

**INVENTÁRIO, FLUXOS E
CONEXÕES: UMA
FERRAMENTA
METODOLÓGICA DE
ANÁLISE PARA
WEBDOCUMENTÁRIOS
INTERATIVOS**

**INVENTORY, FLOWS AND CONNECTIONS: A METHODOLOGICAL ANALYSIS
FRAMEWORK FOR INTERACTIVE WEB DOCUMENTARIES**

Ciências Humanas • 13/04/2026

REGISTRO DOI: [10.70773/revistatopicos/776067745](https://doi.org/10.70773/revistatopicos/776067745)

Alexandre Torresani de Lara

RESUMO

Este artigo apresenta os resultados de uma investigação sobre o design de sistemas interativos para Webdocumentários Interativos (WDIs), propondo uma ficha metodológica de análise qualitativa estruturada em cinco categorias fundamentais - conteúdo, interface, produção, experiência e representação da realidade. A partir da análise de produções brasileiras premiadas no Cinéma Du Réel, o estudo combina entrevistas de campo com webdocumentaristas, observação sistemática das interfaces e um referencial teórico consolidado para oferecer um modelo analítico adaptável a diferentes contextos de pesquisa. O corpus analisado compreende onze produções brasileiras de não ficção: "Se eu demorar uns meses" (2013), "WebDoc Graffiti" (2012), "O artista e a praça" (2011), "Fora da escola não pode!" (2010), "Rio de Janeiro: autorretrato" (2010), "Filhos do tremor" (2012), "Petróleo: combustível da vida moderna" (2011), "Caminhoneiras" (2012), "Ipiranga 895" (2010), "Janela Periférica" (2013–2014) e "LiteraRuas.com/A força da palavra" (2013). A metodologia combina entrevistas semiestruturadas com os webdocumentaristas Giovanni Francischelli, Marcelo Bauer, Luzimary Cavalheiro, Breno Castro Alves e Mirtes Anjos Lima, análise descritiva das interfaces e revisão bibliográfica calcada em Nichols, Murray, Manovich, Nielsen e Benyon, entre outros. Os resultados indicam que os processos produtivos dos WDIs brasileiros diferem significativamente dos documentários lineares clássicos, evidenciando lacunas nas etapas de pré-produção, testes de usabilidade e monitoramento pós-lançamento. A ferramenta metodológica proposta constitui um guia analítico adaptável, capaz de orientar investigações futuras sem restringir a criatividade investigativa de outros pesquisadores, contribuindo para a consolidação de um campo metodológico ainda incipiente no contexto acadêmico brasileiro.

Palavras-chave: Webdocumentário interativo. Ficha metodológica. Design de interação. Narrativa não linear. Mídias digitais.

.ABSTRACT

This article presents the results of an investigation into the design of interactive systems for Interactive Web Documentaries (IWDs), proposing a qualitative methodological analysis framework structured around five fundamental categories — content, interface, production, experience, and representation of reality. Drawing on the analysis of Brazilian productions awarded at Cinema Du Réel, the study combines field interviews with webdocumentarists, systematic interface observation, and a consolidated theoretical framework to offer an adaptable analytical model for different research contexts. The corpus comprises eleven Brazilian non-fiction productions: "Se eu demorar uns meses" (2013), "WebDoc Graffiti" (2012), "O artista e a praça" (2011), "Fora da escola não pode!" (2010), "Rio de Janeiro: autorretrato" (2010), "Filhos do tremor" (2012), "Petróleo: combustível da vida moderna" (2011), "Caminhoneiras" (2012), "Ipiranga 895" (2010), "Janela Periférica" (2013–2014), and "LiteraRuas.com/A força da palavra" (2013). The methodology combines semi-structured interviews with webdocumentarists Giovanni Francischelli, Marcelo Bauer, Luzimary Cavalheiro, Breno Castro Alves, and Mirtes Anjos Lima, descriptive interface analysis, and a bibliographic review grounded in Nichols, Murray, Manovich, Nielsen, and Benyon, among others. The results indicate that Brazilian IWD production processes differ significantly from classical linear documentaries, revealing gaps in pre-production stages, usability testing, and post-launch monitoring. The proposed methodological framework constitutes an adaptable analytical guide, capable of orienting future investigations without restricting the investigative creativity of other researchers, thereby contributing

to the consolidation of a still incipient methodological field in the Brazilian academic context.

Keywords: Interactive web documentary. Methodological framework. Interaction design. Non-linear narrative. Digital media.

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da tese que sustenta este artigo, percorreu-se a evolução histórica das mídias digitais até o design de sistemas interativos para Webdocumentários Interativos (WDIs). Nesse percurso, tornou-se evidente que cada transformação tecnológica — do cinema analógico ao vídeo digital, do CD-ROM à internet — implicou não apenas a adoção de novos suportes de circulação e armazenamento, mas também a constituição de novas formas de relação entre autor, obra e público. A passagem de modelos predominantemente lineares e fechados para ambientes digitais mais abertos e conectados redefiniu, progressivamente, as condições de produção, distribuição e recepção das narrativas documentais. Nesse quadro, a chegada da Web 2.0 e seus processos participativos representou um ponto de inflexão decisivo para o surgimento dos WDIs no Brasil, ao ampliar as possibilidades de colaboração, navegação e intervenção do espectador-usuário. O WDI emerge, assim, como um dos fenômenos mais representativos dessa transformação, situando-se na confluência entre o documentário clássico, a narrativa hipertextual e as práticas participativas da cultura digital. A investigação que fundamenta este artigo debruça-se criticamente sobre esse processo, articulando perspectivas históricas, teóricas e analíticas a fim de compreender as especificidades do gênero em sua consolidação no contexto brasileiro, especialmente em um cenário marcado pela proliferação de plataformas digitais e pela ampliação do acesso à internet banda larga.

Diante dessa consolidação progressiva e da diversidade de formas assumidas pelo subgênero, o problema central da pesquisa reside na ausência de uma ferramenta metodológica específica e sistematizada para a análise de WDIs no contexto brasileiro.

Considerando a multiplicidade de formatos, suportes, dispositivos de acesso e modos de interação que caracterizam essas obras, as abordagens analíticas tradicionais, oriundas tanto da teoria do documentário clássico quanto da análise de hipermídia, revelam-se insuficientes para dar conta de sua complexidade estrutural, interativa, autoral e representacional. É precisamente nesse ponto que a investigação se insere, ao formular, como questão orientadora, de que maneira analisar, de forma sistemática e adaptável, às dimensões constitutivas de um WDI, levando em conta as especificidades da produção brasileira e as tensões entre linearidade e não linearidade, emissão e participação, narração e navegação, representação e experiência.

O presente artigo tem como propósito central apresentar a ficha metodológica de análise para WDIs, discutir as categorias e os indicadores que a fundamentam e aplicá-los ao corpus de obras brasileiras selecionadas. Partindo da premissa de que há três formas principais de analisar uma estrutura multimídia interativa — o estudo do design e da mecânica do artefato; a reflexão sobre as fontes utilizadas; e a compreensão de como os elementos disponíveis ao longo da navegação reiteram ou subvertem a experiência do espectador-usuário —, a investigação adotou um percurso metodológico em quatro etapas exploratórias: o inventário do objeto de análise, entendido como o mapeamento dos elementos multimidiáticos presentes na obra e de suas funcionalidades; o estudo da interface, voltado à compreensão dos

mecanismos de navegação e das possibilidades de intervenção disponibilizados ao espectador-usuário; o ciclo interativo do projeto, concebido como a identificação dos padrões de navegação que organizam o conteúdo e suas camadas de significação; e a análise dos modos de representação da realidade, que busca confrontar as convenções do documentário clássico com as possibilidades abertas pela interatividade digital. Em conjunto, essas etapas permitem observar o WDI não apenas como produto audiovisual, mas como arquitetura relacional, cuja inteligibilidade depende da articulação entre forma, uso e discurso. Nesse sentido, os objetivos específicos que orientam a investigação consistem em mapear os principais conceitos e modos de participação que caracterizam os WDIs, identificar os fluxos de navegação e os níveis de interatividade presentes nas obras analisadas, examinar as transformações nos conceitos de autoria, narrativa e espectador-usuário no contexto dos WDIs brasileiros, aplicar a ficha metodológica ao corpus de onze produções brasileiras premiadas no Cinema du Réel e, por fim, contribuir para a consolidação de um campo metodológico específico para o subgênero no Brasil.

A justificativa para tal empreitada reside na escassez de instrumentos analíticos específicos para WDIs no contexto da produção acadêmica brasileira. Embora a bibliografia internacional ofereça contribuições relevantes — notadamente as obras de Bill Nichols, Janet Murray, Lev Manovich e Jakob Nielsen —, a transposição direta dessas referências para o universo dos WDIs brasileiros revela inadequações conceituais e metodológicas que exigem adaptação. Além disso, o crescimento acelerado da produção de WDIs no Brasil, especialmente a partir de 2010, não foi acompanhado pelo desenvolvimento proporcional de ferramentas analíticas capazes de dar conta de sua complexidade formal e

discursiva. A dependência de categorias importadas da teoria do documentário clássico ou da análise de hipermídia tende, assim, a produzir lacunas interpretativas significativas, sobretudo quando se pretende compreender obras que mobilizam simultaneamente recursos audiovisuais, hipertextuais, interativos e participativos. A investigação se justifica também pela relevância social e cultural do subgênero, uma vez que os WDIs constituem formas inovadoras de documentação da realidade, capazes de ampliar a participação cidadã, diversificar as vozes representadas e democratizar o acesso à produção audiovisual. A ferramenta proposta neste artigo busca, portanto, preencher essa lacuna de modo rigoroso, mas sem pretensão de universalidade, reconhecendo a natureza dinâmica, experimental e em constante transformação do subgênero e a necessidade de uma metodologia que também favoreça tanto a avaliação crítica das obras existentes quanto o desenvolvimento de novas produções com maior rigor formal e narrativo.

Essa proposta apoia-se em um diálogo teórico que articula diferentes matrizes de pensamento. Bill Nichols (2001) oferece a base para a compreensão dos modos de representação da realidade no documentário clássico, ainda que suas categorias revelem limites quando deslocadas para o universo dos WDIs, no qual a lógica da participação e da navegação reconfigura as formas tradicionais de enunciação. Janet Murray (1997) contribui com os conceitos de agência, imersão e transformação, fundamentais para pensar os ambientes digitais narrativos e o papel do espectador-usuário como agente de percurso e de sentido. Lev Manovich (2001), por sua vez, permite compreender a lógica da base de dados como princípio organizador dos novos meios, aspecto decisivo para analisar a estrutura fragmentária e relacional dos WDIs. As contribuições de Jakob Nielsen e David Benyon, especialmente no campo do design

de interação e da usabilidade, informam a análise das interfaces, dos fluxos de navegação e das condições de legibilidade do sistema interativo. No campo mais específico do documentário interativo, os trabalhos de Venn Ngai (2007), Michael Murtaugh (2008), Mitchel Whitelaw (2002) e Kate Nash (2011) oferecem definições, tipologias e problematizações que orientam a construção da ficha metodológica aqui proposta. Somam-se a esse conjunto as reflexões de Stam e Shohat (2000), Miles (2005) e Ismail Xavier (2005), cujas discussões sobre cinema, hipertexto, representação e interatividade permitem aprofundar a compreensão das relações entre linguagem audiovisual, organização reticular do conteúdo e modos contemporâneos de fruição documental.

Cabe ressaltar, por fim, que o conteúdo apresentado a seguir corresponde aos resultados da tese de doutoramento do autor, dedicada à construção, fundamentação e aplicação da Ficha Metodológica de Análise de WDIs. A tese completa inclui capítulos anteriores que desenvolvem com maior profundidade o histórico das mídias digitais, a genealogia do documentário interativo, a revisão bibliográfica integral e o debate teórico sobre interatividade, autoria e representação da realidade. Tais conteúdos aparecem aqui de forma contextualizada e articulada à proposta metodológica central deste artigo, mas não estão discutidos em sua totalidade - condição que o leitor deve ter em conta ao percorrer as seções que se seguem. Com esse enquadramento, convida-se o leitor a percorrer as seções seguintes em diálogo com os fundamentos históricos, teóricos e metodológicos aqui delineados.

2. O WEBDOCUMENTÁRIO INTERATIVO (WDI): DEFINIÇÕES E CONCEITO

O Webdocumentário Interativo (WDI) emerge da convergência entre o documentário e as possibilidades narrativas e participativas da internet (Jenkins, 2006 & Nash, 2011). Diferencia-se do documentário apenas distribuído on-line porque é concebido para a web como janela principal de exibição, incorporando interatividade, não linearidade e participação do espectador. Nesse sentido, o WDI desloca a fruição documental de uma lógica de recepção para uma lógica de navegação (Murray, 1997), em que o usuário escolhe percursos, aciona conteúdos e interfere na experiência narrativa.

Historicamente, esse subgênero se insere em uma trajetória de transformações técnicas e estéticas do audiovisual, da câmera leve ao vídeo digital e às plataformas conectadas. Do cinema analógico, centrado na sala escura, na linearidade da projeção e na passividade relativa da recepção, passa-se gradualmente a um ecossistema de circulação em rede, no qual a digitalização das imagens, a convergência midiática e a expansão das interfaces interativas reconfiguram as formas de produção, distribuição e fruição. No caso brasileiro, a consolidação do WDI acompanha esse movimento e torna-se particularmente visível no ambiente da Web 2.0, quando a web deixa de ser apenas um espaço de publicação estática e passa a permitir participação, colaboração e atualização contínua. Esse cenário favorece o surgimento de experiências documentais pensadas para a navegação em múltiplas telas, ampliando a relação entre autoria, interface e engajamento do público.

O resultado é uma alteração importante na relação entre autor, obra e público: o espectador deixa de ocupar uma posição predominantemente passiva e passa a atuar como espectador-usuário, com maior agência sobre o percurso da narrativa e, em alguns casos, com participação que se aproxima da coautoria.

A expansão das mídias digitais e da internet reconfigurou as formas de circulação e recepção das imagens em movimento, tornando mais fluida a separação entre cinema, vídeo e ambientes interativos. Embora o cinema de sala escura já produzisse experiências imersivas e interpretativas, as tecnologias digitais intensificaram essa condição ao ampliar a mobilidade do espectador, a fragmentação da obra e a possibilidade de escolha entre múltiplos percursos de leitura.

Nesse contexto, o hipertexto e os suportes digitais introduzem uma lógica de montagem e acesso baseada em fragmentos, links e combinações não lineares. Como observam Miles (2005) e Xavier (2005), a navegação hipertextual desloca a centralidade da montagem clássica sem eliminá-la, pois reorganiza a articulação entre plano, sequência e encadeamento por meio de conexões que o usuário ativa em tempo real. Essa dinâmica também dialoga com as reflexões de Stam e Shohat (2000) sobre a abertura das formas narrativas contemporâneas, nas quais a linearidade deixa de ser o único princípio estruturador da experiência audiovisual. Nos documentários hipertextuais e interativos, a montagem passa a coexistir com a navegação como operação compositiva e de sentido, aproximando procedimentos tradicionais do cinema - como a decupagem e a organização rítmica do material - de estruturas associativas próprias do ambiente digital. A obra documental deixa, assim, de ser apenas exibida e passa a ser explorada, selecionada e reorganizada pelo usuário.

A tipologia clássica de Bill Nichols — expositivo, observativo, participativo, poético, reflexivo, performático e docudrama - permanece como referência importante para pensar o documentário, mas revela limites quando aplicada diretamente aos

WDIs. Nessas obras, a organização em banco de dados, a não linearidade e a navegação do usuário produzem configurações híbridas, nas quais diferentes modos de representação podem coexistir em uma mesma obra sem obedecer a uma única lógica estabilizada.

Essa limitação decorre do fato de que os WDIs não se estruturam apenas pela progressão argumentativa ou pela encenação de uma voz documental, mas por arquiteturas de informação que exigem considerar a experiência de uso, a circulação entre módulos narrativos e a variabilidade dos percursos. Nesse sentido, as contribuições de Janet Murray são decisivas ao deslocarem a análise para três dimensões centrais da experiência digital: agência, imersão e transformação (Murray, 1997). Ao lado disso, Lev Manovich permite compreender o WDI pela lógica da base de dados (Manovich, 2001), na qual o conteúdo é organizado como um conjunto de unidades acessíveis, combináveis e reordenáveis conforme a interação do usuário. A partir desse diálogo, a Ficha Metodológica incorpora ainda duas dimensões analíticas relevantes: o modo locativo, em que espaço físico e narrativa digital se articulam por geolocalização, e o modo generativo, em que o sistema reorganiza conteúdos a partir das interações do usuário (Lemos, 2010). Em conjunto, esses referenciais permitem compreender a representação da realidade nos WDIs como um processo relacional, contingente e dependente da interação entre obra, sistema e espectador-usuário.

3. O WDI: RELAÇÕES, MODOS DE PARTICIPAÇÃO E NEGOCIAÇÃO COM A REALIDADE

Uma abordagem cronológica não basta para compreender os WDIs, pois o essencial está nas relações entre autor, usuário e mídia. A

expansão da internet e da Web 2.0 favoreceu a proliferação de formatos e terminologias, tornando mais visível a diversidade de soluções narrativas e interativas.

Este artigo distingue quatro modos de WDI - hipertextual, conversacional, experimental e participativo - articulados a diferentes graus de interatividade (Ngai, 2007; Murtaugh, 2008). No modo hipertextual, a interatividade organiza-se sobre um banco de dados finito, com percursos estruturados a partir de escolhas entre segmentos previamente definidos pelo autor, configurando, em geral, uma navegação semifechada, na qual o usuário seleciona caminhos sem alterar o conteúdo da obra. No modo conversacional, a interação simula uma conversa com o sistema, oferecendo ao usuário certa liberdade de decisão em um ambiente de respostas programadas, o que o torna semiaberto, pois amplia a exploração sem permitir a transformação estrutural do WDI. No modo experimental, a ação do usuário se estende ao espaço físico por meio de dispositivos móveis, geolocalização e deslocamento no território, constituindo um modo semiaberto em que a experiência depende da articulação entre corpo, ambiente e interface. Já no modo participativo, o participante intervém na obra por meio do envio, da edição ou da reorganização de conteúdos, influenciando inclusive sua constituição narrativa, o que caracteriza um modo aberto, no qual a colaboração pode alterar de forma significativa o projeto original.

Esses quatro modos podem ser compreendidos à luz de três níveis de interatividade que ajudam a distinguir a intensidade da participação do usuário (Ribeiro, 2013; Whitelaw, 2002). O nível semifechado corresponde a experiências nas quais o espectador percorre trajetos previamente organizados, com margens reduzidas

de intervenção e com alterações restritas ao caminho de acesso aos conteúdos, como ocorre de forma mais evidente no modo hipertextual. O nível semiaberto amplia esse campo de ação, permitindo respostas mais variáveis, exploração mais ativa e, em certos casos, articulação com o espaço ou com dispositivos externos, o que aproxima os modos conversacional e experimental de uma interação mais complexa, ainda que sem reconfiguração plena da obra. Já o nível aberto implica participação efetiva na constituição do WDI, quando o usuário deixa de apenas escolher entre alternativas dadas e passa a intervir na produção, na circulação ou na organização dos materiais, como acontece no modo participativo. Esses níveis, portanto, não se opõem rigidamente aos modos, mas funcionam como uma chave de leitura transversal, evidenciando que cada modo combina de maneira distinta as possibilidades de ação, resposta e transformação oferecidas pela obra.

Em síntese, a proposta metodológica reconhece que a especificidade do WDI não reside apenas em sua tecnologia, mas no modo como organiza mediações entre realidade, autor e participação. A ficha, assim, busca oferecer um instrumento capaz de ler essas camadas de forma sistemática e comparável.

No modo hipertextual, a relação interativa entre o usuário e a obra baseia-se na exploração de um banco de dados finito de conteúdo audiovisual e verbal (Manovich, 2001; Murtaugh, 2008). Em WDI, os componentes hipertextuais são divididos em segmentos de vídeo predeterminados pelo autor e armazenados em mídias digitais. Dessa forma, o usuário pode explorar os segmentos seguintes, saltando de um texto para outro — pode ler um texto na tela do computador e ir para outra tela, clicando em um link, que pode ter níveis predeterminados. Com isso, o mecanismo de ligação pode

estar estritamente baseado no autor ou em uma regra demarcada pelo próprio sistema.

Immemory é um dos primeiros exemplos de documentário hipertextual em CD-ROM e organiza a experiência em torno de zonas de memória articuladas por uma navegação não linear. O interesse principal do projeto está menos em multiplicar narrativas do que em permitir ao usuário percorrer associações entre imagens, textos, sons e vídeos, segundo uma lógica de exploração associativa. Trata-se, assim, de um modelo reativo e fechado (Ribeiro, 2013), no qual a intervenção do usuário mobiliza os conteúdos disponíveis sem alterar sua estrutura.

Em *The Big Issue*, o usuário assume a posição de investigador e percorre uma navegação guiada por bifurcações previamente programadas (Ngai, 2007). A obra estrutura a participação como escolha entre alternativas limitadas, mantendo o percurso em uma faixa narrativa relativamente controlada. O caso evidencia um modo hipertextual de forte orientação autoral, no qual a abertura da interface não implica abertura estrutural da obra.

História de Amor apresenta uma solução hipertextual mais sofisticada, baseada no software Korsakow e em regras de combinação entre micronarrativas (Whitelaw, 2002). Embora o usuário organize seu próprio percurso a partir de tópicos e links sugeridos, as possibilidades de navegação continuam condicionadas por um banco de dados finito e por parâmetros definidos no sistema. O projeto se distingue por introduzir maior variação na experiência, mas ainda permanece no campo do hipertextual reativo, pois não permite ao interagente transformar a estrutura da obra.

No modo conversacional, a interatividade simula uma conversa direta entre usuário e computador, permitindo improvisação, tomada de decisões e exploração autônoma do ambiente. Diferentemente do modo hipertextual, a interface tende a ser dinâmica e a escolha integra o próprio processo de aprendizagem e de construção de sentido. Um exemplo inicial é o *Aspen Movie Map* (1980), além de obras mais recentes em 3D organizadas por fatos documentados.

No modo experimental, a ação do usuário ocorre dentro e fora da tela, articulando dispositivos móveis, geolocalização e deslocamento no espaço físico. Esse modo acrescenta camadas de memória, tempo e presença ao território, produzindo uma experiência narrativa situada e aberta à contingência. Um caso exemplar é *Rider Spoke* (2007), do coletivo Blast Theory. Já no modo participativo, o usuário não apenas interage, mas colabora com o desenvolvimento da obra, podendo enviar conteúdos, editar materiais e influenciar a estrutura narrativa. Trata-se de uma forma de coautoria limitada pelas regras definidas pelo autor, mas mais intensa do que nos modos anteriores. Um exemplo é “*Journal d'une insomnie collective*” (2013), da National Film Board do Canadá.

4. METODOLOGIA

A investigação é qualitativa e de natureza aplicada, voltada à construção de um instrumento analítico específico para Webdocumentários Interativos (WDIs). Seu enfoque descritivo-analítico combina revisão bibliográfica, pesquisa de campo e análise documental para compreender dimensões estruturais, interativas, autorais e representacionais do objeto e, ao mesmo tempo, propor

uma ficha metodológica testada empiricamente e adaptável a diferentes contextos de análise.

Essa opção metodológica fundamenta-se na compreensão de que fenômenos comunicacionais e audiovisuais de natureza interativa exigem uma abordagem capaz de apreender sentidos, usos e relações de produção para além de variáveis estritamente mensuráveis. Nesse sentido, a pesquisa dialoga com Minayo ao reconhecer que o método qualitativo permite acessar processos, significados e contextos, bem como com Strauss e Corbin, ao admitir a construção progressiva de categorias analíticas a partir do confronto entre teoria e observação empírica. A natureza aplicada da investigação se justifica, portanto, pelo propósito de produzir uma ferramenta operacional que não apenas descreva WDIs, mas também ofereça parâmetros consistentes para sua análise crítica.

O percurso metodológico foi organizado em quatro etapas: revisão bibliográfica das referências centrais sobre documentário, interatividade, hipertexto e mídias digitais; entrevistas semiestruturadas com os webdocumentaristas do corpus; análise descritiva das interfaces dos onze WDIs selecionados; e sistematização comparativa dos resultados. Esse processo foi iterativo, com ajustes de categorias e indicadores à medida que a análise avançava.

Na prática, tais etapas não se desenvolveram de forma estanque, mas em um movimento de retroalimentação contínua. A revisão bibliográfica orientou o refinamento inicial das categorias, enquanto as entrevistas e a navegação exploratória das obras permitiram confirmar, modificar ou ampliar os critérios previamente definidos. A análise documental, por sua vez, forneceu elementos

complementares para situar as produções em seus contextos de circulação e legitimação. Inspirado em procedimentos de análise qualitativa e categorial, como os formulados por Bardin, esse percurso privilegiou a leitura sistemática do material empírico, a codificação progressiva de recorrências e a comparação entre casos para assegurar maior rigor interpretativo.

Foram empregadas três técnicas principais: entrevistas semiestruturadas com Giovanni Francischelli, Marcelo Bauer, Luzimary Cavalheiro, Breno Castro Alves e Mirtes Anjos Lima; navegação sistemática das obras para registrar funcionalidades, fluxos e recursos multimidiáticos; e análise documental de materiais de divulgação, dossiês, registros de premiação e publicações acadêmicas. A articulação dessas fontes permitiu triangulação dos dados e maior consistência interpretativa.

As entrevistas semiestruturadas possibilitaram compreender decisões de concepção, estratégias de produção e limites técnicos enfrentados pelos realizadores, oferecendo acesso a informações que não se encontram explicitadas nas obras. Já a navegação sistemática foi conduzida com um protocolo próprio de observação, no qual se registraram menus, interfaces, modos de interação, caminhos narrativos, padrões de acesso ao conteúdo e recursos de participação. A análise documental, por sua vez, contribuiu para reconstruir a trajetória pública das obras e verificar aspectos como financiamento, circulação, premiações e inserção em festivais. Esse conjunto de procedimentos assegurou uma leitura mais densa do corpus e favoreceu a triangulação entre o discurso dos autores, a materialidade das obras e a documentação externa.

O corpus reúne onze produções brasileiras de não ficção interativa premiadas no Cinema Du Réel, escolhidas por seu reconhecimento internacional, diversidade de formatos e variedade de contextos de produção. A amostra inclui obras acadêmicas, profissionais e independentes, realizadas em diferentes períodos e regiões do país, com o objetivo de testar a ficha metodológica em casos heterogêneos, sem pretensão de representatividade total da produção nacional.

A seleção da amostra considerou critérios de pertinência analítica, acessibilidade e diversidade interna. Foram priorizadas obras com disponibilidade para navegação durante o período da pesquisa, com documentação minimamente acessível e com indícios de circulação crítica consistente, de modo a permitir comparação entre diferentes soluções narrativas e técnicas. A escolha por produções premiadas no Cinema Du Réel justifica-se por se tratar de um espaço de legitimação internacional do documentário, o que favorece a observação de obras reconhecidas por sua relevância estética e formal. Além disso, a composição do corpus buscou contemplar diferentes vínculos institucionais, escalas de produção e formas de organização autoral, permitindo examinar variações na estruturação dos WDIs brasileiros.

A análise foi estruturada em cinco categorias: estruturação e organização do conteúdo; integração, design e navegação; produção, circulação e autoria; experiência do espectador/usuário; e representação da realidade. Essas categorias foram operacionalizadas por indicadores distribuídos nas fases da ficha metodológica, construídas de modo indutivo-dedutivo, a partir do diálogo entre bibliografia especializada e observação empírica das obras.

A construção dessas categorias seguiu um movimento de ida e volta entre o referencial teórico e o material analisado. De um lado, conceitos oriundos dos estudos do documentário, da interatividade e da análise de conteúdo ofereceram bases para a formulação inicial dos eixos; de outro, a observação sistemática das obras permitiu identificar elementos recorrentes que não estavam plenamente previstos na teoria, exigindo reconfigurações. Nesse processo, a lógica indutiva, inspirada em Strauss e Corbin, favoreceu a emergência de propriedades e dimensões a partir dos dados, enquanto a dimensão dedutiva assegurou a vinculação das categorias aos debates consolidados sobre mediação, narrativa e representação. O resultado foi uma matriz analítica flexível, mas suficientemente estável para sustentar comparações entre obras distintas.

Os dados foram analisados de forma interpretativa e comparativa, primeiro em cada obra isoladamente e depois no conjunto do corpus, a fim de identificar padrões, tensões e particularidades da produção brasileira de WDIs. A leitura foi sustentada por triangulação de fontes, de métodos e de referenciais teóricos, articulando contribuições de autores do documentário, da interatividade e do design de interface para avaliar a pertinência da ficha metodológica proposta.

Na etapa analítica, o material foi organizado em quadros de comparação e em registros descritivos que permitiram sistematizar convergências e divergências entre os casos. A análise buscou apreender tanto os aspectos formais das interfaces quanto os modos de convocação do espectador, as estratégias de organização da informação e as formas de articulação entre realidade representada e dispositivo interativo. Em consonância com Bardin, a

interpretação procurou ultrapassar a simples descrição do conteúdo, examinando regularidades, ausências e inflexões significativas; ao mesmo tempo, a comparação entre obras permitiu verificar a robustez das categorias construídas e a sua capacidade de captar especificidades do campo brasileiro sem perder de vista a dimensão relacional do fenômeno.

A construção da metodologia exigiu quatro etapas preliminares: inventário do objeto, estudo da interface, observação do ciclo interativo e análise dos modos de representação da realidade. Em conjunto, essas etapas permitem reconhecer a estrutura multimodal do WDI e delimitar o que deve ser observado antes da aplicação das categorias principais.

O inventário do objeto consiste em uma descrição inicial e sistemática da obra, reunindo dados como título, autoria, ano de lançamento, plataforma de acesso, duração aproximada, recursos técnicos e eventuais vínculos institucionais (Benyon, 2011). Essa etapa é fundamental para situar o WDI em seu contexto de produção e circulação, além de fornecer um quadro mínimo de identificação que orienta a leitura posterior. Já o estudo da interface concentra-se na observação da arquitetura visual e funcional da obra, atentando para menus, botões, mapas, dispositivos de navegação, hierarquias de informação e formas de organização da tela (Nielsen, 1993). Trata-se de compreender como a interface estrutura a experiência e condiciona os modos de acesso aos conteúdos, funcionando como mediadora entre a proposta autoral e a atuação do usuário.

A observação do ciclo interativo, por sua vez, busca compreender a dinâmica de ação própria da obra, isto é, como o sistema responde

aos comandos do usuário, quais escolhas são permitidas, em que medida essas escolhas afetam o percurso e como a interação se desenvolve ao longo do tempo (Murray, 1997). Essa etapa é decisiva para identificar o grau de abertura da navegação e as possibilidades efetivas de participação. Por fim, a análise dos modos de representação da realidade procura verificar de que maneira o WDI constrói sua relação com o real, mobilizando estratégias documentais, indícios de mediação, enquadramentos narrativos e formas de encenação (Nichols, 2001). Essa última etapa articula as demais, pois permite relacionar dados materiais, interface e interatividade à dimensão propriamente documental da obra, consolidando o alicerce metodológico da ficha.

No WDI, essa lógica se aproxima da narrativa clássica apenas em termos gerais, pois a articulação entre fragmentos informacionais e objetos hipermidiáticos — imagens, vídeos, animações e áudio — exige do autor uma organização mais complexa, capaz de atribuir coerência ao conjunto sem fixar um percurso único de leitura.

A partir dessas etapas e das reflexões teóricas anteriores, foram definidas cinco categorias de análise, cada uma voltada a um aspecto central da composição e da experiência do WDI, conforme segue:

CATEGORIA A: ESTRUTURAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO CONTEÚDO NO WDI

O hipertexto organiza-se em múltiplas unidades de informação, cujas ligações semânticas e estruturais orientam a navegação e a compreensão dos conteúdos. No WDI, essa lógica se aproxima da narrativa clássica apenas em termos gerais, pois a articulação entre

fragmentos informacionais e objetos hipermidiáticos — imagens, vídeos, animações e áudio — exige do autor uma organização mais complexa, capaz de atribuir coerência ao conjunto sem fixar um percurso único de leitura. Por isso, a análise desta categoria concentra-se em três variáveis centrais: seleção de conteúdo, apresentação das informações e estrutura/ordem de exibição. A primeira examina os critérios de relevância, coerência narrativa e suficiência do banco de dados (Manovich, 2001); nessa dimensão, a seleção não se limita ao acúmulo de materiais, mas envolve a curadoria de unidades que possam sustentar a inteligibilidade do percurso, reduzindo redundâncias e preservando a clareza da experiência. A segunda observa a hierarquia visual, a legibilidade, a qualidade dos elementos audiovisuais e a consistência da interface (Nielsen, 1993; Benyon, 2011), em consonância com princípios como visibilidade do status do sistema e consistência (Nielsen, 1993); nesse caso, a apresentação opera como mediação cognitiva, orientando o olhar e facilitando a recuperação de sentido em meio à diversidade de mídias. A terceira investiga o tipo de estrutura narrativa adotada — linear, ramificada, em rede ou generativa —, o grau de liberdade do espectador-usuário e os mecanismos de orientação que evitam a desorientação narrativa, tendo em vista que, nos novos meios, a sequência de sentido é construída em interação com a base de dados (Manovich, 2001); assim, a ordem de exibição não apenas organiza o fluxo, mas condiciona as possibilidades de atualização do relato.

Em termos analíticos, essas variáveis permitem observar como o WDI articula a lógica do banco de dados com a experiência narrativa. A seleção de conteúdo determina o universo de dados efetivamente ativado pela obra e evidencia os limites do que é mostrado em relação ao que permanece potencialmente disponível

(Manovich, 2001). Já a apresentação das informações traduz esse repertório em formas perceptíveis e navegáveis, sendo decisiva para a construção de hierarquias e para a manutenção da legibilidade diante da complexidade hipermidiática (Nielsen, 1993; Benyon, 2011). Por fim, a estrutura e a ordem de exibição revelam o grau de abertura do sistema, isto é, se a obra tende a orientar o usuário por trajetórias previamente delimitadas ou se privilegia combinações mais livres e recombinatórias, próprias da lógica descrita por Manovich (2001). Em conjunto, esses aspectos permitem avaliar a capacidade do WDI de produzir coerência sem recorrer a uma linearidade estrita.

CATEGORIA B: INTEGRAÇÃO, DESIGN E NAVEGAÇÃO

Esta categoria examina os fluxos de navegação a partir de três indicadores: a escolha entre um design simples e um modelo global de navegação; o uso de metáforas e referências provenientes de outras mídias; e o modo como as funções interativas do site são mobilizadas segundo as necessidades de uso. A avaliação considera critérios como utilidade, clareza, facilidade de acesso, liberdade e controle do usuário, prevenção de erros, flexibilidade e estética minimalista, em diálogo com Murray, Nielsen, Benyon e Manovich.

Em um nível mais aprofundado, o design de navegação pode ser compreendido como uma forma de mediação entre a arquitetura da informação e a experiência de leitura, determinando o modo como o usuário interpreta a obra e se desloca entre seus componentes (Nielsen, 1993; Murray, 1997; Benyon, 2011). Quando a interface privilegia a simplicidade, tende a reduzir a carga cognitiva e a favorecer a compreensão imediata; entretanto, em contextos interativos mais complexos, um modelo global de navegação pode

ser necessário para explicitar relações entre seções, evitar perdas de orientação e sustentar uma exploração mais autônoma. Nesse sentido, a navegação não é apenas um recurso técnico, mas um componente narrativo e epistemológico, pois define quais caminhos se tornam visíveis, quais conexões permanecem implícitas e como a obra equilibra liberdade e controle no processo de recepção.

CATEGORIA C: PRODUÇÃO, CIRCULAÇÃO E AUTORIA

Esta categoria analisa as transformações que o WDI impõe ao processo produtivo do documentário. Observa-se o deslocamento da figura do diretor para a do autor, do texto linear para a narrativa não linear ou multilinear interativa e do espectador passivo para o espectador-usuário (Nichols, 2001; Santaella, 2000; Stam e Shohat, 2000). Nesse contexto, a autoria torna-se mais compartilhada e menos controlável, à medida que a web colaborativa reconfigura as formas de produção, circulação e recepção das obras (Nichols, 2001; Santaella, 2000; Stam e Shohat, 2000).

Esse deslocamento implica uma redefinição das fronteiras entre criação, edição e participação, uma vez que o WDI frequentemente depende de uma rede de agentes, plataformas e repertórios técnicos que tornam a autoria um processo distribuído. A obra deixa de ser apenas expressão de uma intenção individual e passa a constituir-se como arranjo de escolhas, mediações e contribuições que atravessam o autor, a interface e o usuário. Além disso, a circulação em ambientes digitais amplia a temporalidade da obra, que pode ser atualizada, recombinação e reinterpretada em diferentes contextos, enfraquecendo a ideia de fechamento definitivo. Assim, a análise desta categoria permite compreender a autoria não como um atributo fixo, mas como uma configuração

relacional situada entre controle estético, participação colaborativa e lógica de rede.

CATEGORIA D: EXPERIÊNCIA DO ESPECTADOR/USUÁRIO

Os WDIs oferecem ao espectador-usuário possibilidades de selecionar conteúdos, refletir, participar e até cocriar a narrativa por meio das bifurcações propostas pelo autor. Nessa dinâmica, ele assume, de forma contínua, os papéis de usuário, interagente, participante e colaborador (Murray, 1997; Ngai, 2007), ampliando sua presença, identificação e envolvimento na experiência audiovisual compartilhada.

CATEGORIA E: REPRESENTAÇÃO DA REALIDADE

Os modos de representação da realidade propostos por Nichols para o documentário clássico - expositivo, observativo, participativo, poético, reflexivo, performático e docudrama - são um ponto de partida, mas não bastam para analisar os WDIs. Nesses artefatos, as modalidades de navegação espaço-temporal permitem diferentes formas de acesso e inscrição na realidade, deixando marcas da passagem do espectador-usuário. Assim, a representação passa a resultar de uma negociação entre o ponto de vista do autor e as escolhas realizadas durante a navegação (Nichols, 2001; Whitelaw, 2002).

4.1. Os Modelos de Fluxo de Navegação

Um dos aspectos mais inovadores da ficha metodológica proposta é a sistematização dos modelos de fluxo de navegação nos WDIs. A partir da observação sistemática do corpus analisado, foram identificados sete modelos distintos, organizados em ordem

crescente de complexidade e de liberdade concedida ao espectador-usuário. Essa tipologia permite compreender que a navegação não é apenas um recurso técnico de acesso ao conteúdo, mas uma dimensão estruturante da experiência audiovisual, na qual se articulam escolhas, percursos, retornos, inter rompimentos, recomeços e diferentes graus de intervenção do interagente. Nesse sentido, a agência do usuário, no sentido discutido por Murray (1997), não aparece de modo homogêneo em todas as obras, mas se distribui em níveis variados, conforme a arquitetura de navegação e as permissões de ação oferecidas pelo sistema.

O Modelo I representa a navegação linear, em que o trajeto é único, tela a tela, sem possibilidade de escolha de um caminho personalizado por parte do espectador-usuário. Trata-se de uma forma de circulação fortemente guiada, próxima à lógica sequencial do audiovisual tradicional, embora mediada por suporte digital. Nesses casos, a experiência tende a ser mais reativa do que interativa, nos termos de Ribeiro (2013), pois o sistema responde a comandos restritos de avanço ou continuidade, sem efetivamente abrir espaço para uma intervenção significativa no curso da obra. Do ponto de vista da usabilidade, há grande previsibilidade e baixo esforço cognitivo, em conformidade com o princípio de simplicidade apontado por Nielsen (1993), já que o usuário precisa apenas seguir o fluxo proposto. Obras do corpus que se aproximam desse modelo costumam privilegiar a clareza de leitura e a estabilidade do percurso, funcionando quase como um encadeamento fechado de telas ou módulos.

O Modelo II introduz uma navegação ainda predominantemente linear, mas com pequenas bifurcações controladas, geralmente limitadas à escolha entre dois ou três caminhos previamente

delimitados pelo autor. Nessa configuração, o interagente já experimenta um grau inicial de agência, embora circunscrito a decisões pontuais que não alteram de modo substancial a estrutura global do artefato. Há, em geral, possibilidade de retorno ao ponto anterior, mas o recomeço costuma ser rigidamente definido pelo sistema. A produção coletiva é inexistente, e os filtros de moderação, quando presentes, operam apenas como salvaguarda técnica. Esse modelo evidencia uma transição entre a navegação puramente reativa e formas mais claramente interativas, pois o sistema já reconhece a escolha do usuário, ainda que de modo bastante contido.

O Modelo III corresponde a uma navegação bifurcada moderada, na qual o usuário passa a encontrar mais de uma sequência possível, com algum grau de exploração e reorganização do percurso. Aqui, o retorno e o recomeço tornam-se recursos mais relevantes, permitindo ao interagente comparar trajetórias, visitar conteúdos e refazer escolhas. Ainda assim, o ambiente permanece relativamente controlado, sem abertura para produção coletiva ou publicação de conteúdos pelo usuário. A lógica de organização aproxima-se da base de dados descrita por Manovich (2001), na medida em que o conteúdo aparece como um conjunto de unidades navegáveis, combináveis e acessadas por seleção. Contudo, essa base continua hierarquizada e filtrada por uma narrativa ou por um desenho curatorial que limita as possibilidades de recomposição. Em termos de usabilidade, trata-se de um modelo que equilibra liberdade e orientação, oferecendo variedade sem comprometer a inteligibilidade do conjunto.

O Modelo IV já se caracteriza por uma navegação não linear mais robusta, com múltiplas bifurcações e trajetos alternativos que

ampliam de maneira perceptível a autonomia do interagente. Nesse nível, o retorno, o recomeço e a rearticulação dos caminhos deixam de ser apenas recursos auxiliares e passam a constituir parte da experiência central da obra. Embora ainda não haja produção coletiva propriamente dita, o sistema oferece uma relação mais flexível entre estrutura e percurso, fazendo com que a obra se apresente como um campo de possibilidades a ser explorado. Tal configuração reforça a distinção entre mera reação e interação efetiva, pois o usuário deixa de apenas acionar comandos e passa a tomar decisões que influenciam a forma de acesso e a temporalidade da experiência. Obras desse tipo costumam exigir maior atenção orientativa, o que torna pertinente a referência a Nielsen (1993), sobretudo no que diz respeito à legibilidade dos caminhos e à consistência dos mecanismos de navegação.

O Modelo V amplia a complexidade ao integrar navegação não linear com mecanismos de contribuição pontual do usuário, ainda que sem a plena dimensão colaborativa observada nos modelos mais abertos. Nesse caso, o interagente pode não apenas escolher caminhos, mas também inserir conteúdos, comentários, respostas ou pequenas intervenções que passam a compor a experiência do artefato. A presença de filtros de moderação torna-se mais visível, sobretudo quando há risco de acúmulo excessivo de entradas ou necessidade de controle editorial. O retorno e o recomeço seguem disponíveis, frequentemente como estratégia para explorar diferentes camadas da obra. Esse modelo já evidencia um deslocamento importante em relação à lógica puramente expositiva: a obra deixa de ser apenas um percurso para tornar-se também um ambiente de inscrição parcial do usuário, em sintonia com a ideia de agência distribuída proposta por Murray (1997).

O Modelo VI apresenta uma navegação aberta, com forte ênfase na interatividade, na circulação entre módulos e na possibilidade de produção compartilhada. Aqui, o interagente passa a atuar de forma mais evidente como participante, colaborador e, em certos casos, coautor da experiência. Há maior incidência de mecanismos de retorno, recomeço, edição e reorganização do conteúdo, o que torna a navegação mais dinâmica e menos previsível. A presença de filtros de moderação é comum e frequentemente indispensável, já que a abertura à participação implica lidar com controle de qualidade, curadoria e contenção de excessos. Em termos teóricos, este modelo explicita com mais clareza a distinção de Ribeiro (2013) entre sistemas reativos e interativos: não se trata apenas de responder a comandos, mas de sustentar uma cadeia de ações que altera o próprio estado do sistema. Além disso, a lógica da base de dados, em Manovich (2001), torna-se mais evidente, pois a obra passa a operar como um conjunto de elementos recombináveis, acionados conforme as intervenções do usuário.

O Modelo VII, no polo oposto ao Modelo I, representa a forma mais aberta de navegação: não linear, multibifurcada e repleta de possibilidades interacionais, permitindo ao interagente produzir, compartilhar, gerar produções coletivas e em cadeia, editar e publicar tanto no artefato digital quanto em outras plataformas online. Trata-se do grau máximo de liberdade identificado no corpus, no qual a fronteira entre consumo e produção se torna especialmente tênue. Nessa configuração, o retorno e o recomeço não são apenas possíveis, mas constitutivos da própria lógica de exploração, já que o usuário pode testar combinações, relançar percursos e circular entre diferentes camadas de participação. Os filtros de moderação, quando existem, cumprem papel central para viabilizar a convivência entre abertura e governança. Este modelo

condensa de forma mais clara a noção de agência do usuário formulada por Murray (1997), ao mesmo tempo em que radicaliza a dimensão de base de dados descrita por Manovich (2001): a obra deixa de ser um percurso fixo para se converter em um ecossistema navegável, editável e expansível. Exemplos do corpus que se aproximam desse padrão são aqueles que integram ferramentas de publicação, interação entre participantes, remixagem e compartilhamento em rede, constituindo ambientes em que a navegação coincide com a produção contínua de sentido.

Em síntese, os sete modelos evidenciam que o fluxo de navegação nos WDIs não pode ser reduzido a uma oposição simples entre linear e não linear. O que se observa é uma gradação de possibilidades, na qual variam a liberdade do interagente, o grau de retorno e recomeço, a presença de produção coletiva e o uso de filtros de moderação. Essa tipologia permite analisar as obras não apenas pelo conteúdo que apresentam, mas pela forma como estruturam a experiência de acesso, participação e circulação. Assim, a contribuição metodológica da classificação consiste em tornar visível o modo como cada artefato organiza sua oferta de agência, sua arquitetura de escolhas e sua relação entre controle autoral e abertura participativa.

5. DA ANÁLISE DO CORPUS E APLICAÇÃO SISTÊMICA DA FICHA DE ANÁLISE

O WDI *Se eu demorar uns meses* (2013), produzido por Giovanni Francischelli na Doctela, é uma narrativa realista inspirada em depoimentos de presos políticos da ditadura militar brasileira. Filmado no antigo prédio do DOPS, hoje Memorial da Resistência, o trabalho reúne dez vídeos, com cerca de 15 minutos no total, e

organiza sua experiência em dois polos narrativos: um positivo, marcado por resistência, engajamento e solidariedade, e outro negativo, centrado em tortura, repressão e vigilância.

Do ponto de vista técnico e interacional, trata-se de um WDI em arquitetura Foldback Model, com fluxo de navegação classificado como Modelo III e mediação hipertextual. Embora o roteiro dialogue com o modelo de scripts cinematográficos, a obra não incorpora pesquisa formal com usuários nem testes de usabilidade, o que reforça um design de interação centrado na máquina. Analiticamente, destaca-se a “chamada à aventura” do vídeo de abertura, em que o delegado interpela diretamente o espectador-usuário, instaurando as experiências sentida e afetada; ainda assim, a estrutura permanece associativa, com começo, meio e fim, permitindo interrupções sem prejuízo da compreensão do conjunto.

Essa organização narrativa pode ser compreendida como um caso de modelação associativa, na qual a progressão não se dá por encadeamento linear rígido, mas por relações de aproximação semântica e afetiva entre fragmentos audiovisuais. No âmbito do Foldback Model, tal estrutura se aproxima do funcionamento do software Korsakow, em que a navegação é construída por conexões entre unidades menores de conteúdo, preservando certa autonomia do percurso do espectador-usuário sem romper completamente a coerência global. As escolhas estéticas, como os planos subjetivos e a iluminação inspirada em Rembrandt, intensificam a imersão e conferem densidade dramática aos depoimentos, ao mesmo tempo em que reforçam o ponto de vista interno das experiências narradas. A ausência de testes de usabilidade, porém, limita a avaliação das condições efetivas de interação e sugere que a obra prioriza a construção simbólica e discursiva em detrimento de uma validação

centrada no comportamento do usuário. Nesse contexto, a “chamada à aventura” inicial não apenas convoca o espectador-usuário à participação, mas também o posiciona como sujeito implicado eticamente na narrativa, produzindo um engajamento que é simultaneamente cognitivo, sensível e memorial.

O WebDoc Graffiti (2012) documenta as conquistas do grafite em São Paulo ao longo de mais de trinta anos de performance urbana. Produzido por Giovanni Francischelli em parceria com um desenvolvedor, o WDI articula plataforma própria em Ruby on Rails, georreferenciamento via Google Maps, participação colaborativa dos internautas e navegação não linear, distribuindo oito episódios em vídeo, com cinco blocos cada um, em um conjunto de duas horas e vinte minutos. Do ponto de vista analítico, trata-se de um experimento de interface locativa que dissolve fronteiras entre espaço físico e ambiente diegético, permitindo que o conteúdo emergja das interações e do posicionamento do usuário. Contudo, a ausência de atualização e manutenção comprometeu sua evolução, reduzindo progressivamente sua potência inovadora e aproximando-o de um WDI hipertextual mais convencional.

Essa dimensão experimental se intensifica quando observada à luz do Sistema Interativo Locativo (SIL), no qual a experiência audiovisual depende da articulação entre navegação espacial e acesso informacional situado. A integração com o Google Maps e com mecanismos de georreferenciamento não opera apenas como recurso de indexação cartográfica, mas como dispositivo de orientação narrativa, convertendo a cidade em interface e o território urbano em matriz de leitura do documentário. Soma-se a isso a lógica colaborativa da obra, baseada em conteúdo aberto e na atribuição de metadados pelos próprios participantes, o que amplia

o caráter processual do projeto e redistribui a autoria entre produção e uso. Entretanto, justamente por depender de atualização contínua, curadoria e monitoramento técnico, essa arquitetura revela sua fragilidade diante do abandono: sem manutenção, os vínculos geográficos tornam-se menos operantes, a participação tende a se esvaziar e a camada colaborativa perde consistência documental. Assim, o que inicialmente se apresenta como inovação locativa e participativa acaba exposto à obsolescência funcional, evidenciando como a durabilidade de um WDI experimental depende não apenas de sua concepção, mas também da sustentação institucional e técnica de seu ecossistema.

Produzido em 2011, no contexto de uma oficina cultural em Campinas (SP), O artista e a praça documenta o cotidiano de artesãos da Feira Hippie e foi desenvolvido com o software Korsakow. A obra organiza-se por palavras-chave de entrada e saída, o que amplia as possibilidades de navegação e produz uma narrativa mais longa e complexa do que Se eu demorar uns meses, com oito caminhos de acesso a partir do vídeo de abertura.

Do ponto de vista analítico, trata-se de um WDI colaborativo, open source e centrado no usuário, no qual a interface permanece aberta a modificações e a diferentes formatos de evolução. Sua estrutura combina autonomia dos percursos individuais e coerência temática comum, sustentada pelo som ambiente da feira e por um mosaico de modos de interação que reforça o caráter mutável do projeto.

As produções de Marcelo Bauer — Fora da escola não pode! (2010), Rio de Janeiro: autorretrato (2010), Filhos do tremor: Crianças e seus direitos em um Haiti devastado (2012) e Petróleo: combustível da vida moderna (2011) — compartilham uma lógica de produção e de

construção narrativa que justifica sua análise conjunta. Em conjunto, elas articulam modos expositivo, observativo e reflexivo, frequentemente associados ao fluxo Modelo II e a arquiteturas padronizadas, combinando documentação jornalística, recursos sonoros e estratégias de serialização. O corpus evidencia, ainda, diferentes formas de mediação do espectador-usuário, ora por meio de slideshow sonorizado, ora por rastreamento algorítmico das interações, sempre dentro de uma proposta de forte controle editorial e de coerência temática.

Fora da escola não pode!, produzido em parceria com o UNICEF e dedicado à evasão escolar, organiza-se em chave predominantemente expositiva e adota o fluxo Modelo II, orientando a navegação por uma sequência linear e controlada de conteúdos. A obra articula depoimentos, informações institucionais e apelo documental para sustentar sua argumentação, o que reforça seu vínculo com uma finalidade de sensibilização pública. Do ponto de vista analítico, destaca-se também pelo reconhecimento obtido com o Prêmio Vladimir Herzog, indicador de sua inserção no campo do jornalismo de impacto social.

Rio de Janeiro: autorretrato, centrado em fotografos do Complexo da Maré, constrói uma abordagem expositiva que combina testemunho visual e mediação sonora em formato de slideshow sonorizado. Sua navegação mantém a lógica do Modelo II, com percurso relativamente guiado e baixa abertura para desvios, de modo a preservar a progressão narrativa definida pela edição. Analiticamente, o projeto evidencia a centralidade da imagem estática comentada por som como recurso de enquadramento interpretativo da experiência urbana e periférica.

Filhos do tremor: Crianças e seus direitos em um Haiti devastado, dedicado ao terremoto no Haiti, mobiliza um regime observativo com forte uso de material de arquivo, articulando registros documentais e apelos informativos sobre a situação das crianças afetadas. O fluxo Modelo II permanece como matriz organizadora, com navegação sequencial e ênfase na continuidade do relato. Como achado analítico, a obra evidencia a incorporação de arquivos jornalísticos e humanitários para construir uma narrativa de denúncia e acompanhamento da crise, preservando, ao mesmo tempo, uma condução editorial fortemente controlada.

Petróleo: combustível da vida moderna, publicado no portal IG, combina dimensões reflexivas e expositivas ao tratar da presença do petróleo na vida contemporânea e de seus desdobramentos econômicos e sociais. Sua navegação também se inscreve no Modelo II, mas se singulariza pelo rastreamento algorítmico das interações, que ajusta a experiência do usuário e intensifica a mediação da plataforma sobre o percurso. Analiticamente, o caso mostra como a personalização técnica pode coexistir com um discurso jornalístico de forte orientação argumentativa, sem romper a estrutura de controle editorial.

O processo produtivo descrito por Bauer evidencia uma característica comum a todas as suas obras: o paralelismo entre o planejamento fílmico e o planejamento web, que ocorrem simultaneamente, mas possuem rotinas produtivas próprias. O autor ressalta que a pré-produção é idêntica à de um documentário linear, sendo o planejamento da plataforma digital realizado em paralelo. A ausência de testes de usabilidade em todas as obras é atribuída à limitação orçamentária — um padrão recorrente no corpus brasileiro analisado.

Produzido em 2012 por Luzimary Cavalheiro e Ailime Kamaia como Trabalho de Conclusão de Curso de Jornalismo da Universidade Positivo, Caminhoneiras retrata quatro mulheres que exercem uma profissão tradicionalmente masculina. Reconhecido com o prêmio de melhor Produção Multimídia do Sul do Brasil (2013) e com o Expocom nacional, o WDI articula vídeos de média duração, entre cinco e seis minutos, distribuídos ao longo da página, e aborda eixos como família, alimentação, vaidade, segurança e drogas.

Do ponto de vista analítico, trata-se de um dispositivo hipertextual de lexias fixas, inscrito na Arquitetura Padrão II e no Fluxo Modelo III, com representação expositiva. Embora permita percursos variados entre os blocos, o sistema permanece fechado à participação do espectador-usuário: não há cocriação, nem abertura da base de dados. Assim, a interatividade se limita à navegação, enquanto a construção narrativa e a responsabilidade autoral seguem rigidamente centralizadas no ponto de vista dos autores.

Essa configuração tem implicações importantes para a leitura do WDI. Ao operar com lexias fixas e sem possibilidades de cocriação, Caminhoneiras preserva um controle autoral estrito sobre a seleção, a hierarquização e o encadeamento das informações, o que aproxima sua lógica de funcionamento de sistemas reativos, e não propriamente interativos, na acepção de Ribeiro (2013). Em contraste com WDIs mais abertos do corpus, nos quais o usuário pode interferir de modo mais substantivo no percurso, na montagem ou na atualização do conteúdo, aqui a participação se restringe à exploração de um trajeto previamente delimitado. Desse modo, a obra reafirma um modelo de interatividade controlada, em que a navegação é flexibilizada, mas a estrutura enunciativa e decisória permanece inteiramente sob domínio dos autores.

O Ipiranga 895 (2010), derivado de um ciclo de debates sobre Jornalismo Digital liderado por Breno Castro Alves, documenta a ocupação do edifício de número 895 da Avenida Ipiranga, em São Paulo, por moradores de rua, até a reintegração de posse pela Polícia Militar. A obra articula vídeo, texto e fotografia em uma composição diretamente vinculada ao layout do prédio, em preto e branco, convertendo os andares em ícones navegáveis e destacando-os em cores saturadas ao passar o mouse.

Do ponto de vista analítico, trata-se de um dispositivo hipertextual com arquitetura Foldback Model e Padrão II, organizado segundo o Fluxo Modelo III. Sua construção privilegia uma navegação simples, por clique único, sem barra de rolagem, e produz forte sensação de imersão, embora restrinja a participação do interagente a escolhas predeterminadas entre capítulos e caminhos. Assim, a experiência é exploratória, mas permanece fechada à intervenção efetiva do usuário.

Essas características têm implicações relevantes para a compreensão do WDI enquanto forma discursiva. O alto nível de imersão decorre tanto da integração entre os módulos de vídeo, texto e imagem quanto do uso de players do YouTube e do Flickr, que ampliam a fluidez da experiência e reforçam a continuidade entre os diferentes suportes. Ao mesmo tempo, a arquitetura Foldback Model organiza a navegação em torno de um retorno constante a um eixo central, combinando três modos de interação — interna, externa e exploratória — sem, contudo, ultrapassar o perímetro previamente estabelecido pelos autores. Embora a obra disponha de dez capítulos e permita até oito caminhos em cada um, essa abertura permanece estritamente delimitada, de modo que a participação do usuário se restringe à seleção entre percursos já

programados, sem interferência efetiva na estrutura ou no desenvolvimento do conteúdo.

O Janela Periférica (2013–2014), de Priscila Pacheco, é um WDI de viés educacional, realizado como trabalho de conclusão do curso de Jornalismo da Universidade Positivo. O projeto envolve crianças da Cidade Industrial de Curitiba em diferentes etapas da produção — como entrevistadas, produtoras de conteúdo e protagonistas da narrativa — e foi contemplado pelo Programa InFormação, da ANDI, com patrocínio da Petrobras. Dividido em seis partes, cada vídeo introdutório tem cerca de três minutos.

Do ponto de vista estrutural, trata-se de um dispositivo hipertextual reativo, com uma única entrada e saída predefinidas a cada clique, o que limita a autonomia do interagente. Sua arquitetura remete à ilustração e à diagramação de livros infantis, com paleta cromática diversificada e dinâmica, reforçando uma experiência de navegação acessível e visualmente estimulante. Ao mesmo tempo, o projeto evidencia o potencial do ciberespaço para ampliar a representação de grupos socialmente pouco presentes na mídia tradicional.

Analiticamente, a combinação entre a estrutura hipertextual reativa e a arquitetura visual inspirada em livros infantis produz um dispositivo que, embora restrinja a navegação a percursos previamente definidos, favorece a legibilidade e a adesão do público infantojuvenil. A dimensão participativa, ao inserir as crianças como entrevistadas, produtoras de conteúdo e protagonistas, desloca o lugar tradicional da enunciação jornalística e reforça um modelo de representação compartilhada, no qual a mediação se articula à construção de voz. Nesse sentido, o apoio institucional do Programa InFormação, da ANDI, e o patrocínio da Petrobras também

merecem destaque, pois revelam a importância de articulações entre financiamento, comunicação e responsabilidade social para a viabilização de projetos voltados a públicos sub-representados. Assim, o Janela Periférica se afirma como um exemplo significativo de como o ciberespaço pode operar como instância de visibilidade e enunciação para comunidades historicamente marginalizadas nos meios tradicionais.

O "LiteraRuas.com/A força da palavra" (LRAFP, 2013), produzido por Felipe Gonzalez, Marina Maciel e Mirtes Anjos Lima como TCC do Curso de Jornalismo da Universidade Metodista de São Paulo, documenta o fenômeno da literatura contemporânea marginal em São Paulo, com foco especial nos saraus de periferia. Dividido em cinco capítulos, cada um com formato semelhante ao de um curta-metragem de aproximadamente cinco minutos, o WDI apresenta um ritmo de edição acelerado — com cortes frequentes de câmera, mudanças constantes de ângulo, inserts de imagens e foco/desfoco com cores saturadas —, aproximando-se da linguagem do cinema de ficção.

O layout e os fluxos de navegação do LRAFP guardam semelhanças com o webdocumentário *Soul Patron* (2010), do diretor alemão Frederik Rieckher, no qual ideogramas japoneses estabelecem uma relação estrutural com o menu interativo. No LRAFP, os ideogramas estão presentes no layout de abertura e em algumas telas, conferindo ao produto uma identidade visual marcante e original no cenário dos WDIs brasileiros. O WDI utiliza o Foldback Model como arquitetura da informação, o modo expositivo de representação, o fluxo Modelo III e a noção de coparticipação como dimensão coletiva. A principal estratégia de divulgação foi o envolvimento das

próprias fontes — frequentadores dos saraus — como divulgadoras em suas redes pessoais.

Diante de tal cenário, a análise comparativa dos onze WDIs que compõem o corpus desta investigação permite identificar padrões recorrentes e especificidades que caracterizam a produção brasileira de webdocumentários interativos. Em termos de modos de interação, predomina o modo hipertextual, utilizado em oito dos onze WDIs analisados (Murtaugh, 2008; Ngai, 2007). Apenas "WebDoc Graffiti" emprega o modo experimental (com Sistema Interativo Locativo), enquanto "O artista e a praça" e "Caminhoneiras" apresentam características do modo colaborativo.

No que diz respeito aos fluxos de navegação, o Modelo III é o mais recorrente (quatro obras), seguido pelo Modelo II (três obras). Os Modelos VI e VII — que representam os graus mais elevados de colaboração e participação do espectador-usuário — aparecem apenas nas obras de Francischelli (Murray, 1997; Nielsen, 1993). Essa distribuição confirma a hipótese de que a produção brasileira de WDIs ancora-se, predominantemente, em estruturas hipertextuais de baixa interatividade, com o espectador-usuário assumindo um papel majoritariamente exploratório, e não criativo ou cocriativo (Whitelaw, 2002).

5.1. Resultados e Discussão

A aplicação da Ficha Metodológica de Análise ao corpus de onze WDIs brasileiros premiados no Cinema Du Réel permitiu identificar achados consistentes sobre o estado da produção interativa documental no Brasil. Para fins analíticos, os resultados são organizados em quatro eixos temáticos — modos de interação e

fluxos de navegação, processos produtivos e autoria, experiência do espectador-usuário e representação da realidade —, cuja articulação evidencia a interdependência entre escolhas de design, formas de participação, condições de produção e modos de representação.

O achado mais expressivo é a predominância do modo hipertextual: oito das onze obras operam segundo essa lógica, baseada na exploração de um banco de dados finito de conteúdos predeterminados pelo autor. Apenas WebDoc Graffiti mobiliza o modo experimental, com Sistema Interativo Locativo, enquanto O artista e a praça e Caminhoneiras apresentam traços do modo colaborativo. Essa distribuição confirma a centralidade de uma interatividade ainda fortemente estruturada pela organização reticular do conteúdo, próxima ao que Manovich descreve como a lógica do banco de dados, na qual a navegação não produz necessariamente transformação narrativa, mas reorganização de percursos possíveis. Nesse sentido, a predominância do hipertexto indica um estágio de maturação formal em que a obra oferece múltiplas entradas e combinações, mas preserva, em geral, a estabilidade do enunciado autoral.

No plano dos fluxos, prevalecem o Modelo III, presente em quatro obras, e o Modelo II, em três, ao passo que os Modelos V, VI e VII aparecem apenas nas obras de Francischelli, reforçando a hipótese de que a produção brasileira ainda se ancora em estruturas de baixa interatividade, nas quais a navegação tende a ser exploratória e as possibilidades de participação efetiva permanecem restritas. À luz de Murray, tais resultados sugerem que a promessa de agência nos WDIs é frequentemente mais procedural do que efetiva: o usuário percorre um espaço de escolhas, mas essas escolhas raramente alteram a arquitetura profunda da narrativa. A tipologia também

dialoga com Santaella, ao evidenciar diferentes regimes de leitura e navegação em ambientes hipermidiáticos, e com Benyon, para quem a experiência interativa depende do equilíbrio entre controle do sistema e sensação de autonomia do usuário. Assim, os dados apontam para uma interatividade de superfície, ainda insuficiente para instaurar formas robustas de coautoria narrativa.

Os dados de entrevistas e análise documental mostram que a produção dos WDIs envolve equipes multidisciplinares — jornalistas, programadores, designers, videomakers e, por vezes, pesquisadores —, o que confirma a impossibilidade de uma autoria puramente individual. Esse dado aproxima o corpus das formulações de Whitelaw e Murtaugh sobre práticas de autoria distribuída, nas quais o gesto criativo se realiza menos como expressão unitária e mais como coordenação de sistemas, regras, interfaces e bases de dados. Em vez de uma obra assinada por um sujeito soberano, observa-se uma ecologia de produção que articula competências técnicas e editoriais, reafirmando a dimensão relacional e processual do documentário interativo.

Ainda assim, a figura do diretor/autor permanece central, exercendo função de curadoria e arquitetura narrativa, mais do que de narração onisciente. Em vez de dissolver a autoria, o trabalho em rede a reconfigura: o autor passa a definir condições de possibilidade da experiência, sem abrir mão da intencionalidade criativa. Soma-se a isso uma identidade profissional ainda instável, já que muitos entrevistados preferem denominações como “jornalista digital” ou “produtor multimídia”, e uma estrutura de financiamento marcada por recursos próprios, editais públicos ou verbas acadêmicas, sem investimento privado. Esse contexto, associado à ausência de testes formais de usabilidade na maioria dos casos, ajuda a explicar

limitações técnicas e narrativas recorrentes. Em termos teóricos, os achados reiteram a pertinência das reflexões de Nielsen sobre usabilidade como dimensão estruturante da eficácia comunicacional: sem validação empírica das interfaces, a promessa de fluidez frequentemente se converte em fricção. Além disso, a estabilidade relativa da autoria convive com processos de colaboração que deslocam a noção tradicional de assinatura, aproximando esses objetos de uma lógica de design editorial em que a autoria se manifesta na organização das relações, e não apenas na produção de conteúdo.

Na maior parte do corpus, o espectador-usuário é posicionado como explorador: 73% das obras o colocam nesse papel, enquanto 18% o tratam como participante, 9% como agente e nenhuma como coautor. Apenas O artista e a praça e Caminhoneiras oferecem possibilidades mais efetivas de interação social, ao passo que WebDoc Graffiti amplia a experiência para além da tela, aproximando o usuário da condição de agente. Em termos teóricos, isso confirma a prevalência da imersão sobre a agência: as obras oferecem ambientes narrativos densos, mas com baixa capacidade de intervenção. A distinção é relevante porque, como sugere Murray, a imersão não implica automaticamente participação significativa; o prazer da navegação pode coexistir com limitações estruturais severas. Nesse quadro, a experiência do usuário é menos a de um coautor do que a de um leitor navegante, convocado a construir sentido por deslocamento e montagem mental.

A discrepância entre o discurso autoral de participação e as possibilidades concretas de interação sugere a persistência de uma “ilusão de interatividade”, na qual a liberdade percebida pelo usuário não corresponde, necessariamente, a uma abertura estrutural real.

Esse descompasso encontra eco em Santaella, ao destacar que a interatividade não deve ser confundida com mera multiplicidade de cliques, e em Benyon, para quem uma boa experiência interativa exige consistência entre affordances, feedback e modelagem do comportamento do usuário. No corpus analisado, a agência tende a ser episódica e altamente condicionada, o que limita a emergência de uma experiência verdadeiramente cocriativa. Ao mesmo tempo, a presença de obras com maior abertura relacional mostra que o espectador-usuário pode transitar entre posições de leitura, participação e ação, ainda que de modo circunscrito por decisões de design e pela estrutura do projeto.

No eixo da representação, predomina o modo expositivo, presente em seis das onze obras, em consonância com a formação jornalística de muitos autores e com as restrições técnicas e orçamentárias do corpus. Contudo, a análise também identificou configurações híbridas, aqui denominadas “mosaicos orgânicos”, que combinam modos expositivo, observativo, participativo, poético e performático em uma mesma obra, desafiando a tipologia de Nichols. Tal hibridez sugere que o documentário interativo não apenas combina modos preexistentes, mas os reconfigura em função da interface, da navegação e da temporalidade variável de acesso. Em termos analíticos, isso implica reconhecer que a representação da realidade em WDIs já não se organiza apenas por uma lógica de enunciação, mas por uma arquitetura de mediação que articula experiência, percurso e atualização.

As obras de maior complexidade interativa — especialmente WebDoc Graffiti e O artista e a praça — são também as que mais diversificam seus modos de representação, sugerindo que maior agência do usuário tende a produzir narrativas mais multifacetadas.

Essa relação corrobora a ideia de que a interatividade amplia o campo do representável, mas também torna mais evidente a mediação do dispositivo, aproximando a realidade documentada de uma construção processual e situada. Nessa perspectiva, a contribuição de Nichols permanece fundamental como base tipológica, mas mostra-se insuficiente diante de obras que operam por camadas, trajetórias e recombinações. A investigação, portanto, reforça a necessidade de ampliar a classificação clássica com categorias específicas para os WDIs, como o modo locativo e o modo generativo, mais adequadas à lógica híbrida, relacional e processual desse subgênero, em consonância com a noção de formas emergentes discutidas por autores como Whitelaw e Murtaugh.

Uma das constatações centrais desta investigação diz respeito às transformações no conceito de autoria operadas pelo subgênero WDI. Como observa Lúcia Santaella (2000), a expansão da web colaborativa alterou profundamente a relação tradicional entre autor e obra; nos WDIs, esse deslocamento se intensifica, pois o autor passa a perder parte do controle sobre o percurso narrativo e a atuar em relação direta com o espectador-usuário, em um movimento que também remete às discussões de Stam e Shohat (2000) sobre deslocamentos de autoridade e instabilidade das mediações autorais. Nesse contexto, a autoria deixa de ser entendida como uma instância plenamente centralizadora e passa a depender, em maior ou menor grau, da participação do usuário na construção dos sentidos e dos caminhos possíveis da narrativa.

No corpus analisado, contudo, essa transferência de autoria mostra-se majoritariamente incompleta. Em geral, o espectador-usuário é convidado a circular por uma estrutura previamente definida, mas raramente encontra margem para alterá-la, ampliá-la ou recriá-la. As

formas mais densas de coparticipação, processo infinito e estruturação do conhecimento aparecem apenas em casos pontuais, como *WebDoc Graffiti* e *O artista e a praça*, de Francischelli, o que evidencia os limites da dimensão coletiva nos WDIs brasileiros analisados, em consonância com as observações de Whitelaw (2002) e Ngai (2007) sobre a abertura controlada e a participação ainda regulada em ambientes digitais.

À luz da noção de autoria em rede, formulada por Santaella (2000), observa-se que o diretor/autor deixa de ocupar a posição de narrador onisciente e passa a desempenhar, cada vez mais, o papel de designer da experiência, organizando percursos, camadas de informação e possibilidades de interação, como também propõem Murray (1997) e Benyon (2011) ao tratar do desenho de experiências interativas centradas no usuário. Entretanto, nos WDIs brasileiros do corpus, essa redefinição não se consolida plenamente: a transferência de autoria permanece parcial, e o controle estrutural continua concentrado nas escolhas autorais. Assim, embora obras como *WebDoc Graffiti* e *O artista e a praça* se aproximem de uma lógica de autoria coletiva, a maior parte dos casos analisados ainda preserva um modelo fortemente autor-controlado, no qual a participação do usuário se restringe à navegação por caminhos previamente delimitados.

A análise dos onze WDIs do corpus confirma que as categorias de Nichols são insuficientes para explicar plenamente a representação da realidade nesse subgênero (Nichols, 2001; Manovich, 2001). Em vez de aderirem a um único modo, os casos analisados combinam registros distintos ou recorrem a convenções híbridas, compondo o que denominamos “mosaico orgânico” (Whitelaw, 2002).

Entre as obras que mais diretamente se enquadram nas categorias de Nichols, destacam-se *Fora da escola não pode!* (2010), Rio de Janeiro: autorretrato (2010), *Caminhoneiras* (2012) e *LiteraRuas/Força da palavra* (2013), todos marcados pelo modo expositivo; *Filhos do tremor* (2012), associado ao modo observativo; e *Janela periférica* (2013), vinculado ao modo participativo. Esses casos indicam uma adesão relativamente estável às categorias clássicas, ainda que adaptadas ao ambiente interativo do webdocumentário. Em um segundo grupo, *Petróleo: vida moderna* (2011) apresenta uma configuração combinada, articulando os modos reflexivo e expositivo, o que já aponta para uma solução mais complexa de representação, em que a exposição informativa convive com a autorreflexividade. Há ainda *Se eu demorar uns meses* (2013), que pode ser descrito como docudrama, pela combinação entre ficção e arquivo, configurando uma adesão apenas parcial aos padrões de Nichols. Por fim, as obras que mais claramente extrapolam esse quadro são *WebDoc Graffiti* (2012) e *O artista e a praça* (2011). A primeira articula simultaneamente os modos observativo, expositivo, participativo, poético e performático, enquanto a segunda se define como um mosaico orgânico e livre, sem correspondência direta com uma única categoria analítica (Whitelaw, 2002). Em conjunto, esses exemplos evidenciam que a representação da realidade nos WDIs brasileiros não se organiza por fidelidade exclusiva a um modo documental, mas por combinações variáveis e, em certos casos, por estruturas híbridas que excedem o repertório de Nichols.

Predomina, no corpus, o modo expositivo, o que se relaciona tanto à formação jornalística da maioria dos webdocumentaristas quanto às restrições técnicas e orçamentárias. Os casos que exibem mosaicos orgânicos — especialmente *WebDoc Graffiti* e *O artista e a praça* — coincidem com produções de maior complexidade interativa,

sugerindo que a sofisticação da interação favorece a diversificação das estratégias de representação (Murray, 1997). Nesse sentido, a articulação entre modos locativo e generativo, tal como discutida por Lemos (2010), também ajuda a compreender a abertura formal dessas obras e sua tendência à hibridização representacional.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A investigação permitiu propor e testar uma ficha metodológica de análise para WDIs, organizada em cinco categorias — conteúdo, interface, produção, experiência e representação da realidade — e em quatro etapas exploratórias sequenciais. Sua aplicação ao corpus de onze produções brasileiras confirmou a predominância do modo hipertextual reativo (Ribeiro, 2013; Murtaugh, 2008), evidenciou a reconfiguração da autoria em rede (Santaella, 2000) e mostrou que o espectador-usuário é majoritariamente posicionado como explorador (Murray, 1997). Ao mesmo tempo, a análise indicou os limites das categorias de Nichols (2001) para explicar a complexidade do corpus, sustentando a emergência dos mosaicos orgânicos e a proposição dos modos locativo e generativo (Nichols, 2001; Manovich, 2001; Lemos, 2010). Nesse sentido, a ficha se afirma como instrumento qualitativo, flexível e empiricamente testado para a leitura do subgênero.

Os resultados também evidenciam limites importantes: o recorte ainda é restrito para generalizações mais amplas, não contempla estudos de recepção com usuários reais e incide sobre um subgênero em constante transformação. Como desdobramentos, recomenda-se ampliar o corpus para além do Cinema Du Réel, realizar comparações com produções internacionais e desenvolver pesquisas sobre financiamento, sustentabilidade e usos concretos

dos WDIs no Brasil. Assim, esta tese oferece uma base analítica relevante, mas aberta a revisões contínuas, em consonância com a dinâmica dos ambientes digitais e dos próprios webdocumentários.

Em termos de contribuição, a pesquisa se desdobra em três planos complementares. No plano teórico, articula de modo específico as contribuições de Nichols (2001), Murray (1997) e Manovich (2001) para a compreensão dos WDIs, construindo um quadro interpretativo capaz de contemplar simultaneamente a representação documental, a interatividade e a lógica das mídias digitais. No plano metodológico, oferece uma ferramenta qualitativa, adaptável e empiricamente testada, apta a orientar análises sistemáticas sem perder a sensibilidade às singularidades de cada obra. No plano empírico, mapeia de forma sistemática onze WDIs brasileiros premiados internacionalmente, contribuindo para a consolidação de um repertório crítico sobre a produção nacional e para a visibilização de um conjunto ainda pouco estudado. Ainda assim, o estudo reconhece as limitações do corpus restrito, da ausência de estudos de recepção com usuários reais e da natureza dinâmica do subgênero, indicando como agendas futuras a ampliação do corpus, estudos comparativos com produções internacionais e investigações sobre financiamento e sustentabilidade dos WDIs no Brasil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. BAUER, Marcelo. **Entrevista concedida ao pesquisador**. São Paulo, 2015.

BAZIN, André. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991. [Referência original: BAZIN, André apud KOIDEL, Emi. Chris Marker e

a montagem horizontal. 2009.]

BENYON, David. **Interação Humano-Computador**. 2. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011.

CASTRO ALVES, Breno. **Entrevista concedida ao pesquisador**. São Paulo, 2015. CAVALHEIRO, Luzimary. **Entrevista concedida ao pesquisador**. Curitiba, 2015.

EISENSTEIN, Sergei apud XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 2005.

FRANCISCHELLI, Giovanni. **Entrevista concedida ao pesquisador**. São Paulo, 2015.

JENKINS, Henry. **Convergence culture: where old and new media collide**. New York: New York University Press, 2006.

KOIDEL, Emi. **Chris Marker e a montagem horizontal**. 2009. Disponível em: [endereço eletrônico]. Acesso em: 2015.

LANDOW, George P. **Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Mirtes Anjos. **Entrevista concedida ao pesquisador**. São Paulo, 2015. MANOVICH, Lev. **The language of new media**.

Cambridge: MIT Press, 2001.

MILES, Adrian. **Softvideography**. In: HARTLEY, John; MCWILLIAM, Kelly (org.). *Story circle: digital storytelling around the world*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2005. p. 139-154.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 18. ed. Petrópolis: Vozes, 2001

MOTTA, Paulo. **Grafite: arte urbana e comunicação**. São Paulo: Editora Nacional, 2008.

MURTAUGH, Michael. **The database**. In: FULLER, Matthew (org.). *Software studies: a lexicon*. Cambridge: MIT Press, 2008. p. 19-26.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.

NASH, Kate. **Modes of interactivity: analysing the webdoc**. *Media, Culture & Society*, London, v. 34, n. 2, p. 195-210, 2011. [Referência original citada como NASH, 2011, p. 235]

NELMES, Jill (org.). **An introduction to film studies**. 3. ed. London: Routledge, 2003.

NGAI, Venn. **Interactive Documentary: New Forms of Engagement**. Montreal: Concordia University Press, 2007.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Campinas: Papirus, 2001. NIELSEN, Jakob. **Usability Engineering**. San Francisco: Morgan Kaufmann, 1993. PACHECO, Priscila. **Entrevista concedida ao pesquisador**. Curitiba, 2015.

RIBEIRO, José Carlos. **Interatividade: um percurso pela história e pelos conceitos**. In: BARBOSA, Suzana; MIELNICZUK, Luciana (org.). *Jornalismo e tecnologias móveis*. Covilhã: LabCom, 2013. p. 45-68.

SALLES, Julia. **Rider Spoke e a experiência locativa**. Trabalho de Conclusão de Curso (Jornalismo) — Universidade de São Paulo, São Paulo, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **A ecologia pluralista das mídias locativas**. *Famecos*, Porto Alegre, n. 22, p. 20-24, 2000.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002.

STAM, Robert; SHOHAT, Ella. **Teoria do cinema: uma introdução**. In: STAM, Robert (org.). *A literatura através do cinema*. Belo Horizonte: UFMG, 2000. p. 395-430.

STRAUSS, Anselm; CORBIN, Juliet. **Basics of qualitative research: techniques and procedures for developing grounded theory**. 2. ed. Thousand Oaks: Sage, 1998.

WHITELAW, Mitchell. **Playing games with reality: only fish shall visit and interactive documentary**. In: *SCREENING THE PAST*, 2002. Disponível em: [endereço eletrônico]. Acesso em: 2015.

XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 2005.