



## **Webdocumentário: abordagem documental e dinâmica de navegação e suas características interativas<sup>1</sup>**

Lorene Dias de Souza<sup>2</sup>

Universidade Federal de Uberlândia - UFU, MG

### **Resumo**

Este estudo se baseia na análise de conteúdo de cinco webdocumentários, a partir de suas abordagens documentais e dinâmicas de navegação e do grau de intensidade das características de interatividade a partir das suas interfaces. Busca-se confirmar se é mantida relação entre tipos de obras com mesma abordagem e navegação e segundo as características indicativas de interatividade envolvidas nas obras selecionadas, utilizando o aporte teórico de Manuela Penafria (2013), Alex Primo (2000), Jonathan Steuer (1993), Francisco Miralles (2009) e Andrew Lippman (1997).

### **Palavras-chave**

Webdocumentário; Abordagem; Navegação; Interatividade; Interface.

### **Introdução**

As formas de produção e divulgação de obras audiovisuais têm se transformado de maneira intensa no decorrer dos últimos anos, influenciadas pelas novas tecnologias digitais. Aliado a isso, há ainda custos decrescentes de equipamentos de captação e edição de imagens e a imensa acessibilidade de publicação e difusão dessas obras na web, acessibilidade atualmente acelerada pela crescente utilização de dispositivos móveis.

Nesse contexto, o documentário também atrai para si um marco evolutivo nesse novo universo de convergência midiática que acarreta uma transformação cultural conforme Jenkins (2008), na forma de se produzir e de se consumir os meios de comunicação.

O webdocumentário (ou webdoc) não vem a ser uma nova “forma” do documentário e sim obra com características específicas amparadas no suporte digital, a principal delas a interatividade, mas mantém uma certa correspondência com o

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP “Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas” durante o XV Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Mestranda do programa de Tecnologias, Comunicação e Educação na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Uberlândia - FAGED/UFU – e-mail obrademmarketing@gmail.com.



documentário tradicional quanto ao potencial criativo na produção documental que ambos os modelos se baseiam.

O webdoc, enquanto concebido e produzido para a web, acarreta ainda certa divergência de interpretações para sua delimitação, tanto conceitual como estrutural, exceto no que concerne às características intrínsecas de não linearidade e interatividade, enquanto produção criativa – e sistematizada - pertencente a uma era de plena mutação das mídias no meio digital, no qual se captura uma parte da imagem, mas nunca a sua totalidade, tal a velocidade de impermanência da evolução tecnológica que vem definindo o nosso século.

Faz-se aqui uma investigação preliminar de alguns aspectos essenciais em que se alicerça a estruturação de um webdocumentário, permeados desde a abordagem documental e dinâmica de navegação até certas características de interatividade. Essa interatividade pode permitir novas reflexões sobre a concepção de obras a partir do entendimento de o quanto podem caracterizar o “sistema interativo” a ser adotado em diferentes produções documentais para a web. Isso sem qualquer pretensão de serem estabelecidos padrões ou modelos, até mesmo porque contam sobremaneira as variáveis impressas pelo documentarista (autor) na concepção da obra, inexistindo previsibilidade e controle prévio da ideia, como em qualquer outra produção artística, digital ou não.

Para a presente análise foram escolhidos cinco webdocumentários (dois norte-americanos, um brasileiro, um canadense e um alemão) os quais foram pesquisados a partir de suas abordagens documentais e dinâmicas de navegação segundo Penafria (2013), o tipo de interação na interface e intensidade na apresentação de determinadas características indicativas de interatividade segundo conceitos propostos por Primo (2000), Steuer (1993), Miralles (2009) e Lippman (1997), buscando apurar semelhanças entre tipos de obras com mesma abordagem documental e dinâmica de navegação e diante das características de interatividade selecionadas.

### **Do Doc ao Webdoc**

O filme documentário, cujo surgimento é muitas vezes considerado coincidente ao do cinema e o qual remonta à apresentação de Lumière em 28 de dezembro de 1895, no *Grand Café du Boulevard des Capucines*, em Paris possui, ao contrário, história mais recente, fruto de regras:

Implementadas pelo efetivo impulso da prática documentarista, que surgiu nos anos 20 com o americano Robert Flaherty (1884-1951) e com Dziga Vertov (1895-1954) na União Soviética. Nenhum deles se apelidava de documentarista nem dizia produzir documentários; as palavras viriam mais tarde. (PENAFRIA, 1999, p. 39).

Entende a autora que Flaherty e Vertov criaram as condições para a definição de um posicionamento para o documentário, ao demonstrarem ser essencial que “o cineasta deve sair para fora do estúdio e registrar *in loco* a vida das pessoas e os acontecimentos do mundo” (PENAFRIA, 1999, p. 39).

Enquanto gênero, entretanto, Penafria (1999) afirma que o documentário adquiriu identidade própria a partir de condições oferecidas nos anos de 1930, com o advento do movimento documentarista britânico:

(...) em especial, com a sua figura mais emblemática: John Grierson (1898-1972). Aqui encontramos não só o reconhecimento do filme documentário enquanto gênero autónomo e distinto dos restantes filmes como uma efectiva produção de filmes designados por documentário. (PENAFRIA, 1999, p. 2).

Em parecer similar, Fernão Ramos confirma com Grierson, a partir do movimento documentarista britânico, a consolidação do primeiro estilo do cinema documentário:

O estilo de discurso direto da tradição griersoniana [...] foi a primeira forma acabada de fazer documentário. Como convém a uma escola de propósitos didáticos, utilizava uma narração fora-de-campo, supostamente autorizada, mas quase sempre arrogante (RAMOS, 2005, p. 48).

Três princípios com suporte no passado do documentário e que marcam a sua identidade foram elencados por Penafria (1999), nos quais ela entende se assentar o documentarismo, como obrigatoriamente registrar *in loco* a vida das pessoas e fatos do mundo, cabendo ao documentarista explorá-los mediante um ponto de vista e sob formas criativas, realizando combinações e recombinações do material obtido com outros, tais como legendas e outros tipos de imagens, por exemplo.

Diante do atual aperfeiçoamento das tecnologias, obras multimídias inovadoras passam a ser viáveis, sem perder o enquadramento no gênero documentário e sua característica interativa:

...a criatividade que se exige do documentarista na produção tradicional deve ser agora desenvolvida quer na criação de um interface atractivo quer na elaboração de um sistema interactivo de navegação. O modo como devem os elementos ser combinados e quais os elementos a combinar são os desafios que se colocam ao documentarista no sentido de se criar uma estrutura coerente para



abordar o tema em causa e de modo a ficar patente a abordagem ou ponto de vista sobre esse mesmo tema (PENAFRIA, 1999, p. 6).

Propõe Lev Manovich (2001), que a raiz da origem das novas mídias é uma junção entre os antigos meios de comunicação, da escrita à televisão (imprensa, fotografia, rádio e cinema) e o computador:

A transformação de todos os meios existentes para dados numéricos acessíveis por computadores. O resultado é nova mídia: gráficos, imagens em movimento, sons, formas, espaços e texto, os quais se tornaram computáveis, ou seja, simplesmente um outro conjunto de dados de computador (MANOVICH, 2001, p. 20)<sup>3</sup>.

Esse conjunto de dados do computador, o conteúdo, torna-se acessível para o contato humano a partir de uma interface representada como o ambiente gráfico da obra digital; o canal de comunicação do usuário com o conteúdo do conjunto de dados ou sistema de computador: “a interface atua como uma espécie de um tradutor, mediando entre as duas partes, tornando acessível para a outra” (JOHNSON, 2001, p. 17).

Para Laurel (1991), a interação humano-computador em tempo real seria uma colaboração mediada entre designers e interagentes e é na superfície da obra que ocorre a interação, produzindo mudança nos seus dados internos e/ou processos, quando:

Designers e interagentes co-criam toda a ação em intrincados caminhos, mesmo que não estejam co-presentes. A forma final - o elemento do enredo - não pode ser exclusivamente controlada pelo designer; ela também será moldada pelas escolhas e ações dos interagentes. Neste sentido, o designer perde em significativa medida o controle formal, já que o controle de cima para baixo em razão das escolhas do interagente faz avançar o enredo da possibilidade para probabilidade para necessidade – o final de um enredo específico o qual foi criado durante uma passagem de um jogador pelo jogo (ou durante uma atividade desempenhada por um ‘usuário’) (LAUREL, 1991, p. 110)<sup>4</sup>.

No entendimento de Penafria (2013), a separação do passado e a consequente implementação de novas estéticas dependem intimamente do aparecimento e da utilização de novas tecnologias.

É no contexto de inovações tecnológicas, iniciado no anos 90, que nos deparamos com um novo objeto de estudo para discutir e analisar, o webdocumentário (ou webdoc) cuja produção revela já contornos de grande afirmação. O webdocumentário surge como uma novidade para o documentário, que se torna interativo, e para a atual tecnologia que aqui encontra um aliado para exercitar as suas potencialidades (PENAFRIA, 2013, p. 150).

No produto documental em suporte digital, é aberto ao documentarista

---

<sup>4</sup> Tradução livre da autora.



estabelecer, além do modelo de interface, as explorações do suporte quanto a rotas possíveis de navegação, a informações veiculadas e suas formas (texto, imagem, mapas, ilustrações, animações, sons) e facilitando o acesso a outras áreas comuns ao tema, por meio de novas explorações nesse novo ambiente. E sem perder de vista o documentarismo, seja na construção de argumentos sobre o mundo por meio de um produto atrativo, seja por significar um franco acesso a um conhecimento mais profundo acerca do mundo e das pessoas, cabendo a definição de webdocumentário como sendo

Uma obra artística disponibilizada na Internet que opera e apresenta um recorte poético do mundo da vida, sendo composta por uma interface que integra e relaciona elementos multimídia interativos (como texto, imagem, som) e outros elementos interativos de comunicação (como fóruns ou chats). A nossa opção por “obra” e não “filme” justifica-se porque este é apenas um dos elementos que o webdocumentário integra e porque “filme” refere-se a uma sequência linear de imagens e sons (PENAFRIA, 2013, p. 152).

Pode-se dizer sobre webdocumentário, de acordo com Penafria (2013), diferentemente do significado de documentário publicado na web: “etmologicamente, este neologismo associa um meio (a Internet) a um gênero (o documentário), (Cf. Gantier, 2011)” (PENAFRIA, 2013, p. 151), mas segundo a autora o meio não descarta ou torna descartável o gênero:

Para a Internet, o documentário [...] se constitui como um patrimônio de referência (mesmo que seja para lhe serem abaladas ou negadas certezas); e tanto o meio como o neologismo vêm, definitivamente, afirmar que o termo “documentario” não possui um significado estável e delimitado. O documentário não se define, experimenta-se; e a mais recente experimentação são os webdocumentários que surgem numa moldura de tecnologia exacerbada, onde os meios são cada vez mais interativos, não-lineares e, acima de tudo, personalizáveis (PENAFRIA, 2013, p. 151).

Outro neologismo destacado por Penafria (2013), aqui incluído em razão da sua também associação ao documentário em suportes digitais, vem a ser o de *iDoc* (*Interactive Documentary*), de maior abrangência do que o webdocumentário, devido às suas características de priorização da interatividade e de manifestação e usabilidade em diferentes suportes que não apenas o fornecido pela Internet. A autora entende ser o webdocumentário uma forma de *iDoc*, “uma vez que o primeiro destaca o suporte onde ocorre a interatividade (web) e o segundo coloca a interatividade como aspecto central [...], algo que não está apenas presente na Internet” (PENAFRIA, 2013, p.152).

### **O webdoc enquanto sistema interativo**



Uma das principais características que diferenciam o webdocumentário de um documentário tradicional reside na ausência de narrativa ou sequência linear de conteúdo, ou seja, é condição a não linearidade (não há uma regra de começo, meio e fim) do webdocumentário, sendo que a “...a linearidade só pode ser rompida, a cada momento, pela criação de uma bifurcação ou encruzilhada. É a interatividade que [...] transforma o uno em múltiplo, e o múltiplo em uno” (LOUREIRO, 2000).

O webdocumentário pode ser analisado a partir de dois tipos de abordagem documental com respectiva dinâmica de navegação, de acordo com Penafria (2013): *abordagem centrada* e uma *navegação disseminada* e a *abordagem global* e uma *navegação cumulativa* onde, de um lado, leva em conta um recorte poético em que o webdocumentário opera; de outro, a relevância que a navegação adquiriu em estudo por ela desenvolvido, ao “assumir a interatividade como um princípio englobante a partir do qual o confronto direto com um webdocumentário irá permitir diferentes tipos de navegação” (PENAFRIA, 2013, p. 155). Além disso, é preciso entender que o relacionamento do utilizador com o webdocumentário está mais relacionado ao tipo de navegação vivenciada do que, exatamente, ao tipo de interatividade ofertada.

Na abordagem centrada, estabelece Penafria, existe um

Tema delimitado, espacial e temporalmente, com dinâmica de navegação disseminada, ou seja, a navegação pelo webdocumentário implica que o utilizador faça um determinado conjunto de escolhas por entre os conteúdos disponibilizados. São webdocumentários que estimulam a criação de outros, compostos por novos pontos de vista ou estrutura quanto à organização do seus conteúdos e um outro conjunto de escolhas possíveis (PENAFRIA, 2013, p. 156).

No primeiro tipo de definição, abordagem centrada e navegação disseminada, Penafria refere-se a webdocumentários cujas estruturas se baseiam em menus, submenus e às vezes em níveis, como aqueles presentes em videojogos, tipos de obras que estimulam a criação de outras, com novos pontos de vista ou estrutura relativa à organização de seus conteúdos e outro conjunto de escolhas que se tornam possíveis. Nestes tipos de webdocumentários,

o utilizador acede a um tema que se encontra delimitado e no qual poderá participar em maior ou menor grau [...]. Tratando-se de uma navegação disseminada é oferecido ao utilizador a possibilidade de navegar construindo o seu próprio percurso pelo tema e consoante o apelo da obra à sua participação mesmo que o tema lhe possa soar distante. Este apelo parece mais claro nos webdocumentários com uma componente visual e sonora mais atrativa e criativa (PENAFRIA, 2013, p. 158).

Manuela Penafria (2013) considera a possibilidade de webdocumentários com



abordagem tendencialmente centrada, não exemplificados em seu estudo, mas para os quais enfatiza estar em causa que o tema estará delimitado para o utilizador e este poderá participar em maior ou menor grau, tratando-se de uma navegação disseminada na qual “é oferecido ao utilizador a possibilidade de navegar construindo o seu próprio percurso pelo tema e consoante o apelo da obra à sua participação, mesmo que o tema lhe possa soar distante” (PENAFRIA, 2013, p. 158).

No segundo tipo, abordagem global com navegação cumulativa, a autora entende ser a tendência dos webdocumentários na seleção dos temas, caracterizando-se por uma abordagem que explora temáticas de forma atemporal e sem delimitação espacial, as quais claramente dizem respeito a todos os indivíduos e a cada um, com possibilidades de deixar testemunhos:

O tema tratado abre a hipótese de serem acrescentadas novas situações, experiências de vida, testemunhos ou acontecimentos já que esses mesmos temas não apresentam uma delimitação espacial nem temporalidade específica (acontecem aqui, ali, a mim, ao outro, hoje, amanhã...). Aqui ocorre um tipo de navegação cumulativa já que é possível, e de modo infinito, acrescentar novas situações, experiências, testemunhos. (PENAFRIA, 2013, p. 158).

A autora também discorre sobre uma variação deste tipo de abordagem, tratada como uma abordagem não assumidamente global, mas que tende para tal. Um webdocumentário, por exemplo, que não abra a possibilidade de se deixar um testemunho, como a obra *Defense d'afficher*, sobre 8 artistas de rua, a qual apresenta uma navegação cumulativa ou “uma estrutura que remete para acrescentar uma outra navegação idêntica e infinita, no caso, assume-se a possibilidade do webdocumentário ser constituído (caso a tecnologia permita) por uma infinidade de filmes sobre cada um dos *street artists* de todo o mundo” (PENAFRIA, 2013, p. 159).

Diante do novo paradigma surgido com a tecnologia digital, Penafria (2013) afirma ocorrer uma importante mudança na relação do espectador com o documentário:

A afetação emocional e capacidades cognitivas inerentes à relação espectador-filme não se desvanecem, mas acrescenta-se um apelo para exercer ações, para exercer a interatividade. A relação das obras com o ainda “espectador” exige movimento, ação física, pois é necessário clicar em ícones, fazer escolhas, selecionar percursos. É precisamente esta exigência de ação física que torna o espectador em utilizador. Ainda que as escolhas estejam sujeitas às possibilidades que lhe são fornecidas, o utilizador é convocado a seguir o seu próprio percurso e demorar o seu próprio tempo (PENAFRIA, 2013, p. 154).

Nesse contexto de “chamada à ação”, Alex Primo (2000) traz à tona uma diferenciação fundamental entre o que é interativo e reativo: “um sistema interativo





deveria dar total autonomia ao espectador [...], enquanto os sistemas reativos trabalhariam com uma gama pré-determinada de escolhas” (PRIMO, 2000, p. 85). Ele complementa ainda: “nas tecnologias ditas reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolhas entre um conjunto de alternativas pré-estabelecidas” (MACHADO, 1990, *apud* PRIMO, 2000, p. 85).

No que diz respeito a um sistema interativo, para o autor a interação mútua se dá através de ações interdependentes onde cada agente, ativo e criativo, tanto influencia o comportamento do outro como também tem seu comportamento influenciado, o mesmo ocorrendo entre os interagentes e seu ambiente, fazendo com que a cada evento comunicativo a relação se transforme. “Já os sistemas reativos se fecham na ação e reação. Um pólo age e o outro reage. Uma vez estabelecida a hierarquia, ela passa a ser repetida em cada interação” (PRIMO, 2000, p. 87).

Nesta análise usaremos os conceitos de interação mútua e reativa quanto à interface *virtual* ou *potencial*, para a qual o autor sugere que sistemas interativos mútuos se interfaceiam virtualmente, enquanto os sistemas reativos apresentam uma interface potencial:

Pode-se dizer que sistemas interativos mútuos operam em modo virtual, pois interfaceiam dois ou mais agentes inteligentes e criativos. Mesmo que hajam roteiros rígidos pré-definidos, [...] nada pode garantir que sempre os mesmos estímulos garantirão as mesmas respostas. [...] Já em um sistema informático reativo, baseado na relação estímulo-resposta, e sendo um sistema fechado, cada estímulo é pensado e programado por antecedência para que certas respostas sejam apresentadas. A liberdade está presente em uma interface virtual, onde cada agente pode se rebelar contra os roteiros e modificar o encaminhamento em curso. Porém, em um sistema reativo apenas o agente, do pólo pró-ativo, tem liberdade e arbítrio. O pólo reativo, o reagente, é “livre” (o termo aqui só pode ser usado entre aspas) apenas para selecionar entre certas potencialidades. (PRIMO, 2000, p. 88-89).

Jonathan Steuer (1993) define interatividade em meios de comunicação como “uma extensão na qual os utilizadores podem participar modificando a forma e conteúdo de um ambiente mediado em tempo real” (STEUER, 1993, p. 14) e destaca três fatores, entre os mais importantes que contribuem para a interatividade: *velocidade*, que se refere à taxa segundo a qual um *input* pode ser assimilado pelo ambiente mediado, quando a ação do usuário instantaneamente altera o ambiente; *abrangência* (ou alcance) relativo ao número de possibilidades de ação em cada momento oferecido, em que quanto maior o número de parâmetros que pode ser alterado maior a amplitude de interatividade do meio; *mapeamento*, que se refere à habilidade do sistema em mapear





seus controles diante das mudanças no ambiente mediado de uma forma natural e previsível, ou às formas com que as ações humanas são conectadas às ações no ambiente fechado. (STEUER, 1993, p. 15).

O mapeamento é uma característica mais desenvolvida e perceptível em sistemas de videojogos, cuja interatividade tem sido buscada a partir de metáforas criadas e utilizadas em interfaces de forma cada vez mais lúdica para uma interação de qualidade. Combinando com o entendimento de Steuer quanto a esta característica, Miralles (2008) afirma que aplicar a metáfora em interface interativa é compreender a figura do usuário e seu contexto:

Sendo conscientes da importância do aspecto gráfico na interface eletrônica, e tendo em conta a estreita vinculação que o ser humano sempre tem com a imagem para a transmissão de uma ideia ou informação, se faz evidente que o trabalho em campos afins à metáfora gráfica supõe um terreno fértil a partir do qual se projetar soluções de usabilidade, que encontram precisamente no uso metafórico da imagem a qualidade idônea para comunicar mais eficientemente uma ideia, ou para estabelecer relações de associação conceitual muito mais dinâmicas (MIRALLES, 2008, p. 10)<sup>5</sup>.

Já Andrew Lippman (1987) pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachussetts (MIT) define interatividade como uma “atividade mútua e simultânea da parte dos participantes, normalmente trabalhando em direção de um mesmo objetivo” (LIPPMAN, 1987, *apud* BRAND, 1987, p. 46).

Utiliza-se aqui o conceito de *interruptabilidade* proposto por Lippman (1987), que diz respeito à possibilidade de o usuário parar o fluxo das informações e/ou redirecioná-lo, assim cada um dos participantes deve ter a capacidade de interromper o processo, em oposição ao que o autor determina alternabilidade, na qual um participante deve esperar que o outro termine sua ação para que possa atuar.

### **Análise**

No *corpus* de análise foram selecionadas cinco obras, de forma aleatória, sendo duas obras norte-americanas: *Becoming Human* e *Fort McMoney*; uma brasileira, *Filhos do Tremor*; uma canadense, *Out of My Window* e uma alemã, *Proteção Florestal em Papua Nova Guiné*, as quais foram submetidas a avaliação sob a perspectiva dos conceitos de: *abordagem documental*, (central ou global), com as respectivas dinâmicas de navegação (disseminada e cumulativa), propostos por Manuela Penafria (2013);

---

<sup>5</sup> Tradução livre da autora.



interação mútua e reativa em sistemas interativos de Alex Primo (2000), especificamente quanto à interface *virtual* ou *potencial*; de *velocidade* (de assimilação de input), *abrangência* (possibilidades de ação em cada momento oferecido) e *mapeamento* (habilidades do sistema em mapear controles diante de mudanças ou uso metafórico da imagem para comunicar melhor uma ideia ou estabelecer relações de associação conceitual mais dinâmicas) de Steuer (1993) e Miralles (2009) e de *interruptabilidade* (que se opõe a alternabilidade), de Lippman (1997).

Nos resultados obtidos a partir da parte inicial de avaliação (tabela 1), os webdocumentários *Fort McMoney* e *Papua Nova Guiné* foram interpretados como de abordagem centrada, com ambos os temas abordados de forma delimitada no espaço e tempo, e com navegação disseminada de tal forma que o usuário constrói o seu próprio percurso pelo tema a partir de estruturas de menus e submenus, em níveis diferenciados de caminhos interativos, confirmando os conceitos propostos por Penafria (2013), também no que se refere a obras com as componentes sonora visuais muito atrativas e criativas, em relação aos outros webdocs analisados.

Em *Fort McMoney*, o usuário é convidado a participar de um jogo, em um ambiente que é “real” e vasto, que passa a sensação de possibilidade de se “perder” dentro dele, em razão do alto nível de imersão em diversos níveis de navegação, que permeiam a intensidade e profundidade na exploração temática que é proposta pela obra, oferecendo ainda integração via Facebook ou *login* direto para participar das discussões e participar como um jogador.

*Papua Nova Guiné* trabalha intensamente o senso de aventura do usuário, desde a sua viagem de avião para chegar a Tep Tep até as suas opções de estabelecer diálogos com os nativos ou caminhar pela floresta da região, apresentando uma navegação atrativa em ambientes naturais ou em áreas habitadas, recorrendo a recursos lúdicos, visuais e sonoros para estimular o “aventureiro” em suas descobertas. Apesar de apelos bem diferenciados, apresenta profundidade na exploração temática e oferece links para *Facebook* e *Twitter*.

Os webdocumentários *Becoming Human*, *Filhos do Tremor* e *Out of My Window* (tabela 2) apresentam claramente o caráter global de suas abordagens de forma atemporal e sem delimitação espacial. A navegação é cumulativa em uma, duas e muitas histórias, cujos temas são passíveis de evolução ou acréscimo de novas histórias e situações das realidades das quais tratam e que podem se referir a uma ou a todas as



**Tabela 1** – Tipo de abordagem central e navegação disseminada em webdocumentários.

Tipo de ABORDAGEM-NAVEGAÇÃO	WEBDOCUMENTÁRIOS ANALISADOS			
		<i>Fort McMurray</i> <sup>6</sup>		<i>Papua Nova Guiné</i> <sup>7</sup>
Centrada-Disseminada		Trata de questões ambientais e sociais decorrentes do crescimento rápido da cidade de Fort McMurray, que abriga a terceira maior reserva petrolífera do mundo. Há visitação em locais da cidade, como prefeitura e centros sociais lotados de moradores de rua, “encontros e diálogos” com a prefeita e acesso a grupos de discussão.		Trata da proteção florestal em Tep Tep, em Papua Nova Guiné. Busca levar o usuário a se interessar por questões climáticas, em uma viagem por Tep Tep, em Nova Guiné, na atualidade. Para navegar o usuário faz seu caminho a partir de links e ícones propostos ou de sugestões para “perguntar” a um guia ou nativo da região, com opções de ir para a floresta ou fazer visitas, uma navegação como um jogo.

as pessoas envolvidas, com a possibilidade de se deixar testemunhos.

Essa situação é clara em *Out of My Window*, que oferece uma integração com o *Flickr* para que os usuários enviem fotos a partir dos arranha-céus onde residem. Estes webdocumentários apresentam baixa imersão ou poucos níveis de navegação, sendo o seu ponto forte a sensibilização com relação ao tema e não exatamente o seu aprofundamento ou detalhamento.

Em *Filhos do Tremor* a navegação se dá em vídeos distintos como se fossem capítulos baseados em artigos da Convenção sobre os Direitos da Criança, oferecendo links para as redes sociais *Facebook* e *Twitter* e para áreas externas, havendo a

---

<sup>6</sup> *Fort McMurray* (2013), de David Dufresne. Filmado em Fort McMurray, distrito da cidade de Alberta, Canadá, cidade que cresceu rapidamente em volta da terceira maior reserva de petróleo do mundo, em que o produto se mistura com a areia argilosa, cuja extração constitui uma catástrofe ecológica, é inescrupulosamente explorado por grandes empresas. Disponível em: <http://www.fortmcmurray.com/#/fortmcmurray>.

<sup>7</sup> *Proteção Florestal em Papua Nova Guiné – uma expedição interativa a Tep Tep*<sup>9</sup> (2012), de Joachim Eggers. Filmado a partir de imagens de Tep Tep, cidade de Nova Guiné, um país (Estado Independente) da Oceania, como uma “excursão científica” com/como o jornalista da Deutsche Welle, para demonstrar o papel fundamental que desempenham as florestas no clima do planeta. Disponível em: <http://webdocs.dw.com/papua/portuguese>.

**Tabela 2** – Tipo de abordagem global e navegação cumulativa em webdocumentários.

Tipo de ABORDAGEM-NAVEGAÇÃO	WEBDOCUMENTÁRIO		
	<i>Becoming Human</i> <sup>8</sup>	<i>Filhos do Tremor</i> <sup>9</sup>	<i>Out of My Window</i> <sup>10</sup>
Global-Cumulativa	Trata sobre a evolução do homem desde a sua origem com o surgimento dos primeiros seres da espécie, sem especificação de espaço ou tempo. A navegação se dá por meio de acesso em 4 barras junto a animações de páginas com recursos Flash. A barra principal sempre acompanha o usuário e permite a navegação não linear por tópicos/ filmes sem perda de sentido da história, mas cada tópico apresenta 3 episódios em ordem crescente, “sugerindo” o caminho. As demais barras se alternam conforme o tópico escolhido, há muitos recursos multimídia com vídeos, textos com hiperlinks (mas numerados), sons, animação e fotos.	Trata sobre a vida e direitos de crianças do Haiti, afetadas pelo grande terremoto (jan. de 2010). Os menores de 18 anos são 40% da população, resultando em muitos órfãos, crianças afastadas de suas famílias e levadas de forma ilegal para o exterior. Explora a temática de forma atemporal e sem definir espaços específicos.	Trata sobre os desafios da urbanização em diversas cidades do mundo, com “apartamentos” como blocos representando um edifício e apresentando os pontos de vista de residentes “verticais” a respeito do tema, passível de serem somados outros diversos, sem definir tempo ou um espaço específico. Foto-colagens em 360° Se repetem durante a navegação, acumulando novas histórias sobre o interior e o exterior dos apartamentos a cada “visita” realizada.

Possibilidade de os usuários fazerem doações.

Em *Becoming Human*, a navegação se dá de forma mais ordenada em alguns pontos, como a barra principal de cinco tópicos que acompanham o usuário durante toda a navegação e os quais se subdividem de forma similar em três vídeos ou capítulos, apresentando outras barras de navegação com recursos *Flash* e hipertextos, porém estes organizados numericamente em seus menus e submenus, não oferecendo links para redes sociais, apenas para áreas externas afins, como fontes de informações adicionais.

Na apuração relativa à comparação de atributos (tabela 3) em consonância com os conceitos aqui abordados, é possível inferir que:

<sup>8</sup> *Becoming Human* (2009), produzido por The Institute of Human Origins (IHO). O instituto atualmente atua como um departamento de ensino da School of Human Evolution and Social Change (SHESC), da Universidade do Estado do Arizona em Tempe, Arizona. Filmado a partir de estudos desenvolvidos pelo instituto, apresentando uma experiência documental interativa que conta a história das nossas origens, através de uma jornada de quatro milhões de anos de evolução da humanidade, acompanhada pelo guia Donald Johanson. Disponível em: <http://www.becominghuman.org/node/interactive-documentary>.

<sup>9</sup> *Filhos do Tremor – Crianças e seus Direitos em um Haiti Devastado* (2010), de Marcelo Bauer. Filmado a partir de imagens gravadas por ONGs e agências da ONU, após terremoto no Haiti (jan. 2010), revelando cenas chocantes da falta de condições enfrentada pela população nos primeiros dias que se seguiram ao terremoto, situação que coloca em jogo o futuro e os direitos das crianças. Disponível em: <http://www.webdocumentario.com.br/haiti/>.

<sup>10</sup> *Out of My Window* (2010), de Katerina Cizek. Filmado a partir de imagens de 13 cidades de 13 diferentes países, em 4 continentes, conta 49 histórias a partir da visão de residentes “de andares” (ou verticais), investigando o que há por trás dos arranha-céus que se multiplicam nas paisagens urbanas e buscando debater o desafio que a urbanização desenfreada traz às sociedades no século XXI. Disponível em: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>.

**Tabela 3** – Características de interatividade em webdocumentários.

Características de Interatividade Avaliadas	WEBDOCUMENTÁRIO				
	Ab. centrada-nav. disseminada		Ab. global-nav. cumulativa		
	<i>Fort McMoney</i>	<i>Papua Nova Guiné</i>	<i>Becoming Human</i>	<i>Filhos do Tremor</i>	<i>Out of My Window</i>
Interface	virtual	virtual	potencial	potencial	potencial
Velocidade	alta	alta	baixa	baixa	baixa
Abrangência	alta	alta	média	baixa	baixa
Mapeamento	Alto (4)	Alto (2)	baixo	baixo	Médio (1)
Interruptibilidade	alta	alta	média	média	média

*Interface: mais virtual (mútua) ou potencial (reativa); Velocidade: nível de assimilação de input; Abrangência: possibilidades de ação em cada momento oferecido; Mapeamento: recursos metafóricos ou de simulação; Interruptibilidade: possibilidades de parar o fluxo das informações e/ou redirecioná-lo.*

1. As abordagens documentais e dinâmicas de navegação guardam semelhanças quanto as duas características de interatividade relacionada ao tipo de interface, estando bem delimitadas quanto a sua interação virtual (mútua) na abordagem centrada-navegação disseminada percebida em *Fort McMoney* e em *Papua Nova Guiné*, em razão de níveis que levam a uma imersão e a caminhos menos previsíveis, e interação potencial (reativa) nas abordagem global-navegação cumulativa nos outros webdocumentários, que apresentam uma hierarquia tal que, quando estabelecida, passa a ser repetida em cada interação, imprimindo uma lógica de navegação mais de superfície. Comum, a todas as obras foram transições lentas para iniciar ou navegar entre vídeos.
2. A velocidade, abrangência, mapeamento e interruptibilidade são características compartilhadas como altas nas obras *Fort McMoney* e *Papua Nova Guiné*, ambas com abordagem centrada e navegação disseminada, pois apresentam: grande assimilação de comandos, no mínimo mais de uma opção de navegação horizontal e vertical em cada etapa, diferenciando-se das outras obras; uso de mais de um recurso metafórico ou de simulação e as condições de parar e também redirecionar, no mesmo momento, o fluxo das informações.
3. As três obras com abordagem global e navegação cumulativa, *Becoming Human*, *Filhos do Tremor* e *Out of My Window*, apresentam: características similares quanto a um nível baixo de assimilação de *input* em razão à transição de “páginas” e transições mais lentas entre as escolhas; um grau médio interruptibilidade, na qual se “fecha” uma navegação para abrir outra (alternabilidade) ou redirecionar o caminho; as possibilidades de ação



(abrangência) pelo usuário em geral são baixas, um pouco maior em *Becoming Human*, dado seu grande número de hipertextos.

4. O mapeamento mostrou-se característica interativa de baixa (ou zero) incidência em *Filhos do Tremor* e *Out of Window*, mas pode ser apontada nos demais webdocumentários analisados, rompendo a comunhão quanto ao tipo de abordagem e navegação: o “velocímetro” para controle dos vídeos, o painel de instrumentos (*dashboard*), o botão sintonizador e o leitor de *dial* da rádio online e o painel de votação em tempo real de *Fort McMoney*; a bússola e caderno de anotações, que vão sendo aprimorados ou preenchidos conforme a jornada do “viajante” em *Papua Nova Guiné*; a foto-colagem utilizada como imagem panorâmica quase “realista” de apartamentos em um edifício residencial, em *Out of My Window*.

### **Considerações Finais**

A relação entre tipo de abordagem documental e dinâmica da navegação e as características de interatividade que se deseja imprimir a um webdocumentário pode servir como instrumento norteador para a elaboração, ou no mínimo discussão, de uma roteirização do documentário em suportes digitais, face às suas necessidades específicas de oferecer caminhos não lineares para as narrativas e ao mesmo tempo buscar interfaces mais atrativas e com melhor desenvolvimento quanto à usabilidade, imersão, rapidez e alcance nas ações do usuário.

O aprofundamento nas relações entre abordagem, navegação e interatividade permite reflexões sobre as formas para as quais os webdocumentários podem evoluir em diversas direções. Uma delas, na busca pelo maior envolvimento dos usuários espectadores por meio das redes sociais, seja nas discussões sobre os temas abordados, seja no compartilhamento de informações ou vídeos. Outro caminho possível, também, seria o uso das redes para ampliação das histórias e situações apresentadas nos temas abordados, a qual seria já pensada a partir da roteirização e montagem. Em uma versão mais complexa e pode-se dizer bastante viável no mundo digital, a possibilidade de construção de um webdocumentário híbrido, com e sem abordagens no espaço-tempo, com exploração centrada em determinado aspecto de uma abordagem global e vice-versa, que dissemine conhecimentos com sensibilização, ou some novos pontos de vista a partir de realidades que não sejam comuns ao usuário, mas nem por isso sem valor.



## Referências bibliográficas

- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008. 428 p.
- JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.
- LAUREL, Brenda. **Computer as theatre**. Addison-Wesley Publishing Company. 1991. 211 p.
- LIPPMAN, Andrew. 1987. In: BRAD, Stewart. **The Media Lab: inventing the future**. New York: Viking Pinguin Books, 1987.
- LOUREIRO, Eduardo Jr. **Linearidade e não-linearidade, conceito e metáfora, fio e labirinto**. 2000. Disponível em <http://www.patio.com.br/labirinto/linearidade%20e%20nao-linearidade.html>. Acessado em 05 jul. 2015.
- MANOVICH, Lev. **Novas Mídias como tecnologia e ideia**. In: LEÃO, L. O Chip e o Caleidoscópio. São Paulo: Senac, 2010.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: Graphic Composition, Inc., 2001. 354 p.
- MIRALLES, Francisco F.. **La Metáfora Interactiva - Arquitectura funcional y cognitiva del interface**. Valencia: Universidade Politecnica de Valencia, 2008. Disponível em: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/2183/tesisUPV2789.pdf>
- PENAFRIA, Manuela. **O Filme Documentário**. Lisboa, Portugal, Editora Edições Cosmos, 1999. 134 p.
- \_\_\_\_\_. **Perspectivas de Desenvolvimento para o Documentarismo**. 1999. Disponível em: <http://www.bocc.uff.br/pag/penafria-perspectivas-documentarismo.pdf>. Acessado em 03 jul 2015.
- \_\_\_\_\_. **Webdocumentário – Interatividade, Abordagem e Navegação**. Comunicação Digital – 10 Anos de Investigação. Lisboa, Portugal, Editora Minerva/Labcom, 2013, 216 p.
- PRIMO, Alex F. T.. **Interação Mútua e Interação reativa: uma proposta de estudo**. Revista Famecos, v. 1, n. 12, 2000. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3068/2346>. Acessado em 06 jul. 2015.
- PRIMO, Alex F. T., CASSOL, Márcio B. F.. **Explorando o conceito e interatividade: definições e taxonomias**. 1999. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/InfEducTeoriaPratica/article/view/6286/3756>. Acessado em 05 jul. 2015.
- RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?**. São Paulo, Editora Senac/SP, 2008. 447 p.
- STEUER, Jonathan. **Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence**. 1993. Disponível em: <http://www.cybertherapy.info/pages/telepresence.pdf>. Acessado em 05 jul. 2015.