

**WEBDOCUMENTÁRIO E INTERAÇÃO:  
COMPREENDENDO O PAPEL DO USUÁRIO EM FORT MCMONEY**

**Fernanda Bernardes<sup>1</sup>**

**Resumo:**

Webdocumentários são filmes desenvolvidos para visualização na web, permitindo que sejam exploradas novas técnicas de narrativa multissequencial, novos métodos de distribuição e armazenamento do conteúdo. Uma característica que recebe destaque quando se trata de webdocumentários é a interatividade. Porém, como aponta Alex Primo, interatividade é um termo frequentemente empregado de forma confusa. O objetivo deste artigo é esclarecer quais as possibilidades de interação no webdocumentário. Selecionamos Fort McMoney – obra que aproxima jogos de videogame e documentários – para análise, já que seu discurso dá ênfase à importância das decisões e ações do espectador. Avaliamos que tipo de interação é empregado em Fort McMoney de acordo dois conceitos apresentados por Primo: interação mútua e interação reativa.

**Palavras-chave:** Webdocumentário. Interação mútua. Interação Reativa. Protagonismo. Interatividade.

**Introdução**

O presente artigo tem como objetivo principal avaliar que tipos de interação são encontrados no webdocumentário Fort McMoney<sup>2</sup>. Visto que há uma série de definições diferentes tanto para webdocumentário quanto para interação, o primeiro passo será apresentar os conceitos empregados para a análise. No próximo momento traçaremos uma breve contextualização do objeto estudado: Fort McMoney. Em seguida há o desenvolvimento da análise das características e formas de interação identificadas no objeto.

O webdocumentário Fort McMoney é escolhido como objeto de estudo já que o discurso do filme dá ênfase à importância das decisões e ações do espectador. Desenvolvido por David Dufresne e produzido através de uma parceria entre National Film Board of Canada

---

<sup>1</sup> Mestranda no Programa de Pós-Graduação da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – PUCRS. E-mail: [fernandacbernardes@gmail.com](mailto:fernandacbernardes@gmail.com).

<sup>2</sup> Fort McMoney, Canadá, 2013. Disponível em: <<http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>>. Acessado em: 30 abr 2014.

(NFB)<sup>3</sup>, Toxa<sup>4</sup>, Arte<sup>5</sup> e suporte financeiro do Canada Media Fund (CMF/FMC), Fort McMONEY é uma fusão entre videogame e documentário. Assim como nos jogos de RPG, nesse webdocumentário o usuário desempenha a função role-playing (protagonismo), traçando estratégias e caminhos para atravessar um ambiente criado pelo autor.

Grande ênfase é dada para a interatividade ao falar sobre webdocumentários<sup>6</sup>. Fora do contexto cinematográfico, teóricos como Lévy (2011) e Primo (2011) demonstram preocupação com o uso inconsistente do termo. Primo aponta que

[...] a afirmativa “o diferencial da cibercultura é a interatividade”, já quase um lugar-comum, resulta vazia diante de uma reflexão mais rigorosa. O que quer dizer tal frase? Em verdade, os termos “interatividade” e “interativo” circulam hoje por toda parte: nas campanhas de marketing, nos programas de tevê e rádio, nas embalagens de programas informáticos e jogos eletrônicos, como também nos trabalhos científicos de comunicação e áreas afins. Nesse cenário, Sfez (1994) reconhece o termo “interatividade” como um argumento de venda (mesmo no campo teórico!), um slogan (2011, p. 13).

Já no campo dos webdocumentários, Nash destaca que por trás de afirmações genéricas sobre interação em filmes encontra-se a suposição de que interatividade é um fenômeno singular (no sentido de ser uma coisa só). Ou seja, é uma característica de documentários mediados por computadores que instantaneamente os distingue daqueles feitos para cinema ou televisão. Porém, essa interação pode significar diversas coisas (como a autora aponta): navegar em um cenário, manipular objetos, dialogar com o autor do filme ou participar de uma comunidade em torno da obra.

Levando em conta as considerações traçadas, consideramos relevante identificar os tipos diferentes de interação possíveis em Fort McMONEY, para compreender o papel que o

---

<sup>3</sup> Instituição pública voltada à produção e distribuição de filmes no Canadá, desde sua criação em 1939 já foi responsável pela criação de mais de treze mil filmes. Informações sobre a NFB disponíveis em: <<http://onf-nfb.gc.ca/en/home/>>.

<sup>4</sup> Agência canadense produtora de conteúdo para múltiplas plataformas. Mais informações disponíveis em: <<http://www.toxa.com/home/>>.

<sup>5</sup> Rede europeia de canais televisivos. <<http://www.arte.tv/fr>>.

<sup>6</sup> Nash apresenta interatividade como uma característica fundamental que constitui webdocumentário. Gaudenzi, Galloway e Gifreu também dão ênfase à questão, porém utilizam o nome documentário interativo em seus estudos. Para mais detalhes sobre o trabalho de cada autor ver Gaudenzi, 2013, p. 29.

usuário desempenha em cada uma, e concluir se há realmente espaço para colaboração no conteúdo da obra.

## **Sobre webdocumentário**

Desde a década de 2000 webdocumentários passaram a ser cada vez mais reconhecidos e discutidos. Um formato ainda novo, a nomenclatura webdocumentário foi utilizada pela primeira vez no festival Cinema du Réel, em 2002<sup>7</sup>. Diante do surgimento de novas possibilidades de criação utilizando computadores, CD ROM, a web e programas como Korsakow<sup>8</sup>, novas formas de contar histórias estão sendo moldadas. À medida que surgiram documentários construídos com essas novas técnicas, também foram desenvolvidos estudos tentando compreender e acompanhar essas criações. Nash afirma: “Audiências se tornaram usuários e, embora essa mudança não ocorra exclusivamente para os documentários, seus impactos provavelmente serão significativos na teoria do campo” (2012, p. 196, tradução nossa)<sup>9</sup>.

Investigando a produção de webdocumentários encontramos uma variedade de nomes e conceitos sendo empregados por diferentes autores. Gaudenzi, por exemplo, denomina seu objeto de estudo *documentário digital interativo*<sup>10</sup> em oposição ao que é chamado em seu trabalho de *documentário linear*, identificação potencialmente problemática. Primeiramente, porque linear pode referir-se a diferentes questões em um filme: o fluxo da narrativa<sup>11</sup> e o fluxo de informações. Em segundo lugar, Primo destaca que – considerando o fluxo de informações – o termo mais adequado para navegação em um estoque de imagens previamente definido é *multissequencialidade*, ao invés de não-linearidade. Pois se as

---

<sup>7</sup> LIETAERT, 2011, p. 19.

<sup>8</sup> Programa desenvolvido para criação de filmes no qual o autor divide a história em blocos e escolhe as regras que irão relacionar as cenas umas às outras — um grupo pode ser determinado pela presença do mesmo personagem, ou por tratar do mesmo assunto, por exemplo. Assim, à medida que o espectador avança a ordem das cenas é calculada.

<sup>9</sup> “Audiences have become users, and although this transition is hardly unique to documentary, its impacts are likely to be significant for documentary theory.”

<sup>10</sup> Gaudenzi destaca que seu trabalho contempla também outros tipos de projetos além de filmes desenvolvidos para web, obras como o Aspen Movie Map (MIT, 1980) e Rider Spoke (Blast Theory, 2007). Seu estudo inclui exemplos do que definimos como webdocumentários, porém abarca projetos que vão além desse grupo.

<sup>11</sup> Para esse critério documentários como *Man with a Movie Camera* (Dziga Vertov, 1929) e *Histoire(s) du cinema* (Jean-Luc Godard, 1998) não são lineares. Nossa intenção não é trabalhar extensamente com o conceito de linearidade no cinema, apenas apontar como a nomenclatura “documentário linear” pode ser questionável.

informações estão estruturadas em um banco fixo (e não serão adicionados outros conteúdos), então existem sequências pré-estabelecidas, a diferença é que o número delas é multiplicado.

Consideramos que o uso do nome webdocumentário é mais adequado do que documentário interativo, uma vez que mesmo sendo produzido para web e utilizando padrões textuais diferentes dos possíveis em mídias como a televisão, a interação não é necessariamente a característica que define esses filmes.

Nash aponta que o termo webdocumentário é interessante também devido a uma ligação com os documentários. A autora indica que, mesmo com o surgimento de novos produtores e adição de novos elementos nos padrões textuais dos webdocumentários, alguns traços são herdados dos documentários. Entre eles estão identificados:

- a) Instituições que desejam manter seus papéis desenvolvendo material documentário (a NFB, envolvida na produção de *Fort McMurray*, é um exemplo disso) e seus contextos de produção;
- b) Convenções textuais;
- c) Continuidade de propósito (tanto na convenção do discurso quanto na escolha dos temas tratados).

Por fim, empregaremos para definição de webdocumentário um conceito elaborado por Martin Percy: filmes nativos da internet ou, no idioma original, *internet native movies*<sup>12</sup>. São filmes que não utilizam a web apenas como método de distribuição, mas incorporam sua flexibilidade. Sendo assim, não podem ser transmitidos em uma tela de tevê tradicional sem que se perca algo essencial. Webdocumentário, na nossa concepção, é um documentário nativo da web.

---

<sup>12</sup> GAUDENZI, 2013, p. 30.

## Sobre interação e Fort McMoney

O que está implícito em sua terminologia é que um documentário interativo deve usar suporte digital e ser interativo. Um documentário linear que foi filmado com tecnologia digital e é distribuído na web é um documentário digital mas não é um documentário interativo. Em outras palavras, em um documentário interativo o usuário deve realizar ações: deve fisicamente ter a possibilidade de “fazer algo” com/no artefato (GAUDENZI, 2013, p. 26, tradução nossa)<sup>13</sup>.

A preocupação de Primo mencionada na introdução comprova-se relevante nesse trecho: fazer algo com o artefato é uma forma vaga de definir interatividade. Para Williams<sup>14</sup> sistemas interativos devem permitir que o público/usuário responda de forma autônoma, criativa e não prevista. De acordo com essa definição muitos dos webdocumentários denominados interativos não o são.

Entretanto, para Primo (2011) intercâmbios mantidos entre dois ou mais interagentes (seres vivos ou não) são sempre considerados interação. Ações como selecionar a ordem que blocos de imagens serão assistidos (não é uma resposta autônoma), ou dar comandos em um videogame (cujo resultado depende de respostas previstas) são consideradas interativas. O que o estudo de Primo observa – e o que será aplicado em Fort McMoney – é a distinção no relacionamento mantido nas diferentes possibilidades de interação. Ou seja, uma interpretação qualitativa sobre a interação.

Primo faz distinção entre dois tipos de interação: mútua e reativa. A primeira é estabelecida através de processos de negociação, é uma construção inventiva, onde os interagentes afetam-se mutuamente. A segunda, por sua vez, é limitada por reações determinísticas de estímulo e resposta, segue padrões ou esquemas pré-estabelecidos. A Tabela 1 a seguir apresenta brevemente os aspectos encontrados em cada interação e suas características. Antes de considerarmos a Tabela convém destacar a seguinte observação:

---

<sup>13</sup>“What is implicit in its terminology is that an interactive documentary needs to use a digital support, and be interactive. A linear documentary that has been shot with digital technology, and that is distributed on the web, is a digital documentary but not an interactive one. In other words, in an interactive documentary the user needs to have an agency: she must be able to physically ‘do something’ with/to the artefact.”

<sup>14</sup> Williams, Raymond. **Television: technology and cultural form**. Londres: Routledge, 1990. Citado em PRIMO, 2011, p. 55.

Entende-se que esses dois tipos interativos possuem características que os distinguem. Mas, claro, no interior de cada um deles poderão ser observadas intensidades diferentes e características particulares, isto é, esses dois grandes grupos propostos não serão entendidos como sendo totalmente homogêneos em seu interior (PRIMO, 2011, p. 57).

**Tabela 1.** Características gerais da interação reativa e da interação mútua

| Aspecto observado | Interação reativa   | Interação mútua   |
|-------------------|---|---|
| Sistema           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fechado</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aberto</li> </ul>  |
| Processo          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estímulo-resposta</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Negociação</li> </ul>  |
| Operação          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ação-reação</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ações independentes</li> </ul>   |
| Fluxo             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Linear<sup>15</sup>; pré-determinado</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dinâmico</li> </ul>  |
| Throughput        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexo/automatismo (não há significações, só possibilidades combinatórias)</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Output não pode ser totalmente previsto (complexidade cognitiva do interagente)</li> </ul> |
| Relação           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Causal</li> </ul>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Negociada</li> </ul>   |
| Interface         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Potencial</li> </ul>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Virtual</li> </ul>   |

Em 1992 uma empresa chamada Interfilm lançou um curto filme de ficção interativo em salas de cinema nos Estados Unidos. Eram salas equipadas com botões que os espectadores deveriam usar para votar em momentos específicos da narrativa, escolhendo entre algumas opções (geralmente duas). A história seguiria de acordo com a opção mais votada até a próxima pausa, quando novamente um caminho deveria ser selecionado.

O projeto seguia claramente o que Primo identifica como interação reativa. Seu sistema era fechado, composto por opções de cenas previamente preparadas e organizadas através de um esquema baseado em ação-resposta. O maior número de votos é o caminho 2, serão eliminadas as opções do caminho 1 e a história segue o curso. É uma interface composta

<sup>15</sup> Quanto ao movimento das informações. Significa que a mensagem é emitida pelo interagente proativo e recebida pelo interagente reativo, que pode apenas reagir por feedback.

por caminhos em potencial, pois estão formados e esperando o comando que deverá acioná-los. Não há negociação na interação reativa, novas opções não podem ser adicionadas livremente pelo interagente, assim como os resultados das opções disponíveis já estão previstos.

De acordo com Rose (2012) a intenção da Interfilm na década de 1990 era promover a união entre filmes e videogames. Fort McMoney atualmente é considerado um filme que conseguiu realizar esse objetivo, ou pelo menos chegar mais próximo que os demais. Nesse webdocumentário o usuário é o protagonista que navega colhendo informações e realizando missões. Quanto mais informações coletadas maior será seu nível de influência. O objetivo é participar de votações que determinam a evolução da cidade fictícia Fort McMoney, por isso influência é a recompensa das missões realizadas.

Fort McMoney é uma cidade fictícia, porém inspirada em Fort McMurray, localizada em Alberta, no Canadá. O local é o coração da produção de petróleo do país (e atualmente a terceira maior reserva do mundo). Como indica um artigo sobre Fort McMoney, o protagonista é orientado a comportar-se como um detetive que desmascara as intenções da indústria petrolífera<sup>16</sup>. Então as informações coletadas são reais, porém as decisões tomadas pelos usuários implicarão resultados na cidade fictícia.

O webdocumentário é composto de um conjunto articulado de dados em vídeo e infográficos. O material em vídeo foi realizado com 60 dias de filmagem, em 22 locações diferentes, e 55 entrevistas com depoimentos de moradores locais e pessoas relacionadas com a indústria petrolífera. O protagonista transita pelas paisagens, e pode selecionar que direção seguir e com que pessoas conversar<sup>17</sup>.

Todo o material está estruturado em três episódios, cada um tratando de uma questão que será respondida pelos usuários dentro de um período em que o jogo fica “ligado”. O conteúdo do webdocumentário pode ser acessado integralmente a qualquer momento, porém,

---

<sup>16</sup> FORT McMoney: A groundbreaking fusion of documentary and video game in which visitors play the detective, unraveling the interests that lurk behind the Canadian oil industry. Disponível em: <<http://www.doclab.org/2013/fort-mcmoney/>>. Acessado em: 20 mar 2014.

<sup>17</sup> Assim como nos jogos de RPG, o usuário recebe uma lista com opções de perguntas, cada pergunta selecionada é respondida pelo entrevistado e então outras opções aparecem. Antes do diálogo, ele é instruído pela narração de que as opções feitas irão influenciar todo o caminho. Não há opção de voltar para algumas perguntas já respondidas, assim como não é possível entrevistar o mesmo indivíduo mais de uma vez.

há uma data em que o episódio é considerado ligado, pois é quando o debate sobre a questão central está ocorrendo. Após esse debate os votos são incorporados como dados decisórios e as consequências aparecem no desenvolvimento da cidade.

Logo abaixo da tela para navegação e entrevistas de personagens reais está o botão para o dashboard, painel para acessar os infográficos e janelas de diálogo. A figura 1 permite observar todos os elementos do dashboard.

Os números em amarelo foram adicionados para facilitar a referência de cada elemento no texto. Os números de 1 a 3 são espaços onde o usuário pode adicionar conteúdo: notícias, links, comentários em geral. Contém algumas diferenças entre eles, já que uns são mais utilizados para divulgação externa e outros para diálogo interno.

O número 7 também é um espaço de diálogo, porém só está disponível durante o tempo em que ocorre o debate, como mencionado acima. É quando o debate fica aberto e os usuários podem utilizar sua influência e capacidade de argumentação para tentar fazer com que o destino da cidade siga aquilo que consideram melhor.

A evolução e o desempenho do usuário podem ser avaliados nos números 5, 6, 8, 10 e 11. Permitem verificar o que já foi realizado (e visto) e o que ainda deve ser encontrado (ou foi perdido em um caminho já traçado, embora o usuário não possa corrigir o que escapou).

O número 9 apresenta enquetes que são respondidas pelos usuários e também serão determinantes para o destino de Fort McMoney. As perguntas envolvem decisões socioeconômicas como: A indústria petrolífera deve financiar uma nova estrada na região? Deveriam pagar mais royalties? Mais projetos de mineração devem ser incentivados? São questões diferentes daquela central do episódio, porém suas respostas também são contempladas na evolução da cidade. Os assuntos abordados em enquetes são todos relacionados ao que é visto nas entrevistas.

# 10º interprogramas de mestrado

FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Figura 1. Opções e funções do painel de Fort McMoney



Fonte: Fort McMoney, 2013.

No número 12 revelam-se os resultados do tempo investido pelos usuários: um mapa acompanhado por uma régua no topo que permite avançar para diferentes momentos mostra as mudanças que a cidade vai sofrendo conforme o resultado dos votos de cada pergunta. Dados como o número de habitantes, custo de vida familiar, quantidade de habitantes moradores de rua, número de nascimentos e acidentes de carro por ano são modificados de acordo com a direção tomada pelos usuários. Em uma coluna ao lado permanecem os indicadores reais de Fort McMurray.

Há dois momentos distintos de participação em Fort McMoney: a escolha de que caminho seguir e que perguntas realizar enquanto o usuário navega no que pode ser considerado um ambiente cinematográfico. E, em seguida, participação ao votar na questão do debate e nas enquetes.

As duas formas de interação no ambiente cinematográfico – trilhar um caminho selecionando os entrevistados e escolher as perguntas feitas a eles – são reativas. É um sistema fechado, onde não há negociação de respostas, o usuário recebe opções, seleciona uma e a resposta será uma reação pré-determinada da escolha feita. Observando o fluxo do webdocumentário, fica claro: há uma ordem em que as ações devem acontecer, uma sequência definida de acontecimentos que o usuário não poderá modificar, ainda que pareça que está escolhendo que caminho seguir.

Duas características demonstram isso na obra. Quando o usuário chega em um personagem que ainda não está “pronto” para entrevistar, ao clicar nele encontra caixas de diálogo inacessíveis. Isso mostra que poderá entrevistar aquele personagem, mas antes será necessário recolher algum outro item ou falar com outra pessoa. Além disso, no dashboard, ao consultar os locais e pessoas já visitados fica evidente que há um trajeto ideal a ser percorrido. Os números mostram o que falta ser resolvido. A explicação de Primo sobre o sistema reativo descreve o que ocorre quando o usuário navega pelas entrevistas em Fort McMoney:

Ao mesmo tempo em que parece que o usuário age criativamente na escolha, ele apenas circula por perguntas que foram feitas antes de sua chegada na interação, e obtém respostas que foram emitidas antes mesmo desse relacionamento se estabelecer. Logo, o usuário que aparenta ser agente no processo, está apenas reagindo às perguntas e possibilidades preestabelecidas (PRIMO, 2000, p. 88).

Entretanto, como o próprio autor aponta, é possível que ocorram interações mútuas e reativas simultaneamente. As interações observadas no dashboard revelam-se mais completas. Primeiramente, há uma série de informações nos quadros onde mensagens podem ser postadas, e esse espaço não é controlado, todos os usuários podem colaborar com o conteúdo que considerarem interessante.

# 10<sup>o</sup> interprogramas de **mestrado** FACULDADE CÁSPER LÍBERO

Aqui se observa a reação mútua. Há um espaço específico onde ela é possível (um quadro projetado para isso), e o usuário não poderá inserir novas entrevistas ou perguntas aos personagens em vídeo (no espaço cinematográfico), por exemplo, mas vídeos podem ser postados nesse espaço para discussão. Aí estão as características de interação mútua: o fluxo é dinâmico, ou seja, não há uma ordem de informações que será seguida, o output não pode ser previsto, novos elementos podem ser inseridos, e há negociação (através do diálogo e, muito importante, é esse o objetivo desse espaço, negociar o voto de cada um).

Nesse espaço específico o sistema é aberto. De acordo com Primo, em um sistema aberto o contexto oferece grande influência em seu funcionamento, e os elementos que o compõe são interdependentes. Ora, é isso que ocorre no espaço em questão, o voto de cada um irá determinar um resultado (igual para todos) na cidade e influenciará também as próximas decisões a serem tomadas. Entretanto, isso ainda não se aplica de forma alguma ao resto da obra e pode ser notado apenas no acompanhamento das ações no dashboard.

Há um ponto singular que merece atenção. Ainda que não se possa prever que diálogos e que informações vão ser revelados na discussão, e ali a interação seja mútua, uma vez ultrapassado o momento de diálogo o usuário volta a ter duas opções: o voto pode ser a favor ou contra. Aqui, volta a interação reativa, embora ela tenha uma atuação complexa.

A ação determinada pelo voto da maioria deve resultar numa cadeia de consequências interligadas: afeta o número de empregos, o custo de vida, a qualidade de vida, enfim, fatores que de fato seriam influenciados se a decisão fosse aplicada no mundo real. Mesmo que estas consequências demonstrem reflexos amplos, ainda assim partem de uma opção binária e pré-programada.

Com a intenção de oferecer projeções próximas da realidade, David Dufresne trabalhou em parceria com um grupo de pesquisa em economia. Empregando modelos matemáticos, foram traçados cenários realistas como opções para cada escolha em potencial oferecida para cada pergunta. Configurando um cenário de ação-reação, esta interação se passa dentro de parâmetros determinados pela produção do webdocumentário, mas demonstra um potencial muito maior para reter a atenção do usuário do que o sistema reativo daquele projeto de ficção de 1992. Mesmo sendo uma interação reativa, consideramos que a longo prazo a navegação em Fort McMoney pode ser considerada mútua.

Há uma negociação no processo de administração da cidade fictícia que, mesmo seguindo caminhos e orientações pré-estabelecidos relevam dinamismo. Dufresne conta que em um momento todos os usuários votaram para que fosse interrompida a exploração de petróleo na região. Como consequência, a cidade foi abandonada pelos moradores (afinal a indústria é sua principal fonte de renda!), Fort McMoney virou uma cidade fantasma. As próximas decisões foram afetadas por essa consequência, já que os usuários tiveram consciência do potencial de suas decisões.

Pode-se considerar que a interação é mútua, pois a negociação de significados e consequências vai muito além da simples opção entre dois caminhos, ainda que o processo envolva a etapa de escolha binária. De acordo com Primo, a interação mútua é um processo emergente, que vai sendo construído durante seu desenvolvimento, o que pode ser identificado em Fort McMoney. As colaborações dos usuários vão sendo adicionadas nos espaços adequados, e a cidade vai criando uma linha do tempo através da participação dos jogadores.

## Referências

FISCHER, Julie. **David Dufresne visits Open Doc Lab**. Postado em: 01 abr 2014 no blog MIT Open Doc Lab. Disponível em: <<http://opendoclab.mit.edu/david-dufresne-visits-open-doc-lab>>. Acessado em: 27 jun 2014.

GAUDENZI, Sandra. **The Living Documentary**: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary. Londres: Centre for Cultural Studies, University of London, 2013. Disponível em: <[http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)>. Acessado em: 28 fev. 2014.

LÉVY, Pierre. Interactivity. In: GIDDINGS, Seth; LISTER, Martin (Ed.). **The new media and technocultures reader**. Nova Iorque: Routledge, 2011. p. 226-229.

LIETAERT, Matthieu (Org.). **Webdocs**. A survival guide for online film-makers. Bruxelas: Not so crazy! Productions, 2011.

NASH, Kate. Modes of interactivity: analysing the webdoc. **Media, Culture & Society**, v. 34, n. 02, p. 195-210, 2012.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. 3<sup>a</sup> edição. Porto Alegre: Sulina, 2011.

\_\_\_\_\_. Interação mútua e interação reativa: uma proposta de estudo. Porto Alegre, **Revista Famecos**, n. 12, p. 81-92, 2000.

ROSE, Frank. **The art of immersion**: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories. Nova Iorque: W. W. Norton & Company, 2012.