

DOSSIÊ

# POÉTICAS DOCUMENTAIS EM 360 GRAUS:

## olhares sobre modelos de narrativas esféricas de não-ficção



CAROLINA GOIS FALANDES<sup>1</sup>

*Universidade Estadual Paulista, Bauru – SP – Brasil*

ORCID: 0000-0001-6639-2121

DENIS PORTO RENÓ<sup>2</sup>

*Universidade Estadual Paulista, Bauru – SP – Brasil*

ORCID: 0000-0003-0837-4261

DOI: 10.25200/BJR.v19n2.2023.1555

Recebido em: 20/09/2022

Desk Review em: 01/12/2022

Editor de Desk Review: Paulo Nuno Gouveia Vicente

Revisado em: 10/05/2023

Aprovado em: 26/05/2023

**Como citar este artigo:** Falanes, C. G., Renó, D. P. (2023). DOCUMENTARY POETICS IN 360 DEGREES: perspectives on non-fiction spherical narrative models. *Brazilian Journalism Research*. 19(2), e1555. DOI: 10.25200/BJR.v19n2.2023.1555

**RESUMO** – Apoiando-se na realização de um estudo de casos múltiplos, este artigo analisa quatro produções documentais de formatos diferentes que utilizam fotos e/ou vídeos esféricos: *Momento MX*, *Amazônia em 360 graus*, *A promessa de Iracema* e *Reconstruction 360*. Dentre as conclusões, pôde-se evidenciar a multifuncionalidade das imagens em 360 graus, a natureza híbrida de narrativas interativas e imersivas de não-ficção e que, mesmo com os novos recursos, a essência do documentário permanece intacta. A partir dos resultados apresentados, espera-se contribuir para o campo da produção e investigação de obras documentais firmadas na tecnologia 360 graus.

**Palavras-chave:** Comunicação. Documentário. Imagens em 360 graus. Jornalismo imersivo. Narrativas transmídia.

1 Universidade Estadual Paulista, Bauru – SP – Brasil. E-mail: carolina.falandes@unesp.br

2 Universidade Estadual Paulista, Bauru – SP – Brasil. E-mail: denis.reno@unesp.br

## DOCUMENTARY POETICS IN 360 DEGREES: perspectives on non-fiction spherical narrative models

**ABSTRACT** – Based on a multiple case study, this article analyzes four documental productions of different formats that use spherical photos and/or videos: *Momento MX*, *Amazônia em 360 graus*, *A promessa de Iracema* and *Reconstruction 360*. Among the conclusions, it was possible to evidence the multifunctionality of the 360-degree images, the hybrid nature of interactive and immersive narratives of non-fiction and that, even with the new resources, the essence of documentary remains intact. Based on the results presented, it is expected to contribute to the field of production and investigation of documentary works based on 360-degree technology.

**Key words:** Communication. Documentary. 360-degree images. Immersive journalism. Transmedia storytelling.

## POÉTICAS DOCUMENTALES EN 360 GRADOS: perspectivas sobre modelos narrativos esféricos de no-ficción

**RESUMEN** – Con base en un estudio de caso múltiple, este artículo analiza cuatro producciones documentales de diferentes formatos que utilizan fotos y/o videos esféricos: *Momento MX*, *Amazônia em 360 graus*, *A promessa de Iracema* y *Reconstruction 360*. Entre las conclusiones, fue posible evidenciar la multifuncionalidad de las imágenes en 360 grados, el carácter híbrido de las narrativas interactivas e inmersivas de no-ficción y que, aún con los nuevos recursos, la esencia del documental permanece intacta. A partir de los resultados presentados, se espera contribuir al campo de la producción e investigación de obras documentales basadas en tecnología 360 grados.

**Palabras clave:** Comunicación. Documental. Imágenes de 360 grados. Periodismo inmersivo. Narrativas transmedia.

## 1 Introdução

O desenvolvimento acelerado das tecnologias digitais tem expandido as possibilidades de se contar histórias na contemporaneidade. Profissionais da indústria criativa se veem desafiados a renovar formatos narrativos tradicionais – assentados em estruturas lineares –, para se adequar a um momento comunicacional orientado pelas dinâmicas complexas dos dispositivos informatizados e suprir as demandas interacionais de receptores altamente ativos que também produzem mensagens e sentidos.

Nesse cenário de transformações, pode-se destacar a reformulação do documentário, gênero que tem passado por uma

inevitável hibridização de suas poéticas<sup>1</sup> a partir dos recursos oferecidos pela web e de avanços nos aparatos de captação de imagens e áudios. Tal processo de reinvenção documental se conecta com o pensamento de Fisher e Gifreu-Castells (2022, p. 2), para os quais a não-ficção, campo representativo de um macro gênero oposto à ficção – composto por inúmeras formas expressivas, como jornalismo, materiais educativos e produtos documentais – entusiasma realizadores, que “podem experimentar, construir e desconstruir discursos, formatos e linguagens de mídia” e, por conseguinte, “alcançar impacto criativo e social de longo prazo”, potencial fortalecido a reboque do surgimento das obras audiovisuais interativas, transmidiáticas e em *extended reality* (XR). Assim, empresas jornalísticas e agências de produção audiovisual têm apostado na realização de novas roupagens documentais, servindo-se de meios inovadores que tornam a experiência narrativa mais envolvente e imersiva para o público.

Dentre as estéticas exploradas nessas novas formas documentais que estimulam a repensar as fronteiras e os papéis do chamado cinema do real, identificadas por Català Domènech (2021) como pósdocumentários, estão as imagens em 360 graus. Trata-se da tecnologia mais recente a ser apropriada por conteúdos desse gênero, caracterizada por possibilitar, por meio de câmeras e microfones omnidirecionais, o registro total de determinada realidade, sendo seu principal ponto de diferenciação em relação à proposta documental clássica a sensação de imersão que lhe é peculiar, influenciando estudiosos a nomearem o formato de documentário imersivo (Rodríguez-Fidalgo & Paíno-Ambrosio, 2020).

Valer-se desse tipo de conteúdo imagético nas redações é abrir uma janela de novas oportunidades para incrementar os aspectos informativo e emocional do jornalismo visual, pois uma produção esférica consegue exibir maior quantidade de dados do que aquela tradicional, ampliando a impressão de presença do espectador (Aitamurto, 2019). Percebendo as consequências positivas relacionadas a serventia desse recurso multimídia, veículos de imprensa de grande porte, como The New York Times, Euronews e The Guardian, e até mídias exclusivamente on-line, tal qual o Vice News, se aventuraram na criação de histórias 360°, muitas delas sobre temáticas sociais, propondo ao usuário uma maneira diferente de consumir peças de informação (Pérez-Seijo & Vicente, 2022).

Diante da existência de produções tão multifacetadas é historicamente reconhecida na literatura a dificuldade para se definir

os documentários (Falandes & Angeluci, 2020; Machado, 2011; Odin, 2012; Penafria, 2014; Ramos, 2008). Em muitos casos, os filmes utilizam-se de uma diversidade de técnicas e estratégias – entrevistas, performances de atores, animações, imagens de arquivo, declarações escritas, sons ambientes, entre outras –, para retratar aspectos do mundo de acordo com as intenções de seu idealizador. Esse desafio para demarcação de limites mostra-se ainda maior no contexto das narrativas documentais baseadas em plataformas digitais, que podem se apoiar em arranjos multimídia formados por conteúdos como vídeos, fotos, sistemas cartográficos, linhas do tempo, infográficos e hiperlinks.

Ademais, são perceptíveis intervenções teóricas que evidenciam a relação de tensão entre documentário e jornalismo (Bezerra, 2014; Vargas, 2018), domínios cujas formações se embaralham ou se distanciam a depender da concepção de quem as analisa. Existem argumentos apontando que o documentário “é e não é jornalismo, mas também é e não é arte, é e não é ativismo” (Craft, 2018, p. 416), assim como há quem diga que reportagem e narrativa documental “tocam-se, mas/e/ou separam-se” (Penafria, 2018, p. 2). Em meio a dois terrenos em constante reformulação, envoltos por limites imprecisos, pode-se supor que a história dessa conexão “pertence ao futuro” (Bezerra, 2018, p. 33), e, certamente, a modalidade 360 graus tem potencial para servir de elo no processo.

Nessa perspectiva, para além de buscar rótulos, faz-se significativo discorrer sobre características que envolvem as obras documentais no contemporâneo. Como expõe Mundhenke (2020, p. 41), na atual conjuntura do documentário, representada pela efervescência de novos modelos de engajamento do usuário a partir das narrativas imersivas, o mais importante é compreender as relações entre as diferentes formas de representação existentes, atentando para o fato de que a chegada de inovações não simboliza a substituição ou fim dos formatos anteriores – a exemplo dos documentários interativos –, e sim a coexistência, a “extensão do campo”. Na mesma toada, Bezerra (2014, p. 23) aconselha que, ao invés de se tentar atribuir rótulos fixos para as peças documentais e jornalísticas, é preferível “examinar os modelos, os protótipos e as inovações”.

Considerando esse quadro, o presente artigo dedica-se a analisar quatro produções de natureza documental que utilizam em suas narrativas fotos e/ou vídeos em 360 graus. Para tal, ampara-se, em termos metodológicos, na realização de um estudo de casos múltiplos

(Yin, 2018), mesmo percurso seguido por Renó (2013) quando de reflexões sobre modelos de documentários transmídia. Refere-se a um delineamento que, na visão de Gil (2022), tem a vantagem de possibilitar indícios com base em diferentes circunstâncias, favorecendo a obtenção de uma investigação mais sólida. Desse modo, entende-se que os projetos selecionados, *Momento MX* (2017), *Amazônia em 360 graus* (2019), *A promessa de Iracema* (2020) e *Reconstruction 360* (2019-2023) parecem exemplificar a diversidade inerente aos filmes de realidade fundamentados na tecnologia 360 graus. Cada poética escolhida explora distintos artifícios, a exemplo da multimidialidade, interatividade, ficção, tours virtuais e imagens do povo, buscando, à sua maneira, realçar certos contextos sociais e históricos. As obras foram interpretadas à luz de um protocolo em forma de ficha de análise desenvolvido pelos pesquisadores, que conduziu a leitura de recursos aproveitados nas narrativas.

Preliminarmente ao exame dos quatro casos, este estudo fornece um panorama de abordagens teóricas sobre o documentário e suas formas contemporâneas, com destaque para as produções esféricas, estratégia necessária para clarear particularidades fundamentais relacionadas a esse gênero em constante renovação.

A partir dos resultados apresentados nesta investigação, espera-se indicar caminhos para a produção de obras documentais apoiadas na tecnologia 360 graus, com a finalidade de inspirar documentaristas, veículos de imprensa e agências de conteúdos a desenvolverem novas propostas imersivas. Também, pretende-se evidenciar a multifuncionalidade das imagens em 360 graus, que podem assumir diversificadas posições nos projetos – como os papéis de narrativa principal e secundária –, decisões atreladas à criatividade e aos propósitos do realizador.

## **2 As múltiplas faces do documentário: do estilo clássico ao hibridismo contemporâneo**

É possível qualificar a produção documental como uma arte audiovisual, logo, estabelecer suas fronteiras torna-se desafiador. No entendimento de Ramos (2008), esse gênero se caracteriza, em linhas gerais, a partir de narrativas compostas pelas imagens registradas por câmeras que determinam proposições sobre o mundo, as quais só são absolutamente assimiladas caso o espectador perceba-as

dessa maneira. O autor sustenta que artistas não gostam de se sentir rotulados e a sociedade aprova esse posicionamento, mas, igualmente, compreende a necessidade de se observar conceitos e termos capazes de retratar o universo documental, de modo a favorecer a análise da “produção cultural de nosso tempo” (Ramos, 2008, p. 23).

Na esteira desse raciocínio, avista-se um conjunto de estudos voltados à reflexão sobre a definição de documentário, levando em consideração diferentes aspectos. Uma parte das investigações observadas evidencia a dificuldade de se classificar esses conteúdos. Machado (2011), por exemplo, alega não conhecer uma descrição adequada que possa abarcar todas as obras audiovisuais enquadradas nessa modalidade. Penafria (2014, p. 23) corrobora esse ponto de vista ao afirmar que “documentário não se define, experimenta-se; e a internet tem vindo a ser o palco dessa experimentação”. Já Falandes e Angeluci (2020) destacam o fato de o produtor colocar nos filmes as suas percepções, tornando-os cada vez mais autorais, o que, conseqüentemente, acaba por complicar a tentativa de categorização das obras, ainda mais no contexto tecnológico contemporâneo.

Pesquisas que trazem debates sobre a obrigatoriedade de as produções documentais representarem ou não a realidade também são recorrentes. Em seus comentários a respeito dos intitulados filmes de imagens do povo, Renó (2013, p. 204) reconhece o gênero como pioneiro na história do audiovisual, descrevendo sua habilidade de construir/espelhar o real e de oferecer ao público “informação e conhecimento, o que pode significar emancipação cultural e social”. Acompanhando essa visão, Falandes e Angeluci (2020) apontam que, tradicionalmente, a narrativa documental é classificada como uma modalidade audiovisual linear que lida com realidades sociais. Com um tom mais crítico, Bruzzi (2000, p. 4) avalia que um produto documental nunca equivalerá à realidade, mas a uma representação, cabendo aos espectadores o discernimento para compreender o formato como “uma negociação entre a realidade, por um lado, e a imagem, a interpretação e o viés, por outro”. Na opinião de Ramos (2008), para descomplicar a definição de documentário basta ignorar o uso de clichês como objetividade, verdade e realidade, pois, muitas vezes, as produções chegam ao público já identificadas conforme a vontade do criador.

Outra abordagem frequente em trabalhos que versam sobre documentário é a discussão em torno dos distanciamentos e aproximações desse gênero com a ficção. Weidle (2018, p. 414)

considera que um dos atributos mais coerentes relacionados à definição das obras documentais diz respeito a ficção aplicada “como ponto fixo de diferenciação”, e vê na articulação desses dois polos um dispositivo relevante para transformar o documentário em uma “categoria de percepção”. Explicando o terreno da reflexão conceitual acerca das narrativas documentais, Renó e Flores (2018, p. 72) notam que geralmente as teorias derivam do tradicionalismo próprio do campo, sendo desenhado com base na “ideia de que o documentário é construído a partir de imagens reais e estruturas cognitivas lineares, autorais e com poucas possibilidades interpretativas”. No entanto, para além dessa concepção mais conservadora, os autores enfatizam que, desde sua gênese, esse formato audiovisual também explora elementos ficcionais, como cenas interpretadas por atores. Nesse sentido, pode-se citar pesquisadores cujas interpretações sobre o documentário se afastam das definições mais clássicas, a exemplo de Metz (1975), com o entendimento de que todo e qualquer filme é uma ficção, e Odin (2012), para quem as obras ficcionais são, em certa medida, documentários.

Merecem destaque ainda contribuições científicas dedicadas a meditar sobre o documentário e seus atravessamentos com o jornalismo. Bezerra (2014, p. 16) pôde delinear um retrato dessas intrincadas relações, argumentando que, usualmente, cineastas se apropriam da noção de conteúdo documental para propósitos artísticos, enquanto jornalistas relevam o papel social de sua função, discussões vistas pelo autor como problemáticas, pois analisam as áreas considerando-as “estruturas estanques, impermeáveis e fechadas”, porém, são, na verdade, “conceitos em aberto”.

De acordo com Henn (2009), apesar de apresentarem distinções, as produções documentais e jornalísticas compartilham de um mesmo princípio existencial que as justificam: o elevado nível de factualidade. Além disso, o autor ressalta que “o documentário adensa o jornalismo, dinamizando agenda e linguagem, entre outros itens, e irradia pontos fronteiros para um centro, via de regra, conservador” (Henn, 2009, p. 2). Craft (2018, p. 428) parece partilhar dessa convicção ao declarar que, embora documentário e jornalismo ostentem propriedades dispares no tocante a fatores éticos, profissionais, de voz e de ponto de vista, estes não conseguem solucionar o imbróglio histórico de responder se os domínios documental e jornalístico “pertencem ao mesmo campo ou a campos separados”. A autora avalia que ambos se dedicam a expressar aspectos da realidade e, por isso, encara o cruzamento dessas áreas

como uma boa oportunidade de se achar “um espaço para reforçar e esclarecer valores importantes ao contar histórias de relevância pública”, de modo a garantir que narrativas pertinentes possam ser relatadas e assimiladas pela audiência (Craft, 2018, p. 429).

É indispensável indicar também propostas teóricas que miram para as intersecções entre documentário e cinema. Comolli (2008, p. 43) aponta que ambos são subjetivos e ligados de forma indissociável, “o cinema começou por ser documentário e o documentário por ser cinematográfico”. De fato, o cinema nasceu sob a forma documental, graças aos registros cotidianos obtidos a partir das experimentações com o cinematógrafo coordenadas pelos irmãos Lumière no final do século XIX. O filme que mostra a chegada de um trem à estação de Paris – obra mais célebre desses cineastas franceses – é reconhecido por ter provocado nos espectadores a sensação espantosa de que o veículo ferroviário iria passar por cima deles durante a projeção, impressão motivada pelo efeito de profundidade de campo gerado com o enquadramento utilizado (Gervaiseau, 2012). Aumont (2004, p. 39) analisa a utilização desse artifício visual de deixar a imagem transbordar do quadro – com a locomotiva e os personagens atravessando os limites – como um “toque de gênio”, que faz o espaço parecer se transformar constantemente.

Trazendo esse contexto para as narrativas documentais contemporâneas, suportadas por recursos advindos com as novas tecnologias, pode-se afirmar, com base em Penafria (2014), que estas também oferecem quadros, mas o interator é quem escolhe os caminhos de navegação. Como declara Gaudenzi (2013, p. 13), os chamados webdocumentários e documentários interativos apresentam uma estrutura muito mais fluida do que as obras únicas, lineares, com o corte, mecanismo responsável por criar sentidos a partir de “uma cadeia fixa de acontecimentos”, sendo trocado pelo hiperlink, capaz de abrir um leque de possibilidades para o público. Portanto, nas formas documentais interativas, que relegam a segundo plano a intencionalidade do autor, novos fatores interferem na experiência fílmica: “código, interfaces, algoritmos e um usuário ativo” (Gaudenzi, 2013, p. 13). Do mesmo modo, Vázquez-Herrero e Pérez-Seijo (2022) retratam particularidades dessas produções, como a não-linearidade, o incentivo a tomada de decisões dos usuários e a exploração de uma linguagem multimídia e hipertextual, que envolve, muitas vezes, planejamentos transmídia, empregando diversas plataformas para buscar expandir o universo narrativo.



Dentre as estratégias narrativas mais recentes utilizadas nessas poéticas documentais inovadoras, pode-se destacar o uso de imagens em 360 graus, caracterizadas por, efetivamente, desfazerem os limites do quadro. Rodríguez-Fidalgo e Paíno-Ambrosio (2020) explicam que, nos últimos anos, veículos de comunicação e espaços audiovisuais investiram na criação de documentários com essa tecnologia visando representar melhor a realidade. Relatando a sensação de se acessar conteúdos esféricos, as autoras pontuam que colocar o headset VR para conferir a produção permite aos espectadores tornarem-se testemunhas em primeira pessoa, logo, não se trata apenas do consumo passivo de um documentário clássico, mas sim a concretização de “uma experiência social imersiva” (Rodríguez-Fidalgo & Paíno-Ambrosio, 2020, p. 250).

Para Soler-Adillon e Sora (2018), o aproveitamento de vídeos esféricos possibilitou a expansão das áreas do jornalismo e do documentário, que identificaram um meio de se conectar com o público, perspectiva alinhada ao comentário de Weidle (2018, p. 422), a qual vê a proposta dos documentários em realidade virtual e 360 graus como mais um procedimento a ser aplicado no “tratamento criativo e meta-reflexivo da atualidade por meio da mídia audiovisual e suas potencialidades afetivas”. Relacionando o uso de vídeos esféricos com a capacidade de empatia, Özdem (2021) salienta que o interesse de produtores de narrativas documentais interativas por gravações com câmeras 360° tem a ver com o difundido potencial destas para acarretar mudança social, pois fornecem experiências de fruição mais realistas, as quais podem simular ao público a sensação de se colocar no lugar do outro, estimulando sua ação em prol de uma causa humanitária.

Ao observar projetos de não-ficção apoiados em conteúdos 360 graus, percebe-se que a adoção dessa modalidade imagética se dá de diferentes maneiras. Sirkkunen et al. (2021) confirmam essa ideia quando, a partir do levantamento de obras audiovisuais extraídas do campo do jornalismo, identificam a presença de quatro gêneros provisórios relacionados a essa tecnologia imersiva: lives, notícias, documentários e peças ficcionais, estas últimas entendidas pelos autores como uma boa tática de captação de novos públicos para as empresas jornalísticas. A título de curiosidade, os autores lembram que a prática de articular o jornalismo factual e a ficção já se fazia presente no final do século XIX por ocasião da divulgação em periódicos das primeiras séries de romances e poemas.

Na trajetória evolutiva dos documentários imersivos, Teixeira (2019) reconhece a obra *Gone Gitmo*, desenvolvida em formato de jogo digital a partir de computação gráfica e com versão inicial lançada em 2007, como a primeira do gênero que alcançou popularidade. A produção, pautada na recriação virtual da prisão da Baía de Guantánamo, é assinada por Peggy Weil e Nonny de la Peña, esta última conhecida internacionalmente por auxiliar na consolidação do jornalismo imersivo. Outra narrativa de referência no segmento é *Hunger in Los Angeles*, de 2012, também com autoria de De la Peña, considerada a primeira criação documental de realidade virtual, que é baseada em um fato real ocorrido num banco de alimentos nos Estados Unidos (Teixeira, 2019). O projeto *Assent*, realizado por Oscar Raby e com divulgação em 2013, é mais um documentário imersivo de RV tido como precursor, que busca representar episódio do regime militar do Chile mediante testemunho de um oficial do exército (Teixeira, 2019). Nos anos que se seguiram à divulgação desses experimentos, avanços de cunho tecnológico acabaram expandindo a produção de peças audiovisuais não-ficcionais imersivas, inclusive aquelas totalmente gravadas por câmeras 360°, como é o caso de *The Displaced* (The New York Times, 2015), *Fukushima* (El País, 2016) e *Living in the Unknown* (AJ Contrast, 2021).

A utilização de fotos em 360 graus também se mostra um recurso para a construção de produções documentais. Como exemplo, pode-se mencionar o webdocumentário *Quito, el otro turismo* (Escandón, 2019), que dentre os conteúdos explorados para apresentar rotas turísticas não tradicionais da capital do Equador – vídeos feitos a partir de drones, entrevistas, recursos iconográficos, entre outros –, inclui as fotografias esféricas. Ainda, vale citar o projeto *Caatinga 360* (Ufersa, 2019), constituído por imagens estáticas em 360 graus do bioma Caatinga, permitindo ao público fazer um tour virtual por essa região.

Igualmente, a pós-fotorreportagem tem sido um formato com traços documentais usado para hospedar imagens em 360 graus, como pôde demonstrar a investigação empreendida por Falandes e Renó (2021), que analisou a estrutura narrativa da reportagem multimídia *Bondi-to-Manly: Sydney's spectacular harbour walk*, lançada pelo Guardian Australia em 2019. Criada por Renó (2020), a proposta desse conceito busca representar as reportagens factuais contemporâneas que contam com o protagonismo de imagens – em suas mais diferentes estéticas –, reunindo vídeos, fotos, mapas,

entre outros recursos visuais em um mesmo ambiente on-line para apresentarem questões de interesse público.

A partir do breve percurso teórico desenrolado aqui pretendeu-se demonstrar a essência híbrida dos documentários contemporâneos, cujas configurações estão em fluxo contínuo, acompanhando a liberdade criativa dos realizadores e os desdobramentos tecnológicos. Com o advento da internet, demarcações existentes entre os meios foram embaralhadas e o jornalismo passou a se aproximar da linguagem dos docs e webdocs, união proveitosa que resultou em formatos capazes de juntar diferentes modalidades da não-ficção, cujas estruturas inovadoras incrementam o tema retratado e configuram-se como terrenos férteis para o envolvimento do usuário (Vargas, 2018). Nesse cenário narrativo complexo, despontam as imagens esféricas, que têm estimulado transformações significativas nos processos de produção e recepção de obras documentais, sobretudo pela condição imersiva. Assim, reconhecendo o potencial desse recurso inovador para o desenvolvimento de filmes que oferecem investigações sobre o “real”, nas páginas a seguir serão examinadas quatro produções de natureza documental apoiadas em conteúdos 360 graus.

### **3 Metodologia**

Levando em conta a complexidade inerente ao fenômeno das narrativas esféricas de não-ficção no contexto contemporâneo, se considerou pertinente acionar pressupostos do estudo de caso para poder analisar as diferentes poéticas documentais selecionadas. Dessa forma, a organização do artigo teve o alicerce de esquema indicado por Yin (2018), firmado em seis etapas, que permite a condução desse tipo de pesquisa: plano, design, preparação, coleta, análise e compartilhamento.

O caminho metodológico foi iniciado com a idealização do plano, ou seja, a elaboração do objetivo a ser alcançado pela investigação, o de examinar produtos com contornos documentais que utilizam em suas composições imagens em 360 graus. A escolha das obras que seriam avaliadas neste trabalho foi feita de forma intencional, com o cuidado de optar por produções que ofereciam arquiteturas contrastantes, favorecendo a obtenção de um panorama comparativo. Diante dessa pretensão, partiu-se para a revisão de literatura, buscando apresentar debates de variados autores -

clássicos e atuais - acerca das diferentes definições de documentário, além de mencionar reflexões que fazem articulações do gênero com práticas jornalísticas, cinematográficas e inovações tecnológicas.

Do ponto de vista do design, é possível enquadrar esta pesquisa à lógica de um estudo de caso descritivo, pois tem o propósito de caracterizar modelos de peças documentais que exploram conteúdos esféricos, abordagem alinhada aos atuais interesses de centros acadêmicos e mercadológicos a respeito de tal modalidade imagética, bem como atenta ao cenário de proeminência dos relatos visuais a nível global. Ainda, esta pesquisa pode ser classificada, sob a perspectiva de sua estrutura, como um estudo de casos múltiplos, já que envolve a interpretação de evidências referentes a quatro produtos, estratégia capaz de gerar um efeito de confiabilidade superior ao da apuração de um único caso (Yin, 2018). Seguindo esse raciocínio, Schoch (2020) percebe a apreciação de três a quatro objetos em estudos de casos múltiplos como uma ferramenta importante para a leitura mais aprofundada do problema investigado e atesta a eficácia desse procedimento quando aplicado para amostragens intencionais.

O desenvolvimento deste manuscrito foi ancorado na preparação prévia dos pesquisadores para a coleta de dados, que pode ser evidenciada pela publicação precedente de um conjunto de textos científicos contendo análises de narrativas imagéticas em 360 graus, inclusive jornalísticas (Falandes & Renó, 2022a; Falandes & Renó, 2022b). Ademais, é válido ressaltar a prudência no tratamento das informações levantadas, procurando-se agir eticamente e de modo criterioso em todo o processo científico, postura favorecida por meio da criação de um protocolo para orientar a averiguação dos casos. Gil (2022) informa que não há um modelo padrão para se delinear este instrumento. No enquadramento deste trabalho, preferiu-se empregar uma ficha de análise – cujos itens serão indicados mais adiante –, assim como fizeram Pérez-Seijo (2018) e Falandes e Renó (2021) em seus estudos de caso.

A fase de coleta de dados teve como fonte principal a consulta das quatro produções documentais com imagens esféricas, acessadas a partir de seus websites. Adicionalmente, foram observadas postagens em blogs e matérias jornalísticas, que forneceram bastidores importantes.

Para a análise das evidências coletadas, ordenou-se as informações registradas referentes a cada caso, relacionando-as aos elementos do protocolo, que foi moldado tendo como base as

proposições teóricas discutidas por ocasião da revisão de literatura, abordagem em consonância com a primeira estratégia analítica geral preconizada por Yin (2018). A segunda técnica analítica que também tem qualidade reconhecida pelo autor e foi colocada em prática neste estudo é a descrição pormenorizada dos objetos. Nesse sentido, buscou-se observar e descrever de modo sistemático aspectos da construção das narrativas, enfoque inovador, tanto por iluminar conteúdos não examinados na literatura anteriormente, como pela classificação autoral de modelos, descoberta que pode oferecer contribuições à área da pesquisa em comunicação digital e jornalismo imersivo.

Finalmente, a fase de compartilhamento refere-se a escrita dos tópicos que compreendem o texto científico, os quais, no contexto desta pesquisa, foram dispostos conforme estrutura clássica de relatório de estudo de caso indicado por Gil (2022).

## **4 Modelos de narrativas documentais em 360 graus**

Para uma melhor e mais fidedigna interpretação das obras selecionadas elaborou-se, a partir da literatura estudada e da experiência dos pesquisadores, um protocolo (ficha de análise) que engloba os seguintes itens: Responsável (is) pela produção; Tema; Conteúdos imagéticos explorados – tradicionais e esféricos; Elementos de interatividade; Recursos documentais empregados e Planejamento transmídia. Dessa forma, as poéticas foram avaliadas de acordo com esse mesmo esquema analítico, que foi operado de modo flexível atentando-se para as especificidades de cada produção.

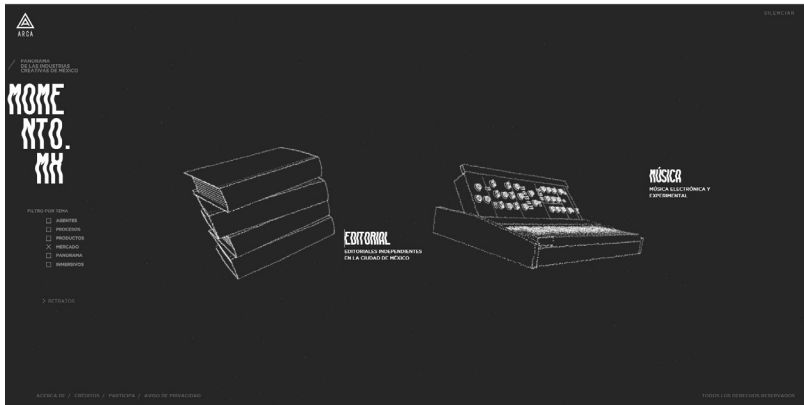
### **4.1 Fotografia em 360 graus como estratégia narrativa no documentário interativo**

Lançado em 2017, o projeto *Momento MX* fornece um panorama acerca de profissionais envolvidos em atividades criativas no México. Com produção executiva assinada pela Aura/Arca e Tânia Esparza, além da direção e roteiro de Pablo Martínez Zárate, esse documentário interativo utiliza diferentes estratégias para a navegação em seus conteúdos. Na página inicial dessa plataforma online (figura 1), o usuário tem a opção de acessar materiais referentes a duas comunidades criativas mexicanas: o de editoras independentes

e o de integrantes da cena musical eletrônica e experimental. Para tal, basta clicar nas artes tridimensionais representativas desses dois grupos, uma pilha de livros e um sintetizador.

## Figura 1

*Página inicial do documentário interativo “Momento MX”*



Martínez-Zárate, P. (Diretor). (2017). *Momento MX – panorama de las industrias creativas de México* [documentário]. Arca. Recuperado de [www.momentomx.com](http://www.momentomx.com)

Na página correspondente a cada uma das classes criativas, pode-se conferir seis produções imagéticas, denominadas de “capítulos”, que trazem depoimentos sobre diversos assuntos relacionados às áreas editorial e musical, os quais são classificados a partir dos eixos “agentes”, “produtos”, “processos”, “mercado”, “panorama” e “imersivos”. Vale ressaltar que o público também tem a opção de ver essas experiências por meio do recurso “filtro por tema” localizado na parte inferior esquerda da home page, selecionando as peças de preferência. Outra possibilidade interativa presente na tela de início é o botão “retratos”, que conduz o fruidor para uma lista dos criadores mexicanos da indústria editorial (12) e musical (11) que participaram do projeto. Ao passar o cursor do mouse sob a arte que contém o nome e a representação visual do personagem, torna-se possível assistir a um vídeo dele.

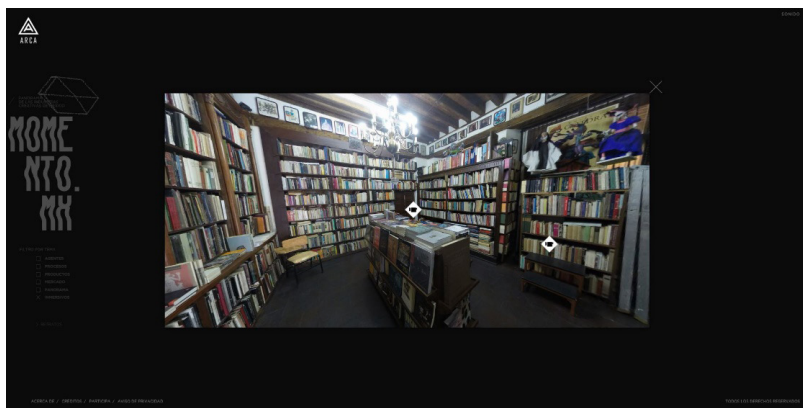
Dos seis conteúdos imagéticos referentes às comunidades, cinco são documentários curtos, com duração entre dois e três minutos, que se valem de entrevistas, vídeos de apoio gravados por meio de câmeras convencionais, caixas de texto, trilha sonora, bem como da exploração de imagens feitas por drone. Durante a

reprodução dessas obras, surgem links contendo os nomes dos personagens que aparecem nas cenas. Ainda, o player possibilita ao usuário avançar os vídeos com base em suas preferências.

Já o sexto conteúdo diz respeito aos seis tours virtuais realizados por editoras independentes e um em uma loja de artigos musicais, todos criados a partir de fotografias em 360 graus de natureza interativa que apresentam um efeito de movimentação automática (figura 2). Essas experiências, inseridas no capítulo “imersivos”, instigam o público a observar os locais por todos os ângulos, inclusive disponibilizando botões que, quando acionados, redirecionam para outros cômodos de um mesmo espaço. Pôde-se constatar também que os documentários tradicionais, em alguns momentos, indicam as fotos esféricas por meio de hiperlinks quando os personagens fazem menção aos espaços que foram capturados pela câmera 360.

## Figura 2

*Uma das experiências fotográficas em 360 graus presentes em “Momento MX”*



Martínez-Zárate, P. (Diretor). (2017). *Momento MX – panorama de las industrias creativas de México* [documentário]. Arca. Recuperado de [www.momentomx.com](http://www.momentomx.com)

A transmidialidade é outra estratégia evidenciada nessa narrativa documental interativa. De acordo com informações apontadas no site do projeto, a obra é um fruto do livro *Momento 1* – com edição da Arca e da Revista 192 –, que também divulgou conteúdos relativos ao trabalho de produtores criativos do México.

Assim, essas duas peças complementares formam um universo narrativo para o público.

Com essa breve descrição analítica, torna-se factível expor que o conteúdo mexicano materializa as definições de documentário interativo assinaladas por Gaudenzi (2013) e Vázquez-Herrero e Pérez-Seijo (2022). Trata-se de uma produção apoiada em vários formatos narrativos – dentre eles a fotografia 360 graus – para retratar aspectos da indústria criativa do México, e o usuário é responsável por escolher os materiais que deseja usufruir durante a navegação.

A decisão por trabalhar com o gênero passeio virtual acompanha a preferência narrativa da maior parte dos produtores de imagens em 360 graus, inclusive os responsáveis pelo desenvolvimento de obras jornalísticas. De modo geral, esse tipo de peça – seja em forma de foto ou vídeo – incentiva o interator a conhecer lugares turísticos, como praias e museus, e até o interior de redações, reflexo de sua capacidade técnica de registrar e representar mais fielmente os ambientes, oportunizando o efeito de imersão. No contexto da pandemia de covid-19, o tour em 360° teve seu valor renovado diante das medidas de distanciamento social, servindo de estratégia para que o público pudesse acessar locais de forma on-line, atenuando a sensação de enclausuramento (Falandes & Renó, 2022a).

#### **4.2 A pós-fotorreportagem e seus diálogos com imagens esféricas**

A obra *Amazônia em 360 graus*, divulgada pela Veja.com em 2019, destaca curiosidades da floresta amazônica a partir dos registros imagéticos feitos pelo fotógrafo Paulo Vitale. A interface da pós-fotorreportagem se assenta em um único site, que pode ser explorado por meio da técnica de rolagem. Logo no início da produção, observam-se o título e o subtítulo, descrições que têm como background uma foto aérea de uma parte da região que se estende por toda a largura da página. Após a inserção de um pequeno texto introdutório, com o relato da experiência da equipe de reportagem junto a um guia turístico, observa-se uma foto em 360 graus de natureza interativa com efeito de movimentação automática, que foi captada por intervenção de um drone (figura 3).



### Figura 3

*Fotografia em 360 graus que faz parte da pós-fotorreportagem*



Vitale, P. (2019). *Amazônia em 360 graus*. Veja. Recuperado de <https://complemento.veja.abril.com.br/brasil/amazonia-em-360-graus/index.html>

Na sequência de um breve parágrafo que descreve a Amazônia, há um vídeo tradicional feito por drone (com duração de 1'03") que mostra a região vista de cima. Também, acompanhando um texto que relata mais um pouco a experiência vivida pelos profissionais de imprensa, uma produção audiovisual curta (44 segundos) mostra um jovem bebendo a água extraída de um cipó d'água. Em seguida, surgem três grandes fotos que se estendem sobre a página, todas com títulos que as descrevem. As imagens trazem dicas para a sobrevivência na floresta amazônica, como a colocação de formigas nas mãos para disfarçar o cheiro humano e, conseqüentemente, despistar os animais predadores.

Buscando caracterizar o Rio Negro, são acrescentados um pequeno texto e um vídeo tradicional feito com drone (1 minuto) que mostra o local a partir de uma vista aérea. Depois disso, duas fotos tradicionais revelam segredos da região: o registro de uma árvore com mais de 50 metros que pode ser mais antiga do que o próprio descobrimento do Brasil, e o de ruínas da antiga cidade de Airão Velho, criada no século XIX. Para demonstrar singularidades da fauna amazônica, cinco conteúdos são expostos: breve texto contando experiências de se avistar animais selvagens; um vídeo tradicional que mostra guia turístico imitando o canto de aves por meio de um facão (1'13"), e três grandes fotos que exibem macacos, ariranhas e

um tucano. Além disso, destacam-se um pequeno texto e um vídeo tradicional (17 segundos) que ilustram a ação de um jacaré-açu comendo restos de peixes lançados no rio por pescadores.

Na próxima seção da reportagem, enfatiza-se o trabalho de dois defensores da Amazônia a partir de um texto curto que descreve suas atividades, ilustrando-as com três fotos tradicionais. Discorrendo sobre a importância do porto para a região amazônica, parágrafos citam a atração turística “Flutuante dos Botos”, espaço em que é possível se aproximar desses animais, inclusive alimentando-os, como expõem as duas grandes fotos selecionadas. A obra segue com um texto que faz apontamentos sobre o rio Negro, utilizado para a navegação de embarcações exploradas sob a forma de cruzeiros luxuosos e hotéis, informações que são complementadas por quatro enormes fotografias tradicionais de suas instalações.

Com o apoio da plataforma My Maps (Google), foi colocado em um mapa o roteiro realizado pelos produtores da reportagem multimídia quando da navegação pelo Rio Negro, adicionando-se oito fotos dos locais percorridos. Também, incluiu-se na narrativa um vídeo em 360 graus (1'55”) contendo um passeio de barco por essa região (figura 4). Diferentemente das obras audiovisuais tradicionais exibidas na pós-fotorreportagem, a produção esférica demonstra uma preocupação maior em termos de edição, apresentando mais de uma cena, efeitos de transição e uso de recursos visuais, como logo e caixas de texto.

#### Figura 4

*Vídeo em 360 graus presente na pós-fotorreportagem*



Vitale, P. (2019). *Amazônia em 360 graus*. Veja. Recuperado de <https://complemento.veja.abril.com.br/brasil/amazonia-em-360-graus/index.html>

Na parte final desse projeto jornalístico especial, acentua-se as expedições pelos igarapés, em que, segundo os realizadores, foi possível perceber a força da floresta sem o conforto de cabines climatizadas, constatando-se, por exemplo, aranhas caranguejeiras enormes que inibiram a participação de grande parte dos turistas.

Com a leitura da pós-fotorreportagem, pode-se dizer que sua estrutura faz uso de estratégia transmídia a partir da exploração da plataforma externa YouTube para hospedagem dos vídeos – tradicionais e esférico –, além do Google My Maps como ferramenta de divulgação dos locais percorridos pelos produtores durante a jornada em território amazônico. Outra tática que configura certa transmidialidade é a indicação no site das redes sociais virtuais Facebook, Twitter e o já extinto Google+ para o compartilhamento da produção.

Analisando-se as singularidades de *Amazônia em 360 graus*, é possível absorver a proposta de Renó (2020) e reconhecer que o formato utilizado pelos produtores exemplifica um novo jeito de documentar os fatos, com o texto cumprindo papel coadjuvante, o de costurar e complementar os diferentes conteúdos imagéticos, como a foto e o vídeo esféricos. Essa tendência de mesclar variadas modalidades de imagem em um único espaço vai ao encontro da interpretação de Pereira (2020, p. 418), para quem o jornalismo vive um momento de transição, em que o fotojornalismo – tradicionalmente relacionado à produção de obras fotográficas –, transforma-se em uma subárea do jornalismo visual, modelo “mais abrangente, híbrido e convergente, onde fotografias, vídeos e derivados interagem cada dia mais com outras imagens”.

O emprego de duas modalidades de conteúdos em 360 graus – foto interativa e passeio virtual em vídeo – evidencia a preocupação dos profissionais de imprensa em construir uma pós-fotorreportagem envolvente e atenta às últimas tendências tecnológicas que vêm sendo aplicadas para contar histórias não-ficcionais. A exploração da fotografia esférica capturada com o suporte de um drone é uma ferramenta visual inovadora e de alto impacto, que fornece novos ângulos ao usuário, enquanto a estratégia de criar uma produção audiovisual esférica a partir de câmera localizada em um barco em movimento ou às margens de cachoeiras torna a narrativa mais dinâmica, dando ao fruidor a impressão de vivenciar in loco a experiência de se aventurar na Amazônia. Ainda, a combinação dessas peças imersivas com outras formas de representação – reportagem textual, sistema cartográfico e imagens tradicionais – traduz o atual processo de embaralhamento das fronteiras entre as mídias (Vargas, 2018).

### 4.3 O documentário em 360 graus como narrativa principal de um planejamento transmídia

*A promessa de Iracema* é um curta-metragem documental em 360 graus (com duração de 10'44") divulgado em 2020 sobre a fé de Iracema, uma mulher ribeirinha que se desloca até a procissão do Círio de Nazaré na cidade de Belém, no Estado do Pará (Brasil), para cumprir a promessa feita à Nossa Senhora de Nazaré e agradecer a cura de sua filha doente (figura 5). A obra, que acumula premiações em festivais audiovisuais, conta com a direção e roteiro de Larissa Ribeiro, sendo resultado da coprodução entre a CasaBarco Filmes e Leão do Norte. Mirando para os recursos de edição empregados, pôde-se perceber a utilização de textos, logos e efeitos de transição. Em relação às estratégias documentais, observou-se o uso de entrevistas com a protagonista da narrativa, de sua voz off conduzindo partes da produção, imagens de apoio – que mostram, por exemplo, integrantes de sua família –, além de sons ambientes. Para retratar a história de Iracema, a câmera 360 graus foi posicionada de diferentes formas, como em um tripé no chão, presa ao topo de uma árvore e em um barco.

#### Figura 5

*Cena do documentário em 360 graus “A promessa de Iracema”*



O Liberal. (2021, setembro 22). *A Promessa de Iracema Círio O Liberal* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/L-HyljsKPQE>

Pode-se dizer que essa produção documental esférica, cujas gravações foram feitas durante a edição do Círio de 2019, alcançou novos significados com a pandemia de covid-19, tornando-se a peça principal de uma estratégia transmídia. Em parceria com a Pina Filmes e o Grupo de Comunicação Liberal, os realizadores fizeram o lançamento presencial da obra em 2021 (figura 6), segundo ano sem a realização do evento religioso, como parte do projeto #CírioInterativo, com a distribuição e venda de óculos de realidade virtual (*cardboards*) para que o público pudesse ter a sensação virtual de estar na festa (Santana, 2021).

### Figura 6

*Registros da ação física de lançamento do filme*



Nota. Adaptado de O Liberal. (2021, 7 de outubro). *Grupo Liberal promove experiência de realidade virtual sobre o Círio de Nazaré* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/6dRNnLLFMQA>

Segundo informações apresentadas no portfólio de quem assina a direção e roteirização do filme, bem como a produção da campanha de distribuição (Ribeiro, s.d.), antes da estreia oficial, foram encaminhados kits do conteúdo a personalidades, incentivando-as a compartilharem voluntariamente suas experiências nas redes sociais virtuais e a convidarem seus seguidores a visitarem a ação física do projeto, realizada em um ponto turístico de Belém. Além dessa iniciativa, que recebeu significativa adesão, outro meio utilizado para a divulgação do documentário foi a criação – em cooperação com a Distribuidora Taturana Mobilização Social – da microssérie *Histórias do Círio*, formada por episódios de até dois minutos para mídias sociais contendo as percepções de cinco personagens sobre o evento religioso, além de suas reações após conferirem a narrativa imersiva.

Dentre as características observadas em *A promessa de Iracema*, deve-se frisar a atividade de lançamento do projeto, idealizada em espaço físico, no qual o público pôde conferir a exposição de painéis fotográficos e assistir ao documentário em 360 graus a partir dos óculos de realidade virtual (*cardboard*). Esse tipo de estratégia alinha-se com o entendimento de Renó (2013) sobre o documentário transmídia, formato que, segundo o autor, não pressupõe somente extensões narrativas hospedadas em plataformas digitais, pois o mais importante é a experiência construída para o usuário. Ainda, deve-se destacar que a narrativa analisada reforça sua natureza original por usar o vídeo esférico como conteúdo principal em uma proposta transmídia, abordagem diferente em comparação às geralmente observadas em mídias noticiosas, as quais colocam esse tipo de imagem em segundo plano (Falandes & Renó, 2022b).

É oportuno comentar também que o gênero do filme, o documentário imersivo, é consolidado no campo das peças interativas de não-ficção, sendo utilizado nos últimos anos por produtores especializados e veículos de imprensa para representar realidades sociais de forma inovadora, buscando entregar histórias imersivas (Rodríguez-Fidalgo & Paíno-Ambrosio, 2020). Diante do contexto pandêmico que impossibilitou a edição do Círio de Nazaré de 2021, o jornal *O Liberal* abraçou a tecnologia 360 graus aplicada a narrativa documental para conceder ao público a experiência de navegar virtualmente pelo evento religioso, além de conhecer uma história de fé e devoção, provocando-lhe sensações de emoção e proximidade. O êxito dessa estratégia comprova as vantagens da confluência entre documentário e jornalismo, inclusive notadas por empresas de

mídia internacionais, como a Al Jazeera, que conta com um estúdio de inovação de mídia e narrativa imersiva – o Al Jazeera Contrast – responsável, dentre outros conteúdos, por projetos documentais 360°.

#### 4.4 Filme documental em 360 graus com doses ficcionais

Desenvolvido pela South Carolina ETV (SCETV), rede estadual da Public Broadcasting Service (PBS), e pelo National Endowment for the Humanities (NEH), o projeto *Reconstruction 360* (com conteúdos divulgados a datar de 2019) configura-se como uma narrativa documental interativa que representa o período de Reconstrução dos Estados Unidos. A obra se organiza a partir de seis seções principais – mas apenas três estão disponíveis –, cada uma ressaltando determinada característica desse momento histórico, com destaque para as condutas dos libertos (figura 7).

#### Figura 7

*Seções do documentário interativo disponibilizadas na tela de abertura*



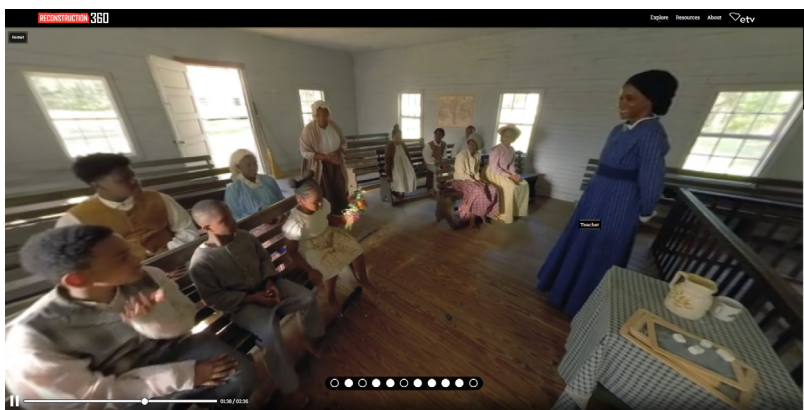
South Carolina ETV/National Endowment for the Humanities. (2019-2023). *Reconstruction 360*. Recuperado de [www.reconstruction360.org/](http://www.reconstruction360.org/)

Ao acessar as páginas das três experiências abertas para navegação, pôde-se observar produções audiovisuais nomeadas de “introdução”. Trata-se de documentários curtos (com aproximadamente três minutos) apoiados em imagens captadas por câmeras convencionais

e drone que trazem reflexões de pesquisadores acerca dos contextos históricos, geográficos e sociais relacionados aos temas escolhidos. Sobre os recursos utilizados para a criação desses conteúdos, verificou-se o uso de trechos de entrevistas, fotografias, documentos, jornais, mapas, ilustrações de livros e cenas interpretadas por atores, elementos visuais conduzidos na narrativa por trilha sonora e vozes dos especialistas interrogados ou de um locutor. Foram identificadas ainda obras audiovisuais (com até pouco mais de oito minutos) intituladas “descendentes”, que a partir de depoimentos de personagens e investigadores buscam retratar histórias contemporâneas conectadas com o momento da Reconstrução.

Vídeos em 360 graus de natureza interativa também integram o projeto (figura 8), sendo utilizados para registrar atores interpretando papéis associados a fatos ocorridos durante essa era americana, como o de libertos (*freedpeople*). Ao clicar em pontos de acesso (*hotspots*) localizados nos personagens e objetos presentes nessas produções esféricas, pode-se conferir narrativas audiovisuais tradicionais (a maioria com duração de até dois minutos) mostrando as características e importância destes para a reconstrução, além de perguntas de múltipla escolha, que instigam o usuário a testar os conhecimentos adquiridos por ocasião da navegação na obra. O interator tem a opção ainda de explorar o sistema de acesso a conteúdos inserido na parte superior e inferior das experiências 360 graus, que incluem vídeos disponibilizados nos *hotspots* e outros complementares.

**Figura 8**



South Carolina ETV/National Endowment for the Humanities. (2019-2023). *Reconstruction 360 -Teaching Ourselves*. Recuperado de [www.reconstruction360.org/teaching-ourselves/](http://www.reconstruction360.org/teaching-ourselves/)



Igualmente, vale mencionar os três produtos publicados pelos realizadores no item “recursos”, que faz parte de todas as seções. Em “planos de aula”, são indicadas atividades pedagógicas que podem ser exploradas por educadores com seus alunos quando dos estudos sobre o período da Reconstrução dos Estados Unidos, além da recomendação de links contendo materiais de ensino. Em “documentos primários”, divulgam-se as referências usadas como base para a produção das cenas interpretadas pelos atores. Já em “mídia documental”, os produtores apresentam listas que trazem a descrição e respectivas fontes das imagens de arquivo empregues nos documentários.

Investigando a transmidialidade de *Reconstruction 360*, constatou-se que o produto complementa a série documental *Reconstruction: America After the Civil War*, lançada em 2019 (PBS, s.d.). Deve-se mencionar também a divulgação de conteúdos adicionais relacionados ao projeto – como imagens de bastidores das gravações com atores – nas redes sociais virtuais da South Carolina ETV, além da realização de oficina sobre a produção mediada por integrantes da equipe durante a conferência Interactive Film & Media 2022 (IFM, 2022).

Em síntese, pode-se destacar que *Reconstruction 360* traz à tona a articulação entre realidade e ficção, polos muitas vezes classificados como opostos nas concepções de documentário mais tradicionais (Renó & Flores, 2018). Situações vivenciadas por personagens reais, registradas em arquivos históricos, são interpretadas por atores, entrelaçamentos que demonstram a dificuldade de se estabelecer rótulos para esse gênero tão complexo – discussões repercutidas em estudos como o de Machado (2011) e Penafria (2014) –, sendo mais importante tentar apontar suas características e experimentar novas linguagens.

Examinando a estética 360 graus aproveitada na obra, verifica-se a aposta em vídeos interativos, pelos quais o usuário tem a possibilidade de olhar ao redor das cenas e, ao mesmo tempo, clicar nos botões integrados para conferir conteúdos imagéticos tradicionais, escolha que atribui um componente de gamificação ao projeto, tornando o processo informativo mais dinâmico. Da mesma forma, ao realizar as gravações esféricas das atuações, os realizadores colocam em prática uma estratégia antiga do jornalismo, a de adicionar elementos de ficção para contar histórias factuais (Sirkkunen et al., 2021), favorecendo a

compreensão dos temas relacionados ao período da Reconstrução dos Estados Unidos, até porque o documentário tem também um propósito educacional.

## 5 Conclusões

A partir das análises empreendidas nesta investigação, conduzidas por proposições teóricas e descrições sistemáticas, apresentou-se quatro modelos de narrativas documentais apoiadas em imagens esféricas. Os exemplos apontados e examinados não esgotam as possibilidades de formatos existentes – uma vez reconhecidas as limitações do estudo em termos de amostra –, mas contribuem para uma melhor leitura dos produtos imersivos que têm sido lançados no campo da não-ficção. À luz das reflexões aqui realizadas, evidenciou-se que incorporar esses tipos de poéticas no jornalismo pode representar um ganho significativo (Vargas, 2018), tanto para as empresas de mídia - cujo capital cultural seria reforçado a partir da inclusão de documentários interativos 360°, favorecendo sua manutenção em meio a um cenário econômico desfavorável para a imprensa quanto a patrocínios (Craft, 2018) -, como para o público, usufruidor de uma nova forma de consumir informações (Pérez-Seijo & Vicente, 2022).

Reparando nas particularidades de cada obra, percebeu-se que todas apostam em uma arquitetura responsiva, logo, seus conteúdos podem ser acessados por diferentes dispositivos eletrônicos. Ainda, três dos quatro projetos examinados (*Momento MX*, *Amazônia em 360 graus* e *Reconstruction 360*) são firmados na multimídia, hipertextualidade e não-linearidade, mecanismos cada vez mais explorados nas narrativas audiovisuais contemporâneas. Nesses casos, os conteúdos em 360 graus configuram-se como um dos vários recursos utilizados pelos produtores para construir suas poéticas documentais. *A promessa de Iracema*, por outro lado, envolve somente um produto, totalmente desenvolvido com vídeos esféricos e integra o grupo dos chamados “documentários imersivos”.

Dentre os materiais aproveitados nas narrativas documentais, merecem destaque as imagens feitas por drone, empregues nas três produções interativas. A utilidade dessa recente tecnologia vem sendo atestada por profissionais da

comunicação que lidam com a produção de fotos e vídeos (Pereira, 2020), sendo uma importante ferramenta para oferecer ao público novos olhares sobre o mundo. Outro formato encontrado em dois dos projetos analisados é a fotografia em 360 graus hospedada em plataforma que permite sua movimentação automática. Essa estratégia concede ao usuário a opção de visualizar o conteúdo tanto conferindo a rotação programada como navegando-o com o auxílio de mouse óptico do notebook/PC ou tela do smartphone/tablet, demonstrando certa preocupação dos realizadores em providenciar experiências narrativas para dois tipos de público: o que interage e o que não.

A transmidialidade também é uma marca constatada em todas as obras, sendo evidenciada na circulação de narrativas complementares em espaços virtuais – a exemplo do aproveitamento de YouTube e My Maps na pós-fotorreportagem *Amazônia em 360 graus* –, e nas extensões não-digitais, realizadas por meio do lançamento de um livro previamente à publicação de *Momento MX*, de ação física na divulgação do documentário *A promessa de Iracema* e da ministração de oficina pela equipe de *Reconstruction 360*. A adoção de múltiplas mídias no campo documental alinha-se às tendências da economia contemporânea do audiovisual, que buscam alcançar os diferentes perfis de espectadores.

Por fim, a interpretação dessas produções que utilizam imagens em 360 graus mostrou, fundamentalmente, o caráter híbrido das novas narrativas de não-ficção, que vêm articulando recursos tradicionais, explorados desde o cinema analógico – como entrevistas e interpretação de atores –, com inovações tecnológicas, processo responsável pelo surgimento de complexas roupagens documentais. São construções compostas por inúmeros formatos e níveis de interatividade, tornando difícil identificar de modo certo seus limites (Özdem, 2021), tampouco classificar definitivamente se estas enquadram-se como peças jornalísticas ou artísticas, demarcação que varia conforme o olhar de quem produz e consome (Craft, 2018).

Ao mesmo tempo, percebe-se que, apesar dos novos recursos, a essência da linguagem documental permanece igual, abordar asserções sobre o mundo de acordo com as intenções e a criatividade do realizador. Nesse sentido, é possível aproximar o campo das obras documentais à lógica da “remediação”, conexão estabelecida por Soler-Adillon e Sora (2018) com base

nas reflexões de Bolter e Grusin (2000). Considerando o processo de remediação das mídias digitais como a representação das propriedades de determinado meio em um outro mais novo (Bolter & Grusin, 2000), é coerente afirmar que as narrativas documentais esféricas vêm remediando o documentário interativo e o documentário como um todo. No entanto, apesar de apresentarem similaridades com suas versões predecessoras, pode-se dizer que os conteúdos documentais em 360 graus têm um diferencial expressivo: ofertam “realidades” registradas a partir de vários ângulos e têm potencial para provocar no público experiências imersivas.

## NOTA

- 1 Com a utilização da expressão “poéticas documentais” os autores deste artigo buscam ilustrar o pensamento de que, assim como a poesia, o documentário é uma modalidade artística, conforme pontuado por Renó (2013). Ao invés de versos, os produtores dessas narrativas apoiam-se na linguagem audiovisual – e em outros recursos complexos no caso das obras interativas e imersivas – para construir suas composições. Igualmente, o uso da sentença encontra respaldo no entendimento de Bezerra (2014), ao considerar as atividades exercidas pelo jornalismo como criativas, percepção obtida ao analisar a variedade de produtos – inclusive documentais – explorados nessa área.

## REFERÊNCIAS

Aitamurto, T. (2019). Normative paradoxes in 360° journalism: Contested accuracy and objectivity. *New media & society*, 21(1), 3-19. DOI: 110.1177/1461444818785153

AJ Contrast. (2021, 28 de junho). *Living in the Unknown* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/jj-xgOgHxCU>

Aumont, J. (2004). *O olho interminável (cinema e pintura)*. Cosac & Naify.

Bezerra, J. (2014). *Documentário e jornalismo: propostas para uma cartografia plural*. Garamond.

Bezerra, J. (2018). O elefante na sala: duas ou três coisas sobre documentário e jornalismo. In A. S. Kurtz & H. Vargas (Orgs.), *Jornalismo e documentário: diálogos possíveis* (pp. 17-34). Appris.

Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.

Bruzzi, S. (2000). *New documentary: a critical introduction*. Routledge.

Català Domènech, J. M. (2021). *Postdocumental: la condició imaginària del cine documental*. Shangrila.

Comolli, J. L. (2008). *Ver e poder: a inocência perdida: cinema, televisão, ficção, documentário*. Editora UFMG.

Craft, S. (2018). 21 Documentary Journalism. In T. P. Vos (Org.), *Journalism* (pp. 415-432). De Gruyter Mouton. DOI: 10.1515/9781501500084-021

El País. (2016, 30 de abril). *Fukushima (PT) | 360 VR Video | EL PAÍS Semanal* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/XQfEijZTLMl>

Escandón M., P. (2019). *Quito, el otro turismo*. Universidad Andina Simón Bolívar. Recuperado de [http://otroturismo.arsquitenis.net/?fbclid=IwAR3T0iOe3hqYf00s8rKx7BXNmCwwRyMjJGG5pSRi39bbZej\\_mLBGGSIG4-8](http://otroturismo.arsquitenis.net/?fbclid=IwAR3T0iOe3hqYf00s8rKx7BXNmCwwRyMjJGG5pSRi39bbZej_mLBGGSIG4-8)

Falandes, C. G., & Angeluci, A. C. B. (2020). Produção de uma narrativa complexa: as estratégias utilizadas no webdocumentário Jovens e as Imagens – Relatos e Experiências em 360 Graus. *Revista Contracampo*, 39(3), 1-18. DOI: 110.22409/contracampo.v0i0.42218

Falandes, C. G., & Renó, D. P. (2021). As narrativas imersivas no contexto da pós-fotorreportagem: o hyperlapse 360 graus como uma nova poética da fotografia em movimento. In V. Gosciola & F. Irigaray (Orgs.), *Transmedia Storytelling e complexidades narrativas* (pp. 135-158). Ria Editorial.

Falandes, C. G., & Renó, D. P. (2022a). Narrativas imersivas durante la pandemia de Covid-19: Un análisis de videos 360 grados en YouTube. *Revista Panamericana de Comunicación*, 4(1), 84–97. DOI: 110.21555/rpc.v4i1.2554

Falandes, C. G., & Renó, D. P. (2022b). Immersive Multi-Screen Journalistic Narratives: A Study on 360-Degree Language in the Context of the COVID-19 Pandemic. *Interactive Film & Media Journal*, 2(4), 57–65. DOI: 110.32920/ifmj.v2i4.1675

Fisher, J. A., & Gifreu-Castells, A. (2022). The Ethics of Realism as a New Media Language in Immersive Media. *Revista FAMECOS*, 29(1), 1-11. DOI: 110.15448/1980-3729.2022.1.43375

Gaudenzi, S. (2013). The interactive documentary as a living documentary. *Doc On-line*, (14), 9-31. Recuperado de [www.academia.edu/69282294/The\\_interactive\\_documentary\\_as\\_a\\_Living\\_Documentary](http://www.academia.edu/69282294/The_interactive_documentary_as_a_Living_Documentary)

Gervaiseau, H. A. (2012). *O abrigo do tempo: abordagens cinematográficas da passagem do tempo*. Alameda Editorial.

Gil, A. C. (2022). *Como elaborar projetos de pesquisa* (7ª ed.). Atlas.

Henn, R. (2009). Do documentário ao jornalismo: acontecimento, tempo e memória em Cabra marcado para morrer. *Intexto*, 1(20), 2-14. Recuperado de <https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/10317>

IFM (2022). #IFM2022 WORKSHOP: Reconstruction 360 - Interpreting History on a 360° Platform. Interactive Film & Media Blog. Recuperado de <https://interactivefilm.blogspot.com/search/label/%23IFM2022%0AWorkshop>

Machado, A. (2011). Novos territórios do documentário. *Doc On-line: Revista Digital de Cinema Documentário*, (11), 5-24. Recuperado de [www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002444475.pdf](http://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/002444475.pdf)

Martínez-Zárata, P. (Diretor). (2017). *Momento MX - panorama de las industrias creativas de México* [documentário]. Arca. Recuperado de [www.momentomx.com](http://www.momentomx.com)

Metz, C. (1975). Le signifiant imaginaire. *Communications*, (23), 3-55. Recuperado de [www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1975\\_num\\_23\\_1\\_1347](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1975_num_23_1_1347)

Mundhenke, F. (2020). From i-doc to VR experience: new forms of user engagement in immersive digital documentaries. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, 17(1), 37-48. DOI: 110.1386/ncin\_00003\_1

O Liberal. (2021, 22 de setembro). *A Promessa de Iracema* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/L-HyljsKPQE>

Odin, R. (2012). Filme documentário, leitura documentarizante. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 39(37), 10-30. DOI: 110.11606/issn.2316-7114.sig.2012.71238

Özdem, Ö. M. (2021). 360-Degree Video and Social Change: A Comparative Analysis of the Documentary Films Exiled (2019) and Behind the Fence (2016). *Kültür ve İletişim*, 24(1), 66-92. DOI: 110.18691/kulturveiletisim.830028

PBS (s.d.). *Reconstruction: America After the Civil War*. Recuperado de [www.pbs.org/weta/reconstruction/](http://www.pbs.org/weta/reconstruction/)

Penafria, M. (2014). A Web e o documentário: uma dupla inseparável?

Aniki: *Revista Portuguesa da Imagem em Movimento*, 1(1), 22-32. DOI: 110.14591/aniki.v1n1.55

Penafria, M. (2018). Algumas questões sobre o documentário e outros tantos equívocos. *Biblioteca on-line de ciências da comunicação – BOCC*, 1-4. Recuperado de [www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-2018-questoes-documentario.pdf](http://www.bocc.ubi.pt/pag/penafria-manuela-2018-questoes-documentario.pdf)

Pereira, S. da C. (2020). *Do fotojornalismo ao jornalismo visual: um estudo do processo de produção de relatos jornalísticos com imagens técnicas em três redações brasileiras* [tese de doutorado, Universidade Federal de Santa Catarina]. Repositório Institucional UFSC.

Pérez-Seijo, S. (2018). Ilusión de presencia en vídeos 360º: Estudio de caso de las estrategias del Lab RTVE.es. *Doxa Comunicación*, (26), 237-246. Recuperado de <https://revistascientificas.uspceu.com/doxacomunicacion/article/view/517>

Pérez-Seijo, S., & Vicente, P. N. (2022). After the Hype: How Hi-Tech Is Reshaping Journalism. In J. Vázquez-Herrero, A. Silva-Rodríguez, M. C. Negreira-Rey, C. Toural-Bran & X. López-García (Orgs.), *Total Journalism: Models, Techniques and Challenges* (pp. 41-52). Springer.

Ramos, F. P. (2008). *Mas, afinal... o que é mesmo documentário?* Editora Senac.

Renó, D. (2013). Diversidade de modelos narrativos para documentários transmídia. *Doc On-line*, (14), 93-112. Recuperado de <http://docplayer.com.br/23688581-Diversidade-de-modelos-narrativos-para-documentarios-transmidia.html>

Renó, D. (2020). Pós-fotorreportagem e os desafios das novas narrativas audiovisuais. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 13(2), 1-12. DOI: 110.12804/revistas.uosario.edu.co/disertaciones/a.8321

Renó, D., & Flores, J. (2018). *Periodismo Transmedia*. Ria Editorial.

Ribeiro, L. (s.d.). *Portfólio – distribuição e impacto A Promessa de Iracema*. Recuperado de <https://larissaribeiro.site/distribuicao-inside/>

Rodríguez-Fidalgo, M. I., & Paíno-Ambrosio, A. (2020). Use of virtual reality and 360° video as narrative resources in the documentary genre: Towards a new immersive social documentary? *Catalan Journal of Communication & Cultural Studies*, 12(2), 239-253. DOI: 10.1386/cjcs\_00030\_1

Santana, L. (2021, outubro 07). Experiência virtual em 360 graus leva público para o meio da procissão do Círio. *O Liberal*. Recuperado de [www.oliberal.com/cirio/experiencia-virtual-em-360-grau-leva](http://www.oliberal.com/cirio/experiencia-virtual-em-360-grau-leva)

publico-para-o-meio-da-procissao-do-cirio-1.443658

South Carolina ETV/National Endowment for the Humanities. (2019-2023). *Reconstruction 360*. Recuperado de [www.reconstruction360.org](http://www.reconstruction360.org)

Schoch, K. (2020). Case study research. In G. J. Burkholder, K. A. Cox, L. M. Crawford & J. H. Hitchcock (Orgs.), *Research design and methods. An applied guide for the scholar-practitioner* (pp. 245–258). SAGE Publications.

Sirkkunen, E., Vázquez-Herrero, J., Uskali, T., & Väättäjä, H. (2021). Exploring the immersive journalism landscape. In T. Uskali, A. Gynnild, S. Jones, & E. Sirkkunen (Orgs.), *Immersive journalism as storytelling: ethics, production, and design* (pp. 13-24). Routledge.

Soler-Adillon, J., & Sora, C. (2018). Immersive Journalism and Virtual Reality. In M. Pérez-Montoro (Org.), *Interaction in Digital News Media: from principles to practice* (pp. 55-83). Palgrave Macmillan.

Teixeira, M. (2019). *Guia on-line e de acesso gratuito para roteirização de documentários imersivos* [dissertação de mestrado, Universidade Estadual Paulista]. Repositório Institucional Unesp.

The New York Times. (2015, 6 de novembro). *The Displaced | 360 VR Video | The New York Times* [vídeo]. Recuperado de <https://youtu.be/ecavbpCuvkl>

Ufersa (2019). *Caatinga 360*. Universidade Federal Rural do Semi-Árido. Recuperado de <https://caatinga360.ufersa.edu.br/>

Vargas, H. (2018). Apresentação. In A. S. Kurtz & H. Vargas (Orgs.), *Jornalismo e documentário: diálogos possíveis* (pp. 7-12). Appris.

Vázquez-Herrero, J., & Pérez-Seijo, S. (2022). Capítulo 11. Narrativas interactivas e inmersivas. *Espejo de Monografías de Comunicación Social*, (7), 173-183. DOI: 10.52495/c11.emcs.7.p92

Vitale, P. (2019). Amazônia em 360 graus. *Veja*. Recuperado de <https://complemento.veja.abril.com.br/brasil/amazonia-em-360-graus/index.html>

Weidle, F. (2018). How to reconcile that flinch: Towards a critical analysis of documentary situations in 360° and VR environments. *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*, 15(1), 412-426. Recuperado de [www.participations.org/Volume%2015/Issue%201/24.pdf](http://www.participations.org/Volume%2015/Issue%201/24.pdf)

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: design and methods* (6ª ed.). SAGE.



**CAROLINA GOIS FALANDES.** Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Arquitetura, Artes, Comunicação e Design da Universidade Estadual Paulista (FAAC/Unesp). Participante do Grupo de Estudos sobre a Nova Ecologia dos Meios (GENEM - CNPq). Colaboração no artigo: concepção e desenho da pesquisa; desenvolvimento da discussão teórica; levantamento e interpretação dos dados; discussão dos resultados; redação do manuscrito; revisão e aprovação da versão final do trabalho. E-mail: carolina.falandes@unesp.br

**DENIS PORTO RENÓ.** Jornalista, fotógrafo e documentarista. Livre-Docente em Ecologia dos Meios e Narrativas Imagéticas pela Universidade Estadual Paulista (Unesp) e professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (mestrado e doutorado) da Unesp. Diretor Científico da Cátedra Latino-americana de Narrativas Transmídia e pesquisador líder do Grupo de Estudos sobre a Nova Ecologia dos Meios (GENEM – CNPq). Bolsista Produtividade PQ2 – CNPq. Colaboração no artigo: desenvolvimento da discussão teórica; discussão dos resultados; acompanhamento e conferência da redação do manuscrito; revisão e aprovação da versão final do trabalho. E-mail: denis.reno@unesp.br

**FINANCIAMENTOS:** o presente trabalho foi parcialmente realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001. O trabalho foi parcialmente realizado com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP, processo 2022/00459-2.

Um parecer utilizado na avaliação deste artigo pode ser acessado em: <https://osf.io/4tsw6> | Seguindo a política de ciência aberta da BJR, o avaliador autorizou a publicação do parecer e a divulgação de seu nome.