



TEXTO DIGITAL

Revista de Literatura, Linguística, Educação e Artes

O cânone ou playlist do webdocumentário

The canon or the playlist of the webdocumentary

Manuela Penafria^a

^a Universidade da Beira Interior, Labcom-Comunicação e Artes, Covilhã, Portugal - manuela.penafria@gmail.com

Palavras-chave:
Cânone. *Playlist*.
Webdocumentário.

Resumo: Toda a arte possui o seu próprio cânone. A criação digital é, claramente, uma criação artística, onde se inclui o webdocumentário. Nesse sentido, é legítimo perguntar se o webdocumentário possui um cânone. De modo a discutir esta questão, coloco o enfoque no site do MIT Open Documentary Lab, uma entidade sobejamente reconhecida na criação digital, onde profissionais e académicos escolheram webdocumentários da sua predileção e apresentaram as razões das suas escolhas. Começo por observar que o termo “cânone” está ausente, *playlist* é o termo utilizado. Na primeira parte do texto, após breve discussão sobre os termos *cânone* e *playlist* apresentam-se dados sobre as *playlists* e elaboro uma *super-playlist* ou seja, uma listagem dos webdocumentários mais votados. Seguidamente, procedo a uma leitura dos comentários a fim de compreender que qualidades são aí destacadas. Esta leitura pretende contribuir para um conhecimento do webdocumentário como atividade de criação artística, assim como as qualidades de obras específicas que foram destacadas pelo olhar crítico de especialistas.

Keywords:
Canon. *Playlist*.
Webdocumentary.

Abstract: All art has its own canon. Digital creation is clearly an artistic creation, which includes the webdocumentary. In this sense, it is legitimate to ask whether the webdocumentary has a canon. In order to discuss this issue, I focus on the MIT Open Documentary Lab website, a well-recognized entity in digital creation, where professionals and academics chose webdocumentaries of their preference and presented the reasons for their choices. I begin by noting that the term “canon” is absent, *playlist* is the term used. In the first part of the text, after a brief discussion about “canon” and *playlist*, data about the *playlists* are presented and I create a *super playlist*, that is, a list of the most voted webdocumentaries. Then, I read the comments in order to understand what qualities are highlighted there. This reading intends to contribute to a knowledge of the webdocumentary as an activity of artistic creation, as well as the qualities of specific works that were highlighted by the critical eye of specialists.



Introdução

Considerando que a produção de webdocumentários é uma área de criação artística com forte presença na internet, o presente texto tem como objetivo compreender, por entre a grande quantidade de obras desta natureza, quais as mais apreciadas e por que razões. Assim, as 30 *playlists* de programadores culturais, profissionais da área e acadêmicos disponíveis no *site* do MIT Open Documentary Lab (<https://docubase.mit.edu/playlist/>) são o ponto de referência para apresentar, conhecer e discutir em que consiste a qualidade artística de um webdocumentário. O texto organiza-se em três partes. Começamos por aludir aos conceitos de cânone e *playlist* para, em seguida, apresentarmos informações desse *site* sendo que crio uma *super-playlist*, ou seja, uma listagem dos webdocumentários mais mencionados nessas 30 *playlists*. Em seguida, após consulta dos comentários e dos respectivos webdocumentários apresentam-se as características destacadas nesses mesmos comentários. E serão consultados, mais detalhadamente, os comentários aos três webdocumentários mais mencionados, sendo que a expectativa é que os mesmos sejam elogiados pelo seu elevado grau de interatividade e/ou maior integração de diferentes media.

O cânone e a *playlist*

Inevitavelmente, toda a arte possui o seu cânone. Digo inevitavelmente porque toda a arte possui um conjunto de obras com características de inegável e consensual elevação estética. Essas obras canônicas servem de barômetro para a própria arte, no sentido em que estabelecem ou esclarecem a ontologia ou o alcance da arte em causa. Igualmente, servem de ponto de referência para a exaltação de obras mais recentes. Por exemplo, o modo mais imediato de elogiar um filme é dizer que o mesmo é uma homenagem a uma obra ou período anterior. A título de exemplo, facilmente se encontram discursos sobre o filme *Tabu* (2012), de Miguel Gomes ser uma homenagem ao cinema mudo.¹ Tal discurso é sintomático da existência de um cânone que serve de referência à avaliação crítica. E um filme que hoje é contemporâneo, amanhã será parte integrante de um cânone que a comunidade cinéfila não precisa de ter, oficialmente, escrito em lado nenhum; é uma

¹ Cf. “‘Tabu’, de Miguel Gomes, pré-seleccionado para Prémios Europeus de Cinema”. In Jornal Público, 11 de setembro de 2020. Disponível em: <https://www.publico.pt/2012/09/11/p3/noticia/tabu-de-miguel-gomes-preseleccionado-para-premios-europeus-de-cinema-1814471>

partilha de sensibilidades e também uma forma de verificar a filiação cinéfila de cada membro dessa grande comunidade.

As obras canônicas são obras clássicas, no sentido em que são modelos passíveis de serem repetidos. Ou seja, o cânone é composto por obras com valor mais prescritivo que descritivo (Cf. LONG, 2006). A obra original permanece como a origem que serviu de inspiração, o que vem reforçar a sua legítima presença no cânone e colocá-la como a raiz e fonte primeira da própria criação artística. E a obra que remete para uma outra anterior não tem, logo à partida, maior facilidade de fazer parte do cânone, muito pelo contrário, a imitação ou cópia é, mais evidentemente, uma obra secundária. Por seu lado, um filme já pertencente ao cânone dificilmente é excluído dessa lista, seja uma lista escrita ou informalmente partilhada entre espectadores.

Mas certamente que um cânone não permanece totalmente inalterável ou estático, pode sofrer alterações, ainda que nunca demasiado radicais, uma vez que se corria o risco de uma determinada arte cair num vazio de referências e a sua especificidade ou mesmo a sua própria existência serem colocadas em causa. Ou seja, para uma arte se afirmar necessita que circule sobre si um discurso em que determinadas obras são reconhecidas como representativas, balizadoras e prescritivas da sua mais elevada expressão.

A criação de webdocumentários é já uma área de criação artística. Os grandes festivais de documentário (linear) incluem categorias para documentários interativos, há produtoras especializadas e a própria academia tem vindo a apresentar uma oferta formativa especialmente vocacionada para este tipo de obras. Assim, o que pretendo discutir a seguir é o cânone do webdocumentário. Podemos começar por objetar que a criação de webdocumentários ainda é recente para que haja um cânone. Mas na época atual em que vivemos, em que a notícia de ontem já é velha, saber se há webdocumentários que são venerados e tidos como um exemplo a seguir, ou que exploram cabalmente as potencialidades de, por exemplo, algum *software* e que por isso são, desde já, um marco importante na evolução histórica de webdocumentários, não será um exercício inútil.

O objeto de estudo para este texto é o *site* do MIT Open Documentary Lab (<https://docubase.mit.edu/playlist/>) uma entidade para quem o documentário é mais um projeto colaborativo que um género e onde “*storytellers*, tecnólogos e académicos se

juntam para explorar novas formas de documentário com um enfoque particular na narrativa colaborativa, interativa e imersiva”.² Desde 2013 que o MIT Open Documentary Lab tem vindo a apresentar *playlists* que consistem numa lista de obras seleccionadas por especialistas na área da criação digital; obviamente, uma lista das melhores obras.

Playlist é o termo que substitui o de cânone. Originalmente, *playlist* significa um conjunto de músicas para serem tocadas em rádio; recentemente, refere-se a um conjunto de músicas de preferência e escolha pessoal, sem a ambição de estabelecer princípios canónicos para a arte em questão e que são feitas pelos utilizadores nos seus próprios dispositivos. Ao contrário do cânone, facilmente uma obra pode sair da *playlist* para dar lugar a outra; outras haverá que permanecerão mais eternas. Ou seja, a *playlist* remete muito mais para uma escolha feita por uma única pessoa, perante uma grande diversidade e quantidade de obras que, individualmente, escolhe as obras da sua preferência sem que daí se retirem consequências para a criação artística em si. E, hoje em dia, já se espera que cada um de nós tenha a sua própria *playlist*. Mais importante que isso, na *playlist* encontram-se obras a que facilmente podemos fazer *play* e visionar/ouvir. No cânone encontram-se obras às quais é suposto aderirmos, é um conjunto de obras que ultrapassam as escolhas individuais e desfrutar das mesmas pode não ser tarefa fácil (se considerarmos o caso de filmes clássicos, o mais genuíno visionamento terá de ser feito em sala de cinema).

Em suma, o termo cânone não se adequa, no imediato, a uma lista dos melhores webdocumentários por duas razões principais: são obras de escolha pessoal e com uma grande facilidade em estarem disponíveis a toda a hora e em qualquer lugar. Apenas em certo sentido poderemos considerar que o cânone passe a ser um termo a usar quando nos referirmos a webdocumentários, mas para isso será necessário verificar que obras de hoje sobreviverão à passagem do tempo.

Das 30 *playlists* à super-*playlist*

No *site* do MIT Open Documentary Lab (<https://docubase.mit.edu/playlist/>), podemos encontrar 30 *playlists* de webdocumentários que variam na quantidade de obras escolhidas, a mais pequena menciona apenas 4 e a maior 35. De um modo geral, as

² Cf. <http://opendoclab.mit.edu/about-3/>

playlists são compostas por cerca de 5, 6 ou 12 obras e as escolhas foram feitas entre 2013 e 2019. Cada *playlist* é da responsabilidade de apenas uma, ou duas pessoas, ou ainda de uma entidade/equipa inteira. Tratam-se de agentes culturais, programadores, artistas media, produtores, designers ou académicos.

Quatro *playlists* foram elaboradas pelo próprio MIT Open Documentary Lab, e são temáticas, uma sob o título *Confinement* de 2015, no caso obras sobre prisões. Esta *playlist* é elaborada considerando a relação entre arte e prisões, ou seja, refere-se a práticas artísticas que datam dos anos 40. A segunda *playlist* é sobre alterações climáticas, também de 2015. E a terceira, igualmente nesse ano, sob o título: *Transmedia 101*, é uma selecção de webdocumentários que exemplificam o potencial transmedia da *documentary storytelling*. A quarta, também de 2015, tem como tema: *Mapping the Intersection of Two Cultures: Interactive Documentary and Digital Journalism* dedicada a identificar webdocumentários cuja interatividade é colocada ao serviço da missão jornalística em criar um público informado e com cidadania.

A *playlist* elaborada pelo The MIT Game Lab tem como tema: *Documentary Games*. Essa lista surgiu da resposta à pergunta O que é um jogo documental? E informam que não têm a intenção de apresentarem uma “única e canónica” resposta a essa pergunta e que incluíram trabalhos com “qualidades marginais” privilegiando aqueles que seriam de mais fácil acesso.³

Uma outra equipa a apresentar a sua *playlist* é o Co-creation Studio (uma equipa que faz parte do MIT Open Documentary Lab), dedicada a incubar iniciativas que sejam uma alternativa à criação autoral de uma única pessoa dando lugar à criação comunitária e até mesmo com sistemas de inteligência artificial. As escolhas são colocadas sob o tema: *Collective Wisdom*.

Air Media, uma rede de produtores independentes é outra das equipas que escolheram webdocumentários. Sob o tema *Pushing boundaries*, seleccionaram projetos que misturam medias que normalmente surgem em separado e, em simultâneo, deixam que as comunidades contem as suas próprias histórias.

³ Cf. <https://docubase.mit.edu/playlist/documentary-games/>

As pessoas individuais são as seguintes: Paisley Smith (Canadá), Eran Hadas e Udi Ben-Arie (Israel), Andre Deak (Brasil), Sue Ding (USA), Wendy Levy (USA), Elaine McMillion Sheldon (USA), Florian Thalhafer (Alemanha), Cédric Mal (França), Francesca Panetta (USA), Lina Srivastava (USA), Arnau Gifreu (Espanha), que apresenta duas playlists, Chris Dymond (UK), Liza Faktor (Rússia), Ingrid Kopp (USA), Hugues Sweeney (Canadá), Kamal Sinclair (USA), Sandra Gaudenzi (UK), Caspar Sonnen (Holanda), Mandy Rose (UK), Jessica Clark (USA), Katerina Cizek (Canadá), Patricia Aufderheide (USA). A nacionalidade indicada não se refere à nacionalidade da pessoa em si, mas ao país onde se desenvolve a respetiva atividade profissional.

Infra encontra-se uma tabela com os webdocumentários mais votados. Ou seja, esta tabela resulta da consulta de todas as *playlists* e indica quantas vezes um título foi mencionado.

webdocumentário	Nº de vezes que surge nas 30 <i>playlists</i>
<i>Alma: a tale of violence</i> <i>Highrise: out my window</i>	9
<i>Bear 71</i>	8
<i>Highrise: one millionth tower</i> <i>Question bridge: black males</i> <i>Fort McMoney</i>	7
<i>We feel fine</i> <i>Hollow</i> <i>Gaza/Sderot</i>	6
<i>Sandy storyline</i> <i>Journey to the end of coal</i> <i>18 days in Egypt</i> <i>Mapping main street</i> <i>Prison Valley</i> <i>CIA: Operation Ajax</i>	5

Alma: a tale of violence e Highrise: out my window

Os comentários feitos sobre as obras são breves e destacam, na experiência de navegação, o que causou mais impacto. *Alma: a tale of violence* tem como linha central o depoimento confessional de cerca de 40 minutos, de Alma, ex-membro de um violento *gang*, na Guatemala. Combina o vídeo confessional com fotografia, vídeos e ilustrações, deixando

margem para que o interator consulte quer o depoimento que o conteúdo imagético que suporta a história contada. É uma obra com uma navegação simples. Tratando-se de um depoimento de frente para a câmara, o que é destacado por diversas vezes nesta obra é a voz do depoimento continuar a ser ouvida enquanto se vêem fotografias, ilustrações ou vídeos, com som ambiente. O que também é destacado é o grande impacto no interator por se tratar de um único depoimento, revelando a poder de uma narrativa baseada na vida de uma única pessoa. E esse depoimento direto pode ser ouvido enquanto se vêem várias imagens, ou seja, uma única linha de áudio combina com diferentes imagens. Na apreciação de Ingrid Kopp,⁴ trata-se de uma obra difícil de ver, mas magnificamente executada e um excelente exemplo de “interatividade suave”.

Highrise: out my window é apreciado por se tratar de uma obra pioneira que utiliza fotografia 360°, vídeos ou WebGL (Web Graphics Library) para revelar como se vive em prédios, um pouco por todo o mundo. É destacado por se tratar de um projeto colaborativo, com equipas locais espalhadas pelo mundo, que capta histórias de vida em diferentes cidades trazendo diferentes vozes a partir de uma interface consistente e coerente. Para Francesca Panetta trata-se de uma obra simples na forma e vem lembrar o que “já todos sabemos – a necessidade de começar com uma história poderosa e um conceito clarificado”.⁵ A beleza da seu interface e a metodologia colaborativa são enfim os aspectos mais destacados. Segundo Ingrid Kopp, a criadora deste webdocumentário, Katerina Cizek, faz histórias com as pessoas e não sobre elas.⁶ Para Arnau Gifreu é um dos grandes exemplos de um documentário interativo pela sua lógica, consistência, qualidade e um efetivo impacto social.”⁷

Bear 71

Este é um webdocumentário com uma narrativa a partir de um urso pardo que vive no Banff National Park do Canadá. Uma voz feminina assume ser um urso-fêmea a quem puseram uma coleira e passou a ser um número, 71. Ouvimos um relato das dificuldades em viver num vale que é muito diferente do que era antes. Hoje, há estatisticamente “um urso morto por cada 5 km” e demasiado lixo deixado por quem se passeia; e a regra de

⁴ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/ingrids-picks/>

⁵ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/sound-stories/>

⁶ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/ingrids-picks/>

⁷ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/the-interactive-documentary-my-life-my-passion-my-playlist/>

sobrevivência é “never do what comes naturally” pois as condições naturais já não são as mesmas. Pelo seu aspecto visual, *Bear 71* pode ser considerado um “documentário poético”, a voz algo melancólica assim como a banda sonora associam-se a um mapa composto por marcadores visuais que indicam a topografia, rios ou vegetação e câmaras de vigilância que perscrutam todo o espaço do parque. Esta personificação de um animal selvagem é um webdocumentário na primeira pessoa e ao interator é também atribuído um número pelo que a obra é, também, um “comentário à vida na era digital”.⁸ Segundo Cédric Mal, na sua navegação é uma “experiência poderosa por seguirmos as pegadas de um urso” e também somos rastreados tal como ele.⁹

Para Liza Faktor este webdocumentário “é uma visão impressionante da interferência humana no meio ambiente e a visão do mundo das criaturas selvagens.”¹⁰ Já Ingrid Kopp refere que se trata de uma “história comovente que questiona o quão selvagem é realmente a vida selvagem”.¹¹ Esta obra assenta num depoimento antropomórfico e a narrativa sonora é abrilhantada por uma interface que coloca o interator numa aparente liberdade. A novidade deste webdocumentário é usar a interface como uma ferramenta para afetar o interator emocionalmente.¹²

Conclusões

Alma, a tale of violence e *Higrise: out my window* são os webdocumentários mais vezes eleitos como os melhores. Das 30 *playlists*, 9 mencionam estas duas obras. Os comentários sobre as suas qualidades não se referem propriamente à interatividade, mas sim ao impacto da história contada e à dimensão colaborativa. Se, hoje em dia, muito se exaltam as potencialidades da interatividade, aqui a questão é colocada em outros termos, a interatividade apenas faz sentido se for colocada ao serviço de um conteúdo e, no caso, tratam-se de obras com forte enfoque em histórias de vida, ou seja em vivências muito pessoais. Imediatamente a seguir *Bear 71* é mencionado em 8 das 30 *playlists*. E é, igualmente, uma narrativa emocionalmente impactante que remete até para um imaginário infantil onde os animais falam. Também aqui o que é destacado é a sua força

⁸ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/interactive-documentary-digital-journalism/>

⁹ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/lets-play-with-documentary/>

¹⁰ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/the-new-visual-documentary/>

¹¹ V. <https://docubase.mit.edu/playlist/ingrids-picks/>

¹² V. <https://docubase.mit.edu/playlist/the-living-documentary/>

de conteúdo com a interface e técnicas interativas ao serviço do impacto emocional e, no caso, uma relevante mensagem ecológica.

E da *playlist* voltamos ao cânone, as razões para a escolha de um webdocumentário enveredam por considerá-los como modelos, como exemplos a seguir. Daqui a pouco tempo, se não já hoje, *Alma, a tale of violence* e *Higrise: out my window*, são dois webdocumentários canônicos, daqueles que se divulgam, esperando que quem com eles interagir os aprecie tanto quando os especialistas.

REFERÊNCIAS

LONG, Christopher. Revising The Film Canon. *New Review of Film and Television Studies*, v.4, n.1, p.17-35, 2006.

MIT Open Documentary Lab. Disponível em: <https://docubase.mit.edu/playlist/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Webdocumentários

18 days in Egypt, de Jigar Mehta e Yasmin Elayat, 2011. Disponível em: <http://beta.18daysinegypt.com/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Alma: a tale of violence, de Isabelle Fougère e Miquel Dewever-Plana, 2012. Disponível em: <http://alma.arte.tv/en/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Bear 71, de Jeremy Mendes e Leanne Allison, 2012. Disponível em: <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>. Acesso em: 20 abr. 2020.

CIA: Operation Ajax, de Daniel Burwen, 2012. Disponível em: <https://screendiver.com/directory/operation-ajax-interactive-graphic-novel/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Fort McMoney, de David Dufresne, 2013. Disponível em: <https://www.onf.ca/interactif-sans-flash/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Gaza/Sderot, de Alex Szalat, Joël Ronez, Susanna Lotz, 2008. Disponível em: <https://www.onf.ca/interactif-sans-flash/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Highrise: out my window, de Katerina Cizek, 2010. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Highrise: one millionth tower, de Katerina Cizek, 2011. Disponível em: <https://docubase.mit.edu/project/highrise-one-millionth-tower/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Hollow, de Elaine Mcmillion Sheldon, 2013. Disponível em: <https://www.elainemcmillionsheldon.com/interactive>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Journey to the end of coal, 2008, de Abel Ségrétin e Samuel Bollendorff. Disponível em: <http://www.honkytonk.fr/index.php/webdoc/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Mapping main street, de Ann Heppermann, James Burns, Jesse Shapins, Kara Oehler, 2008. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20180805004430/http://www.mappingmainstreet.org/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Prison Valley, de David Dufresne, Philippe Brault, 2010. Disponível em: <http://prisonvalley.arte.tv/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Question bridge: black males, de Bayete Ross Smith, Chris Johnson, Hank Willis Thomas, Kamal Sinclair, 2012. Disponível em: <http://questionbridge.com/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

Sandy storyline, de Michael Premo e Rachel Falcone, 2013. Disponível em: <https://www.sandystoryline.com/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

We feel fine, de Jonathan Harris e Sep Kamvar, 2006. Disponível em: <http://www.wefeelfine.org/>. Acesso em: 20 abr. 2020.

NOTAS DE AUTORIA

Manuela Penafria (manuela.penafria@gmail.com) - Doutora, Professora Associada da UBI - Universidade da Beira Interior e doutorada pela mesma universidade. É investigadora do Labcom – Comunicação e Artes. Das suas publicações destaca o livro “O paradigma do documentário – António Campos, Cineasta” (LivrosLabcom, 2009) e a co-edição dos Livros “Teoria dos cineastas” (<https://labcom-ifp.ubi.pt/tcineastas>). Pertence ao conselho editorial de revistas científicas, portuguesas e brasileiras e à comissão científica de encontros e congressos. É membro do Conselho Consultivo da

AIM-Associação dos Investigadores da Imagem em Movimento (Portugal) onde é membro coordenador do Grupo de Trabalho “Teoria dos cineastas”. Co-editora da Revista DOC On-line (www.doc.ubi.pt).

Como citar este artigo de acordo com as normas da revista?

PENAFRIA, Manuela. O cânone ou playlist do webdocumentário. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 16, n. 2, p. 298-308, 2020.

Contribuição de autoria

Não se aplica.

Financiamento

Não se aplica.

Consentimento de uso de imagem

Não se aplica.

Aprovação de comitê de ética em pesquisa

Não se aplica.

Licença de uso

Este artigo está licenciado sob a Licença Creative Commons CC-BY. Com essa licença você pode compartilhar, adaptar, criar para qualquer fim, desde que atribua a autoria da obra.

Histórico

Recebido em: 05/10/2020.

Aprovado em: 08/10/2020.