de maneira que façam sentido”. Grierson chamou para a atenção para o “tratamento criativo da realidade” estar no coração da prática do documentário, tanto para espectadores como para autores. Bill Nichols em ‘Introdução ao Documentário’ procura trazer uma definição para esta linguagem cinematográfica, embora faça ressalva de que “é possível argumentar que o filme documentário nunca teve uma definição muito precisa”.

“É comum até hoje voltar a alguma interpretação da definição de John Grierson para o documentário, sugerida por ele nos anos 30, como ‘o tratamento criativo da realidade factual (N.A. *actuality*, no original). Esta visão reconhece que documentários são empreendimentos criativos. Ela também deixa sem solução a tensão entre ‘tratamento criativo’ e ‘realidade factual’. ‘Tratamento criativo’ sugere as licenças da ficção enquanto ‘realidade factual’ nos faz pensar nas responsabilidades do jornalista e do historiador. E indica que nenhum dos dois termos tem total dominância: o formato documentário equilibra a visão criativa com o respeito pelo mundo histórico, e isso é, na verdade, uma das fontes do interesse despertado pelo documentário. Nem invenção ficcional, nem reprodução factual, o documentário se alimenta de e faz referências a realidade histórica ao mesmo tempo em que a retrata de uma perspectiva distinta” (Nichols 2005).

Bill Nichols também propôs na obra uma divisão dos documentários em seis “modos” que embora não sejam considerados – nem mesmo pelo autor – definitivos

tampouco exaustivos, foram amplamente aceitos como taxonomia eficiente para categorizar as obras deste gênero. Os modos expositivo, poético, observativo, participativo reflexivo e performático são tipos que podem também com facilidade ser aplicados aos WebDocumentários, de maneira paralela às taxonomias específicas deste novo meio, já expostas em capítulo anterior.

“Esses seis modos estabelecem uma moldura maleável de filiação dentro da qual os indivíduos podem trabalhar; determinam convenções que um certo filme pode adotar; e suprem certas expectativas que os espectadores creem que serão preenchidas. Cada modo possui exemplos que podemos identificar como protótipos ou modelos. “
(Nichols 2001:99-100)

O modo **expositivo** tem como principal objetivo defender um ponto de vista, dedicando menos atenção às questões estéticas ou à subjetividade artística. Via de regra, o que é dito, é mostrado.

O documentário **poético** tem uma preocupação especial com a estética e com o modo pelo qual as informações são apresentadas. As impressões e sensações do documentarista a respeito do que está sendo documentado tem papel central na construção do filme.

No modo **observativo**, o documentarista procura registrar a realidade interferindo o mínimo inevitável nela (embora até que ponto isso é possível seja também fonte de longas discussões). Neste modo não costuma haver narração em off mas apenas sons naturais e as falas das personagens, uma vez que a ideia é que a história fale por si só.

No modo **participativo**, entram em cena o documentarista e sua equipe que interagem nas situações e com as personagens sendo entrevistadas. Note-se que o termo participativo é utilizado de maneira bastante diversa aqui na comparação com os momentos em que se fala do documentário interativo, quando o conceito de

participação está ligado ao fato de que as audiências – tornadas interatores – relacionam-se livremente com o conteúdo. No caso do documentário linear, a ideia de participação restringe-se à interação entre a equipe de produção e os elementos filmados em frente à câmera.

O modo **reflexivo** pode ser considerado o mais metalinguístico de todos. Mais do que simplesmente colocar a equipe de produção em cena, como nos documentários participativos, este modo busca revelar o processo de produção do documentário e, normalmente, induzir a uma reflexão sobre ele.

Já o modo **performático** explora ao máximo a subjetividade e o padrão estético, manipulando as linguagens cinematográficas e o próprio estatuto do documentário para atingir os objetivos a que se propõe. Filmes deste modo costumam identificar-se como obras de cinema experimental ou de vanguarda.

Nichols esclarece que um mesmo filme documentário pode comportar mais de um destes modos. O mesmo é verdade no caso do WebDoc e é também plenamente possível que um mesmo documentário interativo tenha diferentes elementos construídos baseados em diferentes modos do documentário tradicional. Por exemplo, um WebDoc pode ter vídeos de entrevistas com personagens sem a participação da equipe (no modo observativo), mas também disponibilizar imagens de uma segunda câmera mostrando as interações da equipe com o objeto filmado (como no modo participativo).

As opções que serão feitas pelo interator, no caso do documentário interativo, é que definirão se ao final de sua experiência ela terá passado por um documentário – para ficar no exemplo acima – observacional, participativo ou, eventualmente, algum outro modo que nem chegou a ser imaginado pelo realizador original.

“Tanto o documentário linear como o interativo tentam criar um diálogo com a realidade, mas o tipo de mídia que eles usam permite a criação de produtos diferentes. Se o documentário linear demanda a participação cognitiva dos espectadores (o ato de interpretar), o documentário interativo exige a participação física (decisões que são traduzidas em atos físicos como clicar, se movimentar,

falar, comentar etc). Se o documentário linear é baseado no filme, o documentário interativo pode utilizar qualquer tipo de mídia existente. Se os documentários lineares são vistos em uma tela, documentários interativos podem ser vistos, ou explorados, em movimento, no espaço físico ou da realidade aumentada (utilizando plataformas móveis como telefones celulares, computadores portáteis e tablets.” (Gaudenzi 2013)

7.2. WebDoc e Jornalismo

As tensões que cercam a definição do documentário reproduzem-se no campo do WebDocumentário. A diferença entre documentário interativo e reportagem interativa, por exemplo, ainda é pouco clara – diversas empresas jornalísticas vêm produzindo materiais identificados como WebDoc, mas que – a depender de como analisadas, poderia ser consideradas peças de reportagem. Uma maneira de embasar esta distinção pode estar na utilização do referencial teórico criado em torno do debate sobre as diferenças entre documentário e grande reportagem.

As diferenças da subjetividade na concepção do documentário e da reportagem estão entre os aspectos abordados por todos os autores que se debruçaram sobre esta problemática. Jean-Jacques Jasper afirma que “o documentário fala na primeira pessoa, confessa sua subjetividade, enquanto a grande reportagem ou o inquérito escondem esta subjetividade sob uma pretensão à universalidade.” (Jasper 1998:175)

Em artigo publicado na Revista Contracampo, do programa de pós-graduação da Universidade Federal Fluminense (UFF), os pesquisadores Ivete Cardoso do Carmo Roldão, Rogerio Eduardo Rodrigue Bazi e Ana Paula Silva Oliveira dizem que a necessidade de contar uma história e o aprofundamento em torno de um tema (quando comparamos uma grande reportagem com uma peça do dia a dia) são características que aproximam estes dois formatos, mas os pesquisadores defendem que o tratamento dado ao tema e o modo como ele é definido são elementos que os diferenciam.

“A primeira diferença observada é que a vídeo reportagem segue a linha editorial de determinada emissora e, via de regra, é solicitada a partir da reunião de pauta, ou seja, de um elenco de assuntos definidos como prioritários para a mesma. A sua abordagem (pauta) tem origem a partir de uma discussão mais ampla de um coletivo, de uma equipe de produção de um determinado programa” (Roldão Bazi & Oliveira 2007)

O fato de as decisões editoriais a respeito da produção ou não de uma grande reportagem estar dentro das estruturas de empresas ou organizações de comunicação (pensando nos coletivos que vêm aflorando nos últimos anos) faz com que quase inevitavelmente estas peças de informação – mesmo que não sejam especificamente noticiosas – estarão sempre ancoradas em fatos correntes. O ‘gancho’ é uma obsessão em todas as redações.

“Isso porque a linha editorial das emissoras de televisão segue uma lógica de que o interesse do telespectador será maior na medida em que os assuntos das grandes reportagens estejam - de alguma forma - ligados aos fatos que acontecem naquele período.” (Roldão Bazi & Oliveira 2007).

Do ponto de vista formal, uma das diferenças apontadas é o uso da voz em off para narração. Embora haja muitos documentários que a empregam, é cada vez mais comum que documentaristas a deixem de lado, em favor da utilização exclusiva da voz dos entrevistados e sons naturais ou meios experimentais. Mas por outro lado, na grande reportagem, Manuela Penafria diz que a voz em off é “obrigatória”.

“Na reportagem, essa obrigatoriedade da narração deriva da necessidade de se explicarem ou descreverem as imagens que se veem. Pelo contrário, no documentário a

imagem não é utilizada com fins meramente ilustrativos ou para confirmação do que é dito; a exploração do seu lado conotativo é o que de mais importante o documentário imprime nas imagens que utiliza. São elas o elemento essencial do documentário e que se sobrepõem ao que possa ser dito. “(Penafria 1999)

É possível e válida a argumentação de que os WebDocs atualmente produzidos por empresas de comunicação merecem esta classificação porque atendem a diversos critérios formais de taxonomia do meio mas a mesma tensão que opõe documentários e grandes reportagens subsiste com a chegada deste novo formato.

8. A colaboração no WebDocumentário

Uma proposta central neste trabalho é criar as bases para a produção de um WebDocumentário que pretende ser, sobretudo, do tipo **colaborativo** ou **participativo**, portanto, é importante uma análise mais detalhada deste formato. Um primeiro ponto a ser levantado – também apontado por Sandra Gaudenzi – é o de que todos os documentários interativos pressupõem algum tipo de participação ativa do interator, que é constantemente requisitado a fazer escolhas e direcionar sua navegação neste ou naquele sentido.

Quando se fala em colaboração aqui, no entanto, a ideia é tratar dos documentários que permitam a um interator interferir na experiência de outros interatores – ou seja, acrescentar informação ao WebDocumentário ou dele retirar alguma coisa. Aí também cabe observar que quase todos eles permitem pelo menos algum grau baixo de inclusão de informação – como fóruns e páginas de comentários, no caso de Prison Valley – mas não abrem espaço para que o usuário gere conteúdo para o corpo principal do documentário e efetivamente influencie como e para onde vai a narrativa.

A colaboração e a exposição de diversos de pontos de vista, informações e repertórios tendem a enriquecer o acontecimento comunicacional. Gilson Schwartz destaca a importância das redes como um elemento essencial no processo de agregação de valor na economia criativa, que ele chamou de ‘Iconomia’, um conceito que descreveu no artigo “Princípios da Iconomia” na Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação.

“Na economia da informação subjacente o que prospera no final das contas é um mercado global de inteligência. Ao mesmo tempo, há quem aposte que o próprio Mercado global fique, por influência dos processos automáticos ou voluntários gerados pelas redes planetárias, cada vez mais inteligentes. A inteligência competitiva é inseparável da inteligência colaborativa, desde Adam Smith.” (Schwartz 2006)

Embora haja diferenças significativas em seus processos, há uma identidade grande de princípios entre WebDocs e outras iniciativas de produção colaborativa – como a enciclopédia Wikipedia e os softwares de código aberto, como o GNU/Linux – que buscam envolver indivíduos, trabalhando sozinhos, sem gerenciamento centralizado e sem recompensa financeira direta, na criação de uma obra de autoria compartilhada.

Sandra Gaudenzi questiona se WebDocumentários colaborativos podem ser efetivamente considerados de autoria compartilhada, uma vez que na verdade existe um criador que determinou o formato a partir do qual todos os outros colaboram contribuindo com conteúdo, mas muito raramente tendo a oportunidade de executar ou mesmo propor mudanças efetivas na estrutura do WebDocumentário. Para ela, como a chave da autoria deste formato está na definição da estrutura, não se pode falar em coautoria e sim em grupos de indivíduos produzindo conteúdo para preencher a obra de um autor.

Um bom exemplo de WebDoc altamente colaborativo e que por alguns anos mostrou-se muito bem sucedido é ‘**Mapping Main St.**’¹³ uma iniciativa que se propôs coletar informações sobre todas as ruas com o nome de Main St. – Rua Principal – espalhadas pelos país. Os realizadores estimaram este número em “pelo menos 10.466” e conseguiram reunir informações sobre 856 delas. O projeto teve um empurrão forte no início com a produção de uma grande quantidade de material por seus idealizadores que viajaram “12 mil milhas” documentando as Main Streets pelos Estados. A viagem também resultou em reportagens na NPR – a rádio pública norte-americana – fazendo com que o projeto on-line tivesse um impulso dado por sua divulgação também numa mídia tradicional. Uma vez no ar, o projeto começou a receber também colaborações de usuários – principalmente através de fotos publicadas na plataforma de álbum de fotografia digital **Flickr** e vídeos na página do grupo na plataforma **Vimeo** – chegando a um total de 859 ruas mapeadas. Um número pequeno na comparação com o universo de mais de 10 mil ruas mais ainda assim um bom exemplo de produção colaborativa.

O fato de ter sido transmitido na rádio pública americana – normalmente identificada com temas ligados à educação – fez com que algumas escolas pelo país

¹³ <http://www.mappingmainstreet.org/>

também adotassem o projeto e orientassem seus alunos a produzirem conteúdo para ele, resultando em alguns dos materiais em vídeo mais bem elaborados do WebDoc, como, por exemplo, o audiovisual produzido pelo alunos da BB&N Middle School, de Cambridge, Massachusetts, a respeito da Main St. na cidade deles.

Embora a estrutura original tenha sido mantida intacta com os interatores essencialmente contribuindo com conteúdos para contar a história, a observação do site não deixa dúvidas de que trata-se de uma obra de autoria compartilhada, com uma grande diversidade de vozes apresentando diferentes visões das ruas principais de suas localidades. Para Carboni, do ponto de vista legal existe a “caracterização jurídica da coautoria” quando a obra interativa se modifica “pelas ações do espectador”. (Carboni 2006).

“Entretanto sempre será necessário verificar se o autor do projeto ainda aparece no resultado final, após o processo interativo com o espectador. Ou ainda, se a interatividade ocorreu de forma tão absoluta que a autoria inicial acabou se diluindo de modo a não mais deixar vestígios de sua existência” (Carboni 2006)

Em nenhum dos WebDocs observados e feitos até agora, mesmo com proposta clara de produção participativa, a autoria inicial diluiu-se a este ponto. De fato, todos eles seguem de certa maneira o modelo descrito por Gaudenzi em que usuários preenchem com conteúdo um plano inicial concebido pelo criador do WebDoc.

Esta observação deixa claro que há um autor ou grupo de autores cuja voz – um dos elementos fundamentais do cinema documentário – é mais preponderante. Neste caso, optaremos então por substituir o termo coautoria por plúriautoria para deixar claro que o peso de cada indivíduo no produto final pode ser muito diferente – e quase sempre a balança penderá fortemente para o lado dos criadores da estrutura básica do WebDoc. Trata-se, no entanto, de parte importante da pesquisa sobre os rumos do WebDocumentário estudar quais seriam as possibilidades de levar ao extremo o conceito de criação compartilhada no WebDocumentário, incluindo no sistema mecanismos que permitam seu crescimento natural de acordo com os fluxos de informação passando por ele.

É interessante neste caso a comparação com a Wikipedia que, embora conte com um sistema de produção e de checagem de informações voluntário e pulverizado, foi considerada, em um levantamento feito pela revista **Nature** em Dezembro de 2005, como tendo um índice de erros próximo do observado na venerada Enciclopédia Britânica. Os pesquisadores enviaram 46 textos científicos de cada enciclopédia para especialistas das áreas em questão, que tinham como missão conferir a quantidade de erros que encontravam em cada artigo – sem saberem qual vinha de que publicação on-line.

Na contagem final os pesquisadores encontraram 162 problemas na Wikipedia (média de 2,92 por artigo) e 123 na Enciclopédia Britânica (3,86 por artigo). Embora no fim das contas a Britânica tenha se saído um pouco melhor do que sua concorrente colaborativa, a diferença não chega a permitir afirmar que uma é baseada em verdades e outra eivada de falsidades, mas sim sugere que as duas obras são bons pontos de partida para se iniciar uma pesquisa a ser complementada com outras fontes de informação.

O WebDocumentário colaborativo pode buscar este tipo de dinâmica com seus coautores, permitindo que seus julgamentos e opiniões sejam determinantes no que o interator é ou não instigado a ver na produção. Certamente que um dos princípios do WebDoc é a possibilidade de o interator navegar por ele do modo que lhe aprouver, explorando o que quiser e nas direções que quiser, mas o modo como a informação é apresentada pode muito guiá-lo nesta exploração e destacar aspectos mais importantes ou significativos do material. Pensar o WebDoc de modo que a comunidade de autores-interatores, assuma grande parcela deste controle - colaborando com a produção material e interagindo com o material postado por outros – é uma maneira de ampliar o escopo e o alcance do WebDoc participativo.

Uma maneira simples e muito usada de definir o grau de exposição de uma série de informações na rede é ordená-las de acordo com sua popularidade: quanto mais visto ou mais acessado ou mais aprovado por outros usuários, maior sua exposição. Ou seja, a informação aparece com mais frequência nas contas de redes sociais ou mais acima nos comentários postados em reportagens na internet, por exemplo.

No entanto, os mecanismos que regem estas hierarquizações são, em geral,

frequentemente ocultos aos usuários ou desconhecidos por eles. Na busca de uma linguagem mais intensamente colaborativa, o WebDoc pode e deve usar estes mecanismos, mas deixando claro que eles existem e quais suas funções dentro dele – embora esteja claro que nem todos os interatores que passem pela experiência precisem ou desejem saber de todos estes detalhes envolvidos em sua produção.

No entanto, embora haja muitos exemplos de experiências colaborativas bem sucedidas como a Wikipedia e o GNU/Linux, há muitas outras que acabam não decolando ou não se mantêm em longo prazo. Um grande desafio dos WebDocumentários – aliás, de muitos disponibilizados na Web, é fazer com que os interatores efetivamente interajam ativamente com o conteúdo ao invés de apenas navegar por ela passivamente. É muito citada – embora sem grande base científica – a regra 90-9-1, significando que 90% dos usuários de internet apenas consomem informação, cerca de 9% interagem com ela de alguma maneira e só 1% realmente produzem a maior parte do que se vê on-line.

Em 2014, Trevor van Mierlo conduziu um experimento com as quatro redes sociais de apoio à saúde nos Estados Unidos – AlcoholHelpCenter, Depression Center, Panic Center and Stop Smoking Center – para observar se a regra informal do 90-9-1 seria respeitada.

No fim o resultado foi aproximadamente 75-24-1. Uma proporção maior do que a prevista, (24%) dos usuários tiveram contribuição moderada, mas o número daqueles que participaram ativamente na produção de conteúdo ficou em 1,3%, bem próximo ao previsto pela fórmula. (van Mierlo 2014)

Os números podem variar, mas é indiscutível o grande desafio de ganhar e manter a atenção dos interatores na web – um meio inundado de mensagens e possibilidades – e este é um dos grandes desafios do WebDocumentário para o qual os instrumentos da transmídia podem se mostrar muito valiosos.

9 . Games e WebDocs

As interfaces e princípios identificados com a criação de games têm fornecido importantes subsídios para a produção de documentários interativos, uma vez que o processo de jogar também pode prestar bastante à navegação por ambientes não ficcionais, permitindo ao interator grande imersão e um envolvimento no conteúdo apresentado.

Na taxonomia de Sandra Gaudenzi, os WebDocumentários que utilizam mais intensamente os recursos de gamificação são classificados de **conversacionais**, a partir do princípio de que este modo incentiva um diálogo, uma conversa mais aberta e direta entre o interator e o WebDoc.

Entre os exemplos mais citados de WebDoc com esta característica está o francês **Voyage au Bout du Charbon (Viagem ao Fim do Carvão)**¹⁴, realizado em 2008 pelos fotógrafos Samuel Bollendorff e Abe Ségrétin, para a produtora francesa Honkytonk Films.

Na introdução do WebDoc, o interator – convidado a incorporar o papel de ‘jornalista independente’ – é colocado em um trem na Estação de Pequim prestes a partir para uma zona de mineração de carvão na província chinesa de Shanxi, conhecida pela poluição e pelos riscos que enfrentam os milhares de trabalhadores que ganham a vida sob a terra, em minas com baixos padrões de segurança, nas quais acidentes e mortes são frequentes. Ao chegar à estação de destino, o interator/jogador/jornalista deixa o trem e começa a explorar a cidade. Aliás, uma marca deste WebDoc é a belíssima fotografia – o elemento em vídeo é utilizado somente na abertura – ajudando o interator a mergulhar no ambiente que lhe é proposto.

Uma vez na cidade, o usuário encontra pessoas e pode optar por parar para conversar com elas ou seguir seu caminho. Caso decida parar para conversar, o interator é apresentado a uma série de questões e pode escolher qual deseja fazer e, assim, determinar até que profundidade vai a conversa antes de continuar a exploração. Em geral, a distância entre uma decisão e outra – por exemplo, que

¹⁴ http://www.lemonde.fr/asie-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html

pergunta fazer ou decidir entre seguir andando ou entrar na casa de alguém – é bastante curta, nunca acima de um minuto, mantendo uma demanda de ação do interator que parece manter um bom fluxo de informação transmitida, com a agilidade que costuma caracterizar os videogames. Trata-se de uma indústria que já chega a faturar em escala global mais do que o cinema e pode ter muito a oferecer também no desenvolvimento de produções de não ficção.

Se por um lado WebDocumentário é um termo útil para compreensão prática de o que é o formato, esta é também uma denominação elusiva, por sugerir que o formato só pode existir circunscrito à World Wide Web (WWW). Trata-se de uma redução das mais incorretas e é necessário cuidado para que palavra delimite, mas não imponha limites. A interface do WebDoc com os jogos é uma das demonstrações destas possibilidades.

Este ano, foi destaque na conferência da Rede Games for Change, em Nova York, a discussão a respeito dos pontos de contato entre games, documentários e potenciais educativos da união destes formatos. Entre os convidados estava o criador do game-documentário **Fort McMoney** (2013)¹⁵, David Dufresne. Trata-se de uma produção canadense que convida o interator a explorar a cidade de Fort McMoney, no Canadá, onde há grandes reservas de areia betuminosa, usada na produção de petróleo. Há, no entanto, pressões de ambientalistas pelo fim das operações de exploração deste recurso na região devido aos grandes impactos ambientais provocados pela indústria.

O interator é convidado a explorar virtualmente a cidade, conversar com seus moradores e reunir detalhes sobre a exploração das areias betuminosas e a situação de Fort McMoney para então ser convidado a votar, dando sua opinião sobre a produção ou não deste tipo de petróleo na região. Trata-se também de uma interface entre o mundo virtual do WebDoc e a possibilidade de o interator interferir numa realidade social pela pressão de seu voto e sua opinião.

O WebDocumentário é, na verdade, um formato transmídia por excelência, circulando com desenvoltura por aquela que melhor sirva o ‘acontecimento comunicacional’ – e aí incluída a possibilidade de saída do virtual para a vida real,

¹⁵ <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>

como a ‘internet das coisas’ cada vez mais parece prenunciar. O prof. Dr. Gilson Schwartz explicou o conceito de transmídia em artigo no jornal “Folha de São Paulo”.

“Uma nova palavra ronda empresas, governos e universidades: transmídia. O conceito nasceu nos anos 90 para designar o que viria depois da multimídia e ganha força para designar a confluência entre realidade e virtualidade, apagamento de fronteiras entre real, digital e ideal. Não se trata só de usar várias mídias para contar uma história. Vai para o espaço a hipótese de distinção clara entre a imaginação, sua representação e a realidade.” (Schwartz 2010).

A transmídia ganhou muita tração no campo do marketing com promoções cruzadas e lançamentos simultâneos. A série ‘Guerra nas Estrelas’ é frequentemente citada como um dos exemplos mais bem sucedidos de tal experiência na indústria do entretenimento. E isto antes das redes e antes mesmo que o termo transmídia começasse a ser usado. Marsha Kinder, da Universidade do Sul da Califórnia, é creditada como criadora do termo ‘transmídia’ ao falar em sua obra “Playing with Power” sobre o que chamou de super sistemas de entretenimento.

É o que já faz o game interativo *Global Conflicts*, da rede Games for Change, em que os participantes assumem o papel de jornalistas em uma zona de conflito, buscando informações para a preparação de uma reportagem. Os ‘repórteres virtuais’ partem – no espaço virtual do jogo – em busca de informação trazida da realidade. O objetivo de cada jogador é trazer um relato do tema proposto, com base nas informações colhidas. No fim cada jogador monta num ambiente virtual sua representação do real. Amplia-se assim o diálogo entre “o real, o digital e o ideal”. (Schwartz 2010)

A pervasividade crescente da internet que já chegou a alcance impressionante com o smart-phone e em breve deve se espalhar ainda mais com a “internet das coisas” fornece a base firme para o WebDocumentário transmídia. Sandra Gaudenzi nota que nos últimos anos a evolução do formato começou a “se espalhar na direção

dos celulares e da grande mídia” (Gaudenzi 2013)

“A mídia móvel permite que usuário localize e crie conteúdo enquanto se move no espaço físico e, portanto, um documentário interativo que use esta plataforma servirá como uma camada entre o usuário e o contexto físico. Gaudenzi (2013:36)”

À medida que se desenvolve a internet das coisas e a conectividade cada vez mais ubíqua, vão fazendo mais sentido também os processos de gamificação – ou seja, da adoção de estratégias semelhantes aos dos games – para organizar aspectos da vida e da dinâmica sociais contemporâneas.

Com as pesquisas de realidade aumentada ganhando cada vez mais corpo, crescem também os estudos e questionamentos a respeito do modo como uma quantidade tão grande de informação pode ser organizada para ser apresentada de forma inteligível a quem precisar consumi-la. A combinação das linguagens dos games e dos documentários pode ser parte da resposta a esta questão.

PARTE 3 – A prática do WebDocumentário

10. Nascer: uma proposta de WebDocumentário

Todo mundo nasceu - de um jeito ou de outro. Mas cada um nasce de um jeito. E afinal, o que é exatamente nascer? Em que momento se nasce? No instante em que a primeira parte do corpo do bebê deixa o ventre da mãe? Ou quando o corpo todo foi todo dado à luz? Seria o momento do corte do cordão umbilical. Na concepção, como querem alguns? No momento em que o bebê respira pela primeira vez, como sugerem algumas escolas de astrologia? No primeiro choro, como na cultura indígena Bororo? Quanto tempo dura o nascimento? É um processo contínuo que se estende até a morte? Estamos, afinal, nascendo até o dia de morrer? Faz diferença o modo como se nasce? É nesse campo de ideias que o WebDoc vai se alimentar. Mas esta não é uma lista exaustiva.

Impossível *a priori* saber que direções esta rede vai tomar e exatamente que ramificações ela terá. É verdade que há um campo de possibilidades dado pelo paradigma proposto neste caso – o Nascer – e no que o formato terá limitações, orientações técnicas e estéticas que afetarão as mensagens (afinal, não podemos esquecer que o WebDoc é um meio), mas seu crescimento em rede, alimentado a partir de cada um de seus nós, lhe permite chegar aos mais distantes e inesperados lugares. Portanto, o que se pretende aqui nesta pesquisa e construção do WebDoc é muito mais apresentar a concepção da plataforma em que ele vai se desenvolver do que preenchê-la com informações sobre o tema. “Não se trata mais de forma ou de conteúdo, muito menos de oferecer uma ilustração do mundo, mas de oferecer um espaço hipermídia onde os conceitos de autor se revelem” (Bairon 2011) .

O parâmetro para esta construção é o conceito de WebDoc apresentado nesta dissertação. Sua característica dominante – e que guiará seu desenvolvimento – é a de ser **participativo** (conforme a taxonomia de Sandra Gaudenzi) ou **colaborativo** (termo de Kate Nash e preferido nesta pesquisa), e isto servirá sempre de guia e referência no desenvolvimento de outros aspectos do WebDocumentário. O princípio básico é contar a história do “Nascer” através de fragmentos multimídia de muitos nascimentos, entregando a maior parte possível do controle sobre o desenvolvimento do WebDocumentário para a comunidade de interatores.

Deste modo, a tarefa é imaginar interfaces e sistemas flexíveis, porém resilientes, que permitam ao máximo a interferência dos interatores sem que o material perca sua coerência. É possível adotar mecanismos que identifiquem quais elementos ou narrativas mais interessam à comunidade para colocá-los em destaque na apresentação do material.

Por exemplo, no momento em que esta tese é redigida, é grande e acalorado o debate no Brasil sobre um excesso de cesarianas que estaria ocorrendo no sistema de saúde do país, sobretudo no setor privado, no caso de grávidas atendidas por planos e seguros de saúde. A Organização Mundial da Saúde considera uma situação de equilíbrio quando se observa um índice máximo de 15% de cesáreas em relação ao total de nascimentos. No Brasil, este índice chega a 52% na média total nacional, atingindo o pico de 83% na rede privada e de cerca de 40% no sistema público de saúde.

Estes índices e a percepção de um número crescente de famílias – e sobretudo mulheres – de terem sido induzidas a cesáreas desnecessárias deslançou um amplo debate no Brasil (relacionado às questões de ‘parto humanizado’ e ‘violência obstétrica’) que acabou levando, inclusive, à ações do Governo Federal para tentar mudar o quadro atual. Também cresceu o número de grupos envolvidos na militância pelo ‘parto humanizado’, favorecidos pelas possibilidades abertas pelas redes digitais de comunicação que permitiram que essas pessoas entrassem em contato e se articulassem na defesa de interesses comuns. Como veremos mais adiante, esta articulação se reflete fortemente na presença destes grupos e ideias na internet em geral – com sites e blogs, por exemplo – e, sobretudo, nas redes sociais.

Com tal movimentação em torno deste assunto, é possível esperar, com um razoável grau de segurança que este tema inevitavelmente acabaria entrando em um WebDocumentário contemporâneo, concebido para ser construído em coautoria com a comunidade digital. A ideia inicial de um WebDocumentário sobre o “Nascer”, inclusive, não deixa de estar conectada ao amplo debate que ocorre na sociedade.

No entanto, o que se propõe não é um WebDocumentário (e muito menos uma reportagem multimídia) sobre esta polêmica, e sim uma plataforma em que todos possam trazer a público suas visões e noções particulares sobre o nascimento. O

dispositivo do WebDocumentário é que precisa ser programado para identificar se este é o interesse principal da comunidade para colocá-lo em destaque ou se outro tema ganhou mais preponderância, sempre lembrando que a mutabilidade é também uma característica possível deste meio e, portanto, ao longo do tempo, os destaques podem mudar ao sabor do ventos provocados pela comunidade de interatores.

Aliás, quando se fala da comunidade organizada em torno da questão de “como se nasce” na sociedade contemporânea, tratamos como expostos acima, de um grupo bastante ativo e produtivo. Portanto, muito da informação que interessa a este WebDoc já está na rede, compartilhada em diversas comunidades digitais a respeito deste assunto. Portanto, antes de uma apresentação de mais detalhes sobre a proposta do WebDoc “Nascer”, na prática, será apresentada aqui uma amostra do que já existe na rede em termos de informação a respeito do nascimento.

10.1 – As redes de informação sobre o nascimento

Difícil imaginar uma mulher grávida contemporânea que, tendo meios de acesso a um dispositivo conectado à Internet, não use a rede intensamente para adquirir ou compartilhar informações sobre a gestação e o nascimento do seu bebê. Como a respeito de praticamente qualquer assunto, a quantidade de dados disponíveis é gigantesca. Há todo tipo de informação, das mais diferentes fontes – há diversas páginas mantidas por grandes portais ou patrocinadas por corporações, mas nas redes sociais (principalmente no Facebook) têm mais destaque os blogs, sites e fóruns mantidos por profissionais da área, clínicas, ONGs, militantes do parto humanizado ou por pais e mães (mais mães) que apresentam relatos da gestação e nascimento de seus filhos. São sites que fornecem informações de diferentes aspectos do nascer e conectam os interessados a uma comunidade de militantes e estudiosos do parto humanizado que - como diversos grupos sociais contemporâneos - têm na rede instrumento essencial para suas ações e para a divulgação destas, embora - como sugerem estes apontamentos - a rede ainda esteja sendo sub utilizada em seu potencial de articulação entre estes diferentes grupos.

Como etapa preparatória ao início da produção do WebDocumentario, fez-se uma ‘netnografia’ desta comunidade virtual que se articula em torno do ‘nascer’. O

documentário interativo que se propõe iniciar aqui seria mais um nó dentro desta rede, portanto, entendê-la se torna etapa essencial na consecução do projeto. O material disponível on-line – matéria prima do trabalho netnográfico - fornece uma fonte riquíssima e facilmente acessível de informação sobre o assunto. Na rede, o pesquisador consegue com razoável facilidade mergulhar neste ambiente virtual, dialogar, se necessário, com outros participantes; identificar conexões entre eles e procurar descrever como circula e no que se constitui a informação sobre este tema.

Para fins desta análise e delimitação da amostra, estudou-se a rede criada a partir das respostas a post, requisitando informações sobre o assunto, publicado na página do autor no Facebook e que gerou dezenas de reações em poucas horas. É importante ressaltar que não se pretende aqui nenhum tipo de análise quantitativa que extrapole os limites desta amostra coletada empiricamente. Mas, mesmo com estas limitações, trata-se de um exercício útil para pensar a contribuição que se pretende fazer a esta rede com um WebDocumentário.

Um post no Facebook gerou, em cerca de 48 horas - principalmente nas primeiras 12 horas - uma série de mensagens de 71 pessoas - além de outras conectadas a esta rede através de três compartilhamentos - trazendo informações e referências a respeito de redes de informação sobre partos e nascimentos no Brasil. O post foi patrocinado - ou seja, foi pago o valor de US\$ 6,99 para que fosse destacado nas páginas dos 'amigos' do autor no Facebook. Difícil estabelecer quantitativamente que influência teve este 'patrocínio' no volume de respostas obtido.

Importante ressaltar que a construção e a execução desta experiência ocorreram em paralelo. O post inicial foi feito de forma exploratória, buscando algumas primeiras informações que pudessem orientar o aprofundamento da pesquisa e não com a intenção de reunir material para análise imediata. No entanto, a resposta da rede foi mais rápida do que o esperado e mostrou o quanto ela pode ser intensa e vigorosa no cruzamento e na produção de informações.

TEXTO DO POST INICIAL:

(Publicado no Facebook em 20 de Julho de 2014)

AJUDA EM PESQUISA: Car@s, estou iniciando uma

pesquisa sobre "o nascimento". O estudo inclui a discussão sobre parto humanizado X violência obstétrica - que vem ganhando destaque merecido e crescente - mas não se esgota nela. Neste momento da pesquisa, preciso descobrir de que modo e com que intensidade informações sobre o assunto - "o nascimento" - são transmitidas e trocadas na sociedade, sobretudo (mas não exclusivamente) através de redes sociais e/ou digitais.

Claro que qualquer informação é bem vinda, mas, pra deixar um pouco mais claro meu objetivo, não estou - neste momento - procurando informações SOBRE o nascimento e os partos mas sim procurando conhecer, listar e entender como se articulam nós e redes que possibilitam as trocas de informação e a produção destes conhecimentos.

Vocês conhecem comunidades, redes ou fóruns que tratem deste assunto? Ou têm histórias a relatar sobre dificuldade ou facilidade para encontrar informações e/ou uma rede de informações quando precisaram ou quiseram?

Qualquer ajuda será muito valiosa!!

Não foi exatamente surpresa perceber a grande presença, na rede, de pessoas - na imensa maioria mulheres - procurando discutir e produzir conhecimento em temas ligados ao parto. Interessante também notar que a grande maioria dos respondentes indicou sites ou redes que claramente se posicionam a favor da promoção do “parto humanizado” e chamam a atenção para o problema do número excessivo de cesáreas feitas no Brasil. Houve um respondente - nuns dos posts compartilhados – que questionou a oposição entre os termos “parto humanizado x violência obstétrica” no pedido por informações, argumentando que “a própria proposta inicial já está polarizada e que, portanto, a amostragem estará contaminada, pois somente pessoas que tendem a concordar com esta proposta inicial, como regra, irão se dispor a participar.” Embora digno de nota e reflexão, o fato observado não anula a amostra

uma vez que assume-se - nesta instância - que trata-se de um grupo advindo sobretudo das fileiras da militância e do estudo sobre o parto humanizado, uma vez que a quase totalidade das fontes de informação indicadas têm tal orientação.

Interessante notar que há também na internet outras redes de informações sobre partos e nascimentos que são patrocinadas por grandes empresas - Baby Center, com apoio da Johnson é o melhor exemplo - como também portais comerciais que se dedicam a este tipo de troca de informação - E-Family e o Guia do Bebê, do portal UOL são exemplos mais conhecidos - mas este tipo de organização não foi recomendada por nenhum dos respondentes.

Foram indicados 32 sites – entre blogs, páginas de profissionais individuais e clínicas, ONGs, fóruns e comunidades no Facebook – que estão listados e com breves descrições nesta pesquisa. Alguns nomes também se repetiram nas citações feitas pela rede consultada, mas todos eles estão também conectados a alguma das entidades lembradas e, portanto, para esta análise apenas as organizações são citadas.

A análise destas informações revela com clareza a tendência pró-parto humanizado nas redes que se articulam na internet. Além de parto humanizado e violência obstétrica, outro termo chave nas informações trocadas nestas comunidades é “maternidade ativa” (e também “parto ativo”, expressão que inclusive dá nome a um dos grupos).

É notável também – embora não especialmente surpreendente - a ausência de homens nesta rede. A esmagadora maioria das respostas ao apelo inicial foi de mulheres e entre todas as 32 fontes de informação citadas apenas uma – o blog Paizinho, Vírgula – trata com mais especificidade de questões ligadas à experiência masculina de ter um filho. Nesta rede, o blogueiro centra suas análises em outro conceito bastante caro a esta comunidade: a “criação com apego”.

Relatos de partos são um elemento presente em diversos destes sites, tanto pelo lado positivo – em geral partos normais ou naturais bem sucedidos – como também relatos de casos considerados de violência obstétrica, como indicações de cesárias desnecessárias. Os destaques aqui são das páginas da Casa Moara e do Grupo de Apoio à Maternidade Ativa (GAMA), que têm um grande número de histórias apresentadas divididas em categorias. Nota-se, no entanto, um uso ainda muito

incipiente de recursos hipermídia com a maior parte do material apresentada apenas no formato de texto escrito, com algumas fotografias esparsas.

Mas embora a riqueza – ou pelo menos o volume - do conteúdo informativo oferecido ao fruidor seja evidentemente muito grande, um aspecto que chamou a atenção e mesmo surpreendeu nestas primeiras etapas de pesquisa foi o número relativamente limitado de conexões entre os locais –sítios e/ou sites – que cada um destes grupos ocupa na rede mundial de computadores.

Um mapa das conexões **entre** os sites que surgiram na nossa pesquisa e os caminhos da rede deles para fora já assume a aparência reticular - conceito crescentemente usado para descrever e analisar fenômenos sociais contemporâneos – mas ainda com várias ligações ausentes: uma retícula truncada.

Há no centro do mapa duas redes que funcionam como agregadoras de informação - “Minha Mãe que Disse” e “Vila Mamífera” que dedicam-se a reproduzir e *linkar* publicações de outros blogs, unificando e distribuindo o material produzido pela comunidade mas, como se percebe nas linhas vermelhas que correm por dentro das redes pesquisadas, as conexões diretas ainda são bastante limitadas. Três sites são os mais referenciados: Gama, a Cientista que Virou Mãe e Parto do Princípio. Não estranhamente estes três grupos foram também os mais citados pelas pessoas que responderam à postagem inicial no Facebook.

Curiosamente não há nenhum caso no mapa de link com duas mãos de direção: um site que referencie outro e seja ao mesmo tempo referenciado por ele. As linhas azuis que passam por fora da rede identificada inicialmente mostram também conexões esparsas, embora chame a atenção uma frequência maior de citações à rede Amigas do Parto.

As redes digitais são campo fértil para grupos ativistas e militantes. Nas comunidades que se organizam em torno da partilha de conhecimento de temas ligados ao nascimento, há sinais de grande participação, nas redes sociais, de grupos ligados às campanhas pela humanização do parto. Estes grupos parecem ter encontrado espaço para advogar e informar na rede, mas ainda mostram pouca articulação e integração entre eles, evocando a imagem das Espumas com suas bolhas que flutuam lado a lado e com frequência na mesma direção, mas sem efetiva

comunicação.

10.2 A interface

A interface é o ponto de contato e entrada de todos os interatores – tanto dos que pretendem apenas navegar pela informação como daqueles que tenham a intenção de contribuir com conteúdo para o WebDoc. Como é da natureza deste meio, a interface usará a linguagem da hipermídia, essencial para que ele possa se desenvolver de maneira reticular.

Os mecanismos de operação da interface devem ser simples o suficiente para que qualquer usuário da internet – idealmente mesmo aqueles menos experientes - consiga interagir com eles com facilidade e também – muito importante – com prazer, uma vez que este é uma dimensão que facilita em enorme medida para que o interator mergulhe mais fundo e interaja por mais tempo com a informação.

A noção de prazer de que falamos aqui, no entanto, não significa a intenção de ser a produção um aspecto necessariamente positivo ou leve – de entretenimento, enfim. A palavra refere-se aí ao prazer do aprendizado e da aquisição da informação por meios e meandros instigantes e criativos, mesmo quando o conteúdo em si é duro e desprazeroso.

A descentralização dos meios de produção na economia da informação em rede, da qual fala Yochai Benkler, significa que um computador caseiro, de custo relativamente baixo, é suficiente para o processamento de toda a informação gerada pela comunidade para o WebDocumentário. O custo de hospedagem do material na rede também é baixo e reduz-se constantemente.

No que diz respeito à produção do conteúdo em si, nada impede que os próprios realizadores iniciais também contribuam com material, mas essencialmente é a própria comunidade de interatores digitais que vai fornecer o conteúdo que vai preencher e dar a verdadeira – embora fluida – do WebDoc.

O conceito é dar a cada interator interessado a possibilidade de construir seu lugar – uma pequena midiateca virtual – onde serão colocadas as informações que o interator deseje disponibilizar sobre o tema, categorizando-as através de mecanismos que discutiremos mais adiante ao tratarmos da não-linearidade da peça.

Dentro do aspecto da não-linearidade, há também que se observar a dinâmica e navegação pelas informações disponíveis. De um modo geral, este WebDoc têm sobretudo características do modo **categórico**, descrito por Kate Nash. Ou seja, a informação estará disposta em categorias pelas quais e nas quais o interator navega.

Uma das opções é navegar ao acaso, chegando a informações inesperadas e aprendendo através destes equívocos e vagarias sem rumo definido. Mas também será peça fundamental neste WebDocumentário um sistema de indexação para permitir que o interator que assim desejar organize e selecione a informação que mais lhe interessa. Esta indexação será também melhor analisada no momento da discussão sobre os aspectos hipermídia do documentário.

10.2.1 Audiovisual

Audiovisual é um conceito bastante amplo porque, a rigor, trata-se de qualquer informação recebida pelos ouvidos e/ou pelos olhos. Mesmo o texto não deixa de ser informação audiovisual: os letreiros que eram usados para dar encadeamento a histórias nos tempos do cinema mudo é um exemplo muito claro disto.

Mas feita esta ressalva cabe ressaltar que o vídeo – a imagem sonorizada em movimento, inclusive animação e mesmo um slide-show – é o que mais agrega elementos simultâneos à experiência e é, por definição, a base do cinema documentário.

Também no WebDocumentário esta linguagem é proeminente. Com frequência estas produções têm um vídeo inicial que introduz o assunto a ser tratado. O interator costuma ter a opção de pular esta etapa e ir diretamente para os outros elementos, recurso muito útil, sobretudo quando se visita o WebDoc mais de uma vez.

Completada a apresentação da produção o interator chega à etapa de efetiva navegação. Em “Nascer” esta página será composta por:

- + Uma nuvem de palavras mostrando quais os temas mais populares e recorrentes

- + Histórias aleatórias que possam ser visitadas ao gosto do interator que pode se

perder por aquele espaço virtual e assim aprender por equívoco.

+ Botões de navegação para informações adicionais sobre o WebDocumentário (detalhes sobre o projeto, expediente etc) e também para acesso à área de envio de informação.

No locus de cada interator, as informações audiovisuais também tendem a ter participação preponderante: os coautores, neste WebDocumentário, devem ter a possibilidade de enviar suas colaborações em áudio, vídeo, foto ou texto.

A origem e o formato dos vídeos podem ser os mais variados, uma vez que as diretrizes seriam mínimas. Cabem neste formato tanto um vídeo simples – alguns segundos com um depoimento gravado usando-se uma webcam - ou uma produção mais sofisticada envolvendo trabalho mais intensivo de câmara e edição. No fim das contas, basta que algum dos coautores esteja disposto a fazer esta contribuição.

10.1.2 Hipermissão

É a linguagem por excelência de todos os WebDocs e toda a organização do material buscará explorar ao máximo os seus recursos. É o labirinto da hipermissão e suas opções que vão permitir também que o interator navegue pela informação da maneira, no ritmo e na direção que quiser e participe de toda a produção de maneira compartilhada.

Sua adoção em larga escala como linguagem da WWW permitiu o desenvolvimento de novas formas de ensinar e aprender o mundo, em que a informação é adquirida na medida da necessidade ou desejo do leitor/interator.

No caso do WebDoc Nascer, o interator utilizará estes recursos para navegar entre as diferentes unidades de informação contidas no artefato. Por exemplo, ao observar uma foto postada por um colaborador do WebDoc, o navegante será apresentado com links para outras unidades de informação – pode ser o locus de um outro colaborador, um elemento específico dentro deste locus (outra foto, um vídeo, um áudio ou um texto) ou mesmo um link para fora do WebDoc.

A não ser que o colaborador determine a presença de links específicos conectados a cada elemento de mídia, esta escolha, através do sistema, se dará

cruzando-se as categorias atribuídas a cada um desses elementos.

Estas categorias serão definidas a partir de palavras ou expressões chave inseridas junto com qualquer unidade de informação que entra no WebDocumentário. Portanto, haverá é um conjunto de palavras ou expressões chave associado tanto ao lócus de cada interator como a qualquer elemento de mídia colocado lá.

Um determinado número de palavras chave será oferecido assim que o WebDoc estiver no ar. Apenas como exemplo e exercício, imaginemos as seguintes chaves:

+ **Cesárea**

+ **Parto Normal**

+ **Violência Obstétrica**

+ **Nascimento em casa**

+ **Morte no nascimento**

e outros termos que sirvam para uma categorização inicial. No momento de criar seu espaço no WebDocumentário ou colocar lá algum material, o interator terá que indicar quais destas palavras-chave (sem limite de número) são aplicáveis.

Se o interator quiser poderá também inserir outras palavras-chave que não constavam da lista inicial. Os termos inseridos pelos interatores passarão a ser incorporados na lista básica, oferecida a todos os usuários. Portanto, cada interator ao criar sua classificação categórica, cria ao mesmo tempo as bases para que outros interatores também as utilizem.

São estas categorias que permitirão a organização da informação de modo a possibilitar a navegação não-linear, que será melhor exposta adiante.

10.1.3 Transmídia

No caso específico deste documentário, a mídia sociais bem estabelecidas – Facebook, Twitter e Instagram, por exemplo - são provavelmente os meios aos quais o WebDoc mais vai se associar para fora de seu próprio território dentro espaço virtual digital.

As redes necessárias para a captação da informação que o alimentarão já estão em grande parte formadas nestas mídias sociais e faz todo o sentido explorar ao máximo suas potencialidades: alimentar as redes sociais com conhecimento produzido no WebDoc e retroalimentá-lo com o que for gerado por elas. Afinal, considerando-se que estão todos na mesma rede, esta conexão já existe em grande medida, mas trata-se aqui de evidenciar as conexões para que de um se chegue a outro e todos se completem em uma narrativa.

Não há impossibilidade de o WebDoc fazer o salto ainda para outros canais – porque não um trecho de vídeo na TV ou talvez até uma revista em papel? – mas se por um lado esta é uma porta que, na concepção do formato pode ser mantida aberta, por outro não necessariamente será atravessada.

10.1.4 Não-linear

O labirinto é a chave da não-linearidade na hipermídia. Para o navegante, o que muda é a qualidade do mapeamento deste labirinto que ele tem a disposição. Vagar pelas alamedas de um labirinto – aprender pelo equívoco – é um meio valioso de se produzir conhecimento e tal possibilidade estará sempre aberta dentro do documentário proposto. No entanto, parte importante deste experimento, é estudar como é possível mapear e sinalizar este labirinto para que o interator que assim o deseje possa navegá-lo de maneira mais franca e objetiva, manobrando em busca da linha narrativa e do conjunto de informações que mais o atraiam e mantenham seu fluxo de interesse e atenção. “No interior de uma hipermídia, os ícones navegadores devem funcionar como quando solicitamos ao nosso interlocutor (no diálogo cotidiano), que nos guie na recapitulação temática, assim como as janelas que criamos graficamente são expressões vivas do acesso para vários lugares e aplicações.” (Bairon 2011).

A questão é como convidar o interator a navegar pelo WebDocumentário. Por tratar-se de uma peça **categórica**, há que se imaginar de que maneira o interator poderá navegar com elas e de que modo o WebDoc pode ajudá-lo a determinar onde está a informação mais relevante e a que mais lhe interessa. A questão é como indexar e dispor a informação e definir que critérios serão utilizados para definir quais elementos terão destaque, e que recursos técnicos, poéticos e estéticos serão utilizados

para atingir estes objetivos.

Do ponto de vista visual, a ideia é apresentar as categorias no formato de “nuvem de palavras”, formadas pelos termos-chave incluídos por cada interator colaborador em seu material. Nesta nuvem – como é padrão – terão tamanho maior (chamando mais a atenção) os termos mais recorrentes com a dimensão da letra diminuindo junto com a redução na recorrência das palavras.

Assim, de imediato e à primeira vista, o usuário já tem a impressão de quais são mais candentes no WebDoc ao mesmo tempo em que esta “edição” – responsabilidade por definir quais temas terão destaque – fica compartilhada entre todos os que participam no processo de autoria colaborativa.

O interator também deverá ter à disposição a possibilidade de listar os termos-chave não pela nuvem, mas por outros critérios como ordem alfabética ou os menos recorrentes, por exemplo. Também é possível imaginar mecanismos que apresentem ao usuário aleatória e sucessivamente unidades de informação - como um filme editado automaticamente pela máquina – para que os usuários possam também ter a possibilidade de encontrar uma informação que lhe interessa, mas que não estava especificamente procurando – ou então que passou despercebida por não interessar a tanta gente.

Com frequência na rede digital adota-se o critério de avaliação dos pares – ou seja, quanto mais compartilhado e recomendado um conteúdo é, com mais frequência ele aparece para as pessoas. Trata-se de um meio muito interessante e mesmo incontornável quando se fala em produção colaborativa, mas como já advertiu Bernard Miège, traz em si o risco de destacar excessivamente alguns blocos de informação exclusivamente por conta de sua popularidade e enterrar outros blocos, que também podem ser muito importantes para o acontecimento comunicacional mas não conseguiram atingir grau suficiente de popularidade.

10.1.5. Colaborativo

O processo colaborativo é o centro e o principal objeto de estudo do WebDoc “Nascer”. Trata-se, no fim das contas, da proposta de construção de uma memória coletiva sobre o nascimento e que, em seu formato no ambiente digital, pode replicar

a estrutura fragmentária e ocasionalmente caótica da memória humana.

Num primeiro grau de envolvimento, os interatores colaboram pela simples navegação através da informação disponibilizada e é função do meio captura-los e direcioná-los para que também participem ativamente da construção do conteúdo.

Já foi discutido em capítulo anterior, no entanto, a dificuldade em conseguir participação ativa dos interatores. O mais comum é a maioria apenas absorver a informação enquanto uma parcela bem menor contribui com sua construção. O equilíbrio se mantém em projetos de grande porte como a Wikipedia ou o projeto GNU/Linux. Mesmo que apenas uma pequena parcela da comunidade envolvida nestes projetos seja responsável pela maior parte de sua produção, os volumes de usuários são tão gigantescos que esta proporção mínima é suficiente para manter o projeto ativo.

Em iniciativas menores e iniciais, o desafio é conseguir de início um número mínimo de participantes que dê alguma massa crítica ao projeto, dando-lhe algum sentido e permitindo o funcionamento de seus mecanismos, como as palavras-chave usadas para a categorização do conteúdo.

Para se chegar a este público inicial serão utilizadas as informações e contatos coletados durante a pesquisa a respeito das fontes de informação já disponíveis na rede. Por tratar-se de um público especializado e *a priori* muito interessado no assunto é razoável se esperar uma resposta positiva a um projeto que tem como principal objetivo criar novos espaços para discussão e informação a respeito do nascer.

Como este WebDoc experimental se propõe a levar o mais longe possível as ideias de autoria compartilhada e criação coletiva, cabe imaginar outros mecanismos que poderiam levar a um aprofundamento destas dimensões, de modo que mesmo a estrutura básica do documentário pudesse ser revisada pelos interatores.

Seria possível imaginar, por exemplo, um ranking que listasse os usuários mais ativos – por critérios como assiduidade ou quantidade de postagens, por exemplo – para, a partir daí, criar uma espécie de conselho curador que pudesse, coletivamente, tomar decisões mais de fundo sobre os rumos do WebDoc.

11. Considerações Finais

O WebDocumentário tem um grande potencial ainda inexplorado. E à medida que a tecnologia de informação evolui e a web se torna cada vez mais ubíqua, este potencial só faz crescer. Embora ainda haja muitos usuários que essencialmente consomem informação na web, há também uma demanda reprimida – criada, sobretudo nos hábitos das redes sociais – de gente que quer também contribuir com informação.

No entanto, nos WebDocumentários produzidos até agora, o espaço dado à colaboração e sobretudo à construção compartilhada é relativamente pequeno se comparado às possibilidades do meio. Realizadores de WebDocumentários até agora parecem ter desenvolvido mais as características estéticas e tecnológicas dos WebDocumentários sem tanta preocupação com a busca da colaboração, embora seja forçoso notar que muitos dos que colocaram a colaboração em primeiro plano acabaram tendo dificuldades para atrair colaboradores, talvez por falta de prática com o meio, talvez porque a tecnologia ainda não é intuitiva o suficiente para fazer com que o interator se engaje por mais tempo e com mais profundidade nas histórias.

A pesquisa termina com um experimento pela frente: a construção de um WebDocumentário sobre um tema tão amplo quanto o Nascer. O objetivo da experiência é exatamente explorar as possibilidades de colaboração e maximizar a participação dos interatores, pois esta pesquisa mostrou que desenvolver instrumentos de produção partilhada de conhecimento, dentro do ambiente dos WebDocs, pode ajudar este meio a desenvolver da maneira mais ampla todo o impacto social que pode ter.

"Bibliografia

- AMARAL, A. N. (2008). Netnografia como aporte metodológico da pesquisa em comunicação digital. *Revista Comunicação Cibernética* , 1-7.
- ASTON, J., & GAUDENZI, S. (2012). Interactive Documentary: Setting the Field. In *Studies in Documentary Film* vol 6, n. 2 (pp. 125-139). Reino Unido
- BAIRON, S. (2010 йил junho/agosto). "A Comunicação nas Esferas, a experiências estética e a hipermídia.". *Revista USP* , pp. 16-27.
- BAIRON, S. (2011). O que é hipermídia. São Paulo: Brasiliense.
- BAIRON, S. (2015). Texturas Sonoras: O áudio na Hipermídia. São Paulo: Hacler.
- BAKI, A. (2005). É Tudo Verdade. São Paulo: Francis
- BARBIERI, L. (2012). Spetáculos – A história da pioneira em Webnovelas. Giostri.
- BAZIN, A. (2005). Orson Welles. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora.
- Bellour, R. (1997). A interrupção, o instante. In 1997: Entre Imagens: Foto Cinema e Video. São Paulo: Papyrus.
- BENAMOU, C. (2007). It's all true: Orson Welles Pan-American Odissey. University of California Press.
- BENKLER, Y. (2006). The Wealth of Networks. New Haven: Yale University Press .
- Bole, N. (n.d.). Une typologie du webdocumentaire orientée utilisateur. *Revisa Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 269 - 282.
- Burns, K. (1995). Historical Truth, an Interview with Ken Burns. (T. Cripps, Interviewer)
- Carmo-Roldão, I. C., Rodrigue, B. R., & Silva, O. A. (2007). O espaço do documentário e da vídeoreportagem na televisão brasileira: uma contribuição ao debate. *Contracampo* , n. 17.
- Charney, L. e. (2001). O cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosacnaify.
- Choi, I. Interactive Documentary: A production Model for Nonfiction Multimedia Narratives. In A. Nijholt, *Intelligent Technologies for Interactive Entertainment* (p. <http://link.springer.com/chapter/10.100>). Springer.
- Court, M. (n.d.). Corshamstreet, an experiment on participatory webdocumentary . *Revisa Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 227 - 250.
- Doane, M. A. (2002). The Emergence of Cinematic Time: modernity, contingency, the archive. . Massachussets: Harvard University Press.
- ECO, U. (1976). *Obra Aberta*. São Paulo: Perspectiva.

Felinto, E. (2001). Materialidades da Comunicação. Por um novo lugar na Teoria da Comunicação. Revista da Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense .

FRANCO, M. (2010 йил janeiro - julho). Hipótese-Cinema: Múltiplos Diálogos. Revista Contemporânea de Educação – UFRJ - v. 5, n. 9 , p. 01 a 16.

Freire, M., & Penafria, M. (n.d.). Webdocumentário. Revisa Digital de Cinema Documentário www.doc.ubi.pt , 3-8.

GAUDENZI, S. (2009). Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. From Interactive documentary: towards an aesthetic of the multiple: <http://www.interactivedocumentary.net/about/me/>

GAUDENZI, S. (2009). Londres: University of London, Centre for Cultural Studies (CCS) of Goldsmiths. Retrieved 2013 йил junho from Interactive documentary: towards an esthetic of the multiple.

Gaudenzi, S. (n.d.). The interactive documentary as a Living Documentary. Revisa Digital de Cinema Documentário www.doc.ubi.pt , 9 - 32.

GERVAISEAU, H. (2012). O Abrigo do Tempo. Abordagens Cinematográficas da Passagem do Tempo. São Paulo: Alameda Editorial.

GIFREU, A. (2011). The Interactive Documentary, Definition Proposal and Basic Features os the Emerging Genre. McLuhan Galaxy Conference Proceedings , pp. 354-365.

Gifreu, A. (2011). The interactive multimedia documentary as a discourse on interactive non-fiction: for a proposal of the definition and categorisation of the emerging genre. From Hipertext.net: <http://www.upf.edu/hipertextnet/en/numero-9/interactive-multimedia.html>

Goodier, H. (2012 йил 04-maio). The Participation Choice. From Briefing: Spring 2012: http://www.bbc.co.uk/blogs/bbcinternet/2012/05/bbc_online_briefing_spring2012_participation.pdf

Gumbrecht, H. U. (2004). Production of Presence: what meaning cannot convey. . California: Standford University Press.

HAMPE, B. (1997). Making Documentaries and Reality Videos. Henry Holt and Company. Nova York: LLC.

HINE, C. (2000). Virtual Ethnography. Londres: Sage.

JENKINS, H. (2001). Convergence? I Diverge. Retrieved 2013 йил 05-05 from Technology Review: <http://www.technologyreview.com/article/401042/convergence-i-diverge/>

JENKINS, H. (2009; 2ª Ed.). Cultura da convergência. A colisão entre os velhos e os novos meios de comunicação. São Paulo: Aleph.

Jespers, J. J. Jornalismo Televisivo. Minerva.

- JOHNSON, S. (2001). *Cultura da interface. Como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Zahar.
- KAPLINSKY, R. a. (2000). *A Handbook for Value Chain Research*. IDRC.
- KOZINETS, R. (2007). *Netnography: Doing Ethnographic Research On Line*. Londres: Sage.
- LEÃO, L. (2005). *O Labirinto da Hipermissão*. São Paulo: Iluminuras.
- Levin, T. (n.d.). Do documentário ao webdoc—questões em jogo num cenário interativo. *Revista Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 71 - 92.
- LIETAERT, M. (2011). *Webdocs... a survival guide for online filmmakers*. Notsocrazy! Books.
- Machado, A. (2000). *A televisão levada a sério*. São Paulo: SENAC.
- MCLUHAN, M. &. (1967). *The Medium is the Massage. An Inventory of Effects*. Londres: Penguin Books.
- MCLUHAN, M. (1979). *Os Meios de Comunicação como Extensão do Homem*. São Paulo: Cultrix.
- Mierlo, T. v. (2014 йил 02-abril). The 1% Rule in Four Digital Health Social Networks: An Observational Study. From JMIR Publications: <http://www.jmir.org/2014/2/e33/>
- Mysel, B. K. (Director). (1993). *It's All True* [Motion Picture].
- NASH, K. (2012). Modes of interactivity: analysing the webdoc. Retrieved 2013 йил abril from Sage Journals, pp. 195-210: <http://mcs.sagepub.com/content/34/2/195.full.pdf>
- NICHOL, B. (1991). *Representing reality: issues and concepts in documentary*. Indiana: University Press.
- NICHOLS, B. (2005). *Introdução ao Documentário*. São Paulo: Papyrus.
- Ortuño, P. (n.d.). Antecedentes del vídeo participativo como alternativa a la televisión comercial: nuevas propuestas on-line. *Revista Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 113 - 140.
- Paz, A., & Salles, J. (n.d.). Dispositivo, acaso e criatividade—por uma estética relacional do webdocumentário. *Revista Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt/ , 33 - 70.
- Penafria, M. (1999). *O Filme Documentário - História, identidade, tecnologia*. Lisboa: Cosmos.
- Pereira, L. P., & Moraes, I. C. (n.d.). Cinema documentário, novos meios e formas: sobre os deslocamentos provocados pelo webdocumentário *Out my window*. *Revista Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 251 - 268.
- PHILLIPS, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia story telling*. Nova York: McGraw Hill.

- RAMOS, F. P. (2008). Mas afinal... O que é mesmo documentário? São Paulo: Senac.
- Renó, D. (n.d.). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *Revisa Digital de Cinema Documentário* www.doc.ubi.pt , 93 - 112.
- ROCCA, A. V. (n.d.). Peter sloterdijk: espumas, mundo poliesférico y ciencia ampliada de invernaderos. From Universidad Complutense: <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/nomadas/18/avrocca.pdf>
- SCHAFER, M. (1991). O ouvido pensante. São Paulo: EDUNESP.
- SCHAFER, R. M. (2001). A Afinação do Mundo – A Paisagem Sonora. Unesp.
- SCHWARTZ, G. (2006). "Princípios da Iconomia". *Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação* .
- SCHWARTZ, G. (2010 йил 10-Outubro). "Profissional unirá lógica e informação". *Folha de S. Paulo* .
- SCHWARTZ, G. (2014). *Brinco Logo Aprendo. Educação, Videogames e moralidades pós modernas*. São Paulo: Paulus.
- SCOLARI, C. (2013). *Narrativa transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Madrid: Deusdo.
- SODRÉ, M. (2012). *Reinventando a Educação*. São Paulo: Vozes.
- Tibbets, J. C. "The Incredible Stillness of Being: Motionless Pictures in the Films of Ken Burns". *Mid American Studies Association*.
- VELHO, O. G. (1986). *Dicionário de Sociologia. verbete Etnologia e Etnografia* , p. 438.
- Vickers, R. (2012 йил 11-Maio). *Convergence media, participation culture and the digital vernacular: towards the democratization of*. United Kingdom: Lincoln School of Media.
- XAVIER, I. (2005). *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra.

Anexo 2 – Redes sobre maternidade e paternidade

GAMA - Grupo de Apoio à Maternidade Ativa

<https://www.facebook.com/maternidadeativa>

<http://www.maternidadeativa.com.br/>

O Grupo de Apoio a Maternidade Ativa (GAMA) é dos mais referenciados em fóruns de discussão sobre o assunto. Trata-se de um grupo muito militante.

O Renascimento do Parto

<https://www.facebook.com/orenascimentodoparto>

<http://orenascimentodoparto.com.br/>

Documentário que retrata o alto número de cesarianas ou de partos com intervenções traumáticas e desnecessárias por todo o mundo, especialmente no Brasil.

Hanami

<https://www.facebook.com/equipehanami>

<http://www.equipehanami.com.br/quem-somos/>

Grupo de enfermeiras de Florianópolis que proporciona o parto domiciliar, além de grupos e encontros entre as gestantes.

Cesárea? Não, Obrigada!

<https://www.facebook.com/groups/cesareanao/>

<https://www.facebook.com/groups/cno.gapn/>

Grupo destinado à defesa e incentivo do parto natural, e contra falsas indicações de cesárea.

Não me obriguem a uma cesárea

<https://www.facebook.com/naomeobriguemaucesarea>

Grupo militante contra o parto forçado. Teve início quando uma mulher foi obrigada por justiça e força policial a ir a um hospital que não desejava e ter o parto por cesárea.

Gravidez, Parto e Maternidade (GPM)

<https://www.facebook.com/groups/149080898559946/>

Grupo fechado destinado à defesa e incentivo do parto natural, criação com apego, e contra cesáreas desnecessárias, castigos físicos e violência contra crianças.

Grupo Virtual de Amamentação (GVA)

<https://www.facebook.com/groups/266812223435061/>

<https://www.facebook.com/gvamamentacao>

<http://grupovirtualdeamamentacao.blogspot.com.br/>

Grupo fechado de apoio a amamentação com orientações baseadas em recomendações do Ministério da Saúde, da Organização Mundial da Saúde e pesquisas científicas sobre o tema.

Cientista Que Virou Mãe

<https://www.facebook.com/cientistaqueviroumae>

<https://www.facebook.com/ligiamoreirassena>

<http://www.cientistaqueviroumae.com.br/>

Blog de Ligia Moreiras Sena que discute questões relacionadas a parto, nascimento, maternidade e paternidade entre outras.

Vila Mamífera

<https://www.facebook.com/vilamamifera>

<http://vilamamifera.com/>

União de blogs de maternidade ativa ligado a ONG Casa Mamífera que promove a saúde materno-infantil, a atenção à mulher e o respeito à infância.

Paizinho, Vírgula

<https://www.facebook.com/paizinhovirgula>

<http://paizinhovirgula.com/>

Um blog de Thiago Queiroz sobre como ser pai, ajudando a conscientizar as pessoas sobre a criação com apego.

Estuda, Melania, Estuda

<https://www.facebook.com/pages/Estuda-Melania-Estuda/104026189748190>

<http://estudamelania.blogspot.com.br/>

Blog de Melania Amorim voltado para divulgação científica na área de Saúde da Mulher e da Criança, direitos sexuais e reprodutivos, à luz das mais recentes evidências.

Blog Adele Doula

<http://adeledoula.blogspot.com.br/>

Blog de Adele Doula com informações para gestantes e para o parto e pós parto.

Humanize-se

<https://www.facebook.com/humanizesse>

Informações baseadas em evidências científicas e respaldadas pela OMS, orientação, incentivo e apoio a todas as pessoas que prezam o nascimento respeitoso e humanizado.

Ishtar

<http://ishtarbrasil.blogspot.com.br/>

Grupo de apoio à gestação e ao parto ativo no Brasil. Encontros presenciais periódicos e gratuitos.

Partejar Santista

<https://www.facebook.com/groups/partejarsantista/>

Grupo fechado criado para lutar pelo direito de parir com respeito na Baixada

Casa Moara

<https://www.facebook.com/casamoara>

<http://casamoara.com.br/>

Espaço de convivência especialmente dedicado às mulheres grávidas e suas famílias.

Casa Curumim

<https://www.facebook.com/casacurumim>

<http://www.casacurumim.com.br/>

Clínica especializada em aleitamento materno. E também ponto de encontro para homens e mulheres que buscam um atendimento humanizado e respeitoso desde a gestação.

Parto do Princípio

<http://www.partodoprincipio.com.br/>

<http://www.partodoprincipio.com.br/conteudo.php?src=faleconosco&ext=html>

Rede de maternidade ativa com objetivo principal da retomada, pela mulher, do protagonismo de seus processos de gestação, parto e pós-parto.

Ártemis

<https://www.facebook.com/artemisong>

<http://artemis.org.br/>

<http://artemis.org.br/contato/>

Empresa Social que visa a promoção da autonomia feminina e erradicação da violência contra a mulher

Casa Angela

<https://www.facebook.com/casa.angela.1>

<http://www.casaangela.org.br/>

Centro de Parto Normal Humanizado

Mamíferas

<https://www.facebook.com/mamiferas>

<http://www.mamiferas.com>

Blog sobre ser mãe e criar um filho.

A voz das brasileiras

<http://www.youtube.com/watch?v=eg0uvonF25M&hd=1>

Vídeo documentário sobre violência obstétrica. Produzido a partir de depoimentos reais de mulheres, gravados em suas próprias casas com webcam, celular e máquina fotográfica.

Espaço Nascente

<https://www.facebook.com/espaconascente>

<http://espaco-nascente.blogspot.com.br/>

Um espaço para família. Atividades para mães, pais, crianças e bebês

Clínica Spacci

<https://www.facebook.com/pages/Cl%C3%ADnica-Spacci/228857043802609>
<http://www.spacci.com.br/>

Clínica Multiprofissional especializada no atendimento da Mulher, Gestantes, Bebês e crianças.

Minha Mãe que Disse

<https://www.facebook.com/MinhaMaequeDisse>
<http://minhamaequedissee.com/>

Portal que reúne as bases de dados de outros blogues

Ishtar Rio

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100008388523347>
<http://ishtar-rio.blogspot.com.br/>

Grupo de apoio à gestação e ao parto ativo no Rio de Janeiro.

Maternidade Maria Amélia Buarque De Hollanda

<https://www.facebook.com/MaternidadeMariaAmeliaBuarqueDeHollanda?fref=ts>

Hospital Maternidade para atendimento das população feminina do RJ. Parto Humanizado com acompanhamento de um familiar da gestante.

Parto no Rio

<http://www.partonorio.com/>

Guia com tudo que a gestante precisa saber sobre parto no Rio de Janeiro, com profissionais que podem auxiliar em um parto humanizado.

Casita - Espaço de Convivência

<https://www.facebook.com/CasitaEspacoDeConvivencia>

O primeiro espaço de convivência para mães, filhos, pais e familiares no Grande ABC que acreditam no convívio acolhedor, harmonioso e alegre.

Gestante Ativa

<http://www.gestanteativa.com/>

Site / blog de Priscila Valentim com dicas e informações de assuntos relacionados ao período perinatal.

Fundação Maria Cecília Souto Vidigal

<https://www.facebook.com/fmcsv?ref=ts&fref=ts>

<http://www.fmcsv.org.br/en-us/Pages/default.aspx>

Fundação familiar que, desde 2006, trabalha pela promoção do Desenvolvimento da Primeira Infância no Brasil.

Casa de Parto Sapopemba

<https://www.facebook.com/pages/Casa-de-Parto-Sapopemba/268908269866230>

<http://casadopartosapopemba.wordpress.com/>

A Casa do Parto de Sapopemba é um Centro de Parto Normal, localizado na região sudeste da capital paulista.

Exemplos de Webdocs Internacionais

La Cité Des Mortes¹⁶

“Um WebDocumentário? Na origem deste projeto, a vontade dos autores e dos profissionais da internet de criar uma nova forma de edição que dê uma outra dimensão ao livro. Utilizando anotações, as imagens recolhidas durante a apuração, eles decidiram lhes fazer viver os lugares, encontrar seus atores sociais e tentar de aproximar de uma realidade tão distante.”

La Cité des Mortes, de 2005, figura como uma das primeiras peças a se intitular um WebDocumentário com o formato aproximado que ele parece ter hoje. Mathieu Liettart, autor de WebDocs, a Survival Guide for online Filmamkers (uma rara obra abordando aspectos práticos da produção deste formato identifica o festival Cinema du Reel, no Centro Jorge Pompidou, em Paris, como o primeiro momento em que o termo WebDocumentário foi utilizado.

Thanatorama¹⁷

Uma aventura na qual você é o herói morto

Este WebDoc de 2005 da produtora Francesa Upian tornou-se imediatamente referencia na construção deste novo formato desde o momento em que foi lançado. Foi um dos usos mais completos no uso de estratégias para permitir ao fruidor decidir que caminho escolher de maneira imersiva na narrativa. Outra opção é ir direto ao mapa e escolher as partes do WebDocumentário que se quer explorar. . O material não traz especulações metafísicas sobre o que se passa com o espírito ou se há uma vida eterna mas explica em detalhes o que acontece com o corpos no momento de sua disposição final por, por exemplo, embalsamamento e cremação

¹⁶ www.lacitedesmortes.net

¹⁷ <http://www.thanatorama.com/>