

**O REAL EM JOGO: DESIGN DE INTERAÇÃO E MODOS DE PARTICIPAÇÃO  
NOS WEBDOCUMENTÁRIOS INTERATIVOS (WDI)**

**THE REAL AT STAKE: INTERACTION DESIGN AND MODES OF PARTICIPATION IN  
INTERACTIVE WEB DOCUMENTARIES (WDI)**

**LO QUE REALMENTE ESTÁ EN JUEGO: DISEÑO DE INTERACCIÓN Y MODOS DE  
PARTICIPACIÓN EN DOCUMENTALES WEB INTERACTIVOS (WDI)**



10.56238/IXSevenInternationalMultidisciplinaryCongress-006

**Alexandre Torresani de Lara**

Doutor em Comunicação e Linguagens

Instituição: Universidade Tuiuti do Paraná (UTP), Universidade Estadual do Centro-Oeste  
(UNICENTRO)

E-mail: prof.alexandrelara@gmail.com

---

**RESUMO**

O presente artigo investiga os Webdocumentários Interativos (WDI) como objetos comunicacionais de natureza complexa, situados no cruzamento entre o documentário convencional, as narrativas digitais e os princípios do design de interação. A análise considera os modos pelos quais o usuário-espectador participa dessas obras, as estratégias utilizadas para promover engajamento e as formas de mediação da realidade construídas em ambientes digitais. A partir de uma abordagem teórico-analítica, o estudo mobiliza modelos conceituais de interatividade, tipologias de participação e exemplos de produções brasileiras e internacionais. Os resultados sugerem que o design de interação ocupa posição decisiva na produção de experiências de imersão, agência e reflexividade crítica. Conclui-se que a eficácia comunicacional desses formatos depende da articulação coerente entre proposta narrativa, modelo interacional e contexto de recepção.

**Palavras-chave:** WDI. Design de Interação. Modos de Participação. Narrativa Digital. Plataformas Digitais. Documentário Interativo. Comunicação Digital.

**ABSTRACT**

This article examines interactive Web documentaries as complex communicational objects located at the intersection of traditional documentary, digital narratives, and interaction design principles. The analysis addresses how user-viewers participate in these works, the strategies employed to foster engagement, and the ways these projects negotiate reality within digital platforms. Using a theoretical-analytical approach, the study draws on conceptual models of interactivity, participation typologies, and examples from Brazilian and international productions. The findings indicate that interaction design plays a decisive role in shaping experiences of immersion, agency, and critical reflexivity. It is concluded that the communicative effectiveness of these formats depends on the coherence between narrative proposal, interaction model, and reception context.

**Keywords:** Interactive Web Documentary. Interaction Design. Participation Modes. Digital Narrative. Digital Platforms. Interactive Documentary. Digital Communication.

## **RESUMEN**

Este artículo investiga los documentales web interactivos (DBI) como objetos comunicacionales complejos situados en la intersección del documental convencional, las narrativas digitales y los principios del diseño de interacción. El análisis considera las formas en que el usuario-espectador participa en estas obras, las estrategias utilizadas para promover la participación y las formas de mediación de la realidad construidas en entornos digitales. Mediante un enfoque teórico-analítico, el estudio moviliza modelos conceptuales de interactividad, tipologías de participación y ejemplos de producciones brasileñas e internacionales. Los resultados sugieren que el diseño de interacción ocupa una posición decisiva en la producción de experiencias de inmersión, agencia y reflexividad crítica. Se concluye que la efectividad comunicacional de estos formatos depende de la articulación coherente entre la propuesta narrativa, el modelo de interacción y el contexto de recepción.

**Palabras clave:** DBI. Diseño de Interacción. Modos de Participación. Narrativa Digital. Plataformas Digitales. Documental Interactivo. Comunicación Digital.

## 1 INTRODUÇÃO

A articulação entre os discursos documentais, as tecnologias digitais e as dinâmicas interativas tem produzido formatos comunicacionais inéditos, capazes de tensionar as divisões tradicionalmente atribuídas à criação, à circulação e à fruição de conteúdos audiovisuais. Nesse contexto, o webdocumentário interativo (WDI) se afirma como uma das expressões mais relevantes do cenário contemporâneo das mídias digitais, por reunir, em um mesmo ambiente, procedimentos narrativos do documentário tradicional e recursos vinculados à participação, à navegação e à construção compartilhada de significados característicos do espaço digital.

Como formato híbrido, o WDI desloca fronteiras consolidadas entre autoria e recepção, informação e experiência, bem como entre narrativas lineares e não lineares. Sua estrutura combina camadas textuais, sonoras, visuais e hipermidiáticas que não apenas organizam conteúdos, mas também instauram modos específicos de fruição e de acesso à realidade representada. Nessa perspectiva, trata-se de uma forma de expressão que se insere nas discussões mais amplas sobre cultura digital, convergência midiática e recombinação de linguagens, nas quais o sentido já não se produz exclusivamente pela ordenação sequencial do discurso, mas também pela interação do usuário com percursos, escolhas e interfaces que configuram a obra.

Ao contrário do documentário televisivo ou cinematográfico, cuja organização costuma se apoiar em uma sequência linear de imagens e sons destinada a um público receptor, o WDI rompe com essa lógica ao solicitar do usuário escolhas narrativas, exploração de percursos temáticos, colaboração com materiais produzidos pelo próprio público e, em determinadas propostas, intervenção direta na arquitetura do relato. Essa redefinição do lugar do espectador — que passa a assumir, em diferentes graus, uma função ativa na experiência — coloca em primeiro plano questões decisivas sobre os modelos de design de interação empregados por produtores, desenvolvedores e designers na elaboração dessas obras.

Mais do que um recurso técnico, a interatividade deve ser compreendida como dimensão comunicacional e também política do WDI, pois a amplitude de participação oferecida ao usuário decorre de decisões editoriais, narrativas e éticas assumidas pela equipe de produção. Ao definir o que pode ser explorado, comentado, reorganizado ou incorporado à interface, o projeto interativo não apenas distribui possibilidades de navegação, mas também regula formas de visibilidade, regimes de voz e modos de representação da realidade. Assim, o grau de agência concedido ao usuário participa da própria construção do posicionamento enunciativo da obra, afetando as relações entre quem fala, quem vê e quem pode intervir no processo comunicacional.

A pertinência acadêmica deste estudo decorre da expansão consistente dos WDI em plataformas digitais ao longo da última década, tanto no plano internacional - com iniciativas pioneiras de emissoras como a francesa Arte, a britânica BBC e a canadense NFB (National Film Board) - quanto

no contexto brasileiro, em que projetos como *Domínio Público*, da TV Brasil, além de produções independentes de jornalistas e coletivos audiovisuais, vêm explorando as possibilidades expressivas do formato. Ainda assim, no campo da Comunicação no Brasil, a produção bibliográfica dedicada à relação entre design de interação e modos de participação em WDI permanece insuficientemente sistematizada, tanto do ponto de vista teórico quanto empírico.

Essa lacuna torna-se ainda mais evidente quando se observa que a literatura internacional avançou de forma significativa na compreensão do WDI como objeto narrativo, estético e relacional, com contribuições relevantes de autores como Aston e Gaudenzi, bem como das discussões de Murray e Nichols sobre interatividade, autoria distribuída e modos documentais de organização do real. No Brasil, embora existam estudos importantes sobre documentário, mídias digitais e narrativas transmidiáticas, a intersecção específica entre design de interação e estudos documentais ainda é escassa, o que limita a consolidação de um referencial analítico mais robusto para interpretar tais obras. É precisamente essa assimetria bibliográfica que justifica a presente investigação e reforça a necessidade de articular referências internacionais e produção nacional em diálogo crítico.

Diante desse panorama, o presente artigo formula como questão central de pesquisa: de que forma os modelos de design de interação presentes em WDI estruturam modalidades específicas de participação do usuário e distintas formas de mediação da realidade representada? Com essa finalidade, o texto organiza-se em etapas que abrangem a base teórica, o procedimento metodológico e a análise de casos, com o intuito de contribuir para os estudos em comunicação digital, design de interação e narrativas documentais, especialmente no campo das pesquisas brasileiras em Comunicação. Ao mobilizar uma leitura comparativa entre casos internacionais e nacionais, busca-se ampliar a compreensão dos diferentes modos pelos quais o formato se desenvolve em contextos sociotécnicos distintos e, assim, oferecer subsídios para debates futuros sobre linguagem, participação e mediação no ambiente digital.

## **2 O DOCUMENTÁRIO EM PERSPECTIVA HISTÓRICA E CONCEITUAL**

A trajetória do documentário remonta aos primórdios do cinema e se consolidou, ao longo do tempo, como uma forma discursiva orientada pela tentativa de apreender e significar o mundo histórico (NICHOLS, 2001). Desde as formulações inaugurais de John Grierson, para quem o documentário consistia em um "tratamento criativo da realidade", até as classificações modais propostas por Bill Nichols — que abrangem os modos expositivo, observacional, participativo, reflexivo, performativo e poético —, esse campo constituiu-se como um espaço atravessado pela tensão entre a vocação referencial e a mediação inevitável que toda representação implica.

Ao longo de sua história, entretanto, a pretensão documental de estabelecer um vínculo privilegiado com o mundo histórico jamais se manteve estável ou incontestada. As disputas entre

cinema direto e cinema vérité evidenciaram, já no século XX, que a aparente transparência do registro era atravessada por escolhas formais, posicionamentos éticos e estratégias de intervenção que afetavam o estatuto de verdade atribuído às imagens. Em debates posteriores, a crítica pós-moderna aprofundou essa problematização ao questionar a possibilidade de uma objetividade plena, insistindo no caráter situado, construído e discursivo de toda representação. Em ambientes digitais, essa instabilidade torna-se ainda mais aguda, uma vez que a circulação de testemunhos, arquivos, interfaces e simulações embaralha as fronteiras entre documento e construção, entre evidência e encenação, ampliando a complexidade do pacto referencial que tradicionalmente sustentou o documentário.

Com a incorporação das tecnologias digitais e da internet aos circuitos de produção e circulação midiática, novas demandas passaram a incidir sobre esse domínio, ampliando suas possibilidades expressivas e seus dilemas conceituais. Nesse cenário, Gaudenzi (2013) formula a noção de *i-doc*, ou documentário interativo, para designar projetos que mobilizam deliberadamente a lógica dos hiperlinks na exploração de uma realidade não ficcional. A autora identifica quatro regimes de interação nesses trabalhos: o conversacional, em que o usuário estabelece uma espécie de diálogo com a interface por meio de comandos, perguntas ou sistemas que simulam trocas linguísticas; o hipertextual, no qual a navegação se organiza em percursos ramificados e não lineares, definidos pelas escolhas do público; o participativo, caracterizado pela inclusão de contribuições dos próprios usuários na composição do material documental; e o experiencial, no qual a vivência imersiva, sensorial e ambiental assume centralidade, sobretudo em propostas baseadas em instalações interativas, realidade virtual ou sistemas responsivos ao comportamento do participante.

Embora útil para organizar um campo heterogêneo, essa tipologia não deve ser compreendida como um conjunto de categorias rígidas ou mutuamente excludentes. Em muitos casos, um mesmo projeto articula simultaneamente modos distintos de interação, fazendo coexistir, por exemplo, navegação hipertextual e ambiência experiencial, ou ainda participação colaborativa e dispositivos conversacionais. Além disso, o modo participativo recoloca de forma intensa questões relativas à autoria, ao controle editorial e à ética da representação, sobretudo quando contribuições do público passam a integrar narrativas sobre sujeitos, coletividades ou territórios marcados por assimetrias sociais. Nesse sentido, embora a formulação de Gaudenzi tenha se tornado uma referência central para os estudos do documentário interativo, parte da literatura tem apontado que ela ainda não esgota as dimensões afetivas, corporais e sensíveis da experiência, frequentemente decisivas na relação do usuário com a obra e nem sempre plenamente capturadas por uma classificação fundada prioritariamente na lógica da interação.

## 2.1 DESIGN DE INTERAÇÃO: FUNDAMENTOS E MODELOS

O design de interação se consolida como campo de conhecimento especialmente a partir das contribuições de Winograd e Flores (1986), Norman (1988) e, de modo mais sistematizado, de Preece, Rogers e Sharp (2002), que o definem como o conjunto de práticas voltadas à concepção de produtos interativos capazes de apoiar as atividades das pessoas em diferentes contextos de uso. No universo das mídias digitais, princípios como usabilidade, affordance, feedback e consistência passam a adquirir também uma dimensão comunicacional e narrativa, sobretudo quando aplicados a objetos documentais.

Entre esses princípios, o conceito de affordance revela-se particularmente relevante para a análise de interfaces documentais, pois as possibilidades de ação oferecidas por uma plataforma não são neutras nem puramente técnicas. Elas pressupõem um determinado modelo de usuário, orientam expectativas de uso e delimitam quais gestos, percursos e formas de participação são considerados desejáveis ou legítimos. Em um WDI, botões, menus, mapas, linhas do tempo, caixas de comentário e sistemas de personalização não apenas facilitam a navegação, mas também configuram regimes de visibilidade e de interação, tornando evidente que o design opera como instância comunicacional que organiza o encontro entre obra e público. Desse modo, a noção de affordance permite compreender o projeto interativo como um espaço de decisão política, no qual se distribuem capacidades de acesso, hierarquias de informação e graus diferenciados de intervenção.

Em *Hamlet on the Holodeck*, Murray (1997) identifica três propriedades fundamentais dos ambientes narrativos digitais: imersão, agência e transformação. Quando transpostas para o campo dos webdocumentários, essas propriedades orientam decisões de projeto que não se limitam à dimensão estética da experiência, mas interferem diretamente na organização da participação do usuário, na construção do percurso narrativo e na própria força epistemológica e ética da obra enquanto forma de representação do real.

Essas três propriedades, contudo, não se combinam de modo linear ou harmonioso, pois frequentemente entram em tensão no interior do próprio projeto narrativo. O aumento da imersão, por exemplo, pode reduzir a clareza dos pontos de intervenção do usuário, limitando sua agência em favor de uma experiência mais contínua e envolvente; por outro lado, a ampliação da agência pode fragmentar a imersão e tornar mais visíveis os mecanismos de montagem e de escolha que sustentam a obra. Já a transformação, entendida como capacidade de produzir deslocamentos na experiência do participante ou na própria estrutura narrativa, suscita questões delicadas sobre a estabilidade do registro documental, especialmente quando a obra altera percursos, atualiza conteúdos ou se adapta às ações do usuário. Em função dessas tensões, autores posteriores à formulação de Murray retomaram, ampliaram ou problematizaram seu modelo ao analisar a não ficção interativa, enfatizando que a

experiência documental digital não se reduz à soma dessas propriedades, mas resulta de seu equilíbrio sempre instável, historicamente situado e mediado por decisões de design.

A participação em webdocumentários deve ser compreendida à luz das transformações mais amplas da cultura digital, em diálogo com a cultura participativa (JENKINS, 2009), com a inteligência coletiva (LÉVY, 1999) e com as dinâmicas colaborativas que caracterizam a produção de conteúdos em ambientes plataformizados. Nesse contexto, participar não significa apenas operar uma interface ou realizar escolhas de navegação, mas assumir um lugar dentro de um processo comunicacional que possui implicações éticas e políticas, especialmente quando envolve a visibilidade de sujeitos, grupos sociais e experiências coletivas.

Apesar de sua ampla difusão, a noção de cultura participativa tem sido alvo de críticas que chamam atenção para os limites concretos do ideal emancipatório que frequentemente a acompanha. Em muitos contextos, a participação não se realiza em condições de equivalência entre os sujeitos, mas em meio a assimetrias de acesso, competências técnicas, capital cultural e poder de enunciação. Além disso, em ambientes plataformizados, a participação é frequentemente modulada por lógicas algorítmicas, por mecanismos de filtragem e por incentivos econômicos orientados à retenção da atenção, o que pode restringir a autonomia dos usuários e converter práticas participativas em formas de engajamento capturadas por interesses empresariais. No caso dos webdocumentários, isso significa que a convocação ao participar jamais é neutra, pois se encontra atravessada por decisões autorais e editoriais que definem os contornos do que pode ser feito, dito e transformado na obra.

Aston e Gaudenzi (2012) descrevem a participação em webdocumentários como um ato contínuo que se estende desde o simples ato de clicar, entendido como a seleção de caminhos previamente delimitados pela autoria, até o contribuir, quando o usuário passa a inserir informações, narrativas ou perspectivas capazes de interferir na própria composição do material documental. Entre esses extremos, situam-se práticas como explorar, compartilhar, comentar e curar conteúdos, que ampliam gradualmente o grau de engajamento do público e reconfiguram sua relação com a obra. Em vez de uma oposição rígida entre passividade e autoria plena, trata-se de um conjunto de modalidades de intervenção que alteram a experiência documental em diferentes intensidades.

Essas modalidades intermediárias possuem implicações distintas para a experiência documental, uma vez que cada uma estabelece um tipo particular de vínculo entre usuário e material narrativo. Explorar supõe percorrer a obra como um espaço aberto de descoberta, no qual a navegação produz sentido por meio de associações, retornos e escolhas situadas; compartilhar, por sua vez, desloca o documentário para circuitos externos de circulação, fazendo com que a obra ganhe novos contextos de leitura e recepção; comentar insere a voz do público em torno do conteúdo, instaurando uma camada discursiva que pode confirmar, tensionar ou reorientar os sentidos propostos; curar, enfim, implica selecionar e reorganizar fragmentos, assumindo uma forma de mediação que aproxima o

usuário de funções antes atribuídas ao editor ou ao autor. Em conjunto, essas práticas desafiam noções tradicionais de espetatorialidade, autoria e contrato documental, na medida em que tornam porosas as fronteiras entre recepção, interpretação e produção de sentido.

Essa discussão se articula ainda com a reflexão de Rancière (2012) sobre a partilha do sensível, conceito útil para examinar como as escolhas de design não apenas organizam a experiência do usuário, mas também delimitam quem pode falar, o que pode ser visto e de que maneira o real é distribuído no interior das interfaces documentais. Assim, a negociação com a realidade não se reduz à fidelidade representacional, mas envolve também disputas sobre acessibilidade, legitimidade e regime de visibilidade.

No contexto dos webdocumentários, a contribuição de Rancière permite compreender a interface como uma instância de partilha sensível que estrutura a própria possibilidade da experiência documental. Menus, mapas, trilhas sonoras, dispositivos de acesso e hierarquias visuais não funcionam apenas como recursos de navegação, mas como formas de organização do visível, do audível e do dizível no interior da obra. Dessa perspectiva, o design atua como um princípio de distribuição que autoriza certas presenças e silencia outras, produzindo uma gramática de inclusão e exclusão que afeta diretamente a representação de comunidades marginalizadas e vozes subalternizadas. Em webdocumentários participativos, essa dimensão torna-se ainda mais sensível, pois a abertura à colaboração pode tanto ampliar a escuta de experiências historicamente apagadas quanto reproduzir assimetrias quando os critérios de visibilidade permanecem sob controle restrito da autoria ou da plataforma.

As plataformas digitais podem ser entendidas como infraestruturas simultaneamente técnicas, econômicas e culturais que condicionam a produção e a circulação simbólica dos conteúdos, conforme propõem Van Dijck, Poell e De Waal (2018). Nelas, o webdocumentário deixa de existir como objeto isolado e passa a operar em um ambiente marcado por lógicas próprias de funcionamento, nas quais mecanismos de recomendação, políticas de acesso, formas de indexação e regimes de monetização interferem diretamente na visibilidade e no alcance das obras.

Quando o webdocumentário é hospedado em plataformas comerciais amplamente centralizadas, como YouTube, Vimeo ou redes sociais, emergem tensões específicas entre os objetivos comunicacionais da obra e as prioridades dessas infraestruturas. A lógica econômica orientada por métricas de engajamento pode favorecer formatos mais compatíveis com a retenção de atenção, enquanto políticas de moderação, padronização técnica e recomendação algorítmica podem reduzir a circulação de conteúdos que abordem temas socialmente sensíveis, politicamente controversos ou narrativamente menos aderentes aos modelos de consumo da plataforma. Diante dessas restrições, alguns produtores têm optado por desenvolver plataformas independentes, soluções próprias de hospedagem ou estratégias híbridas de distribuição, combinando ambiente autoral, circulação em redes

sociais e presença em repositórios públicos a fim de preservar maior controle editorial e ampliar a autonomia da obra.

As *affordances* oferecidas por cada plataforma, somadas aos seus algoritmos, às regras de uso e às economias de atenção que estruturam a permanência dos usuários, moldam as possibilidades de concepção interativa e influenciam as soluções narrativas e formais adotadas pelos projetos. Por essa razão, compreender o webdocumentário exige situá-lo no interior de um ecossistema plataformizado, no qual decisões tecnológicas e editoriais estão atravessadas por relações de poder que incidem sobre a produção, a distribuição e a recepção do conteúdo.

Em síntese, a plataformaização da produção de webdocumentários deve ser lida como um processo ambivalente. De um lado, ela amplia o alcance potencial das obras, facilita o acesso em diferentes dispositivos e favorece a circulação transnacional de conteúdos, contribuindo para a difusão de narrativas documentais em escala ampliada. De outro, submete os projetos a pressões comerciais, métricas automatizadas e regimes algorítmicos de visibilidade que podem comprometer suas dimensões críticas, experimentais e participativas. Assim, o design documental contemporâneo passa a operar em permanente negociação com as infraestruturas de plataforma, nas quais o poder de organizar a circulação do sentido se torna tão decisivo quanto a própria construção narrativa da obra.

## 2.2 DOS PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratório-descritiva, combinando revisão bibliográfica sistemática e análise de casos múltiplos. A escolha por um percurso qualitativo se fundamenta na especificidade dos webdocumentários interativos (WDI), cujas dimensões estética, narrativa e relacional não podem ser plenamente apreendidas por procedimentos exclusivamente quantitativos, exigindo, portanto, leitura interpretativa e situada dos fenômenos investigados (FLICK, 2009).

A opção pela análise de casos múltiplos decorre do entendimento de que os webdocumentários selecionados não foram escolhidos para fins de representatividade estatística, mas em razão de sua relevância analítica e de sua capacidade de iluminar diferentes dimensões do fenômeno em estudo. Nesse sentido, cada caso funciona como uma entrada específica para observar tensões, soluções de projeto e formas particulares de mediação entre interação, narrativa e representação documental. A comparação entre produções internacionais e brasileiras, por sua vez, permite identificar tanto padrões mais gerais do campo quanto configurações situadas, vinculadas a contextos institucionais, culturais e tecnológicos distintos, o que enriquece a compreensão do design de documentários interativos em escala comparativa.

O levantamento bibliográfico foi realizado por meio de consultas às bases Scopus, Web of Science, SciELO e Google Scholar, com uso dos descritores webdocumentário, documentário

interativo, i-doc, interactive documentary, design de interação, narrativa digital e participação em mídias digitais. A seleção contemplou artigos, capítulos de livros e teses publicados entre 2000 e 2024, priorizando estudos capazes de articular as teorias do design de interação com abordagens oriundas da comunicação e com investigações sobre narrativas documentais.

A definição do corpus teórico seguiu critérios de pertinência conceitual, consistência metodológica e diálogo direto com o campo dos estudos sobre documentário interativo. Foram privilegiadas obras capazes de contribuir tanto para a formulação de categorias analíticas quanto para a compreensão histórica e crítica da área, de modo a reunir referências já consolidadas e produções mais recentes que expressam o desenvolvimento contínuo do tema. Também se buscou contemplar autores provenientes de diferentes tradições disciplinares, o que exigiu o manejo de um repertório atravessado por debates da comunicação, do design, dos estudos de cinema e das plataformas. Essa interlocução interdisciplinar foi conduzida por meio da organização temática da bibliografia, da identificação de convergências conceituais e da comparação entre perspectivas analíticas diversas, evitando-se tanto a dispersão quanto a redução do objeto a um único enquadramento teórico.

Na etapa empírica, foram escolhidos seis webdocumentários, distribuídos entre produções internacionais e brasileiras, a partir de critérios que incluíram o reconhecimento obtido no meio acadêmico e/ou crítico, a disponibilidade de acesso integral em ambiente digital, a presença de diferentes modelos de interação e a pertinência temática para as discussões sobre participação e negociação com a realidade. Entre os títulos internacionais, foram selecionados *Highrise* (NFB/Canada, 2010-2015), *Fort McMoney* (NFB/ARTE, 2013) e *Prison Valley* (ARTE, 2010). Já entre os casos brasileiros, integraram o corpus *Domínio Público* (TV Brasil, 2013), *Carvão* (Agência Pública, 2015) e *Rio de Histórias* (coletivo independente, 2016).

Cada um desses projetos apresenta características que os tornam especialmente fecundos para a análise comparativa proposta. *Highrise* se destaca pelo desenho hipermidiático e modular, articulando múltiplos módulos narrativos e experiências de navegação que ampliam a percepção do ambiente urbano e das relações sociais nele inscritas. *Fort McMoney* combina documentário e lógica de jogo, mobilizando mecânicas participativas que transformam o usuário em agente de decisão dentro da experiência narrativa. *Prison Valley*, por sua vez, opera com forte dimensão comunitária e conversacional, criando um espaço de circulação de comentários, trocas e prolongamentos discursivos em torno do tema investigado. No conjunto brasileiro, *Domínio Público* assume relevância por seu caráter pioneiro no cenário institucional do país, evidenciando a busca por formatos interativos em uma emissora pública. *Carvão* se mostra pertinente pela aproximação entre jornalismo investigativo e linguagem de *scrollytelling*, explorando a linearidade expandida e a imersão progressiva na narrativa. Já *Rio de Histórias* se distingue por seu modelo de participação comunitária, no qual a colaboração de

sujeitos locais é central para a constituição do relato e para a inscrição de experiências situadas na própria estrutura da obra.

Esses exemplos foram reunidos de modo a oferecer uma composição analítica variada, permitindo observar diferentes soluções narrativas, estéticas e interativas presentes no campo dos webdocumentários. Dessa forma, o conjunto selecionado viabiliza a comparação entre contextos de produção distintos e favorece a identificação de continuidades e contrastes relevantes para o problema de pesquisa.

Convém reconhecer, contudo, que o corpus adotado não esgota a diversidade de produções existentes no campo do documentário interativo. A seleção foi condicionada pela disponibilidade de acesso às obras, pela existência de documentação suficiente para o exame analítico e pela possibilidade de observação de suas interfaces em funcionamento ou em registros confiáveis. Em razão disso, os resultados obtidos devem ser compreendidos como interpretações situadas, vinculadas a um recorte específico e historicamente delimitado, e não como uma síntese definitiva do conjunto da produção existente. Tal limite, longe de invalidar a análise, explicita seu alcance e reforça a necessidade de leitura contextualizada dos casos selecionados.

O exame de cada caso foi orientado por uma ficha analítica estruturada em cinco eixos: a arquitetura de navegação e o modelo de interação predominante; as *affordances* de participação disponibilizadas ao usuário; as estratégias de design voltadas ao engajamento e à imersão; as formas de negociação com a realidade representada; e o contexto de plataforma, bem como os condicionantes tecnológicos envolvidos. Com base nessa organização, os dados foram sistematizados em matrizes comparativas e, posteriormente, interpretados à luz do referencial teórico adotado, de modo a identificar padrões, tensões e especificidades entre os casos analisados.

Do ponto de vista epistemológico, a análise interpretativa parte do princípio de que as matrizes não constituem um instrumento de mensuração, mas um recurso de organização das observações qualitativas produzidas ao longo da leitura dos casos. Seu papel foi ordenar recorrências, contrastes e singularidades de maneira a tornar possível um movimento analítico que fosse da descrição à interpretação. Assim, procurou-se identificar não apenas o que cada projeto faz em termos formais e interativos, mas também o que suas escolhas de design revelam sobre pressupostos relativos à participação, à construção da realidade e ao contrato documental que sustenta cada obra. A interpretação, nesse sentido, foi orientada pela relação entre o visível na interface e os sentidos mais amplos inscritos na arquitetura narrativa e relacional dos webdocumentários.

## 2.3 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

### 2.3.1 Estudos de casos nacionais e internacionais: modelos pioneiros de design interacional

Entre os casos internacionais analisados, Highrise, produzido pela National Film Board do Canadá (NFB) e dirigido por Katerina Cizek entre 2010 e 2015, destaca-se como um dos empreendimentos mais amplos e reconhecidos do webdocumentário interativo (WDI). Estruturado em diferentes módulos, como *Out My Window* (2010) e *Universe Within* (2015), o projeto volta-se às experiências de moradores de edifícios habitacionais em distintas cidades do mundo, articulando fotografia panorâmica em 360°, vídeo, áudio e navegação hipertextual. Sob a perspectiva do design de interação, observa-se que a obra mobiliza simultaneamente o modo hipertextual e o modo experiencial, conforme proposto por Gaudenzi (2013), ao organizar uma navegação não linear que favorece a exploração do conteúdo e a imersão sensorial, sem abrir mão de uma curadoria editorial rigorosa que delimita as possibilidades de intervenção do usuário.

Já Fort McMoney (NFB/ARTE, 2013) apresenta um arranjo interacional distinto, baseado na lógica do jogo-documentário. Ao conduzir o usuário pela investigação da cidade de Fort McMurray, no Canadá, polo da exploração de areias petrolíferas, a plataforma incorporava votações semanais coletivas cujos resultados interferiam no desenvolvimento narrativo. Esse mecanismo evidencia a articulação entre participação e deliberação compartilhada, tornando visível a tensão entre a ação individual e a produção coletiva de significados. Nesse sentido, o design interacional é empregado como recurso para ativar formas de engajamento cívico e estimular a reflexão crítica sobre controvérsias socioambientais de grande complexidade.

Por sua vez, Prison Valley (ARTE, 2010), dirigido por David Dufresne e Philippe Brault, dedica-se à cidade de Cañon City, no Colorado, cuja dinâmica econômica se estrutura em torno de um complexo prisional. O aspecto mais singular de sua proposta interativa consiste na inserção de um chat em tempo real, depois arquivado, que permitia a interação entre os usuários durante o percurso de navegação, favorecendo a formação de uma comunidade interpretativa em torno do material documental. Essa solução revela o potencial do design conversacional para ampliar as dimensões participativas e dialógicas do webdocumentário, aproximando-o de práticas associadas ao jornalismo comunitário e às formas de mediação colaborativa do relato.

No Brasil, a consolidação de webdocumentários interativos (WDI) ocorre em meio a condições estruturais ainda desiguais, sobretudo pela distribuição assimétrica do acesso à internet de alta velocidade e pela persistente escassez de recursos destinados a produções audiovisuais experimentais. Ainda assim, a partir de 2010, percebe-se uma ampliação do interesse de emissoras públicas, coletivos de jornalismo independente e realizadores do campo audiovisual pelas possibilidades expressivas e narrativas abertas por esse formato, o que indica um cenário de gradual incorporação de práticas interativas ao repertório documental nacional.

Nesse percurso, Domínio Público, desenvolvido pela TV Brasil (EBC) em 2013, pode ser compreendido como uma das iniciativas institucionais pioneiras de WDI no país. Voltado à preservação e à visibilização de manifestações culturais populares em risco de desaparecimento, o projeto reuniu vídeos, mapas interativos, fotografias e textos em uma plataforma de navegação articulada, estruturando-se principalmente a partir de uma lógica hipertextual. Embora a arquitetura informacional fosse abrangente e demonstrasse densidade de conteúdo, a interface apresentava fragilidades de usabilidade que comprometiam a fluidez do percurso do usuário e limitavam a experiência de navegação intuitiva (EBC, 2013).

Em Carvão, produzido pela Agência Pública de Jornalismo Investigativo em 2015, observa-se outro deslocamento relevante na articulação entre jornalismo e interação. Ao investigar as condições de trabalho e os impactos ambientais associados à mineração de carvão no sul do país, o projeto combinou reportagem multimídia, infográficos interativos e uma dinâmica de *scrollytelling*, na qual a progressão narrativa depende do movimento de rolagem da página. Tal estrutura evidencia a apropriação, no contexto brasileiro, de soluções consagradas no jornalismo digital internacional, aqui reconfiguradas para sustentar uma narrativa documental com forte componente interpretativo e crítico (Agência Pública, 2015).

Já Rio de Histórias, iniciativa de um coletivo audiovisual independente lançado em 2016, adota um modelo marcadamente participativo ao convocar moradores de diferentes bairros do Rio de Janeiro a produzir narrativas em vídeo sobre seus próprios territórios. O caso é expressivo porque explicita as ambiguidades do design participativo em contextos atravessados por desigualdade social: ao mesmo tempo em que amplia o espectro de vozes e experiências representadas, também exige mediações cuidadosas para que a participação não seja reduzida a um dispositivo instrumental ou a um recurso meramente estético. Nesse sentido, o projeto evidencia que a abertura à colaboração, embora relevante, precisa ser acompanhada de critérios éticos e metodológicos capazes de sustentar uma participação efetivamente significativa (2016).

A leitura comparativa dos seis estudos de caso permite identificar recorrências estruturais e contrastes relevantes, oferecendo subsídios para a formulação de uma tipologia dos modelos de design de interação em webdocumentários. No plano da arquitetura de navegação, os projetos podem ser agrupados, de um lado, por aqueles que operam com uma exploração guiada, na qual o designer delimita de modo expressivo os caminhos disponíveis ao usuário, e, de outro, por aqueles que se organizam em torno de uma participação aberta, em que a construção do percurso narrativo é mais diretamente compartilhada com quem navega pela obra.

Essa distinção não se reduz a uma escolha formal de interface, pois ela expressa pressupostos distintos acerca da competência do usuário, dos objetivos comunicacionais do projeto e das responsabilidades éticas implicadas na representação documental. Em propostas orientadas pela

exploração guiada, tende a prevalecer a busca por coesão narrativa e por maior estabilidade da voz autoral, de modo que a mediação técnica atua como mecanismo de organização da experiência e de controle do ritmo de acesso às informações. Já em modelos baseados na participação aberta, o desafio consiste em preservar a integridade documental sem neutralizar a imprevisibilidade das contribuições do usuário, o que recoloca em debate as relações entre autoria, montagem e interatividade no âmbito das mídias digitais. Nessa perspectiva, a interface deixa de ser apenas um suporte neutro e passa a integrar o próprio regime enunciativo da obra.

Quando se observam as formas de negociação com a realidade, percebe-se que os casos analisados se distribuem em três modos predominantes. O primeiro deles corresponde à negociação por imersão, visível em obras como *Highrise* e *Prison Valley*, nas quais a estrutura de design procura produzir sensação de presença, estreitar a relação com os sujeitos e os espaços documentados e intensificar esse vínculo por meio de recursos afetivos e sensoriais. O segundo modo é a negociação por simulação, exemplificada por *Fort McMoney*, em que o participante é levado a assumir decisões hipotéticas com potenciais efeitos sobre a realidade representada, instaurando um envolvimento simultaneamente cognitivo e ético diante das questões abordadas.

Esses três modos, contudo, não devem ser compreendidos como categorias estanques ou mutuamente excludentes, uma vez que projetos interativos frequentemente articulam diferentes regimes de experiência ao longo de sua estrutura. Em um mesmo WDI, a imersão pode anteceder momentos de simulação ou de colaboração, assim como a co-produção pode ser acionada apenas em pontos específicos do percurso, sem eliminar a centralidade de um ambiente imersivo mais amplo. As transições entre esses modos constituem, portanto, momentos decisivos do desenho da obra, nos quais a definição das affordances da interface, o alinhamento das expectativas do usuário e o compromisso ético do projeto precisam ser cuidadosamente calibrados. Quando tais passagens são mal resolvidas, a experiência tende a perder inteligibilidade; quando são bem articuladas, ao contrário, reforçam a continuidade entre forma, participação e responsabilidade documental.

Por fim, há a negociação por co-produção, mais evidente em *Rio de Histórias* e perceptível, em certa medida, também em *Carvão*. Nessa configuração, a realidade apresentada não é apenas organizada pelo autor ou pela equipe de produção, mas constituída parcialmente pelas contribuições de sujeitos retratados e, em alguns casos, do próprio público. Desse modo, o documentário interativo passa a depender de uma dinâmica de colaboração que reconfigura a autoria, amplia as formas de participação e, ao mesmo tempo, exige mediações capazes de preservar a consistência narrativa e a responsabilidade editorial.

Em síntese, a comparação entre os seis casos evidencia que a relação entre design de interação e prática documental é constitutiva, e não acessória. Em todos os projetos, independentemente do modo dominante de interação, a configuração da interface opera como uma tomada de posição editorial, na

medida em que distribui graus distintos de agência, orienta a leitura do material e define as condições em que o encontro entre usuário e realidade documentada pode ocorrer. Assim, escolhas relativas à navegação, à visualidade, à participação e à temporalidade não apenas organizam o acesso ao conteúdo, mas também codificam valores, hierarquizam experiências e modulam os limites da intervenção do público. O design, nesse sentido, participa ativamente da construção do sentido documental.

As implicações desse conjunto de achados são relevantes tanto para a reflexão acadêmica quanto para a prática de desenvolvimento de WDI. A tipologia aqui proposta — articulando exploração guiada e participação aberta, bem como os modos de negociação por imersão, simulação e co-produção — oferece um instrumento analítico capaz de tornar mais nítidas as estratégias de interação mobilizadas pelos projetos e suas consequências narrativas e éticas. Para além da taxonomia, trata-se de um quadro que pode auxiliar realizadores e designers a explicitar suas escolhas de projeto, reconhecendo que a interface não funciona como recipiente neutro da informação, mas como instância ativa na produção de sentido documental. Em futuros trabalhos, uma postura mais reflexiva diante dessas decisões pode contribuir para obras mais consistentes, transparentes e coerentes com os modos de relação que desejam estabelecer com seus públicos.

## 2.4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados aqui discutidos indicam que os webdocumentários interativos (WDI) se consolidam como um domínio de investigação e de produção em expansão, marcado por especificidades estéticas, narrativas e interacionais que não podem ser compreendidas de maneira isolada. Por essa razão, sua análise requer um diálogo consistente entre os estudos da comunicação, o design de interação e as teorias do documentário, de modo a contemplar simultaneamente os procedimentos de mediação, a construção narrativa e os regimes de participação que estruturam essas obras.

Essa exigência de diálogo interdisciplinar não constitui apenas uma conveniência analítica, mas uma condição epistemológica do próprio campo. Nenhuma disciplina, tomada isoladamente, é suficiente para dar conta da complexidade desses objetos, pois cada uma ilumina apenas uma dimensão do problema: os estudos da comunicação ajudam a compreender os processos de circulação e recepção; o design oferece instrumentos para examinar arquiteturas de navegação, affordances e formas de interface; os estudos do documentário permitem discutir regimes de representação, testemunho e verdade; e os estudos de plataforma tornam visíveis as mediações infraestruturais, algorítmicas e econômicas que moldam a experiência. A tensão produtiva entre esses campos, longe de ser um obstáculo, converte-se em contribuição metodológica decisiva, na medida em que obriga o pesquisador a articular escalas distintas de análise e a reconhecer a interdependência entre forma, técnica, discurso e contexto.

A leitura comparativa dos casos examinados, abrangendo produções internacionais e brasileiras, evidenciou a existência de distintos modelos de design, associados a contratos específicos entre realizadores, usuários e realidade representada. Em um extremo, observam-se propostas orientadas por formas de exploração mais guiadas e imersivas; em outro, aparecem configurações em que a participação do público assume papel constitutivo, aproximando-se de dinâmicas de coprodução. Essa diversidade demonstra que o design não apenas organiza a experiência, mas também define as condições sob as quais a relação documental se estabelece.

Tal espectro não deve ser compreendido apenas como uma tipologia descritiva, mas também como uma tomada de posição normativa. Ao optar por um modelo de exploração guiada, por exemplo, o projeto afirma uma determinada concepção acerca do lugar do usuário, do grau de abertura narrativa admissível e da forma pela qual a verdade documental deve ser apresentada e controlada. Da mesma forma, quando se privilegia a coprodução, assume-se um entendimento específico sobre a autoria, a legitimidade da intervenção do público e os limites éticos da delegação de voz. Tornar essas decisões explícitas e reflexivas é fundamental para uma prática documental mais responsável, na medida em que impede que escolhas de interface sejam naturalizadas como meramente técnicas e as recoloca como escolhas políticas, estéticas e epistemológicas.

Entre as contribuições mais relevantes da pesquisa, destaca-se a constatação de que o design de interação ultrapassa amplamente o estatuto de recurso técnico. Ele participa de maneira decisiva da dimensão comunicacional e política dos webdocumentários, uma vez que escolhas relativas à arquitetura de navegação, às possibilidades de intervenção do usuário e às estratégias de engajamento delimitam quem pode participar, quais vozes ganham proeminência e de que modo a realidade é enquadrada e disponibilizada ao acesso. Nesse sentido, o trabalho do designer de interação assume feição editorial e também ética, articulando-se ao trabalho do realizador audiovisual e, ao mesmo tempo, ampliando-o (Manovich, 2001; Jenkins, 2009).

As implicações éticas desse processo se tornam ainda mais evidentes quando se considera que as decisões de projeto incidem diretamente sobre a representação de comunidades, territórios e sujeitos documentados. A forma como se organiza a participação não afeta apenas a usabilidade da obra, mas também a visibilidade diferencial de experiências sociais, a hierarquização de perspectivas e a possibilidade de reconhecimento dos grupos envolvidos. Em contextos atravessados por desigualdades históricas, o desenho da interação pode tanto reproduzir assimetrias já existentes quanto criar condições para sua problematização. Por isso, a elaboração de webdocumentários exige uma postura crítica e situada, capaz de avaliar quem fala, em que condições fala, por quais meios e com quais consequências simbólicas e políticas para os sujeitos representados.

No contexto brasileiro, a análise revelou, de um lado, a vitalidade criativa de coletivos e produtores independentes e, de outro, a permanência de entraves estruturais que dificultam a

consolidação do campo. Desigualdades no acesso à internet, fragilidades nos modelos de financiamento e a limitada oferta de formação específica em design de interação para profissionais da comunicação configuram obstáculos concretos que precisam ser enfrentados tanto pela pesquisa acadêmica quanto por formuladores de políticas culturais e comunicacionais. A superação dessas barreiras é condição importante para a ampliação do alcance e da diversidade das experiências em webdocumentário.

Nesse horizonte, as políticas públicas de comunicação e cultura podem desempenhar papel decisivo para além do incentivo episódico a iniciativas isoladas. A consolidação do WDI no Brasil depende de mecanismos estáveis de fomento, de políticas de distribuição e circulação capazes de conferir visibilidade às obras e de programas de formação profissional que reconheçam a especificidade desse formato como linguagem comunicacional e cultural. Isso implica pensar editais, laboratórios, parcerias com universidades e redes de difusão que favoreçam tanto a experimentação estética quanto a sustentabilidade dos projetos. Sem esse suporte institucional, a inovação tende a permanecer restrita a esforços pontuais, com baixa capacidade de continuidade e alcance social.

Como desdobramentos possíveis, esta investigação indica a pertinência de estudos de recepção voltados à compreensão das experiências efetivamente vividas pelos usuários, combinando procedimentos como eye-tracking, entrevistas em profundidade e análise de logs de navegação. Também se mostra necessária a elaboração de taxonomias e quadros analíticos mais ajustados às particularidades brasileiras, capazes de considerar dimensões culturais, econômicas e tecnológicas próprias do contexto nacional. Paralelamente, torna-se relevante examinar modelos de financiamento, circulação e formação profissional que possam favorecer a produção e a difusão de WDI no país, observando a pluralidade regional e temática que caracteriza esse universo.

É importante reconhecer, contudo, que os resultados aqui apresentados estão condicionados por limites próprios do recorte empírico e da abordagem adotada. O corpus analisado é restrito, o que impede generalizações amplas sobre o conjunto do campo; além disso, o procedimento interpretativo assume necessariamente uma margem de subjetividade, inerente a qualquer leitura qualitativa de objetos complexos e multimodais. Soma-se a isso o caráter acelerado das transformações tecnológicas, que faz com que algumas plataformas e projetos analisados possam ter sido atualizados, alterados ou mesmo tornando-se inacessíveis desde o momento da investigação. Tais limitações não reduzem a validade das conclusões, mas reforçam a necessidade de pesquisas contínuas, periodicamente revisadas e sensíveis às mutações do ambiente digital.

Por fim, a força dos WDI como objeto de estudo reside precisamente em sua posição fronteira. Ao se situarem entre jornalismo e arte, entre informação e experiência, entre autoria individual e participação compartilhada, essas obras tensionam categorias já estabilizadas e solicitam novas formas de pensar a comunicação documental no ambiente digital. Em um cenário de transformações contínuas,



sua análise contribui para repensar os fundamentos do campo e para ampliar o debate acadêmico sobre as possibilidades expressivas, éticas e políticas do documentário interativo. À medida que tecnologias imersivas, como realidade virtual, realidade aumentada e sistemas de inteligência artificial, passam a integrar de modo crescente a prática documental, as questões aqui discutidas sobre participação, design e negociação da realidade tornam-se ainda mais urgentes e complexas, exigindo renovada atenção crítica.



## REFERÊNCIAS

- ASTON, Judith; GAUDENZI, Sandra. Interactive documentary: setting the field. *Studies in Documentary Film*, v. 6, n. 2, p. 125–139, 2012.
- FLICK, Uwe. *Introdução à pesquisa qualitativa*. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- GAUDENZI, Sandra. *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Tese (Doutorado) — Goldsmiths, University of London, Londres, 2013.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace*. New York: Free Press, 1997.
- NICHOLS, Bill. *Introdução ao documentário*. Campinas: Papirus, 2001.
- NORMAN, Donald A. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books, 1988.
- PREECE, Jennifer; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. *Design de Interação: além da interação homem-computador*. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. São Paulo: Editora 34, 2012.
- VAN DIJCK, José; POELL, Thomas; DE WAAL, Martijn. *The Platform Society: public values in a connective world*. Oxford: Oxford University Press, 2018.
- WINOGRAD, Terry; FLORES, Fernando. *Understanding Computers and Cognition: a new foundation for design*. Norwood: Ablex, 1986.