



UNIVERSIDADE  
CATÓLICA  
PORTUGUESA

---

BRAGA

## Continuidades e rupturas narrativas no jornalismo de realidade virtual

Dissertação de Mestrado apresentada  
à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de mestre  
em **Comunicação Digital**.

**Milena Pereira Dantas**

**Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais**

JANEIRO 2020



CATÓLICA  
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

---

BRAGA

## Continuidades e rupturas narrativas no jornalismo de realidade virtual

Dissertação de Mestrado apresentada  
à Universidade Católica Portuguesa  
para obtenção do grau de mestre  
em **Comunicação Digital**.

**Milena Pereira Dantas**

Sob a Orientação do Prof. Doutor  
**Manuel António Antunes da Cunha**

## RESUMO

Diante de novas formas de consumo de conteúdos informativos em plataformas digitais, uma das estratégias do jornalismo para manter/conquistar novos públicos é a inovação em sua narrativa. O uso da realidade virtual (RV) constitui uma das apostas na produção de conteúdos inovadores. Promete-se não apenas contar histórias por meio de imagens, mas uma experiência de imersão aos seus espectadores, de modo a aproximá-los das histórias e favorecer um nível de compreensão mais profundo sobre o tema. O objetivo deste trabalho é identificar, por meio da Análise de Conteúdo, as continuidades e rupturas da narrativa imersiva em relação às convenções audiovisuais. Para isso, foram analisados cinco vídeos da autoria de organizações jornalísticas de referência em inovação e em qualidade de seus conteúdos: *Limbo* (*The Guardian*); *Yemen's skies of terror* (*Al Jazeera*); *The Deported* (*JoVRnalism*); *12 seconds of gunfire* (*Post*); e *Remembering Emmett Till* (*NYT*). Entre as principais conclusões, podemos confirmar a reconfiguração no papel desempenhado pelos jornalistas e pela audiência, que coloca desafios significativos para o futuro da profissão.

**Palavras-chave:** jornalismo digital; imersão; realidade virtual; narrativa

## ABSTRACT

Faced with new forms of consumption of content on digital platforms, one of journalism's strategies to maintain / conquer new audiences is innovation in its narrative. The use of virtual reality (VR) is one of the bets in the production of innovative content. It promises not only storytelling through images, but an immersive experience for its viewers, bringing them closer to the stories and fostering a deeper level of understanding about the issue. The aim of this research is to identify, through Content Analysis, the continuities and ruptures of the immersive narrative relative to audiovisual conventions. To achieve this goal, we analyzed five videos by leading journalistic organizations in innovation and quality of their content: *Limbo* (*The Guardian*), *Yemen's skies of terror* (*Al Jazeera*); *The Deported* (*JoVRnalism*); *12 seconds of gunfire* (*Post*); and *Remembering Emmett Till* (*NYT*). Among the main conclusions, we can confirm the reconfiguration of the roles played by journalists and the audience, which poses significant challenges for the future of the profession.

**Keywords:** digital journalism; immersion; virtual reality; narrative

## **AGRADECIMENTOS**

Ao “clã” dos Dantas: meus pais Francy e Mariene, e “los hermanos” Leonardo, Rodrigo e Mariana, pelo apoio incondicional nesta minha aventura de realizar um mestrado no exterior. Ao meu “namorado” Jorge e aos amigos Raphaele, Júlia e Fred, por terem sido a minha família em Portugal. E ao orientador mais dedicado e paciente que eu poderia ter, o professor Manuel Cunha.



# ÍNDICE

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| RESUMO/ABSTRACT.....                                                             | 2  |
| AGRADECIMENTOS.....                                                              | 3  |
| INTRODUÇÃO.....                                                                  | 5  |
| I. A NARRATIVA JORNALÍSTICA: DO IMPRESSO À REALIDADE VIRTUAL.....                | 8  |
| 1. Origens da experiência de imersão.....                                        | 8  |
| 2. A consolidação da narrativa jornalística na Era Moderna.....                  | 12 |
| 3. As mudanças na profissão no século XX.....                                    | 16 |
| 4. A crise no modelo de negócio e o jornalismo pós-industrial.....               | 18 |
| 5. A ideia de um jornalismo experiencial.....                                    | 21 |
| II. REALIDADE VIRTUAL E IMERSÃO.....                                             | 27 |
| 1. A relação entre virtual e real.....                                           | 27 |
| 2. Realidade virtual: origem da ferramenta e novos usos.....                     | 29 |
| 3. Imersão e ilusão de presença.....                                             | 31 |
| 4. O conceito de jornalismo imersivo.....                                        | 33 |
| 5. A RV e os desafios para a profissão.....                                      | 38 |
| III. CONTINUIDADES E RUPTURAS NA NARRATIVA.....                                  | 42 |
| 1. Análise descritiva dos conteúdos imersivos.....                               | 42 |
| 2. A definição do corpus.....                                                    | 45 |
| 2.1. Limbo: a virtual experience of waiting for asylum (The Guardian, 2017)..... | 48 |
| 2.2. Destinee: a daughter left behind - The Deported (JoVRnalism/USC, 2018)..... | 49 |
| 2.3. Remembering Emmett Till (The New York Times, 2019).....                     | 50 |
| 2.4. Yemen's skies of terror (Al Jazeera, 2018).....                             | 51 |
| 2.5. 12 seconds of gunfire (The Washington Post, 2019).....                      | 52 |
| 3. Narrativa audiovisual tradicional <i>versus</i> narrativa imersiva.....       | 53 |
| 3.1. Narração.....                                                               | 54 |
| 3.2. Presença das fontes.....                                                    | 58 |
| 3.3. Recursos audiovisuais.....                                                  | 60 |
| 3.4. Posição do usuário.....                                                     | 67 |
| 3.5. Modalidade de jornalismo imersivo.....                                      | 69 |
| CONCLUSÃO.....                                                                   | 72 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                                                  | 76 |

## INTRODUÇÃO

Em janeiro de 2017, *The New York Times* (NYT) publicava em sua página na internet dedicada a projetos para 2020 o texto “Journalism that stands apart”<sup>1</sup>, que apresenta as principais mudanças a serem implementadas com o intuito de cativar leitores por meio de um jornalismo renovado. “Nosso jornalismo deve mudar para corresponder, e antecipar, os hábitos, necessidades e desejos de nossos leitores, presentes e futuros”, argumenta o diário nova-iorquino. A primeira resolução aponta para a necessidade de conteúdos mais visuais: “Definimos narrativas multimídia (*storytelling*) para a indústria jornalística, tendo-nos tornados líderes no setor. No entanto, apesar de nossa excelência, apenas um número insuficiente das nossas reportagens recorre a ferramentas de narrativa digital que permitam dar corpo a um jornalismo mais rico e envolvente. Um número excessivo de reportagens diárias continua submetido a longas sequências de texto”. Desde a conquista do prémio Pulitzer (2013) com a grande reportagem multimídia *Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*<sup>2</sup> (2012), o NYT tem envidado esforços na área do jornalismo digital, experimentando novas formas de produção e distribuição de conteúdos, nomeadamente com o uso de Realidade Virtual (RV).

*Snow Fall* tornou-se uma referência na narrativa digital, reconstituindo – por meio de texto, foto, vídeo, áudio e animação – a tragédia que vitimou três atletas profissionais, que praticavam *snowboard* no estado de Washington. O êxito desta produção foi fundamental para potenciar um forte investimento na valorização das ferramentas multimídia em suas produções, sendo uma das primeiras organizações jornalísticas a produzir conteúdos em realidade virtual. No final de 2015, lançou o aplicativo NYTVR, tendo distribuído um milhão de unidades do *Google Cardboard* (óculos de realidade virtual) para que os seus assinantes pudessem assistir ao vídeo *The Displaced* (2016), uma produção que constituiu um marco no uso da tecnologia imersiva no meio jornalístico. Pela mesma linha, seguiram grandes organizações jornalísticas, como *The Guardian*, *Al Jazeera* e *The Washington Post* que criam, a partir de 2015, laboratórios de mídia com foco na criação de conteúdos inovadores. Além destes tradicionais grupos, outras organizações

---

1 Disponível em: <https://cutt.ly/Yruglel>.

2 Disponível em: <https://cutt.ly/VrrDV3A>.

recorrem à produção de conteúdos em RV, a exemplo do *JoVRnalism*, projeto da Universidade do Sul da Califórnia (USC), Estados Unidos.

Essa busca por inovação nos conteúdos – que, na verdade, é uma constante na trajetória do jornalismo – constitui uma estratégia de sobrevivência dos grandes grupos de mídia, confrontados às transformações e desafios da revolução digital. O jornalismo vive uma crise paradigmática, assistindo à transformação dos seus antigos públicos em potenciais produtores de conteúdo por meio de um conjunto de plataformas, especialmente as redes sociais. Em tempo de mudança profunda, a fronteira que separava o jornalista – a quem cabia contar a história aos leitores/ouvintes/telespectadores – e os públicos – pouco interativos com os conteúdos noticiosos – fica cada vez mais tênue.

Como forma de conquistar esses novos públicos conectados à rede, o jornalismo recorre, por exemplo, à realidade virtual para transformá-los em testemunhas dos eventos retratados. Tal tecnologia oferece, por vezes, aos usuários<sup>3</sup> experiências em 1ª pessoa, por meio das quais podem vivenciar as mesmas situações enfrentadas pelos protagonistas/vítimas das histórias. Por meio das narrativas imersivas em realidade virtual, pretende-se tocar as audiências de forma que textos e imagens em duas dimensões (2D) não seriam capazes de fazer, transportando os espectadores para lugares até então inacessíveis, a exemplo de zonas de guerra. Prometem-se experiências sensoriais, ou seja, “sentir” com o próprio corpo. Nos últimos anos, grandes investimentos tecnológicos têm sido realizados por grandes grupos como o *Facebook* que, em 2014, comprou *Oculus*, um fabricante de óculos de realidade virtual de última geração, com o objetivo de amenizar, eventualmente até eliminar a fronteira física da tela (*fourth wall*) que separa o espectador da história.

Desde 2015, a quantidade de conteúdos imersivos produzidos fez crescer, naturalmente, o número de pesquisas acadêmicas sobre a utilização da tecnologia nas narrativas não-ficcionais e o seu impacto sobre a prática jornalística, a exemplo de Aronson-Rath et al (2015), Doyle et al (2016) Domínguez (2017), Watson (2017, Ambrosio & Fidalgo (2019) e Pavlik (2019). Tais estudos procuram compreender melhor essa ferramenta que desafia algumas das principais convenções narrativas tradicionais, nomeadamente o (re)posicionamento do jornalista e do público nas histórias. Neste

---

3 Termo usado neste trabalho como sinônimo de espectador

sentido, o nosso estudo procura contextualizar algumas dessas discussões, por meio da análise de recentes produções jornalísticas em realidade virtual, não nos focalizando na tecnologia imersiva, mas na forma como a mesma é (re)apropriada pelo jornalismo. A problemática deste trabalho consiste em analisar as eventuais continuidades e/ou rupturas das narrativas imersivas em relação as práticas jornalísticas convencionais e questionar as contribuições que o uso da RV trazem para esses conteúdos e qual o papel do jornalista neste novo contexto. O nosso corpus é constituído por cinco vídeos produzidos em realidade virtual/360º entre os anos de 2017 e 2019, por organizações jornalísticas de referência na América do Norte, na Europa e no Oriente Médio, que abordam temas sociais relevantes, em narrativas de profundidade.

Esta pesquisa está dividida em três capítulos. Na primeira parte, fazemos um resgate histórico da atividade jornalística no mundo ocidental, desde a consolidação da imprensa, na Era Moderna, até o século XX, com o surgimento do jornalismo digital e de novas narrativas. Na segunda parte, abordamos os conceitos de realidade virtual e de imersão, contextualizando o cenário em que nasceu o jornalismo imersivo, assim como vários desafios que se apresentam à profissão diante das alterações na narrativa em virtude do uso dessa tecnologia imersiva. Por fim, no terceiro capítulo, apresentamos a metodologia utilizada no trabalho e, na sequência, a análise descritiva dos conteúdos e os resultados encontrados.

## **I. A NARRATIVA JORNALÍSTICA: DO IMPRESSO À REALIDADE VIRTUAL**

Neste capítulo, traçaremos uma breve trajetória do jornalismo, com foco em um dos gêneros mais relevantes para o reconhecimento da profissão, que é a reportagem. Após percorrermos essa linha do tempo, do século XVII – época de ascensão da imprensa – até o século XX, vamos nos deter ao desenvolvimento do jornalismo na era digital, no ciberespaço, ecossistema no qual emergem as experiências imersivas em realidade virtual.

### **1. Origens da experiência de imersão**

Todos nós já tivemos, em algum momento, a sensação de sermos transportados para dentro de uma história, ao lermos um livro ou vermos um filme com uma narrativa envolvente. Quando um leitor consegue se desligar do mundo real e ser absorvido pela obra, o ato de ler pode representar uma experiência de imersão. Igualmente pode ser imersiva a experiência em uma sala de cinema. No final do ano de 1895, foi realizada a primeira exibição pública de um filme, no salão do Grand Café, em Paris, para um público de 30 pagantes. Mudo e em preto e branco, o filme *Chegada de um Trem à Estação de la Ciotat*, dos irmãos Auguste e Louis Lumière exibiu, durante apenas 50 segundos, imagens da chegada de uma locomotiva a vapor na plataforma daquela cidade francesa. Conta-se que o filme causou alvoroço entre os espectadores que se viram diante de um trem cada vez mais próximo que, embora apenas projetado em uma tela, parecia estar prestes a atropelá-los.

É comum, na cultura contemporânea, usar a palavra imersão para descrever uma experiência artística bastante prazerosa ou outra atividade que nos absorva de forma mais ou menos intensa (Ryan, 2015). No campo da literatura, no entanto, há um conceito específico de imersão inerente à atividade da leitura, que pressupõe a projeção de um mundo por meio de um texto. “Na fenomenologia da leitura, imersão é a experiência pela qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma e independente da linguagem, 2 povoada por seres humanos vivos.” (Ryan, 2015, p. 9) A experiência de imersão pela leitura é, portanto, um fenômeno completamente mental, resultado de um ato

da imaginação do leitor. De acordo com a autora, ao se relacionar de forma imaginativa com os mundos textuais, “o leitor os constrói mentalmente como ambientes que se estendem no espaço, existem no tempo e servem de habitat para uma população de agentes animados”. (p.10) Estas três dimensões (espaço, tempo e habitat) correspondem ao que, reconhecidamente, são os componentes básicos da gramática narrativa – cenário, enredo e personagens – que podem ser associados, na proposta de Ryan, a três tipos diferentes de envolvimento com a narrativa – imersão espacial, uma resposta ao cenário; imersão temporal, uma resposta à história contada; e imersão emocional, uma resposta aos personagens.

A ideia de imersão, oriunda de outros campos, como a literatura, o cinema e outras expressões artísticas, igualmente está presente nas narrativas não-ficcionais. O desejo de despertar no público a sensação de ter sido testemunha da história narrada também faz parte da trajetória e da essência do jornalismo (Domínguez, 2017; Longhi, 2017b), especialmente por meio da reportagem. Domínguez destaca a imersão como técnica de reportagem utilizada pelos jornalistas investigativos desde o final do século XIX e início do século XX. Diferente do jornalismo literário – ou da literatura, como aponta Ryan – em que se trata de um ato imaginativo para o leitor, a imersão consiste, aqui, em uma experiência física do repórter. “No jornalismo, o conceito de imersão tem sido tradicionalmente entendido como uma técnica de pesquisa baseada na premissa de que o repórter deve passar um longo tempo aprendendo sobre uma realidade antes de ela ser narrada. Portanto, jornalistas devem viver por um tempo com a realidade social que eles querem capturar” (2017, p. 2).

O jornalismo teria, dessa forma, uma espécie de vocação para construir narrativas e, assim, reportar os factos junto do público, procurando transportá-lo para a cena onde tem lugar o acontecimento, por meio da figura do repórter (Sodré, 1986; Lage, 2001): “O repórter está onde o leitor, ouvinte ou espectador não pode estar. Tem uma delegação ou 3 representação tácita que o autoriza a ser o ouvido e olho remotos do público, selecionar e lhe transmitir o que possa ser interessante” (Lage, 2001, p. 9). A reportagem seria, então, entre os gêneros do jornalismo, o espaço, por excelência, da narração jornalística. Segundo Sodré (1986), ela tem como principais características a predominância da forma narrativa – com personagens, ação dramática e descrição do ambiente –, a humanização do relato, o

texto de natureza impressionista e a objetividade dos fatos narrados. Despertar o interesse humano é fundamental para sustentar a narrativa, que deve estar permeada por um tom impressionista que contribua para aproximar o leitor do fato relatado, ainda que narrada em terceira pessoa. “Diretamente ligada à emotividade, a humanização se acentuará na medida em que o relato for feito por alguém que não só testemunha a ação, mas também participa dos fatos. O repórter é aquele ‘que está presente’, servindo de ponte (e, portanto, diminuindo a distância) entre o leitor e o acontecimento.” (p.15) Diferente da notícia, que tem a função essencial de tornar público um fato, por meio de um relato de um acontecimento, a reportagem é como um desdobramento do fato noticiado, com a finalidade de aprofundar perspectivas, revelar novos ângulos e contextualizar um fato já anunciado. Ilumina, de alguma forma, a compreensão do leitor sobre determinado assunto. Para isso, este gênero recorre a recursos próprios da literatura, a exemplo de digressões e condução da narrativa a partir da perspectiva de um personagem, e a recursos audiovisuais que contribuem para a experiência de imersão.

Um exemplo dessa tentativa de transportar o leitor para dentro da história é a cobertura realizada por repórteres de guerra. Na segunda metade do século XIX, emerge a figura do correspondente de guerra, em um cenário de crescimento do poder do jornalismo na sociedade, devido o processo de industrialização da imprensa. A cobertura com detalhes dos horrores das guerras pelos jornais europeus e norte-americanos deixou de ser amadora e ganhou força no jornalismo, despertando o interesse dos leitores e, consequentemente, aumentando a tiragem e a venda dos jornais. Em 1854, teve início a Guerra da Crimeia, nos Balcãs, em que batalhavam a França, a Inglaterra e a Turquia, de um lado, e a Rússia, do outro. O *Times*, o maior jornal inglês à época, enviou como correspondente de guerra o repórter William Howard Russell, que se destacou pelo tom dramático de suas reportagens, revelando à população britânica detalhes da frente de batalha que os militares queriam manter secretos, a exemplo das péssimas condições em que os soldados se encontravam, especialmente o sofrimento dos combatentes feridos, muitos deles condenados a morrer por falta de assistência médica, e as mortes dos soldados. Um dos primeiros conflitos a contar com cobertura jornalística intensiva ocorreu poucos anos depois – a Guerra Civil americana (1861-1865). Em virtude do interesse da Europa neste acontecimento, o conflito teve a cobertura de repórteres estrangeiros, entre eles, mais uma vez, William Russell.



Também foram enviados mais de 60 repórteres do *New York Herald* e outros 20 correspondentes do *New York Times* e do *New York Tribune*, como lembra Traquina (2005). “Ao acompanhar as tropas durante a Guerra Civil, os leitores tiveram acesso às notícias de batalhas, do desempenho dos generais, das estratégias militares, da vida nos acampamentos e do comportamento das tropas. E os jornalistas utilizaram novas técnicas no seu trabalho, como a descrição das testemunhas e dos cenários.” (p.58)

Já no século XX, um dos muitos exemplos de reportagens de guerra é o livro *Dispatches*, de Michael Herr, crítico de cinema e jornalista que, durante um ano (entre 1967 e 1968), esteve em Saigon para cobrir a Guerra do Vietnã para a *Esquire*. “Fui cobrir a guerra e a guerra cobriu-me a mim”, declararia mais tarde o jornalista. Segundo Kovach e Rosenstiel (2001), o livro, considerado um dos melhores sobre a guerra, foi inovador para o jornalismo de guerra por abordar a história como uma experiência, colocando a reportagem de guerra em um patamar mais elevado, a partir da ampliação da técnica “mosca na parede”<sup>4</sup>, utilizada pelo jornalista e escritor Gay Talese, criador de um estilo que bebe à fonte da criação literária para produzir reportagens. Tal qual Talese, Herr também transita entre os universos do jornalismo e da literatura nos relatos da violência dessa emblemática guerra. “Herr não só recolheu o tipo de detalhes copiosos que esse tipo de reportagem implica, como deixou os soldados falarem na primeira pessoa, tendo efectuado<sup>5</sup> uma seleção que visava não só contar a história deles mas também captar o seu estado de alma e os seus pensamentos”. (p.163) Em seguida, vamos proceder a uma breve retrospectiva da narrativa jornalística no mundo ocidental – considerando o jornalismo enquanto um produto da Era Moderna (1450-1789) – até a consolidação da profissão, no século XIX.

---

4 Quando o repórter narrador, “invisível”, observa sem intervir no cenário, mas consegue ter acesso à intimidade dos personagens da sua história.

5 Este trabalho está redigido em consonância com a gramática do português do Brasil mas, em citações, preservamos a escrita original, em português de Portugal.



## 2. A consolidação da narrativa jornalística na Era Moderna

As primeiras publicações de cunho eminentemente jornalístico (gazetas), nasceram na Europa no século XVII. Em uma época marcada pela divisão política entre uma Inglaterra parlamentarista e uma França absolutista, despontaram dois modelos de jornalismo: o francês, que advoga o controle da imprensa e, por outro, o inglês, pioneiro na defesa da liberdade de expressão – em cujo modelo vai se basear o jornalismo contemporâneo no Ocidente. Foi na Era Moderna, advento dos primeiros jornais, que os primeiros profissionais começaram a exercer, progressivamente, um papel que passaria a ser sua marca: o de mediação, de publicar fatos relevantes para a sociedade (Kovach & Rosenstiel, 2001; Traquina, 2005). A princípio, tratam-se de publicações com forte teor político, mesclando notícias e opinião, além de divulgarem textos literários, a exemplo dos folhetins (contos e romances).

*O que podemos considerar como jornalismo moderno começou a emergir nos primórdios do século XVII, literalmente em resultado de conversas mantidas, sobretudo em locais públicos, como os botequins em Inglaterra, e mais tarde os pubs, ou 'casas públicas', na América. Os primeiros jornais evoluíram a partir destes botequins, por volta de 1609, quando tipógrafos empreendedores começaram a recolher nos botequins as informações sobre transportes marítimos, mexericos e debates políticos e imprimi-los em papel. (Kovach & Rosenstiel, 2001, p. 20)*

A propósito destes diálogos que ocorriam em locais públicos, é relevante destacar aqui a noção de espaço público, detalhada pelo filósofo Habermas (2003). Este conceito permite analisar uma prática implementada nos séculos XVII e XVIII, com a ascensão da burguesia na Europa ocidental. O espaço público consiste na esfera de discussão em torno do que é coletivo, de resolução de tensões, de exercício da cidadania em uma sociedade democrática. Aquele espaço burguês, situado entre a esfera dos interesses privados – da família, da intimidade – e o Estado era constituído por pessoas privadas, atores sociais que detinham os bens econômicos e/ou culturais, a exemplo de comerciantes, banqueiros, juristas, médicos e professores. Estes cidadãos se reuniam nos salões, cafés e outros lugares de convivência para discutir questões culturais e políticas. A imprensa (política e literária) em ascensão fomentava e ampliava esses debates do espaço público, que não se

restringiam, portanto, aos locais físicos. Na sequência das mudanças tecnológicas, a noção de espaço público é, progressivamente, reconfigurada na medida em que, nos séculos seguintes, surgem novos palcos de discussão, destacando-se hoje o ciberespaço (espaço digital). Por já não responder a esta nova realidade, o conceito de espaço público foi reformulado ao longo das últimas décadas – inclusive, pelo próprio Habermas –, após críticas a um modelo que excluía, por exemplo, mulheres e operários, desconsiderando esferas não burguesas.

À medida que o jornalismo moderno foi se desenvolvendo, a promessa de verdade e de rigor foi sendo defendida pela profissão. No século XIX, os jornais ingleses e norte-americanos distanciam-se da opinião que lhes era mais característica para adotar um tom mais informativo. Dessa forma, tentam se diferenciar das práticas do mundo literário, com o qual mantinham, até então, uma profunda relação. Tal vínculo secular também se evidenciava no século XIX pelo fato de muitos dos colaboradores de jornais ou revistas serem escritores. Os jornais, que mantinham ainda uma relação estreita com a esfera política, apresentando um tom muitas vezes panfletário, se distanciam progressivamente da propaganda. Um tal movimento de despolitização da imprensa (Kovach & Rosenstiel, 2001; Traquina, 2005) dá origem a uma nova forma de fazer jornalismo, que prioriza os “fatos” em detrimento das “opiniões”. É também neste período que surge a *penny press*, imprensa que começa a ser encarada como um negócio que pode ser lucrativo, por meio da expansão da circulação dos jornais. O nome se explica pelo fato de o preço do jornal se reduzir a um centavo – o preço comum era de seis centavos – para torná-lo acessível a um maior número de leitores. São dessa época títulos como *The Sun* (1831), em Nova Iorque, *La Presse* (1836), em Paris, e *Diário de Notícias* (1864), em Lisboa. Surge então um novo paradigma, como aponta Traquina (2005):

*a comercialização da imprensa torna o jornalismo mais independente dos laços políticos e transforma a atividade também numa indústria onde um novo produto – as notícias como informação – é vendido com o objetivo de conseguir lucros. A nova ideologia pregava que os jornais deveriam servir os leitores e não os políticos, pregava que traziam informação útil e interessante aos cidadãos, em vez de argumentos tendenciosos em nome de interesses partidários, pregava fatos e não opiniões. (p.50)*

O jornalismo passa de uma fase de subsídios oriundos dos partidos políticos – principais financiadores da imprensa no começo do século XIX – para uma nova era em que as principais fontes de receita são a publicidade e a venda de exemplares. Essa nova lógica da informação como mercadoria também resulta no aparecimento, nos Estados Unidos, de uma imprensa mais sensacionalista, “o jornalismo amarelo”(conhecido no Brasil como imprensa marrom). Como destacam Kovach & Rosenstiel (2001), “ao livrar-se do controle político, no século XIX, o jornalismo procurou o seu primeiro grande público, com base no relato de crimes chocantes, escândalos, emoções fortes e na veneração das celebridades. Estes foram os anos de William Randolph Hearst, de Joseph Pulitzer e da ‘imprensa sensacionalista.’” (p. 39) Também na Inglaterra, devido às influências das inovações norte-americanas, o jornalismo segue a mesma linha. “Houve os apelos emocionais e sensacionais da imprensa para atrair os novos leitores, e dar-lhes uma sensação do maravilhoso, da excitação e do perigo da cidade moderna. Houve a crescente ênfase da notícia, a utilização da entrevista, a presença da reportagem nas páginas dos jornais.” (Traquina, 2005, p.63)

Na França, marcada pela tradição de um jornalismo fortemente ligado à literatura e à política, o “novo jornalismo” se instalou de forma mais lenta. O maior exemplo de quão estreita era esta relação é visível no primeiro congresso internacional dos jornalistas (Londres, 1893), com a delegação francesa liderada pelo escritor Emile Zola. Esta proximidade do jornalismo francês com a literatura explica a forte resistência às influências da *penny press*, dado que alguns intelectuais influentes consideravam o fortalecimento desse jornalismo como sinal de decadência literária e degradação da imprensa, a exemplo de Emile Zola. O desenvolvimento da imprensa popular naquele país só ocorreu de forma mais efetiva a partir dos anos 1870-80. O próprio Zola que, em 1888, havia feito dura crítica ao movimento, já declarava publicamente, em 1894, sua abertura ao estilo da nova imprensa. Como lembra Traquina (2005), o *La Presse* priorizou notícias de rua, furos jornalísticos e moda, em vez de artigos políticos extensos. “No entanto, a grande novidade foi a introdução dos folhetins, uma inovação recebida com tremendo entusiasmo pelo novo público leitor, que ansiava por diversão e não estava muito interessado em política. A agitação política foi subordinada às notícias, à publicidade e ao entretenimento, com o objetivo de conseguir a maior venda possível do jornal”. (p. 65) Naquele país, a

grande reportagem – formato que está na linha tênue entre jornalismo e literatura – começa a fazer parte da essência do jornalismo nas duas últimas décadas do século XIX, especialmente por meio dos grandes repórteres de guerra.

No século XIX, entre 1830 e 1860, surgem as primeiras agências de notícias – a *Agence Havas* (1836), na França, a *Associated Press* (1844), nos Estados Unidos, e a *Reuters* (1851), na Inglaterra –, que contribuem para difundir a cobertura jornalística em nível internacional. A gênese destas agências situa-se, segundo Traquina (2005), em um contexto de várias mudanças de cunho tecnológico com impacto no jornalismo, a exemplo do desenvolvimento das técnicas tipográficas, dos avanços relativos à velocidade de transmissão da informação, como o telégrafo (1844) e o telégrafo por cabo (1866) ou ainda a invenção da máquina fotográfica. As agências desempenham, então, um papel relevante para incrementar o fluxo da informação, passando a ser um dos principais fornecedores de notícias dos jornais, principalmente das pequenas publicações, sem grandes recursos para uma intensa produção própria de conteúdos. Tal foi possível graças ao advento das novas tecnologias e ao desenvolvimento de meios de transporte – como as ferrovias – que permitiram a difusão mais rápida das informações por vários países. Por outro lado, a imprensa ocidental passou igualmente a explorar o potencial das imagens fotográficas. Em 1880, o jornal *Daily Herald*, (Nova Iorque), insere, pela primeira vez, uma fotografia nas suas edições. Assiste-se, então, ao nascimento do fotojornalismo na imprensa, descobrindo-se o poder na imagem em uma narrativa. A câmera fotográfica passa a ser vista como uma “autoridade incontestável” e o realismo da fotografia integra a prática jornalística exercida pela figura emergente do repórter.

*E era para esse mundo dos fatos que esta nova figura do campo jornalístico – o repórter – fazia um esforço supremo: a respiga e a montagem dos fatos. E este esforço tentava transformar o jornalismo numa máquina fotográfica da realidade, ou seja, na sua ideologia profissional, o espelho da realidade. A caça hábil dos fatos dava ao repórter a categoria comparável à do cientista, do explorador e do historiador. (Traquina, 2005, p. 52)*

Esta visão do que deveria ser a atividade do repórter dá origem, no final do século XIX e início do século XX, ao jornalismo de investigação, prática profissional marcada

pela busca exaustiva dos fatos. Trata-se de um jornalismo que denuncia casos de corrupção e outros escândalos da política. Os chamados jornalistas *muckrakers* – o termo “muckrake” é usado pela primeira vez em 1906 pelo presidente norte-americano Theodore Roosevelt para descrever de forma pejorativa o trabalho desse novo ator social – o jornalista investigativo – são os primeiros jornalistas investigativos. A palavra, usada para depreciar aquele jornalismo considerado “sujo”, acaba por ser incorporada pela profissão como sinônimo de jornalismo investigativo, de serviço público, que se opõe ao abuso de poder de qualquer esfera (governamental ou empresarial), contribuindo para, de certa forma, criar uma imagem romântica da profissão de repórter que vigia os poderes.

### **3. As mudanças na profissão no século XX**

No final do século XIX e início do século XX, o tom mais sensacionalista dos tabloides da *penny press* foi dando espaço a um jornalismo mais sério. Um exemplo disso foi o *New York Sun*, de Pulitzer, que torna-se um jornal mais literário por volta dos anos 1920. Outros exemplos dessa nova postura, em um século marcado, na sua primeira metade, por duas guerras mundiais, são o *New York Times* e o *Washington Post*. A partir dos anos 1920 e 30, o fotojornalismo também ganha mais relevância na imprensa, pois até então as limitações técnicas impediam um uso mais intensivo de fotografias. As inovações tecnológicas também transformaram a fotografia em termos de conteúdo, quando passou a ser possível fazer registros de imagens de pessoas e objetos em movimento. As imagens começam a exercer um papel preponderante nos relatos jornalísticos. Segundo Pavlik (2019), todas estas mudanças contribuíram para a transformação da narrativa midiática, que passou a ser fortemente orientada para o campo visual. “O século XX deu início a mudanças radicais nas formas narrativas mais populares da mídia, enfatizando cada vez mais as dimensões visual e sonora da narrativa.” (s.p.)

O poder de alcance da mídia rádio foi evidenciado, por exemplo, em um episódio inusitado que ocorreu em 1938, nos Estados Unidos. Uma transmissão da rede CBS, na véspera do *Halloween* (Dia das Bruxas), levou ouvintes de todo o país ao desespero. Simulando uma transmissão jornalística, um apresentador faz um alerta de uma invasão alienígena à Terra, mas o suposto apresentador era, na verdade, o cineasta Orson Welles

(1915-1985), que narrava, em tom realista, um trecho do livro de ficção científica “Guerra dos mundos” (1898), de Herbert George Wells. O roteiro adaptado de Welles –que dirigiria depois o célebre filme Cidadão Kane – incluiu supostas reportagens na rua e entrevistas com testemunhas, entre outros artifícios. A dramatização estava inserida na edição especial do programa *Mercury Theater on the Air*, no qual, toda semana, uma obra era adaptada para o formato radiofônico. Curiosamente, jornais daquela data de 30 de outubro de 1938 publicaram que a rádio CBS faria essa dramatização, aviso também dado no começo da transmissão mas, afinal, parece que parte dos ouvintes não atentou para tal. Na segunda metade do século, a imprensa e o rádio começam a perder seu domínio diante do surgimento daquele que viria a ser o mais poderoso meio de comunicação – a televisão. A princípio, o meio se inspirou na linguagem de documentário cinematográfico, das notícias e das reportagens do rádio. Exibidos no horário nobre, os telejornais, com suas reportagens breves, alternadas com transmissões ao vivo e algumas entrevistas, se converteram no principal formato telejornalístico.

Paralelamente, surge na imprensa dos Estados Unidos, nos anos 1960 – período histórico marcado por diversas rupturas (como o movimento de contracultura, movimento hippie, Maio de 68 e a Guerra do Vietnã) –, um movimento chamado de segundo Novo Jornalismo (Jornalismo Literário, no Brasil). Distingue-se daquele surgido em meados do 12 século XIX cuja marca era a separação entre fatos e opiniões, prática em que o papel do jornalista era o de “observador que relata com honestidade e equilíbrio o que acontece, cauteloso em não emitir opiniões pessoais” (Traquina, 2005, p. 147). Esse novo movimento, marcado pela subjetividade, permitia que o jornalista expressasse sua criatividade, a partir da imersão nos cenários que pretendia retratar. O jornalista e escritor Gay Talese, autor de livros como “A mulher do próximo” e “Fama e anonimato”, esteve à frente do grupo que fugiu do lugar-comum no jornalismo e utilizou técnicas de criação literária na produção de reportagens, criando uma estilo único de narrativa, de fronteiras opacas entre o jornalismo e a literatura. Características como a construção cena por cena, o uso de diálogos na totalidade, a caracterização das personagens e a descrição dos ambientes começaram a ser exploradas por esses jornalistas que estavam insatisfeitos com as limitações estilísticas e funcionais da profissão. Outra marca do Novo Jornalismo, que também teve como fortes representantes Truman Capote e Tom Wolfe – este último o



primeiro teórico do movimento, com o livro “The new journalism” (1975) – foi o renascimento do jornalismo de investigação que andava meio apagado. A obra considerada o primeiro grande exemplo deste movimento foi *In Cold Blood*, publicado em 1965, de autoria de Truman Capote. A narrativa não ficcional é aqui utilizada para retratar o assassinato de uma família, desde o dia do crime até o enforcamento dos assassinos, seis anos depois. O movimento Novo Jornalismo estende-se progressivamente à Europa.

Nas últimas décadas, a TV, que durante décadas foi o mais poderoso dos meios, foi perdendo espaço para a internet, que passou a ser o cenário principal da mediação jornalística. A seguir, vamos abordar brevemente este contexto de crise das mídias tradicionais diante da ascensão da web.

#### **4. A crise no modelo de negócio e o jornalismo pós-industrial**

O jornalismo no século XX foi marcado pela linearidade de seus processos de produção e distribuição de notícias, via impressa ou por radiodifusão (jornais diários e agências de notícias, boletins radiofônicos e telejornais). De forma geral, havia um sentido único em termos de circulação da informação. De um lado, repórteres e editores que atuavam como fonte da notícia, que decidiam quando o conteúdo estaria pronto para consumo e o difundiam. Do outro, a audiência, receptora deste conteúdo, em seu formato final (Ramonet, 2012; Anderson et al 2013).

*Podíamos consumi-lo, é claro (aliás, era nossa grande função). Podíamos discuti-lo à mesa do jantar ou em meio ao cafezinho – mas não muito mais. A notícia era algo que recebíamos, não algo que usávamos. Se quiséssemos tornar pública nossa própria opinião, precisávamos pedir permissão aos profissionais, que tinham de ser convencidos a imprimi-la na seção de cartas ao editor ou a nos ceder um breve espaço no ar em algum programa aberto à participação do público. (Anderson et al 2013, p. 70)*

Em 1992, o secretário de redação do jornal americano *Washington Post*, Robert Kaiser, participou de um congresso da área de tecnologia no Japão. Alguns participantes refletiram sobre as mudanças em curso: microcomputadores e redes digitais como métodos

de distribuição do produto dos veículos de comunicação. De regresso à redação, o executivo apresentou um relatório aos dirigentes da companhia que dirigia o jornal, procurando antecipar o futuro em um texto redigido antes do acesso público à internet. “Falou de um mundo no qual a distribuição e o consumo eletrônicos redefinem o mundo da mídia. O executivo não só alerta os colegas do risco de serem devorados – ou pior, ignorados –, mas também sugere que o *Post* lance imediatamente dois projetos prospectivos: um para a criação imediata de um produto eletrônico de classificados e outro para projetar o primeiro jornal eletrônico do mundo.” (Anderson et al, 2013, p. 81) De certa forma, Kaiser conseguiu antever a importância que a tecnologia teria para a comunicação, mas não imaginou que a receita das empresas jornalísticas tradicionais cairia, ao contrário do que defendeu. Acreditava que a nova tecnologia geraria mais receita publicitária para os jornais, que teriam mais controle. As receitas caíram e, com o advento da internet, o leitor passa a ter mais liberdade enquanto consumidor de informações.

O termo jornalismo pós-industrial, utilizado por Anderson et al (2013) para designar essa fase do jornalismo em que não há mais uma indústria jornalística baseada em processos e modelos ultrapassados, foi originalmente empregado no ano de 2001 pelo jornalista Doc Searls, para se referir à antiga lógica das redações, em que os profissionais trabalhavam próximos às máquinas que reproduziria as edições dos jornais. É uma época em que as empresas jornalísticas já não detêm o controle da produção e publicação da notícia, como era prática até então, em que cidadãos também se tornaram produtores de conteúdos. Considerando que não há mais público meramente passivo, que consumia notícias originadas em uma única fonte – as empresas jornalísticas. Ocorre, então, não apenas uma crise, mas uma verdadeira mudança de paradigma no jornalismo.

*Nós saímos de um sistema mídia-cêntrico e entramos num sistema eu-cêntrico, em que cada internauta possui o poder de comunicar sons, textos, imagens, de trocar informações, de redistribuí-las, de misturá-las a diversos documentos, de realizar suas próprias fotos ou vídeos e de colocá-las na rede, onde massas de pessoas vão vê-las e, por sua vez, participar, discutir, contribuir, fazer circular. (Ramonet, 2012, p.28)*



Para ilustrar as transformações no ecossistema jornalístico que predominava no século XX, Anderson et al dão o exemplo do atentado a bomba ao sistema de transportes de Londres, em 2005. Na ocasião, o chefe da polícia metropolitana da cidade, Ian Blair, afirmou a emissoras de rádio e TV que o episódio não era mais do que uma pane elétrica no metrô. Poucos minutos depois, cidadãos já postavam imagens dos destroços de um ônibus de dois andares. O “furo” já tinha se espalhado por inúmeros posts e blogs, alcançando milhares de leitores e contradizendo a versão do chefe de polícia, que teve de voltar ao ar, menos de duas horas depois, para admitir que se tratava de um atentado e que a polícia se pronunciaria quando surgissem mais informações. “Quando se dirigiu ao público, Blair tinha a seu favor o poder de todo meio de comunicação tradicional. Ficou patente, no entanto, que transmitir 15 uma mensagem única por todo canal de radiodifusão existente já não significava ter o controle da situação. (2013, p. 71)

Assim, a participação do cidadão não era mais ocasional, ganhando voz pelos meios que o jornalismo disponibilizava para ouvi-los. A participação daqueles que antes figuravam como consumidores invisíveis, cresce vertiginosamente e de forma rápida, sem necessidade de intermediação de empresas jornalísticas e editores profissionais. Este foi o cenário de surgimento, no final do século, do jornalismo cívico (ou jornalismo público), com foco na imprensa regional e local, como forma de direcionar o jornalismo para os interesses da própria comunidade, ao tempo em que tenta envolver os públicos para as rádios e tvs locais. O jornalismo participativo (ou dos cidadãos) se inspira no jornalismo cívico e torna-se também uma tendência. Neste caso, são os próprios cidadãos a influenciar a agenda jornalística, a realizar coberturas, especialmente por meio de redes sociais, na era do jornalismo móvel, a exemplo do atentado em Londres, citado anteriormente. A inovação narrativa nos diferentes gêneros jornalísticos enquadra-se neste contexto de crise no modelo de negócio que tem vindo a afetar o setor nas últimas décadas. Nesse cenário de ruptura com alguns paradigmas do jornalismo, essa tentativa de reinvenção com o intuito de garantir audiências passa pelo recurso a várias estratégias narrativas, gráficas e visuais, entre outras. No âmbito das novas formas de consumo de conteúdos em plataformas digitais, uma das apostas, quer das organizações tradicionais, quer das novas organizações jornalísticas, prende-se precisamente com a utilização da Realidade Virtual (RV) enquanto ferramenta para apresentar conteúdos de forma mais atrativa, indo além do habitual uso de

textos, fotos e vídeos. Não se apresentam apenas histórias, mas procura-se potenciar uma verdadeira experiência por meio de uma narrativa imersiva. Para compreender o surgimento destas narrativas disruptivas em relação aos modelos anteriores, é essencial reconstituir a trajetória do jornalismo digital<sup>6</sup>, a partir das suas diferentes etapas.

## **5. A ideia de um jornalismo experiencial**

No início do século XXI, assistimos a uma convergência midiática, em que as diversas mídias – imprensa, rádio, televisão – passam a estar integradas na internet. Aquele leitor descrito por Sodré nos anos 1980 já não é mais o mesmo porque o jornalismo como o conhecíamos também já não existe. Há um novo ecossistema jornalístico, ambientado no meio digital. Apesar de todas as dúvidas em torno do futuro do jornalismo, uma certeza é a de que o atual estágio é disruptivo em relação aos modos de produção e consumo de conteúdos. Ruiu a velha ordem que reinava até o final do século XX, a era da imprensa, da televisão e do rádio (Ramonet, 2012; Anderson et al, 2013). Não se trata de tendência. A mudança veio para ficar e, neste novo ecossistema, cuja transformação segue acontecendo neste instante, há múltiplos atores, crescente uso de base de dados e novas formas de interagir com o público, a exemplo das novas narrativas criadas para dispositivos móveis. Com o suporte do acelerado desenvolvimento da tecnologia, surgiram novas técnicas e ferramentas. É um jornalismo digital marcado por características como a hipertextualidade, a multimídia e a interatividade (Canavilhas, 2014). A hipertextualidade consiste na ligação entre textos digitais, que ocorre por meio de links que guiam o usuário por diferentes caminhos na narrativa jornalística. Vamos nos deter com mais atenção aos outros dois conceitos, pela importância dos mesmos na produção de conteúdos imersivos. As referências à multimídia estão por toda parte na atualidade, principalmente na área de comunicação (dispositivos multimídia, marketing multimídia etc).

Segundo Salaverría (2014), é da natureza humana perceber o mundo a nossa volta de forma multissensorial. “De facto, construímos a nossa representação da realidade encaixando as peças de informação que vamos recebendo simultaneamente mediante os

---

<sup>6</sup> Termo aqui utilizado aqui como sinônimo de ciberjornalismo, jornalismo online e jornalismo na web.

nossos sentidos corporais.” (p. 25) O autor destaca três sentidos principais para o conceito de multimídia: 1) como plataforma; 2) como polivalência e 3) como combinação de linguagens. O primeiro refere-se à situação em que diferentes meios da mesma organização jornalística articulam suas estratégias de cobertura para alcançar um melhor resultado conjunto. Também chamado de multiplataforma (ou crossmídia, no jornalismo anglo-saxão). A multimídia como polivalência diz respeito ao perfil de jornalistas que, diante da convergência de tecnologias digitais, acumula distintas atribuições que antes eram desempenhadas por vários profissionais, a exemplo daqueles que respondem por várias funções dentro de uma mesma redação. O terceiro sentido está relacionado à combinação de formatos – texto, som, fotografia, vídeo – para transmitir conteúdos, definido como a “combinação de, pelo menos, dois tipos de linguagem em apenas uma mensagem.” (p. 30) O surgimento da televisão, a partir de 1930, foi determinante para o desenvolvimento das linguagens multimídia, por ter sido pioneira na combinação destas linguagens.

*De facto, a televisão permite formas de multimedialidade mais avançadas. Não se trata simplesmente da combinação de imagem e som, tal como o termo ‘audiovisual’ sugere. Na realidade, a televisão transmite linguagens visuais e sonoras mais complexas. No âmbito visual, admite a imagem em movimento, a imagem estática e, inclusivamente, o texto. Já no que se refere ao som, tal como a rádio, admite a palavra falada, a música, o som ambiente e os efeitos sonoros. (p. 31)*

Ultrapassando algumas limitações dos meios analógicos, a internet, destaca Salaverría (2014), alavancou o crescimento da narrativa jornalística multimídia, por ser uma plataforma que permite a integração de formatos textuais, gráficos e audiovisuais. Por seu turno, a interatividade no jornalismo digital consiste, na definição de Rost (2014), na “capacidade gradual que um meio de comunicação tem para dar maior poder aos utilizadores tanto na seleção de conteúdos (‘interatividade seletiva’) como em possibilidades de expressão e comunicação (‘interatividade comunicativa’).” (p.53) O poder é oferecido ao utilizador quanto ao controle dos caminhos de navegação, recuperação e leitura dos conteúdos (ritmo e sequência). A interatividade comunicativa diz respeito às chances de este usuário expressar opiniões, gerando conteúdo que se torna público, e/ou se comunicar com outros utilizadores. De acordo com o autor, a interatividade é um conceito relacionado aos avanços das tecnologias de informação e da

comunicação nos últimos 40 anos e é chave para o estudo do jornalismo na atualidade, na medida em que está inserida nas zonas de contato entre jornalistas e usuários, que hoje são mais amplas em virtude dos avanços tecnológicos. Complementa Rost: “A interatividade é um conceito ponte entre o meio e os leitores/utilizadores, porque permite abordar esse espaço de relação entre ambas as partes e analisar as instâncias de seleção, intervenção e participação nos conteúdos do meio.” (2014, p. 53)

A trajetória do jornalismo online ocorreu em sintonia com o desenvolvimento de novas tecnologias. Como lembra Canavilhas et al (2017), esteve sempre associada ao computador pessoal (PC), mas com o surgimento dos dispositivos móveis e a ampliação das redes wi-fi, na primeira década do século XXI, a narrativa jornalística começa a se desvincular do PC e ganha vida em outras plataformas no meio digital, a exemplo dos smartphones e tablets, que causaram uma ruptura nas relações espaço-temporais. Hoje, as informações são acessadas na internet em qualquer lugar, a qualquer hora, por meio de dispositivos que são quase um prolongamento do nosso corpo. “Esta mudança obriga a pensar em mudanças estruturais na narrativa e na forma como ela se reconfigura dentro de um novo ecossistema mediático. As alterações impõem a necessidade de procurar novas categorias para pensar a narrativa jornalística online num ambiente marcado pela diversidade de suportes”. (p. 318) Para definir as fases do jornalismo digital, consideramos aqui a proposta apresentada por Canavilhas et al, que articula reflexões de Mielniczuk (2003) e Barbosa (2007, 2013).

A primeira geração – fase da transposição – foi aquela em que os jornais estavam preocupados em ter uma presença na internet, mas apenas reproduziam o mesmo conteúdo do impresso na versão digital, atualizada a cada 24 horas. Os primeiros jornais passaram a ter seus conteúdos disponíveis na internet, no final dos anos 1990. Na segunda geração – fase da metáfora – as atualizações passaram a ser mais frequentes e começaram a surgir as primeiras experiências com hipertexto, mas os conteúdos ainda remetem à versão impressa dos veículos. É só na terceira geração – fase do webjornalismo – que se começa a explorar mais o potencial do meio digital, revelando novas narrativas que evidenciavam características como a hipertextualidade, a multimidialidade e a interatividade. É neste momento, segundo Canavilhas, “que o hipertexto passa a ser um elemento preponderante na construção da notícia, tornando-se no elemento central da narrativa” (p. 327) Abre

espaços para a inovação nas formas de narrar. Na quarta geração – fase do jornalismo digital em bases-de-dados – a utilização destas bases altera o processo de produção e edição jornalística, o formato de produtos e resulta em inovações nas narrativas, marcadas agora pela hipermidialidade (hipertexto acrescido de recursos multimídia). Por último, a quinta geração – fase da medialidade e das bases-de-dados – traz inovações por meio de uma maior utilização das bases-de-dados na estrutura do jornalismo digital. Esta inovação é impulsionada pelo jornalismo de base-de-dados e pelas plataformas móveis, como smartphones e *tablets*, resultando em uma reconfiguração da narrativa na web. É a era da mobilidade, em que o jornalismo é desafiado a encontrar novas formas de narrar adequadas aos dispositivos móveis.

A reportagem *Snow Fall: the avalanche at Tunnel Creek*, produzida pelo NYT, em 2012, é uma referência de narrativa multimídia bem sucedida. (Canavilhas et al, 2017; Mabrook & Singer, 2019). A reconstituição da tragédia que ocorreu em fevereiro daquele ano e que resultou na morte de três atletas profissionais – de um grupo de 16 que praticava snowboard no Vale Tunnel Creek, situado nas montanhas Cascade, no estado de Washington, ganhou, entre outros prêmios, um *Pulitzer* em 2013. A produção da narrativa online multimídia durou seis meses e incluiu, além de texto, áudios, vídeos e animações na tentativa de transportar o internauta para o local onde ocorreu a avalanche. Dividida em seis partes, a reportagem permite ao usuário criar sua própria sequência narrativa. Segundo Canavilhas et al (2017), o produto do NYT tem vários elementos de ruptura em relação aos modelos narrativos anteriores, a exemplo da verticalização da narrativa e a integração dos conteúdos multimidiáticos ao texto. Sobre a verticalização – ou reportagem paralaxe – em que a narrativa recorre a navegação verticalizada e intuitiva, em que vídeos iniciam automaticamente na medida em que o utilizador recorre ao *scroll*, o autor conta que o modelo vertical passou a ser usado por jornais em todo o mundo após o sucesso da reportagem. “Até à publicação de *Snow Fall*, o design é a estrutura visual das narrativas seguiam a lógica dos meios anteriores, com a justaposição de textos, imagens e sons e seções fragmentadas” (p. 337). Para Mabrook & Singer (2019), a reportagem ilustra os precursores da tecnologia de realidade virtual, inovando ao utilizar, pela primeira vez, tecnologias para criar uma narrativa digital imersiva. “Cenas reconstruídas revelaram os

pensamentos e sentimentos dos personagens capturados em uma avalanche (áudio, vídeos de fontes refletindo sobre o que aconteceu no mundo real)” (p. 8)

Outras duas das potencialidades elencadas por Canavilhas et al ligadas à narrativa online contemporânea são a contextualização e a imersão – conceito sobre o qual nos debruçaremos no próximo capítulo – que seriam umas das respostas do jornalismo online para explorar o novo ecossistema mediático, apresentando conteúdos mais envolventes e cada vez mais distantes dos modelos tradicionais. A contextualização é o recurso que não pode faltar no jornalismo, na medida em que possibilita a inovação da narrativa e seu aprofundamento, evitando que se reduza ao simples ato de informar. No jornalismo digital, é facilitada pelos recursos da hipertextualidade, da multimidialidade e da interatividade. “Os meios online têm um grande potencial de contextualização ao possibilitarem o aprofundamento do tema e o estabelecimento de relações entre temáticas, por não terem limites de tempo/espço”. (2017, p. 332).

Pavlik (2016) afirma que o ciberjornalismo enfrenta, em todo o mundo, um período de forte disrupção, provocada entre outros fatores, por forças tecnológicas e econômicas. Um dos aspectos desta disrupção é o que o autor chama de “ascensão da virtualidade”, em que saímos de um cenário em que experienciamos o mundo diretamente para um futuro em que, cada vez mais, o fazemos de forma virtual. É diante deste cenário que está transformando o jornalismo que surge o conceito de *mídia experiencial* proposto por Pavlik, que engloba a realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA), por exemplo. Considera que este cenário, marcado pela virtualidade, pela imersão, interatividade e multissensorialidade, traz cinco implicações para o ciberjornalismo: 1. mudança nos métodos de trabalho dos jornalistas, afetando a forma de fazer reportagens, com novas ferramentas; 2. conteúdo cada vez mais experiencial – o público começa a experimentar a história, algo em que eles participam; 3. estruturas organizacionais menos hierárquicas e mais colaborativas; 4. maior envolvimento do público, que passa de audiência passiva para participante ativo; 5; em quem ou no que está se transformando o ciberjornalista, em um cenário em que os algoritmos ganham cada vez mais importância no processo jornalístico? Segundo o autor, há quatro vertentes muito importantes para o ciberjornalismo no contexto de mídia experiencial – ou jornalismo experiencial: *produção*, que inclui a forma de fazer a reportagem, a edição e a pós-produção; *narrativa*, a maneira de se contar as histórias;



*público*, como se envolve/aborda o público; e *organização*, como se financia, se gere o negócio jornalístico. Estas vertentes estão divididas em dois momentos: pré-experiencial, como se produziam as notícias antes, a exemplo dos anos 80 e 90; e plenamente experiencial, um suposto futuro próximo. Na etapa plenamente experiencial, a narrativa, antes apresentada na terceira pessoa, passa para uma narrativa não-linear, multissensorial, em que a pessoa quase faz parte dela. Para Pavlik (2019), notícias experienciais configuram uma oportunidade de envolver um público cada vez mais fragmentado. E a experiência do usuário está cada vez mais interativa, multissensorial e imersiva. A natureza desta experiência está mais evidenciada na Realidade Aumentada (RA) e na Realidade Virtual (RV), mas cada vez mais é parte de outras formas de mídia emergentes, a exemplo da inteligência artificial e das plataformas de mídia baseada em dados.

*O público de hoje está engajado em novos comportamentos e hábitos de uma ampla variedade de novas mídias, as quais são cada vez mais móveis e sociais e ocorrem via mídia experimental. Essas mudanças pressagiam profundas implicações para um jornalismo transformado no século 21. Para que o jornalismo tenha sucesso nessa transformação, será essencial entender a natureza da mídia experimental e lidar com seu uso efetivo no conteúdo jornalístico. (Pavlik, 2019, s.p.)*

Assim, neste início de século, percebe-se um cenário de transformação no jornalismo, com influências sejam tecnológicas, sejam econômicas, sejam culturais, alterando a natureza do fazer jornalístico. Depois dessa breve contextualização, é tempo de abordar a Realidade Virtual (RV) e o terreno fértil de avanços tecnológicos que favoreceu o desenvolvimento do jornalismo imersivo, trazendo consigo novos recursos, mas também complexidades e desafios às normas e práticas jornalísticas (Mabrook & Singer, 2019).



## II. REALIDADE VIRTUAL E IMERSÃO

Neste capítulo, começaremos pela definição de virtual antes de abordarmos o conceito de Realidade Virtual (RV). Em seguida, faremos uma breve retrospectiva da origem do jornalismo imersivo, apresentando exemplos de experiências imersivas produzidas em conteúdos jornalísticos. Elencaremos, por fim, várias questões que têm sido debatidas quanto às implicações do uso dessa tecnologia para a profissão.

### 1. A relação entre virtual e real

No final do século XX, o imaginário popular passou a associar quase instintivamente o termo virtual às tecnologias digitais. Este ‘rótulo’, afirma Ryan (2015), serve para todas as experiências vividas no ciberespaço – ou espaço digital – a exemplo dos amigos virtuais que encontramos ou dos passeios virtuais que fazemos por cidades virtuais. Para abordar a realidade virtual, começaremos pelo conceito de virtual, situado em um eixo (onde se encontra a associação citada, do virtual com tecnologias de computador) limitado por dois polos, cujas interpretações têm sido representados por dois influentes porta-vozes da teoria francesa: Pierre Lévy e Jean Baudrillard. Em um dos dois extremos citados, explica Ryan, está o virtual com uma conotação negativa daquilo que é duplo, ilusão (Baudrillard) e, no outro, o sentido da filosofia escolástica que sugere produtividade, abertura e diversidade (Lévy). De acordo com Ryan, a filosofia de Baudrillard propõe-se refletir sobre a imagem em uma sociedade viciada na duplicação do real por meio da tecnologia, e com uma forte atração pelos simulacros. Esta duplicação, que era privilégio único do espelho, passou a concorrer com as mídias – fotografia, cinema, TV, computadores.

*Um simulacro, para Baudrillard, não é a imagem dinâmica de um processo ativo, como são as simulações de computador, mas uma duplicação produzida mecanicamente e, portanto, passivamente obtida, cuja única função é passar por aquilo que não é: simular é fingir ter o que não se tem. (p.20)*

A autora destaca ainda que, na visão distópica de Baudrillard não há espaço para o mundo e seus duplos. Assim, quando entramos nos mundos virtuais da mídia moderna, o virtual toma o lugar do real, em um caminho sem volta. Mais adiante, no entanto, acaba por admitir que isso tudo é impossível, pois as limitações tecnológicas impedem que a RV entregue uma perfeita duplicação da realidade. Ou seja, a visão do autor, critica Ryan, é baseada no “E se?” (E se a realidade virtual fosse aperfeiçoada?).

Entusiasta da cibercultura (ou cultura digital), Lévy (1996) afirma que devemos explorar as potencialidades mais positivas do ciberespaço, este ambiente único produto da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. O autor explica que a palavra virtual tem origem no termo *virtualis*, do latim medieval que, por sua vez, deriva da palavra *virtus*, que significa força, potência. Por isso, na filosofia escolástica, “é virtual o que existe em potência e não em ato.” (p. 15). Em oposição a Baudrillard, o autor acredita que há apenas uma pequena relação do virtual com o que é ilusório, falso, e que definir o virtual como sinônimo de irrealidade, em termos de presença tangível, seria uma visão redutora, apesar de possuir um elemento de verdade. Mais adiante, Lévy (1999) afirma que, apesar de no uso corrente a palavra virtual ser utilizada muitas vezes como sinônimo de irrealidade – pois a realidade implica uma presença tangível – o virtual é outra dimensão muito importante da realidade. Assim, o real e o virtual coexistem, não são qualidades opostas. “É virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem contudo estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (1999, p. 47). O autor dá o exemplo de uma experiência em realidade virtual que nos interpela a interagir de forma sensório-motora em ambientes digitais. “Um mundo virtual – considerado como um conjunto de códigos digitais – é um *potencial de imagens*, enquanto uma determinada cena, durante uma imersão no mundo virtual, atualiza esse potencial em um contexto particular de uso” (1999, p. 48-49) O virtual pode atualizar-se – não há um limite quanto ao número possível de atualizações – sem se concretizar de forma efetiva.

## **2. Realidade virtual: origem da ferramenta e novos usos**

A definição de Realidade Virtual (RV) utilizada neste trabalho é a de Steuer (1992), que a define como “um ambiente real ou simulado no qual um observador experiencia a telepresença” (p. 76-77). É vista como um tipo particular de experiência e não como uma “coleção de máquinas”, sendo, portanto, possível defini-la sem referência a uma tecnologia específica. Sob esta perspectiva de experiência humana, não baseada em tecnologia, um conceito-chave na RV é a telepresença. Steuer diferencia esta noção da de presença. Enquanto a presença se refere à sensação natural de estar em um ambiente, a telepresença é uma percepção mediada, é a experiência de presença em um ambiente gerado por um meio de comunicação. Sendo a telepresença necessariamente mediada, as propriedades do meio de comunicação afetam a percepção da RV, que é influenciada pelos seguintes fatores: “a combinação de estímulos sensoriais empregados no ambiente, as maneiras pelas quais os participantes são capazes de interagir com o ambiente e as características do indivíduo que experimenta o ambiente. Assim, a telepresença é uma função de ambos, tecnologia e observador.” (p. 80) As duas dimensões tecnológicas que determinam a telepresença, aponta Steuer, são a vivacidade e a interatividade. A primeira diz respeito à competência de uma tecnologia ao criar um ambiente virtual que seja sensorialmente rico. “A vivacidade significa a riqueza representacional de um ambiente mediado, conforme definido por suas características formais, ou seja, a maneira pela qual um ambiente apresenta informações aos sentidos.” (p. 81) Já a interatividade tem a ver com o grau de autonomia dado ao usuário para que ele possa influenciar, em tempo real, a forma ou o conteúdo no ambiente mediado onde se encontra.

A realidade virtual, enquanto experiência sensorial e motora de imersão num ambiente tridimensional (3D) criado pelo computador, é predominante no universo dos jogos digitais, mas tem sido usada “por empréstimo” noutras áreas como o jornalismo. Apesar das visões idílicas em torno da tecnologia, ela não é recente (Bailenson, 2018, Pavlik, 2019). A origem do uso da ferramenta nos leva ao ano de 1929, quando o americano Edwin Link, pioneiro e amante da aviação, criou o simulador Link, uma máquina que reproduzia movimentos e sensações de um voo, sendo considerado o primeiro exemplo de uso de RV. Sobre o contexto de criação da máquina, Bailenson (2018) explica:

*Eram os anos 20 e a aviação civil estava na moda nos Estados Unidos, dando origem a uma grande demanda por instrução de voo. Para remover o risco mortal de ter iniciantes controlando um avião, criou uma fuselagem que se moveria em três dimensões, alimentada por foles pneumáticos, fornecendo feedback ao aluno que movia os controles. Foi um sucesso - tanto que os militares adquiriram a empresa em 1934, e no final da década o simulador havia se espalhado para 35 países, sendo usado para treinar um número incontável de pilotos. Em 1958, Link estimava que dois milhões de pilotos haviam sido ensinados no simulador da Link, entre eles meio milhão de pilotos militares no decurso da Segunda Guerra Mundial. (p.24)*

Nas décadas que seguiram aos anos 60, quando inovações no meio audiovisual e nos computadores possibilitaram a realidade virtual digital, outros campos adotaram a RV para treinar especialistas com trabalhos complexos, a exemplo de astronautas, soldados e cirurgiões, por meio de simuladores. “Os erros são gratuitos na realidade virtual e, quando os riscos do aprendizado no trabalho eram altos, a tecnologia que preparava um piloto, um cirurgião ou um soldado para as responsabilidades de vida e morte de sua profissão sem riscos constituía uma grande vitória.” (Bailenson, 2018, p. 24-25). Embora, durante décadas, as ideias sobre o uso de imagens virtuais tenham resultado em diversas experiências, a tecnologia só ganhou realmente força nos anos 80 e 90, a partir da disseminação dos computadores pessoais. Os treinamentos começaram a ser usados na reabilitação física de vítimas de derrames, lesões cerebrais traumáticas e para treinar pessoas a usarem próteses. Mais recente, em 2012, a empresa Oculus – comprada em 2014 pelo Facebook – apoiada por uma exitosa campanha de crowdfunding, começou a fabricar um protótipo para o *Head-mounted display (HMD)* ou *headsets*, equipamento usado para visualização em realidade virtual. Abrange desde aqueles que são acoplados a um smartphone, a exemplo do *Google Cardboard*, aos mais caros, como os *Oculus Rift* e o *Vive*. Esse foi um momento-chave em relação às imagens virtuais, que passam a ser experienciadas por meio de dispositivos que exibem imagens. O *Cardboard*, produzido pela Google, foi a solução de baixo-custo para ampliar a audiência. Diferente de outros modelos com telas e saídas de áudio, o equipamento é fabricado em papelão dobrável, e possui ímãs e lentes. O universo da realidade virtual passa a estar disponível não apenas para as comunidades de usuários de videogames mas chega aos lares.

### 3. Imersão e ilusão de presença

A realidade virtual imersiva constitui uma mídia sem precedentes no que se refere ao ato de transcender as fronteiras da realidade física, por meio da transformação do senso de lugar e da percepção do nosso próprio corpo (Slater, 2009; De La Peña et al, 2010). Esta tecnologia proporciona “um tipo de experiência fundamentalmente diferente, com suas próprias convenções e possibilidades únicas, uma mídia na qual as pessoas respondem com todo o corpo, tratando o que percebem como real.” (Slater, 2009, p. 3549) Na tentativa de explicar por que usuários tendem a responder de forma realística a situações retratadas em um ambiente de realidade virtual imersiva, o autor apresenta um quadro conceitual com definições consideradas essenciais: imersão (analisado supra), presença, ilusão de plausibilidade e a fusão destes dois últimos na noção de corpo virtual. A sensação de “estar lá”, em um lugar, ainda que tendo a consciência de que não se está, também conhecida na literatura especializada como *presença* ou *telepresença*, é o que Slater e De La Peña et al chamam de *place illusion* (PI). Já a ilusão de plausibilidade – *plausibility illusion* (Psi) diz respeito à ilusão de que aquele cenário retratado está realmente ocorrendo. “Enquanto a presença é sobre como o mundo é percebido, a Psi é sobre o que é percebido. Psi é a ilusão de que aquilo que está aparentemente acontecendo está realmente acontecendo (ainda que você tenha certeza que não).” (Slater, 2009, p. 3553) Em ambos os casos, os participantes têm a certeza de que não estão realmente “lá” e aqueles eventos não estão ocorrendo, mas quando estes dois conceitos estão presentes – PI e Psi – os usuários reagem de maneira realística à realidade virtual, diz Slater. “Se você está lá (PI) e o que parece estar acontecendo está realmente acontecendo (Psi), então isto está acontecendo a você! Portanto, você provavelmente responderá como se fosse real. Nós chamamos isto ‘resposta-como-se-fosse-real’ [RAIR, no original]” (2009, p. 3554). O ponto focal dessa fusão entre PI e Psi é o corpo que, embora esteja no lugar em que você se percebe, é um corpo virtual que não é seu, mas sim uma representação sua.

Para explicar como a tecnologia funciona, Bailenson estabelece uma comparação com o mundo físico, que se altera quando nos movemos, que nos traz sensações a cada ação física, como acontece quando tocamos uma parede e nosso dedo sente a resistência no momento do contato.

*Quando a realidade virtual funciona bem ela é imperceptível, e o mundo virtual muda na medida em que o mundo físico também muda. Não há interface, não há dispositivos e não há pixels. Num momento você está colocando um HDM e no outro já está num lugar completamente diferente. A sensação de ‘estar lá’, onde quer que o programa que você está usando o leve, é o que pesquisadores chamam de presença psicológica, e esta é a principal característica da realidade virtual. Quando isto acontece, o seu sistema motor e de percepção interage com o mundo virtual de uma maneira similar a que ele faria no mundo físico. (p.19)*

Para ilustrar a ilusão de presença, Bailenson compartilha um fato que ocorreu durante as filmagens para um célebre programa de notícias, realizado em seu laboratório universitário, em 2015. Um âncora utilizou um HDM para fazer várias demonstrações, sendo filmado por três câmeras em ângulos diferentes. Em uma das demonstrações, chamada de “O Terremoto”, o usuário se vê em um piso de uma fábrica virtual, cercado por caixas pesadas de madeira empilhadas até o teto e distantes cerca de três metros à frente e atrás dele. A situação, que seria bastante complicada no caso de um terremoto real, é amenizada na fábrica virtual, onde foi colocada uma mesa de aço à esquerda da pessoa, com altura suficiente para que ela se encaixe debaixo. A referida demonstração foi criada para o Corpo de Bombeiros do Condado de San Mateo como uma espécie de simulador de sobrevivência a terremoto, com o objetivo de salvar vidas. O jornalista, que nunca vivenciou um terremoto, recebe a orientação de Bailenson de que a mesa é que salvará sua vida. Quando o piso do laboratório, de um metal bastante rígido e projetado para suportar vibrações, começou a tremer, acompanhado de um estrondo vindo do sistema de som, as caixas começaram a cair sobre o âncora, que seguiu todas as orientações para salvar a própria vida: mergulhou sob a mesa, pôs a cabeça no chão e as mãos em cima da cabeça. O autor descreve o que se pode esperar da reação de pessoas submetidas a esse tipo de simulação: “Poucas pessoas podem esconder suas reações a essa simulação altamente persuasiva - as frequências cardíacas da maioria das pessoas aceleram. Suas mãos vão suar. Mas para algumas pessoas, a ilusão é tão poderosa que o sistema límbico entra em ação. Chamamos essas pessoas ‘alta presença’ e, para elas, a RV é um meio especialmente poderoso”. (p. 20)



Foi o que aconteceu com o referido jornalista, que experimentou uma situação incomum durante a demonstração e encarou a simulação como “psicologicamente real”. Para cada demonstração, as caixas eram empilhadas no mesmo lugar de partida, mas em cada terremoto havia um padrão diferente de caixas a cair. Acontece que uma das caixas saltou para debaixo da mesa onde estava o âncora e se chocou contra ele, que foi “atingido” na sua zona de conforto, de segurança. Instantaneamente, gritou, pôs-se de pé e correu em busca de segurança, embora no mundo físico estivesse correndo de encontro a uma parede. “No início da experiência, ele sabia conscientemente que a simulação não era real, mas, no momento, a ilusão da presença prevaleceu. Seu cérebro reagiu como se a caixa fosse um perigo real. Na medida em que seu cérebro estava preocupado, as falsas caixas caindo podiam machucá-lo”, explica Bailenson (p. 21). Assim, imersão e presença são, então, conceitos centrais e interligados quando o assunto é realidade virtual. A imersão forneceria, assim, os limites dentro dos quais esta presença pode ocorrer, de tal modo que um maior nível de imersão conduz a uma maior sensação de presença, condição essencial na RV (Slater, 2009; Bailenson, 2018).

#### **4. O conceito de jornalismo imersivo**

No início dos anos 2000, alguns grupos de mídia foram “beber da fonte” do universo dos games e começaram a investir na produção de jogos para apresentar os conteúdos informativos. Nasce então o conceito de *newsgames*, “um termo que nomeia um amplo corpo de trabalho produzido na interseção de videogames e jornalismo”, denominação apresentada por Bogost (2010, p. 6). O autor defende, então, que o jornalismo pode e vai abraçar novos modos de pensar as notícias, além de novas formas de produção dos conteúdos. É nesse âmbito que os *newsgames* são viáveis, na medida em que geram engajamento às notícias, podendo dar um valioso contributo para ajudar os cidadãos a tomar decisões, por exemplo. Lançado em 2003, pelo estúdio Powerful Robot, do jornalista e designer de jogos uruguaio Gonzalo Frasca, o pioneiro do gênero sob o rótulo de *newsgame* foi o *September 12th*, que abordava a guerra ao terror encabeçada pelo governo de George W. Bush, após os atentados de 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos. O usuário atua como um atirador – um militar americano, no caso – que tem a



missão de exterminar terroristas em uma cidade do Oriente Médio, sem atingir civis inocentes. Acontece que, para cada terrorista abatido, novos surgem em seu lugar, de forma que não há vitória possível para o jogador. Fica claro o tom de crítica política no jogo, que mostra que violência só gera mais violência. Para Bogost, os ataques da Al Quaeda em solo americano e a turbulência política pós-ataques, com as consequentes guerras ao terror no Afeganistão e no Iraque, geraram uma explosão de opiniões on line, proporcionando um terreno fértil no qual Gonzalo Frasca lançou *September 12th* e o gênero que ele criou. Não é por acaso que o jogo teve grande repercussão tanto na mídia convencional como no ambiente acadêmico. Apesar de o autor ter criado um site próprio para o hospedar, também contou com links com origem em sites e blogs de notícias para gerar tráfego. A definição de *newsgames* como uma interseção entre jornalismo e jogos, explica Bogost, constitui uma ampliação daquela apresentada por Frasca –, um gênero onde a simulação encontra as charges políticas. Devido a essa expansão do conceito, sugere o nome de “jogos de eventos atuais” para descrever títulos como *September 12th*. “Jogos de eventos atuais são curtos, de fácil assimilação, normalmente embutidos em sites na internet, usados para transmitir uma pequena parte das notícias ou opiniões.” (p.13)

Os primeiros protótipos de imersão na área de jornalismo foram realizados em universidades dos Estados Unidos (Universidade do Sul da Califórnia e na Escola de Jornalismo da Universidade de Columbia). Esta última, que tem desenvolvido diversos experimentos com vídeos em 360° e realidade aumentada, realizou, em 1997, a cobertura das celebrações do tradicional evento *Saint Patrick's Day* em Nova Iorque, com gravações de vídeo em 360°. Após alguns anos de experimentação jornalística no universo cada vez mais industrial dos games, e do desenvolvimento de tecnologias avançadas de realidade aumentada e realidade virtual, fica evidente o impacto na produção de narrativas não-ficcionais. Emerge então o conceito de jornalismo imersivo. Em comum com o *newsgame*, também possui o elemento de simulação da realidade, com a finalidade de tornar o tema apresentado mais compreensível, a partir da experiência em primeira pessoa, seja em um jogo ou em uma reportagem com realidade virtual. “Ambos, *newsgames*, com interatividade que é seu principal poder, e experiências imersivas, centradas em torno da percepção sensorial de uma situação, buscam a mesma coisa: aumentar a compreensão e a sensibilidade quanto ao que é explicado.” (Domínguez, 2017, p.4) Mas contrariamente ao

que acontece no jogo, o jornalismo imersivo recorre à reconstrução de um ou mais fatos, sem oferecer alternativas à história narrada. De La Peña *et al.* (2010), pioneira na utilização de RV no jornalismo digital, foi quem primeiro definiu o jornalismo imersivo, enquanto “produção de notícias de forma a que as pessoas possam experienciar na primeira pessoa os eventos ou situações descritas nas histórias”. (p. 291). Ocorre quando se consegue recriar um fato, permitindo ao usuário estar presente num cenário reconstruído e experimentar, na primeira pessoa, o que foi narrado no conteúdo jornalístico. O objetivo é que, a partir dessa vivência, o assunto, possa ser compreendido mais fácil e profundamente. Uma das experiências criadas pela jornalista foi o Projeto Síria, em que os usuários podem “estar na pele” de cidadãos sírios que tiveram de enfrentar o fogo cruzado nos conflitos que devastam o país, considerado um dos mais perigosos do mundo para a profissão de repórter, segundo o Comitê para a Proteção dos Jornalistas. Com os óculos de realidade virtual, é possível “estar presente” em dois cenários da guerra brutal que resultou em milhares de mortos e milhões de refugiados: uma rua de Aleppo, onde ocorre a explosão de uma bomba, e um campo de refugiados – neste último, o áudio foi captado pela equipe de produção do projeto e é todo real.

Assim, o jornalismo imersivo seria, assim, capaz de oferecer, de forma única e visceral, essa possibilidade de experienciar as notícias e compreendê-las de uma maneira completamente inovadora, se comparada às mídias tradicionais (De La Peña et al, 2010; Aronson-Rath et al 2015; Bailenson, 2018; Pavlik, 2019). “Por meio do jornalismo imersivo [...], pretendemos transferir a sensação de lugar das pessoas para um espaço onde uma ação real está a decorrer e que elas percebam o que está realmente a acontecer e onde, o que é mais importante, o corpo delas está verdadeiramente envolvido nessa ação (De La Peña, 2010, p. 299)”. De acordo com esses autores, essas experiências podem aproximar os consumidores das histórias narradas, favorecendo um nível de compreensão mais profundo sobre o tema, comparada a uma reportagem escrita ou televisiva. Afirma ainda que, quanto maior grau de imersão, maior pode ser a sensação de presença na narrativa. A realidade virtual, segundo Bailenson (2018), constitui então uma experiência multimídia ideal, na medida em que é suscetível de proporcionar “experiências que a mídia tradicional poderia apenas sugerir por meio de disparos distantes de câmera ou reportagens escritas” (p. 203-204). Para o autor, é possível ser absorvido por outro mundo com livros, videogames ou

televisão, mas a imersão proporcionada pela RV alcança outro patamar. Há um mundo que separa a mediação em RV de uma projeção (plana ou em 3D) em uma tela.

Segundo Domínguez (2017), a narrativa jornalística tradicional representa uma barreira à imersão em virtude de uma fronteira física (*the fourth wall*) que separa o mundo virtual do mundo real. Esta barreira da tela entre o usuário e a história parece permanecer em narrativas jornalísticas pouco imersivas. Para a autora, a eliminação dessa fronteira física – que somente pode ocorrer por meio de uma percepção sensorial do espaço – põe em xeque várias das convenções utilizadas tradicionalmente no jornalismo, já que envolve transformar a narrativa em uma experiência para o usuário.

*As implicações de estar dentro da cena de uma ação e ser capaz de interagir com ela significa repensar as convenções da edição audiovisual e a perspectiva visual da audiência, bem como a relevância da natureza tridimensional do som real e da liberdade para agir dentro da história sem modificar o curso real dos eventos. (p.1)*

A experiência corporal de imersão propiciada pela realidade virtual comunga com um dos objetivos do jornalismo que consiste em transportar o leitor para o local onde ocorreu o acontecimento, propósito que sempre esbarrou com algumas limitações de índole tecnológica, tendo o jornalismo/jornalistas procurado minorar tal dificuldade. Assim sendo, a ideia de narrar tais histórias num contexto mais completo não é uma ideia nova. O que acontece é que hoje a tecnologia permite fazê-lo doutro modo. Há uma nova forma de narrar, por meio da RV. Não é mais apenas uma questão de forma e conteúdo da narrativa. É uma promessa de “experiência” que aproximaria mais o público do conteúdo jornalístico. E a partir dessa distância menor entre o público e os assuntos tratados nas notícias, os relatos jornalísticos ganhariam mais força social. É aqui que a RV e o jornalismo se cruzam.

A procura por formas narrativas jornalísticas inovadoras, que transcendem as convenções vigentes, tem sido prática recorrente na profissão (Domínguez, 2017; Longhi, 2017b). Um dos novos caminhos explorados é o das possibilidades oferecidas pelos conteúdos audiovisuais interativos e imersivos, alternativa possibilitada pelo advento da

internet. O uso cada vez mais recorrente de tecnologias imersivas no jornalismo é visível em vários gêneros (grande reportagem, jornalismo de investigação, notícias de última hora, etc.), como forma de aprofundar e contextualizar temas complexos, cruzamento de várias perspectivas. Grandes plataformas digitais como o Facebook e o Google, novas organizações jornalísticas e os grandes grupos com origem na imprensa têm investido fortemente nesses conteúdos, assim como o próprio jornalismo tem recorrido cada vez mais a essas novas tecnologias, a fim de alcançar uma audiência descrente da mídia tradicional e um novo público (cujo acesso à internet é multiplataforma, por meio de *smartphones* e *tablets*, por exemplo). É o que acontece, por exemplo, com o jornal britânico *The Guardian* e os americanos *New York Times* e *USA Today*.

Em 2015, graças à popularização dos *headsets*, óculos de realidade virtual, esta ferramenta foi incorporada na produção de conteúdos jornalísticos em plataformas digitais. No final desse ano, um milhão de assinantes do *The New York Times* recebeu o referido dispositivo – no caso, o modelo *Google Cardboard* - para utilizar acoplado a um *smartphone* e respetiva aplicação, o que lhe permitiu assistir ao conteúdo *The Displaced*, que relata a experiência de três crianças (da Síria, da Ucrânia e do Sudão) obrigadas a abandonar suas casas em virtude da guerra. No mesmo ano, o jornal criou, de forma pioneira, uma aplicação para reunir todos os seus conteúdos jornalísticos de realidade virtual (*NYT VR*). A tendência foi seguida pelo diário *USA Today* (*USA Today VR Stories*) e, em 2017, pelo *The Guardian* (*The Guardian VR*), com uma aplicação que permite disponibilizar conteúdos em VR nos dispositivos móveis. O jornal britânico lançou a aplicação com uma história: *The Party: a virtual experience of autism* (*A festa: uma experiência virtual de autismo*). Na época, foram distribuídos aos seus assinantes, na edição impressa da publicação, 100 mil óculos para assistir a conteúdo VR. *The Party* é um vídeo que permite ao usuário estar na pele de uma adolescente autista durante um momento de muito estresse: uma festa de aniversário. Em meio à efervescência de conteúdos imersivos, podemos ainda destacar a reportagem *The Wall: Unknown Stories, Unintended Consequences*, produzida em 2017 pelo *USA Today* em parceria com o *Arizona Republic*. O conteúdo online valeu a esta publicação o prêmio Pulitzer 2018 na categoria *Explanatory Reporting*, pela experiência bem-sucedida de combinar texto, vídeo, *podcasts*

e realidade virtual, explorando, a partir de vários ângulos, as consequências da decisão do presidente americano Donald Trump de construir um muro na fronteira com o México.

A proliferação destes conteúdos está estreitamente associada aos desafios narrativos de uma linguagem ainda incipiente (Aronson-Rath, 2015; Domínguez, 2017; Watson, 2017). Por isso mesmo, estes exemplos de experiências em jornalismo imersivo trazem à tona um conjunto de questões, desde o papel das novas tecnologias e da própria experiência das narrativas imersivas em contexto digital às transformações da prática jornalística e à melhoria (ou não) da compreensão dos temas abordados. Uma questão crucial que se coloca e que tem despertado o interesse e a preocupação de diversos pesquisadores, por exemplo, tem a ver com os eventuais benefícios dessa nova narrativa para o público e as eventuais implicações, para a narrativa jornalística, do “estar lá”, do fazer parte da cena. É agora altura de nos determos em torno de alguns desses desafios que se colocam ao jornalismo e aos jornalistas no que diz respeito ao uso da realidade virtual.

## **5. A RV e os desafios para a profissão**

Nos últimos anos, as experiências jornalísticas têm deixado os laboratórios para entrar, ainda que de forma incipiente, nas redações de grandes organizações do setor, cujas produções foram impulsionadas pelos avanços tecnológicos que resultaram na popularização dos headsets, e consequentemente, no maior consumo desses conteúdos por meio de smartphones (Aronson-Rath et al, 2015; Doyle et al, 2016, Watson, 2017; Mabrook & Singer, 2019). Em termos de tecnologia, há um fator de impacto que determina a experiência imersiva. Dado que o usuário tem de recorrer a dispositivos – *headsets* – para experienciar a narrativa jornalística, ainda há vários problemas por resolver no que diz respeito ao acesso. Como lembra Watson (2017), “a RV depende do desenvolvimento e da adoção dos headsets pelos consumidores, não apenas de ótimos conteúdos.” (p. 14) Segundo a autora, a grande aposta para a adoção em massa da RV deve centrar-se nos dispositivos móveis – um smartphone acoplado em um *headset* –, na medida em que os avanços tecnológicos permitam aos usuários experiências altamente imersivas a partir de smartphones. Além da limitação tecnológica, da necessidade de um amplo acesso a dispositivos que realmente permitam uma efetiva imersão – já que os melhores

disponíveis no mercado ainda são bastante caros, – há também que ter em conta a questão da necessidade de as pessoas se habituarem a usar o *headset* para consumir informações, assim como o desconforto físico que muitas pessoas podem sentir durante a visualização dos conteúdos.

Por ser um tema ainda muito recente, há um conjunto de questões que devem ser colocadas quanto ao uso e eventuais efeitos desta tecnologia. Ainda é preciso compreender de que modo afeta a narrativa jornalística e o consumo de notícias, ou seja, a resposta da audiência à ferramenta. Universidades como a do Sul da Califórnia e a Escola de Jornalismo da Universidade de Columbia – por meio do Tow Center para jornalismo digital – têm desenvolvido um conjunto de pesquisas para investigar a natureza e o impacto do jornalismo imersivo. Um número cada vez mais crescente de pesquisadores tem se debruçado sobre o tema, nomeadamente sobre o papel e a missão do jornalista (Aronson-Rath et al, 2015; Doyle et al, 2016). Os mais críticos e cautelosos reconhecem o potencial dessas novas tecnologias sem deslumbramento (Domínguez, 2017; Longhi, 2017a/2017b), enquanto outros analisam a questão a partir de uma visão mais otimista (Bailenson, 2018; Pavlik, 2019). Coloca-se a questão do nível de imersão realmente possibilitada pela RV em comparação com a narrativa imersiva vivenciada sem o uso da virtualidade. De maneira geral, reconhece-se o potencial da ferramenta que, embora ainda não explorada de forma mais adequada, levanta questões relativas aos padrões da profissão. Por exemplo, a simulação da realidade poderá comprometer a ética jornalística, já tão desgastada em época de proliferação de *fake news*, assim como a própria natureza do trabalho do jornalista? Se, por um lado, as mídias experienciais podem elevar o engajamento e a compreensão por parte da audiência, também são suscetíveis de vir a se tornar uma espécie de “combustível” no processo de transformação das *fake news* em realidade (Bailenson, 2018, Mabrook, 2019). No caso do conteúdo *The Displaced*, produzido pelo *The New York Times*, Pavlik (2016) levanta uma questão ética relevante que também afeta outras produções em RV, uma vez que estas tecnologias permitem começar a recriar cenas, a partir da reconstrução virtual do que aconteceu. O autor questiona o papel e o relato do repórter, que grava em 360 graus, mas não está presente na cena, “finge” que não está lá: “Eles ligam suas câmeras, retiram-se da cena e se escondem e deixam a ação acontecer com as pessoas no campo de refugiados, então eles voltam depois, pegam a câmera e o vídeo e veem o que



captaram.” (s.p.) Levanta ainda a questão sobre os esforços envidados pela produção para fazer de conta que não há realmente uma câmera ou jornalistas lá, uma vez que a presença de um e de outro podem ter algum impacto. Lança-se a pergunta de qual seria, então, a forma mais correta de recriar uma cena, se não se sabe exatamente o que aconteceu: “isso é potencialmente verdadeiro ou é deturpar a verdade?” (s.p.)

Diante das diversas oportunidades e desafios associados à tecnologia de realidade virtual, alguns estudos lembram que as normas e técnicas para esta nova forma narrativa ainda estão na sua “infância” (Aronson-Rath et al, 2015; Watson, 2017). Entre as questões que a mídia RV coloca, segundo estas pesquisas, está o próprio debate sobre “quem é o jornalista?” e “o que o jornalista representa?” Considerando que é da essência do jornalismo servir a sociedade, por meio do compartilhamento do conhecimento e da interpretação dos fatos sociais relevantes, é preciso perceber que novo papel desempenha o jornalista no atual ecossistema. O que acontece quando o jornalismo se apropria do uso da realidade virtual é exatamente um “convite” para que aquele leitor descrito por Sodré (1986) – e que mais de 30 anos depois faz parte de outro ecossistema –, ambientado no mundo digital, também esteja presente no local do acontecimento narrado, viva uma experiência em primeira pessoa. Com a diferença de que esse convite se restringe ao papel de testemunha. Ao cidadão não caberá alterar o fato, mas passa a ter autonomia para vivenciá-lo a partir das suas próprias perspectivas, de movimentos corporais que ele próprio escolhe. Com a liberdade de olhar e manter o foco naquilo que desejar, pode construir sua opinião sobre o que acontece. Esta é uma mudança crucial em termos de produção e visualização no jornalismo imersivo, porque há um novo enquadramento da história. Assim, em vez de outras mídias que também transformaram o jornalismo, como a fotografia, a televisão e as redes sociais, a realidade virtual implica uma ruptura quanto à posição ocupada pelo jornalista (Aronson-Rath et al, 2015; Domínguez, 2017), na medida em que estamos perante a representação de um corpo físico em um ambiente de simulação da realidade. É uma questão de posicionamento na narrativa jornalística colocada não muito anos depois de as mudanças tecnológicas afetarem a questão da identidade do jornalista diante do surgimento dos webtores (Ramonet, 2012), em que os cidadãos se tornam potenciais jornalistas.



Se os diversos pesquisadores têm opiniões divergentes quanto ao futuro da RV nas práticas jornalísticas, eles convergem quanto à visão do relevante papel desempenhado pelo jornalismo, enquanto serviço público, em uma sociedade democrática (Kovach e Rosenstiel, 2001; Traquina, 2005; Anderson et al, 2013; Mabrook e Singer, 2019; Pavlik, 2019). Anderson et al ressaltam que o jornalismo – o “núcleo duro da notícia”, a notícia séria, distinta do entretenimento e da diversão – continua sendo essencial. No contexto atual de crise, é vital narrar fatos relevantes que podem alterar o rumo da sociedade, e o papel do jornalista vai além de simples narrador de fatos.

No atual ecossistema, em que há a presença de novos atores na divulgação de notícias, o papel do jornalista foi deslocado, mas não substituído. Uma das rupturas na profissão consiste exatamente em que, mesmo para fatos de relevância jornalística, os primeiros registros de informações e imagens sejam realizados hoje por cidadãos conectados com smartphones ou outros dispositivos móveis, e não por jornalistas, como acontecia até agora. “Já não produz observações iniciais, mas exerce uma função cuja ênfase é verificar, interpretar e dar sentido à enxurrada de texto, áudio, fotos e vídeos produzidos pelo público”. (Anderson et al, 2013, p. 43) Face ao excesso de conteúdos disponibilizados pelas plataformas digitais, é fundamental para o jornalismo zelar pela excelência das produções, como forma de se demarcar nesta era digital em contínua transformação, velando pela legitimidade do papel que lhe é atribuído na sociedade.

### **III. CONTINUIDADES E RUPTURAS NA NARRATIVA**

Após uma breve revisão bibliográfica para identificar algumas questões subjacentes ao jornalismo imersivo, abordaremos, neste capítulo, a análise descritiva dos conteúdos imersivos que constituem o nosso *corpus*, identificando as inovações implementadas na narrativa a partir de diferentes categorias de jornalismo imersivo.

#### **1. Análise descritiva dos conteúdos imersivos**

Nesta pesquisa, o método escolhido para analisar os conteúdos jornalísticos imersivos é a Análise de Conteúdo (AC), descrita por Bardin (1991), como um “conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objectivos de descrição do conteúdo das mensagens” (p. 38). A técnica é adaptável e pode ser aplicada a mensagens transmitidas por meio de diversos suportes, a exemplo de imagens, mapas ou signos, não apenas texto enquanto material escrito (Bardin, 1991; Krippendorff, 2004). A AC permite fazer inferências que nos levam, segundo Krippendorff, aos contextos de uso dessas mensagens. Os conteúdos analisados são o ponto de partida para responder a perguntas sobre o que está fora do texto, para se chegar a respostas que não podem ser observadas diretamente. Ocupa um lugar importante na ampla gama de ferramentas de investigação disponível para pesquisadores, com uma crescente diversidade de técnicas de pesquisa usadas sob o guarda-chuva da análise de conteúdo. Apesar de ter limitações, como toda técnica de pesquisa, a AC, aponta o autor, oferece vantagens quando comparada a outras técnicas usadas em pesquisas sociais. Uma delas é, precisamente, a de ser sensível ao contexto, dentro do qual pode-se dar sentido ao corpo de texto analisado. Métodos não-sensíveis ao contexto, a exemplo de experimentos em laboratório e análises estatísticas, apresentam dados sem a referência aos seus respectivos contextos originais, resultando em observações simplistas. “Métodos sensíveis ao contexto, em contraste, reconhecem a textualidade dos dados, ou seja, eles

reconhecem que os dados são lidos e fazem sentido para os outros e procedem por referência a contextos próprios.” (Krippendorff, 2004, p. 41)

A partir da descrição do conteúdo (a análise não se encerra nela) e da classificação do mesmo, segundo Bardin, obtém-se indicadores (quantitativos ou não) que possibilitam deduções sobre as condições de produção das mensagens (o emissor e o contexto em que se insere, por exemplo). Após a constituição do corpus a ser submetido ao procedimento analítico e da exploração do material selecionado, com descrição dos conteúdos textuais/imagéticos, comparam-se diferentes produções dentro do mesmo sistema de categorização, para se chegar a uma interpretação sobre as mensagens produzidas, tendo em conta os indicadores elaborados. A escolha do método se justificou por ser adequado à criação de um quadro de análise em que registramos as principais características de cada um dos vídeos analisados, a fim de identificarmos os elementos de ruptura/continuidade da narrativa jornalística imersiva em relação à narrativa jornalística tradicional, especialmente quanto ao papel desempenhado pelo jornalista. O foco deste estudo não está na tecnologia utilizada, nem na qualidade da imersão que proporciona. Também não é um estudo de recepção, que se concentra na questão do nível de interatividade oferecido aos usuários. O interesse está na configuração da narrativa, dos elementos que a compõe, a exemplo da posição ocupada pelo jornalista. Como referência para elaboração deste quadro inspiramo-nos no estudo de Ambrosio & Fidalgo (2019), que propõe, de forma inovadora, seis modalidades de jornalismo imersivo, levando em conta os elementos narrativos (questão abordada; presença do jornalista; presença das fontes; exposição dos fatos; e ponto de vista do usuário) e os papéis por eles desempenhados. Defendem que os elementos do jornalismo tradicional (jornalista, fontes, mensagem, recursos, edição, receptor etc.) são reformulados nas produções jornalísticas imersivas – seja na tecnologia de RV ou em vídeo 360° – e que elas constituem uma nova categorização de gêneros jornalísticos que chamam de “gêneros de jornalismo imersivo”. O conceito de jornalismo imersivo adotado no citado estudo abrange peças jornalísticas feitas com tecnologia de RV, desde recriações em três dimensões (3D) ou gravações em 360° que requerem uso de óculos de realidade virtual até aquelas consideradas como jornalismo imersivo de alto nível, que provocam “resposta como se fosse real” (*response as if real* – RAIR), representadas por um *corpus*

de cerca de duas mil produções publicadas entre 2012 e 2017, por organizações de mídia espanholas e internacionais.

As categorias criadas para o nosso estudo são baseadas nos elementos narrativos apresentados no trabalho das referidas autoras, a partir dos quais foram criadas cinco unidades de análise para conteúdos imersivos: *narração*; *posição do jornalista*; *presença de fontes*; *recursos audiovisuais*; e *posição do usuário*. Também seguimos a proposta de classificação dos gêneros/modalidades de jornalismo imersivo de Ambrosio & Fidalgo (2019), apontando as características que justificam tal enquadramento. Sobre a classificação, as autoras fazem a ressalva de que foram detectados na análise outros gêneros que seriam classificados não como informação – que é o que a narrativa jornalística contempla – mas como ficção. Foram identificados os seguintes gêneros:

- *Gênero informativo*: Aqui, prevalece durante o vídeo a apresentação descritiva dos fatos, feita pelo jornalista, seja diante da câmera seja por narração, com utilização de imagens e sons reais em 360°.
- *Gênero testemunhal*: Abrange os vídeos imersivos nos quais toda a história é contada a partir do ponto de vista dos protagonistas/vítimas, e não pelo jornalista, como é costume acontecer. Como na modalidade informativa, as fontes podem aparecer diante da câmera ou por meio de narração. Os vídeos também são gravados principalmente em 360°, com utilização de imagens reais que acompanham o testemunho das fontes.
- *Gênero informativo-testemunhal*: Aqui se enquadram as produções que alternam a presença do jornalista e da fonte diante da câmera e na narração. Enquanto o repórter expõe os fatos em terceira pessoa, a fonte complementa as informações apresentadas com declarações. Pode haver entrevistas em que ambos aparecem simultaneamente, mas o que predomina é a presença da fonte no cenário e a atuação do repórter enquanto narrador.
- *Gênero descritivo*: Refere-se aos vídeos imersivos em que não ocorre intervenção do jornalista e da fonte, proporcionando ao usuário liberdade para explorar e interpretar o conteúdo apresentado. Não há presença do repórter (nem diante da

câmera nem na locução) ou declarações de fontes, mas pode aparecer algum texto para orientar o usuário em termos de localização e contextualização.

- *Gênero dramatizado*: aqui estão incluídas as produções que envolvem dramatização de eventos reais, com recriação que pode mesclar som e imagens reais e reconstruções tridimensionais. Pode envolver, por exemplo, atores na recriação dos eventos, com áudio real e imagens geradas por computador (CGI).
- *Gênero experiencial*: nesta modalidade estão incluídos os vídeos que não abordam fatos específicos mas sim um problema, um tema, a exemplo da pobreza ou da violência. O usuário é convidado a colocar-se no lugar da vítima, em experiências que podem incluir imagens ou sons reais, com o intuito de dar mais realismo a história.

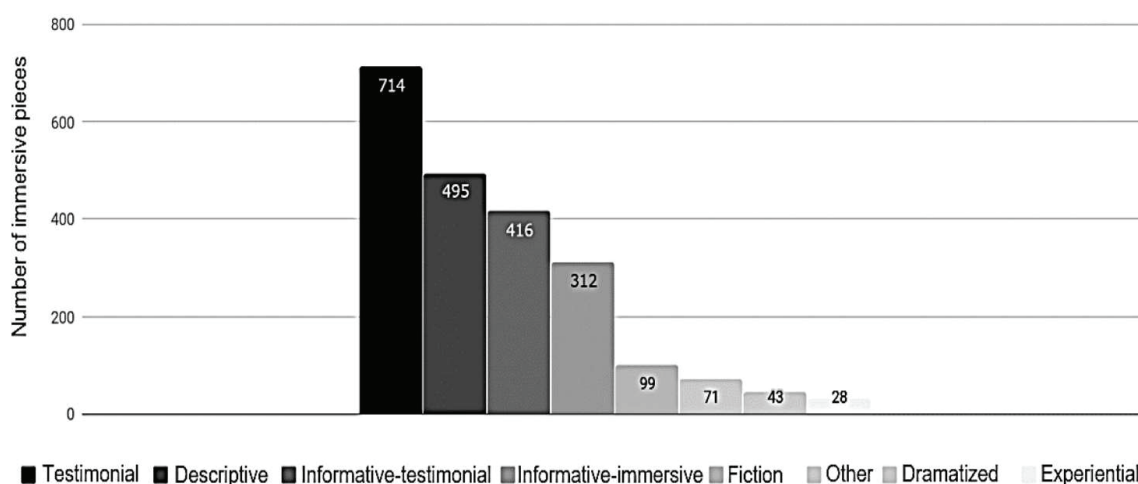


Figura 1: Distribuição dos gêneros jornalísticos imersivos. Fonte: Ambrosio & Fidalgo (2019)

## 2. A definição do corpus

Para este trabalho, foram selecionadas produções em realidade virtual / vídeo 360° enquadradas a partir da definição de jornalismo imersivo (De La Peña, 2010; Domínguez, 2017). Considerando o interesse na análise de produções jornalísticas em profundidade, em que há mais margem para o desenvolvimento da narrativa e para o aprofundamento de um

tema, foram excluídos, para a delimitação do corpus, os conteúdos factuais (as chamadas *breaking news* ou notícias de última hora). Os conteúdos analisados foram escolhidos de acordo com os seguintes critérios:

- produções dos três últimos anos (2017-2019) sob os rótulos de “vídeos 360º/realidade virtual”, publicadas por organizações jornalísticas de referência e de diversos países (produções americana, europeia e árabe);
- vídeos que contemplem temas sociais relevantes e presentes no agendamento midiático, a exemplo da crise migratória na Europa ou das guerras no Oriente e cuja qualidade foi reconhecida publicamente por meio de indicações ou vitórias em premiações em eventos sobre conteúdos imersivos;
- conteúdos que podem ser visualizados por meio de óculos de realidade virtual (*headset*) e por meio de dispositivos tradicionais (versões *mobile* e *desktop*), disponíveis gratuitamente (à época da realização da pesquisa), em aplicativos criados para essa finalidade, no YouTube VR ou mesmo nos sites dessas organizações de mídia.

Nas versões *mobile* e *desktop*, os conteúdos são visualizados como vídeos em 360°. Assistindo por meio de computador, clicamos na imagem e a arrastamos por meio do mouse ou do teclado. Já com o smartphone, por meio de aplicativos/sites, pode-se usar o *touch* para movimentar a imagem em 360° ou movimentar o próprio telefone na horizontal ou na vertical.



### Produções selecionadas para o estudo

| Produção                       | Duração | Autoria             | País        | Ano  | Tema                          |
|--------------------------------|---------|---------------------|-------------|------|-------------------------------|
| <b>Limbo</b>                   | 8'58''  | The Guardian        | Reino Unido | 2017 | Imigração/asilo (Reino Unido) |
| <b>Yemen's skies of terror</b> | 6'30''  | Al Jazeera          | Catar       | 2018 | Guerra civil (Iêmen)          |
| <b>The Deported</b>            | 5'10''  | JoVRnalism/USC      | EUA         | 2018 | Deportações (México-EUA)      |
| <b>12 seconds of gunfire</b>   | 8'20''  | The Washington Post | EUA         | 2019 | Tiroteios em escolas (EUA)    |
| <b>Remembering Emmett Till</b> | 7'42''  | New York Times      | EUA         | 2019 | Violência racial (EUA)        |

Dos conteúdos selecionados, *Limbo* foi visualizado pelo próprio aplicativo *The Guardian VR* e *The Deported* pelo aplicativo *VR*. *Yemen's skies of terror* e *12 seconds of gunfire* foram vistos pelo aplicativo *Youtube VR*, pois não estavam disponíveis para uso com headset de entrada nos aplicativos próprios dos grupos. Já *Remembering Emmett Till* foi visto apenas como vídeo 360° (na versão mobile) pelo fato de só estar disponível como experiência imersiva completa com headsets *Oculus* ou *Google Daydream*. O aplicativo *NYTVR*, que antes estava disponível gratuitamente para visualização dos conteúdos imersivos do jornal, já não está mais. Assim, ainda que algumas produções possam ser vistas em headsets de ponta, como *Oculus*, todas as que foram selecionadas podem ser vistas com headsets de entrada ou como vídeo 360° (versões *desktop* e *mobile*).

A delimitação do corpus esbarrou em algumas limitações cujas soluções não estavam ao nosso alcance, porque envolviam, por exemplo, autorização legal de acesso ao

conteúdo. Foi o caso do projeto *The Wall: unknown stories, unintended consequences* (2017), produzido pelo *USA Today* em parceria com o *Arizona Republic*. O conteúdo online foi vencedor dos prêmios *Pulitzer* 2018 e *Online Journalism Awards* 2018, pela experiência bem-sucedida de combinar texto, vídeo, podcasts e realidade virtual para explorar, a partir de vários ângulos as consequências da decisão do presidente americano Donald Trump de construir um muro na fronteira com o México. A produção, no entanto, não está disponível para acesso na União Europeia. Já os conteúdos da rede BBC Reino Unido, que também nos interessavam, demandavam óculos de realidade virtual modelos *Samsung Gear VR* ou *Oculus Go* para visualização.

### **2.1. Limbo: a virtual experience of waiting for asylum<sup>7</sup> (The Guardian, 2017)**

Principal grupo de mídia britânico, com forte cobertura internacional, o *The Guardian* tem investido fortemente em seus conteúdos digitais nos últimos anos. Em 2015, por exemplo, criou um laboratório para inovação *mobile*, nos Estados Unidos e, em 2017, lançou o aplicativo gratuito *The Guardian VR*, para visualização dos conteúdos em realidade virtual por meio de uso de smartphone acoplado a um *headset*. Entre as produções, todas disponíveis para visualização em 360° no site do jornal<sup>8</sup>, há algumas experiências em primeira pessoa – em que os usuários podem estar “na pele” dos protagonistas/vítimas da história –, a exemplo do premiado *6x9: a virtual experience of solitary confinement* (2016); de *The Party: a virtual experience of autism* (2017); de *First impressions: a virtual experience of the first year of life* (2017); e de *Limbo: a virtual experience of waiting for asylum* (2017), sobre a qual nos debruçamos nesta pesquisa.

O texto de abertura de *Limbo* dá o tom da gravidade da questão abordada na produção: “Existem aproximadamente 31.500 requerentes de asilo no Reino Unido aguardando uma decisão sobre seu status de asilo. Este filme permite que você experimente como é viver neste período do limbo, aguardando uma decisão que afetará o resto da sua vida”. São milhares de pessoas – o número apresentado acima é de março de 2017 – que deixam sua terra natal fugindo do caos instalado em seus países e que,

---

<sup>7</sup> Disponível como vídeo 360° em: <https://cutt.ly/crrFsaU>

<sup>8</sup> Produções do aplicativo The Guardian VR: <https://cutt.ly/OrrFxpH>

enquanto aguardam uma decisão sobre a permanência no Reino Unido, não podem trabalhar e têm de viver com cinco libras por dia. A narração do vídeo, uma reconstrução digital toda em preto e branco, cabe à atriz inglesa Juliet Stevenson, que guia o usuário por cada um dos ambientes apresentados, recriados por computador. Vozes reais de requerentes de asilo – entre os refugiados entrevistados, oriundos de 12 países – são ouvidas durante a narração e um ator aparece fisicamente no vídeo, no papel de entrevistador dos refugiados. Limbo é uma produção única – não se trata de um projeto jornalístico multimídia em que o vídeo em RV é uma das mídias utilizadas para contar a história. Está disponível para visualização no apps *The Guardian VR* e *YouTube VR* (iOS e Android) e nas versões *mobile* e *desktop*, no site do próprio jornal.

## **2.2. Destinee: a daughter left behind - The Deported<sup>9</sup> (JoVRnalism/USC, 2018)**

O *Jovrnalism* é projeto de jornalismo em realidade virtual criado em 2015 na *Annenberg School for Communication and Journalism*, da Universidade do Sul da Califórnia (USC), Estados Unidos (EUA). Os alunos daquela instituição, sob a coordenação do professor Robert Hernandez, produzem conteúdos imersivos, frequentemente em parceria com grandes grupos de mídia como *The New York Times* e *USA Today*. Com *The Deported: life beyond the border*, foram finalistas do prêmio *Online Journalism Award* (OJA) 2018, na categoria *The David Teeuwen Student Journalism Award, Large Newsroom*. É uma série dividida em cinco partes (cinco vídeos), em que se faz uso da tecnologia imersiva para contar a história de pessoas deportadas para Tijuana, uma das maiores cidades do México, bem na fronteira com os Estados Unidos – a fronteira terrestre mais movimentada do mundo. Trata-se de um tema bastante atual, em virtude da construção de um muro para separar os dois países, encabeçada pelo presidente americano Donald Trump, e uma abordagem inovadora, considerando que, apesar de o tema da deportação de imigrantes nos EUA ser recorrente no agendamento midiático, normalmente a cobertura jornalística não “cruza a fronteira” para mostrar a vida dessas pessoas pós-deportação.

---

9 Disponível como vídeo 360° em: <http://thedeported.jovrnalism.io>

Escolhemos o último vídeo da série, chamado *Destinee: a daughter left behind*, para análise do conteúdo como um todo. Assim como os demais que compõe a série, o vídeo é feito com imagens reais em 360° e algumas animações ilustradas para representar as pessoas e os lugares retratados. A produção apresenta o relato da jovem Destinee Arce, separada do pai, Jose Arce, ainda criança, em 2009, quando ele foi preso por entrar novamente de forma ilegal nos EUA e deportado para Tijuana, onde se instalou. Destinee, que segue vivendo nos Estados Unidos, onde frequenta a universidade, conta como lida com a situação e descreve vários momentos em que sofreu com a ausência do pai, a exemplo de sua festa de 15 anos, a tradicional *Quinceañera*. A história é toda contada por meio da série de vídeos, não configurando um projeto multimídia. O conteúdo está disponível para visualização com headset de entrada nos apps *VR* e *Youtube VR* (iOS e Android) e nas versões mobile e desktop, no site do *JoVRnalism*.

### 2.3. Remembering Emmett Till<sup>10</sup> (The New York Times, 2019)

Um das organizações jornalísticas pioneiras na produção de conteúdos imersivos foi precisamente o jornal americano *The New York Times* (NYT), que lançou seu aplicativo NYTVR, no final de 2015. A publicação do projeto *The Displaced* (2016) constitui um marco em termos de uso da tecnologia imersiva no meio jornalístico. A distribuição de um milhão de unidades do *headset Google Cardboard* para seus assinantes foi uma estratégia decisiva para alavancar a tecnologia na produção jornalística do grupo. Uma das principais referências mundiais em virtude da qualidade dos conteúdos que publica, com presença recorrente em premiações do meio jornalístico, o NYT venceu, em 2019, o *Online Journalism Awards (OJA)*<sup>11</sup> - que premia a qualidade das narrativas jornalísticas digitais em termos de inovação – na categoria *Excellence in immersive storytelling*, pelo seu projeto multimídia *Remembering Emmett Till: the legacy of a lynching*, produção que escolhemos para nossa análise.

O vídeo relembra a história de Emmett Till, um adolescente negro de 14 anos assassinado de forma brutal por dois homens brancos, em 1955, no Mississippi, Estados

---

<sup>10</sup> Disponível com vídeo 360° em: <https://cutt.ly/8rtvMbr>

<sup>11</sup> Mais em: <https://awards.journalists.org/>

Unidos, numa época marcada por forte segregação racial. Emmett teria dirigido galanteios a Carolyn Donham, balconista de uma loja na cidade, cujo dono era seu marido. Ele e seu meio-irmão, responsáveis pelo linchamento, foram inocentados à época. Mais de 60 anos depois, em 2018, o governo americano reabriu a investigação devido o surgimento de uma nova informação: Carolyn Donham, ainda viva, admitiu recentemente ter mentido ao júri sobre o suposto assédio sexual cometido pelo jovem. No júri de então, composto somente por brancos, os homens tinham sido absolvidos. No vídeo produzido pelo *The New York Times*, o local onde ocorreu o crime é revisitado, com conteúdo que inclui um regaste de depoimentos e fotos da época do acontecimento, que gerou forte repercussão no país. O projeto multimídia inclui, além do documentário em realidade virtual, uma reportagem interativa<sup>12</sup> – com fotos dinâmicas que podem ser visualizadas em 360° quando ampliadas – e um artigo complementar<sup>13</sup>, publicados no site do NYT. O vídeo está disponível para visualização com headset de entrada nos apps NYT (na época da realização desta pesquisa, o app NYTVR já não estava disponível para download gratuito, agora somente para *Oculus* ou *Daydream*) e Youtube VR e nas versões *mobile* e *desktop*, no site do jornal.

#### **2.4. Yemen's skies of terror<sup>14</sup> (Al Jazeera, 2018)**

Sediada no Catar, a rede *Al Jazeera* é a maior emissora de televisão árabe e um grupo de destaque internacional em termos de inovação jornalística. Também disponibiliza conteúdos em língua inglesa nas coberturas que realiza para televisão e internet. O estúdio de inovação de mídia – *Contrast* –, que integra a divisão digital da *Al Jazeera*, é especializado na produção de conteúdos imersivos (realidade virtual, realidade aumentada e vídeos em 360°). Boa parte deles apresenta o drama humano das vítimas de conflitos no Oriente Médio, com histórias comoventes contadas a partir de imagens reais gravadas em 360°, do ponto de vista daqueles que vivem (e sofrem) em zonas de conflito. É o caso de *Yemen's skies of terror*, vencedor do *Online Journalism Awards* 2018, na categoria *Excellence in immersive storytelling*, selecionado para nossa análise.

---

<sup>12</sup> Disponível em: <https://cutt.ly/BrTv89V>

<sup>13</sup> Disponível em: <https://nyti.ms/2NgVZp6>

<sup>14</sup> Disponível como vídeo 360° em: <https://ajcontrast.com/Yemen>

O vídeo apresenta imagens reais em 360° e algumas animações ilustradas, evidenciando a tragédia humana da guerra civil no Iêmen, conflito que dura há anos, a partir de relatos tocantes, em primeira pessoa, de três protagonistas: Akram, de 15 anos, Abu Bakr, de 17 anos, e Wedad, de 7 anos. A narrativa remete à estratégia escolhida pela produção de *The Displaced* (2016), do *The New York Times*, cuja história de abandono da terra natal em virtude de conflitos é contada em primeira pessoa, igualmente por três jovens. Em meio a cenários de destruição na cidade onde vivem, eles contam como tiveram suas vidas afetadas após três anos de guerra (de 2015 a 2018) e pelo menos 16 mil bombardeios, uma ameaça constante naquele país. Os ataques resultaram na morte de 10 mil civis. Akram perdeu um amigo, Abu Bakr perdeu toda a família e a pequena Wedad viu seu amigo perder a própria família. *Yemen's skies of terror* também é uma produção única, em que toda a história é apresentada por meio de vídeo, não fazendo parte de um projeto multimídia. Está disponível para visualização com headset de entrada no aplicativo *Youtube VR* (para headsets de ponta: pode ser visto no app da *Contrast*, com *Oculus Go* e *Samsung Gear VR*, ou para *HTC Vive*, na plataforma *Viveport*) e nas versões *mobile* e *desktop*, no site da *Contrast*.

## **2.5. 12 seconds of gunfire<sup>15</sup> (The Washington Post, 2019)**

O jornal americano *The Washington Post* é uma organização de renome que também tem se destacado em termos de inovação nos seus conteúdos informativos. A publicação de sua primeira produção em realidade virtual data de 2016, com o vídeo *Mars, an interactive journey*. Em 2019, o *Post* retoma a aposta nos conteúdos em RV com a publicação do filme *12 seconds of gunfire: the true story of a school shooting*. O quinto vídeo selecionado para esta pesquisa é uma adaptação de uma reportagem<sup>16</sup> de autoria de John Woodrow Cox, publicada em 2017 nas edições impressa e online, e foi finalista do *Online Journalism Awards* 2019, na categoria *Excellence in Immersive Journalism* – na qual foi vitoriosa a produção *Remembering Emmett Till*, do *NYT*.

Por meio de uma animação ilustrada, *12 seconds of gunfire* retrata uma tragédia recorrente nos Estados Unidos: os tiroteios em escolas. No caso, um episódio que ocorreu

15 Disponível como vídeo 360° em: [www.wapo.st/12seconds](http://www.wapo.st/12seconds)

16 Reportagem disponível em: <https://cutt.ly/ort9EAR>



na Carolina do Sul, em 2016, quando o adolescente Jesse Osborne, de 14 anos, disparou contra crianças no parque da escola primária de Townville. A reportagem original do *Post* (finalista do prêmio *Pulitzer* 2018, integrando uma série de cinco reportagens publicadas naquele ano abordando o olhar das crianças expostas a episódios de violência armada) traça o perfil de quatro alunos – Ava, Collin, Siena e Karson – do 1º ano do ensino primário, afetados pelo tiroteio na escola. Já no vídeo em RV, que tem roteiro do próprio John Woodrow Cox, a história é inteiramente apresentada pelo ponto de vista de Ava Olsen – a quem dá voz a atriz Ainsley Deegan –, uma menina de sete anos que precisa lidar com o trauma e com a dor da perda do melhor amigo, Jacob Hall, de seis anos, vítima fatal do tiroteio. A animação apresenta o cenário em que ocorreu o tiroteio na escola e os sentimentos da garota, que foi diagnosticada com estresse pós-traumático. Por isso, teve de deixar a escola e passou a ter aulas em casa naquele ano. Está disponível para visualização no aplicativo *Youtube VR* (também para os headsets *Oculus Go/Rift*, *Google Daydream*, *Samsung Gear VR* e *HTC Vive*) e nas versões *mobile* e *desktop*, no site do *Post*.

### **3. Narrativa audiovisual tradicional *versus* narrativa imersiva**

Várias convenções foram estabelecidas para a narrativa jornalística convencional, seja escrita ou audiovisual, com a finalidade de manter a tão defendida objetividade, diferenciando fatos de opiniões. A partir dos elementos propostos no quadro de análise desta pesquisa, buscamos identificar algumas características da narrativa em cada uma das cinco produções selecionadas. Até que ponto as narrativas jornalísticas imersivas se parecem com as tradicionais? Onde há interseções e onde há rupturas? Para respondermos a estas perguntas, optamos por analisar cada um dos itens do quadro proposto: *narração; posição do jornalista; presença de fontes; recursos audiovisuais; e posição do usuário*. Após verificarmos como estes elementos da narrativa se configuram nos vídeos, procuramos enquadrá-los nas seguintes modalidades de jornalismo imersivo de Ambrosio & Fidalgo (2019): *informativo; testemunhal; informativo-testemunhal; descritivo; dramatizado; e experiencial*.



### 3.1. Narração

Elemento fundamental de qualquer história é a narração. Na narrativa jornalística tradicional – audiovisual ou não – geralmente ocorre em 3ª pessoa, com apresentação da história e seus personagens realizada pelo jornalista. Na narrativa convencional, a presença do jornalista é quase sempre discreta, em benefício da objetividade jornalística. Em uma era de ascensão de novos atores sociais, em que cidadãos também se tornam produtores de conteúdos – atividade antes associada ao jornalismo e aos jornalistas –, há uma tendência crescente para se explorar mais a narrativa em 1ª pessoa, dando voz aos protagonistas da história, de forma a gerar mais empatia diante dos assuntos abordados. É o que tem acontecido com o uso da realidade virtual, que altera o posicionamento do jornalista e de seu público.



*Figura 2: repórter presente no vídeo sobre Emmett Till; 2: Destinee conta sua história em The Deported; e 3: Wedad segura a câmera para filmar a si mesma. Fonte: capturas de tela (montagem da autora)*

Esta mudança, segundo Aronson-Rath et al (2015) desafia uma questão central da profissão, sobre quem é o jornalista e o que ele representa: “Quem, por exemplo, é o

usuário em um ambiente de realidade virtual? O jornalista, ao criar o ponto de vista do usuário, está tomando decisões sobre quem o jornalista será e quem o usuário deve ser. Os usuários são espectadores invisíveis na cena? Eles habitam a posição e o papel dos jornalistas? O jornalista guia a experiência?” (s.p.) Dos cinco vídeos que compõem o nosso corpus, dois recorrem a essa estratégia de contar a história a partir da perspectiva dos protagonistas: *Yemen's skies of terror* e *12 seconds of gunfire*.

O vídeo *Yemen's skies of terror* começa com uma ilustração animada, em um cenário atingido por um bombardeio. Na imagem, surge um texto com informações sobre a tomada da cidade de Sanaa, capital do Iêmen, por rebeldes, em 2014. “Mais de 10.000 pessoas foram mortas. Milhões precisam de assistência humanitária”. Em seguida, têm início os depoimentos dos três protagonistas desta história sobre a guerra civil na sua terra natal. O depoimento de Abu Bakr, 17 anos, cujos pais e as três irmãs morreram em um ataque aéreo, causa impacto: “As pessoas pensam que tenho sorte porque estou vivo. Mas sinto-me muito só sem a minha família”. Mais adiante, declara: “Penso neles todos os dias.” A garota Wedad (Figura 2) começa sua fala filmando a si mesma (*selfstick*), enquanto caminha por uma rua da cidade. A última declaração da menina marca o encerramento do vídeo, com um poderoso apelo sobre a situação dramática naquele país: “Eu gostaria que o mundo pudesse nos ouvir e parar o assassinato que vem acontecendo na minha terra, Iêmen”. Os três protagonistas falam na língua materna, o árabe, mas suas vozes são sobrepostas por uma dublagem em inglês (sem legendas no vídeo), feita por três atores. A produção da *Al Jazeera* segue o mesmo caminho proposto por *The Displaced* (2016), publicado pelo NYT, em que as crianças falam com suas próprias vozes, em suas línguas, com depoimentos traduzidos para o inglês. Em ambos os casos, também não há narração de repórter por meio de *voiceover*. Assim como *The Displaced*, *Yemen's skies of terror* pode nos remeter a outro vídeo imersivo gravado em zona de guerra: *We who remain*<sup>17</sup> (2017), igualmente produzido pelo NYT. O vídeo em 360° apresenta imagens reais – com infográficos animados – de quatro protagonistas, em mais uma história conduzida a partir do ponto de vista das vítimas.

No caso do filme *12 seconds of gunfire*, a história também é narrada em 1ª pessoa, mas sob o olhar de um único personagem, a garota Ava Olsen, que é retratada como um

---

17 Disponível como vídeo 360° em <https://cutt.ly/ZrulJam>

personagem animado, já que o vídeo inteiro é uma animação ilustrada. A voz de Ava é substituída pela de uma atriz, Ainsley Deegan, por meio de *voiceover*. Na primeira cena em que se ouve a voz da atriz, Ava está em seu quarto, sentada na cama, escrevendo um pequeno texto para seu amigo Jacob – segundo a reportagem original em que se baseia o filme, o texto é real e foi escrito alguns dias antes do tiroteio, mas a menina esqueceu-se de entregar a Jacob. “Venha brincar comigo, por favor. Você pode brincar com meus gatos. Quer se casar quando vier? Minha mãe fará almoço para nós.” Na reportagem publicada no site do *Post* em 2017, este momento é apresentado com riqueza de detalhes: “Dezenove dias antes de ser baleado, ela lhe escreveu uma pequena carta. Na parte inferior da página, ela se desenhou em um vestido rosa de pé ao lado de um Jacob de óculos, que aparecem cerca de metade de sua altura. “Eu te amo”. Ela acrescentou ao lado de um coração vermelho.” A estratégia de adotar a narração em 1ª pessoa – mais uma vez, a partir do olhar de uma criança – pretende transmitir os vários sentimentos de Ava ao encarar a morte de alguém tão estimado. Numa outra cena, após o velório de Jacob, Ava pede: “Por favor, não me faça ir lá fora novamente”, enquanto a imagem na tela de fundo preto é apenas uma janela, cujo enquadramento permite ver o parque da escola e o balanço, que aparece no início do vídeo. Mais adiante, em uma sequência de três cenas com um fundo preto na tela, em que se vê apenas Ava, segurando um boneco do Tartaruga ninja que pertencia a Jacob – informação que está na reportagem original, não no vídeo –, a menina, com ar profundamente triste, fala (sempre em *voiceover*): “Eu sinto saudades de Jacob. Não consigo parar de sentir raiva. Ninguém me escuta nunca. Estou assustada. Eu odeio armas”. São frases reais registradas por Ava em um diário, informação que também só está disponível na reportagem escrita.

As mensagens finais de Ava e Wedad, que apelam para o emocional, se assemelham nos pedidos para que a violência acabe, seja nas escolas, seja a guerra. Imagens e depoimentos de crianças constituem uma estratégia recorrente para despertar a emoção dos consumidores das narrativas jornalísticas, seja nos meios tradicionais seja por meio de tecnologias imersivas, porque ativam o imaginário coletivo que associa a infância à pureza, inocência, alegria genuína e à proteção de que elas necessitam por parte dos adultos. É um recurso poderoso quando se coloca uma criança fazendo um *selfstick*

enquanto anda por um cenário destruído por uma guerra, como acontece com a garota Wedad.

No caso de *Destinee: a daughter left behind*, a narrativa ocorre em 1ª e 3ª pessoa, alternando entre a fala da repórter (sempre em *voiceover*) e da fonte, que no caso é Destinee, a personagem principal da história (a outra é o seu pai, Jose Arce). Boa parte da história é contada pela fonte, que está presente fisicamente em quase todas as cenas – outras vezes em *voiceover* – e fala para a câmera. Uma das primeiras falas da jovem é sobre como lidou com a separação de seu pai, ainda durante a infância. “Lembro-me de me sentir triste, chateada, confusa. Eu não entendi por que ele estava sendo deportado ou por que ele não poderia voltar para os Estados Unidos”. A repórter aparece somente em *voiceover*, em alguns momentos, sempre para contextualizar a fala seguinte da fonte. Um exemplo é na transição da fala de Destinee para a fala de seu pai, de modo a contextualizar a ação em seguida, em que ambos conversam ao telefone, por chamada de vídeo. “Nem sempre é fácil para Destinee visitar seu pai, que é um tatuador e pequeno empresário em Tijuana. Então, eles conversam por vídeo para ficar em contato”. Neste momento, a tela se divide ao meio, mostrando simultaneamente imagens de pai e filha: ele na frente do lugar onde trabalha, e ela no seu quarto (único ambiente em que a jovem aparece durante todo o vídeo).



Figura 3: A jovem Destinee conversa com seu pai por telefone em cena em que a tela se divide ao meio, em “The Deported”. Fonte: captura de tela

Em *Limbo*, apesar de ser uma experiência em primeira pessoa, em que o usuário pode vivenciar a história como se fosse um protagonista/vítima, a narração da história é em 3ª pessoa, em *voiceover*, à qual a atriz Juliet Stevenson empresta sua voz. A narradora, que dá um tom dramático à história, conduz o usuário por diversos ambientes físicos da cidade, dirigindo a palavra a ele. Em uma das primeiras cenas, em que se percorre algumas ruas de uma cidade, se ouve: “Você não escolheu esta cidade. O governo escolheu”. Em seguida, chega-se a frente de uma casa, que é apresentada: “É aqui que você mora, onde você espera por sua entrevista de asilo”. Já dentro da casa, a voz da narradora guia o usuário em direção a um dos cômodos: “Este é o seu quarto. Você vai passar muito tempo aqui já que você não está autorizado a trabalhar”. As falas são intercaladas com breves depoimentos de algumas fontes, pessoas reais que enfrentam essa condição.

A produção *Remembering Emmett Till* tem início com imagem aérea feita por drone, do delta do rio Mississippi, nos Estados Unidos, onde foi encontrado o corpo do adolescente negro assassinado por brancos. Enquanto isso, ouvimos a seguinte narração: “Em uma noite quente de agosto, mais de 63 anos atrás, Emmett Till foi linchado, aqui no delta do Mississippi. Seu caso foi tão horrível que se tornou um símbolo duradouro para a hostilidade racial e injustiça.” A história é inteiramente narrada em 3ª pessoa, pela correspondente do jornal NYT, Audra Burch, que o faz sempre em *voiceover*, sem narração em frente a câmera, como costuma ocorrer nos conteúdos jornalísticos audiovisuais. Neste aspecto, é o vídeo que menos rompe com a narrativa tradicional, em que a história é contada pelo ponto de vista da jornalista, que ora está presente fisicamente na tela e fala direto para a câmera, ora aparece mas não fala para a câmera, ora alterna entre falar para a câmera e *voiceover*, ora somente *voiceover*.

### **3.2. Presença das fontes**

No filme *12 seconds of gunfire*, diferente do que ocorreu na reportagem *longform* produzida pelo *Post* em 2017, em que aparecem depoimentos de crianças e adultos entrevistados – com foco nos primeiros – há apenas uma fonte (e vítima, no caso) na história: Ava Olsen. Outros personagens aparecem nas cenas: a mãe da menina e um médico que a atende e faz perguntas a Ava sobre como ela se sente. Mas nenhum deles tem



voz na narrativa. Tanto no referido vídeo como em *Yemen's skies of terror* e em *Destinee: a daughter left behind*, as únicas fontes presentes são exatamente os personagens principais, que contam a história em 1ª pessoa. Nas cenas do vídeo sobre a guerra civil no Iêmen, não aparecem fontes do governo ou de organizações humanitárias, por exemplo. Já na história sobre os deportados, aparece, além da própria protagonista, seu pai, Jose Arce, que interage com ela pelo telefone e quando está trabalhando em seu estúdio de tatuagem. Afora o diálogo que tem com a própria filha, Jose não dá nenhum depoimento, evidenciando que o foco da história é realmente na perspectiva de Destinee. Somente em *Remembering Emmett Till* há presença de fontes oficiais do poder público – uma funcionária do Memorial Emmett Till, um senador do estado do Mississippi e o co-fundador do Centro Interpretativo Emmett Till – evidenciando mais um elemento de continuidade na narrativa imersiva comparada à narrativa tradicional.



Figura 4: Presença de fontes no vídeo de “Remembering Emmett Till”. Fonte: capturas de tela (montage da autora)

Nos demais vídeos, o foco está mesmo nos depoimentos dos protagonistas/vítimas. Em *Limbo*, que foge à narrativa tradicional por se tratar de uma experiência em 1ª pessoa, há um único personagem, que representa a figura do entrevistador responsável no processo de concessão de asilo. Na simulação da entrevista, ele faz ao usuário – no papel de um refugiado e não de um consumidor de um conteúdo jornalístico – uma sequência de

perguntas. Na narrativa tradicional, a presença de um representante do governo britânico no vídeo configuraria uma fonte oficial, mas em Limbo não se trata de uma fonte que fornece informações acerca do assunto.

### **3.3. Recursos audiovisuais**

Novos elementos passam a compor a narrativa jornalística, que difere da narrativa audiovisual tradicional quanto à representação de acontecimentos reais no que diz respeito ao espaço (cenário) onde se desenvolve a história e transmissão do som. O uso das tecnologias de 360° e a recriação em 3D de cenários acrescentam valor ao conteúdo apresentado por permitir a sensação de estar presente em lugares a que dificilmente se teria acesso de outra forma, como é o caso dos cenários de guerra no Iêmen. Obviamente também é possível, no jornalismo audiovisual tradicional, ter acesso a fotografias, imagens de vídeo e detalhes descritos nos textos das reportagens. Mas a grande diferença é a possibilidade de o usuário poder ampliar a visão sobre a tragédia causada pelas guerras ao olhar no entorno, por meio de vídeos esféricos.

Uma das principais rupturas do jornalismo imersivo em relação à forma de contar histórias do jornalismo tradicional é relativa, portanto, à representação do espaço por meio do enquadramento no vídeo. Enquanto no modelo convencional, há um quadro limitado ao campo de visão que resulta do recorte escolhido pelos jornalistas e equipe de filmagem, em um vídeo 360°, não há bordas na imagem, porque o cenário passa a ser esférico e pode ser apreciado pelo usuário por meio do movimento da cabeça (ou por meio do *touch* ou do *mouse*, se nas versões mobile ou desktop). Isso implica que o espectador passa a controlar a direção do seu olhar, na horizontal ou na vertical. Esta transformação no ponto de vista do espectador está estreitamente associada à alteração na posição de outro elemento da narrativa, o jornalista, que perde espaço na narrativa em termos de presença, mas continua a escolher os ângulos possíveis de serem vistos pelo usuário, a guiar o olhar desse usuário, quando escolhe colocar a câmera em determinado local, em detrimento de outras eventuais escolhas.



Aqui, vale a pena lembrar a diferenciação feita por Dominguez (2017) entre RV cinemática (360º) e narrativa espacial – que resulta em graus diferentes de interatividade com o usuário: “Na RV cinemática, a escolha gira em torno da escolha do ângulo de visão de uma imagem envolvente, enquanto a narrativa espacial também permite mudar a posição de alguém na cena e, portanto, também mudar a perspectiva” (p.7). As produções em RV cinemática são muito mais frequentes do que as narrativas espacial. Nenhum dos cinco vídeos selecionados para este estudo oferece uma narrativa espacial.

A narrativa jornalística se diferencia da narrativa ficcional por representar o real. Em todas as peças estudadas, buscou-se replicar a realidade, reconstruir fatos que ocorreram – ou seja, não se tratava de possibilitar ao usuário experiências que não são possíveis aos humanos, a exemplo de voar). Dois dos três vídeos recorrem a simulações recriadas por computador – animações em 3D – para abordar os temas da violência nas escolas dos Estados Unidos (*12 seconds of gunfire*) e busca de asilo por refugiados no Reino Unido (*Limbo*). Com o intuito de contribuir para a inserção do usuário no cenário original dos eventos, as duas produções usam recursos como imagens reais ou áudios com vozes reais das vítimas/protagonistas dos eventos ou outras fontes. Em *Limbo*, para lembrar o usuário que se trata de uma situação da vida real, lê-se, logo nos primeiros segundos do vídeo: “Você ouvirá as vozes de verdadeiros requerentes de asilo ao longo desta peça”. São depoimentos em *voiceover* e anônimos (não se identifica a quem pertencem as vozes) das impressões de pessoas que viveram ou vivem a experiência, e que dão força à narrativa, a exemplo deste, aos 7’12” do vídeo, que fecha a sequência de declarações destas fontes: “Não escolhemos deixar nosso país. Eu fugi da guerra e aqui não sou nada. Sou apenas um refugiado, esta palavra muito, muito, muito pesada”.

Em *12 seconds of gunfire*, ouve-se, aos 2’20” do vídeo, um trecho de uma ligação telefônica realizada para o 911 (emergência) a partir da escola, informando que havia uma criança seriamente ferida no tiroteio: “Temos um tiroteio na Escola Primária de Townville. Um menino foi baleado. O atirador está andando por aí”. A atenção ao efeito de realidade pode ser observada na caracterização do parque da escola onde Ava e o amigo brincavam no momento da tragédia, ou das roupas dos personagens presentes no velório de Jacob – eles estavam vestidos de super-heróis, a pedido da família do garoto – a exemplo do traje

do Batman usado pelo próprio garoto ou de Tartaruga ninja, usada por Ava, tal qual aconteceu na vida real.



Figura 5: imagem 1: recriação ilustrada do momento do velório de Jacob (imagem 2); imagem 3: animação de Jacob brincando no parque da escola (imagem 4).  
Fonte: capturas de tela, no caso das imagens em animação, e fotos de The Washington Post (montagem da autora)

No final do filme, dois documentos também ajudam a fortalecer esse efeito de realidade, lembrando o usuário de que aquela história, recriada por meio de uma animação ilustrada, realmente aconteceu: a primeira, uma imagem da carta real enviada pelo presidente americano Donald Trump em resposta a Ava Olsen, que escreveu ao presidente pedindo que o governante mantenha as crianças protegidas das armas. A outra, duas fotografias: uma de Ava e outra de Jacob.

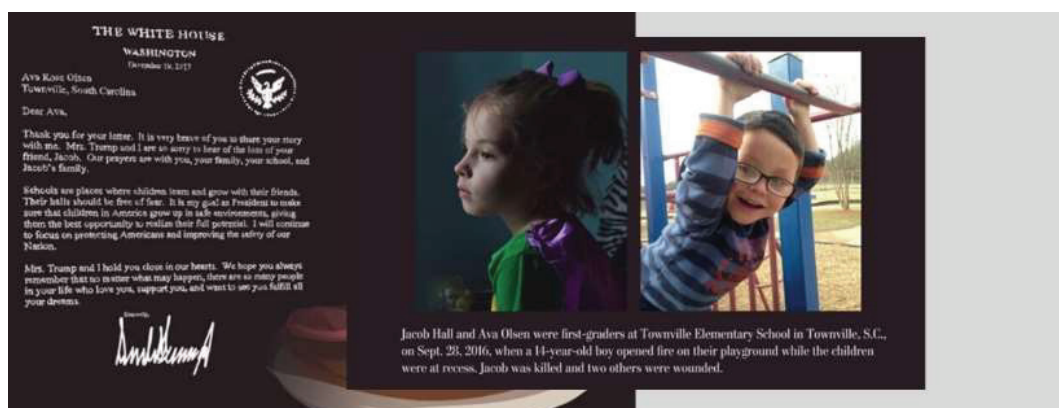


Figura 6: À esquerda, carta do presidente Trump. Ao lado, fotos de Ava e Jacob. Fonte: capturas de tela (montagem da autora)

Em uma cena instantes antes, a garota está a escrevê-la, na sala de sua casa, sob o olhar da mãe, enquanto a carta é lida em voiceover e as frases aparecem no cenário, como um elemento gráfico que apresenta as frases à medida que vão sendo escritas:

*Caro senhor presidente, meu nome é Ava Rose Olsen. Eu tenho sete anos. Estou no segundo ano da escola. No último ano, eu fui para a escola primária de Townsville e eu estava no primeiro ano. Eu vivi o tiroteio que aconteceu na escola. Meu melhor amigo Jacob foi baleado e morreu. Isso me deixou muito triste. Por favor, mantenha as crianças a salvo de armas.*

Despertar emoções na audiência é um objetivo já presente nos conteúdos produzidos em mídias tradicionais. Face à utilização crescente de tecnologias imersivas, a subjetividade presente nos conteúdos em RV tem suscitado um debate sobre o espaço das emoções na informação jornalística em ambientes recriados por computador, a exemplo de *Limbo* e *12 seconds of gunfire*. É preciso avaliar em que situações se deve recorrer a essa tecnologia – ao consequente uso de óculos de realidade virtual – para se contar histórias com mais qualidade. O uso se justifica quando fornece aos usuários “a capacidade de testemunhar eventos ou circunstâncias ou quando os assuntos abordados podem aumentar a compreensão. Se o único ganho é um maior impacto emocional, a opção preferida pode ser não usar formatos experimentais.” (Domínguez apud Pavlik, 2019, s.p.)

Longhi (2017a), para quem a imersão ocorre em virtude da força da narrativa e não da tecnologia, questiona se a interação com esses conteúdos imersivos nas versões mobile e desktop, somente como vídeos em 360°, não proporcionaria uma sensação de imersão igual ou até melhor. “Não pode ser desconsiderado ainda que, como a literatura e o cinema nos mostraram, histórias contadas através de palavras ou imagens e sons são capazes, até hoje, de nos fazer mergulhar completamente em outros mundos” (p. 21)

As outras três produções selecionadas para esta pesquisa utilizam imagens reais captadas por meio de vídeo em 360°: *Destinee: a daughter left behind*, *Yemen's skies of terror* e *Remembering Emmett Till*. Em *Yemen's skies of terror*, assim como em *12 seconds of gunfire*, usa-se, em algumas cenas, a ferramenta de conteúdo animado, que

parece ser recorrente quando há crianças presentes na história. Em *Destinee: a daughter left behind* recorre-se a animações ilustradas para representar as pessoas e os lugares retratados, porém mais com um fim estético, pois as imagens reais também são apresentadas.



Figura 7: Animações em *Yemen's skies of terror* (1) e *Destinee: a daughter left behind* (4) são um recurso complementar, enquanto em *12 seconds of gunfire* (2) e *Limbo* (3), todo o vídeo é recriado em computador

Tal como acontece nos conteúdos audiovisuais do jornalismo tradicional, há presença de conteúdos de contextualização nos vídeos, como dados estatísticos, infográficos, animações, etc, (ou links para conteúdos complementares, disponíveis na página do vídeo, a exemplo da produção *Limbo*). Como elemento gráfico presente nas cenas, é recorrente o uso das anotações visuais que fornecem informações complementares. Em *Yemen's skies of terror*, os textos que aparecem nas ilustrações de cenários bombardeados – no início e antes dos depoimentos finais das fontes – fornecem dados estatísticos sobre o crescimento ano a ano, do número de ataques aéreos que afetaram o país. “Em três anos de guerra, mais de 0166... (número vai alterando no painel) ataques aéreos atingiram o Iêmen”. O texto permanece visível à medida que mudamos o



ângulo na visão em 360°. Em *Remembering Emmett Till*, usa-se uma composição de imagens, com fotos em preto e branco, para mostrar a realidade anterior (ano de 1955) e como são hoje os espaços retratados na história, a exemplo do lugar onde o jovem foi torturado (Figura 8).

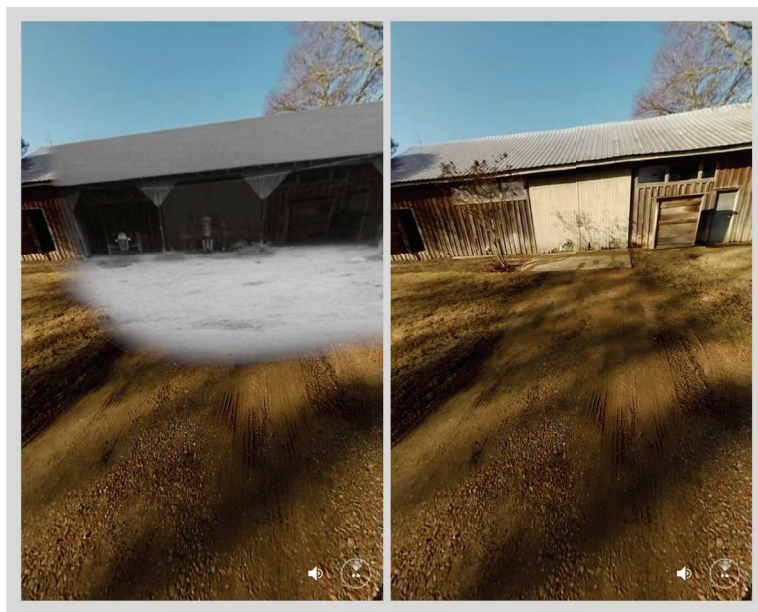


Figura 8: Cena em que a imagem do lugar em 1955 é substituída pela imagem atual. Fonte: capturas de tela (montagem da autora)

O som é outro fator essencial em conteúdos imersivos, assim como no modelo narrativo convencional, e pode contribuir para um grau de imersão mais profundo, na medida em que aumenta a ilusão de presença no cenário em que se passa a história. É o que se proporciona com o áudio espacial, também gravado em 360°, permitindo que seja reconhecido, em tempo real, quando o usuário realiza movimentos com a cabeça, avisando sobre pessoas, objetos. O áudio espacial, que é gravado com microfone 360 graus, ainda é uma ferramenta reservada a produções mais elaboradas em termos de qualidade e também mais onerosas. Para Dominguez (2017), o som em uma narrativa jornalística imersiva deve ter a mesma função que desempenha nos videogames, de gerar uma atmosfera envolvente. Para parecer real, o som deveria ser igualmente espacial. “O som em um espaço envolvente também deve ser dotado de uma qualidade 3d para ter credibilidade auditiva.” (p. 6) A exploração do som nas peças analisadas é marcante, assim como já se pratica no

jornalismo audiovisual tradicional. Em *12 seconds of gunfire*, se ouve, no início do vídeo, o som de pássaros cantando e, em seguida vozes de crianças brincando no parque da escola e até o barulho feito por alguns brinquedos. *Limbo*, por exemplo, usa som ambiente enquanto a câmera percorre ruas da cidade – carro buzina, pessoas falam, um cão late – além de uma trilha que dá um tom dramático e sensação de solidão (que também representados pela reconstrução do ambiente inteira em preto e branco). Mas o aspecto de ruptura quanto ao recurso do som é o uso inovador de áudio espacial, que guia o usuário pelo cenário e ajuda a dar um tom mais realístico em uma reconstrução digital.

Sobre o uso de tecnologia imersiva nos conteúdos analisados, consideramos que o uso de vídeo em 360° é justificado nas produções, em virtude dos temas abordados. O uso da RV cinemática – vídeos em 360° – contribui para a compreensão dos assuntos abordados na medida em que se pode ter acesso a uma maior riqueza de detalhes dos cenários registrados, especialmente nos documentários sobre a guerra civil no Iêmen, um lugar em que provavelmente os usuários nunca estariam. O mesmo acontece com o assassinato de Emmett Till, que também acrescenta valor à história por permitir ao usuário uma imersão no lugar em que ocorreu o crime. Somente *Remembering Emmett Till* configura-se como um projeto multimídia, em que o documentário em 360° é parte independente, mas complementar, do conteúdo apresentado. Há também uma reportagem interativa “Emmett Till’s murder, and how America remember its darkest moments”, com fotos panorâmicas em 360° e um texto de apoio, “A grocery, a barn, a bridge: returning to the scenes of a hate crime”, para contextualizar a realização do projeto. As demais produções analisadas são conteúdos únicos. Em *Limbo*, na área “Further material”, há links associados ao vídeo, na versão desktop (página dos conteúdos em RV) para conteúdos complementares. O link “The new arrivals” direciona para uma série de reportagens (textos, vídeos convencionais e *podcasts*). Em *The Deported*, na versão desktop, na página da série de cinco vídeos, há pequenos textos de apresentação antes de cada um dos vídeos. No aplicativo VR, do *JoVRnalism*, além de um texto introdutório, encontra-se um vídeo adicional “The making of The Deported”, de 5’25” de duração, com mais detalhes sobre a produção do conteúdo. Em *Yemen’s skies of terror*, na versão desktop, apenas um pequeno texto (e um montagem com algumas fotografias) acompanha o vídeo, tal como acontece em *12 seconds of gunfire*. Ao acessar a página do conteúdo, o usuário visualiza o link



“About the film”, com um resumo da história e com um link para a reportagem original, publicada em 2017. É possível perceber, por meio desta análise descritiva, que a riqueza de detalhes presente no texto da reportagem online *12 seconds of gunfire*, é diminuída no vídeo. Um formato multimídia traria mais espessura narrativa a história, como ocorreu em *Remembering Emmett Till*.

### 3.4. Posição do usuário

Na era analógica, o papel dos jornalistas consistia em contar aos leitores, ouvintes ou espectadores, os fatos ocorridos e suas consequências. A transformação de membros da audiência em usuários que até podem participar da história jornalística indica uma mudança significativa na natureza, forma e grau de envolvimento do público no jornalismo, surgindo, então narrativas mais imersivas e participativas, afirma Pavlik (2019). Este novo papel que espectador/usuário assume é a inovação mais substancial do jornalismo imersivo, apontam Ambrosio & Fidalgo (2019).

*Em uma notícia clássica e linear, o jornalista escolhe a perspectiva e a parte da realidade que serão relatadas (ponto de vista dirigido, narração em terceira pessoa e consumo passivo pelo receptor), mas no jornalismo VR, o receptor seleciona o ponto de vista e torna-se uma ‘testemunha’ dos acontecimentos relatados pelo jornalista. (p. 1133)*

Nesta pesquisa, buscamos responder a seguinte pergunta: o usuário é somente um observador ou desempenha outro papel? Em quatro delas, a posição do usuário na história está limitada ao papel de um observador, uma testemunha, com o movimento de 360° com a cabeça (no caso de uso de um *headset*) ou do movimento com o *touch* na tela dos dispositivos móveis ou com o mouse do computador, no caso de visualização apenas em 360°. A única que oferece ao usuário a participação na história, na medida em que se trata de uma experiência em primeira pessoa, de “calçar os sapatos” do protagonista da história, é *Limbo*. Neste tipo de vídeo, a câmera está colocada a partir do ponto de vista do usuário, que experiencia a situação vivida pelo protagonista. O vídeo começa com um texto em fundo preto: “Você é uma das 36.846 pessoas que solicitaram asilo no último ano”. A

narradora da história conduz o usuário por diversos ambientes físicos da cidade, dirigindo-se a ele por meio do uso do pronome de tratamento “você”. Quando, em uma das cenas, chega-se a frente de uma casa, ela diz: “É aqui que você mora, onde espera por sua entrevista de asilo”. No momento da suposta entrevista a que são submetidos os imigrantes que aguardam por asilo, o entrevistador dirige o olhar para o usuário enquanto interroga, em tom incisivo. A sequência de perguntas feitas pelo entrevistador começa com: “Preciso de uma linha do tempo clara de eventos”; depois “Quando fizeram essas ameaças pela primeira vez?” A voz gravada por meio de áudio espacial guia o usuário na medida em que o entrevistador muda de posição na tela (alternando entre sentado e em pé, conforme figura 9), contribuindo para dar um tom mais realístico aquela interação estabelecida com o usuário, que nada pode fazer a esse respeito. Não lhe cabe, ali, influenciar a história. Apesar de oferecer uma experiência em 1ª pessoa, a interatividade é limitada, porque não permite ao usuário se mover na cena.



*Figura 9: Simulação de entrevista em Limbo. Fonte: capturas de tela (montagem da autora)*

### 3.5. Modalidade de jornalismo imersivo

O que se buscou foi categorizar os vídeos escolhidos a partir da proposta de classificação de Ambrosio & Fidalgo (2019), que apresenta seis gêneros/modalidades de jornalismo imersivo: *informativo*; *testemunhal*; *informativo-testemunhal*; *descritivo*; *dramatizado*; e *experencial*. Neste sentido, a partir das características de cada conteúdo imersivo, nosso enquadramento foi o seguinte:

*Limbo*: Aborda o problema dos refugiados que buscam asilo no Reino Unido por meio de uma simulação em RV que possibilita ao usuário vivenciar, em primeira pessoa, a situação enfrentada por esses refugiados. A experiência utiliza vozes reais de requerentes de asilo para dar o efeito de realidade. Assim, pode ser enquadrado no gênero experencial. No entanto, há também uma característica de dramatização, já que envolve um ator (que simula uma entrevista) e áudio real, o que o aproxima do gênero dramatizado.

*Yemen's skies of terror*: os protagonistas narram a história a partir de suas próprias perspectivas. Não há presença de jornalista na narração. Recorre a imagens reais, gravadas em 360° para acompanhar os depoimentos desses protagonistas. Assim, pode ser considerado como gênero testemunhal.

*Destinee: a daughter left behind (The Deported)*: Aqui, as imagens reais em 360° também acompanham o depoimento da fonte. A história é focada na perspectiva da protagonista, mas há narração da jornalista em *voiceover*. Por isso, pode ser enquadrado como informativo-testemunhal.

*12 seconds of gunfire*: Trata-se de um vídeo em realidade virtual, que recorre a uma animação ilustrada para reconstruir o episódio de um tiroteio real em uma escola. Uma atriz interpreta a voz da protagonista real. Pode ser incluído no gênero dramatizado.

*Remembering Emmett Till*: Aqui também há imagens reais gravadas por meio de vídeo em 360°. Com narração feita em *voiceover*, Predomina a apresentação das informações pela

jornalista, que narra a história em voiceover. Pode ser enquadrado como gênero informativo.

Fica claro, a partir da análise realizada, que a adoção da tecnologia de RV resulta em um rompimento com algumas das principais convenções narrativas do jornalismo, nomeadamente relativas à posição do jornalista e do público. Desenha-se uma outra forma de narrativa, ainda não consolidada, visto que é uma linguagem ainda dando seus primeiros passos e que ainda precisa ser explorada (Domínguez, 2017; Watson, 2017). Neste sentido, entendemos que, mesmo diante de um cenário ainda não estabelecido quanto a existência de um suposto gênero novo independente dos convencionais, a proposta de classificação de Ambrosio & Fidalgo sobre as modalidades de jornalismo imersivo é válida e acrescenta valor em meio às recentes tentativas de ampliar a compreensão sobre essa nova narrativa.

### Quadro de análise dos elementos da narrativa e modalidade de jornalismo

|                                                    | Narração                                     | Presença das fontes                      | Recursos audiovisuais                                                                                                               | Posição do usuário                      | Gênero J.I.             |
|----------------------------------------------------|----------------------------------------------|------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-------------------------|
| Limbo (The Guardian, 2017)                         | Narrador                                     | Somente <i>voiceover</i>                 | Realidade virtual<br>Dramatização com atores reais<br>Áudio espacial                                                                | Participante (experiência em 1ª pessoa) | Experiencial            |
| Yemen's skies of terror (Al Jazeera, 2018)         | Protagonistas                                | Fisicamente presentes / <i>voiceover</i> | Realidade virtual (conteúdo animado/ilustrado – <i>CGI</i> )<br><br>Fonte usa a câmera para filmar a si mesma<br>Elementos gráficos | Observador                              | Testemunhal             |
| The Deported (JoVRnalism/ USC, 2018)               | Repórter ( <i>voiceover</i> ) e protagonista | Fisicamente presente / <i>voiceover</i>  | Vídeo real 360° (live action)<br>Ilustração                                                                                         | Observador                              | Informativo-Testemunhal |
| 12 seconds of gunfire (The Washington Post, 2019)  | Protagonista (vítima)                        | Fisicamente presente / <i>voiceover</i>  | Realidade virtual (conteúdo animado/ilustrado – <i>CGI</i> )<br>Áudios reais<br>Carta real<br>Fotos reais<br>Elementos gráficos     | Observador                              | Dramatizado             |
| Remembering Emmett Till (The New York Times, 2019) | Repórter ( <i>on camera/voiceover</i> )      | Fisicamente presentes                    | Vídeo real 360° (live action)<br>Elementos gráficos                                                                                 | Observador                              | Informativo             |

Fonte: Ambrosio & Fidalgo (2019), adaptado pela autora

## CONCLUSÃO

Em busca de se reinventar diante de mais uma crise estrutural, o jornalismo tem implementado um conjunto de práticas inovadoras na produção de conteúdos, a exemplo do uso de tecnologias imersivas (realidade virtual/vídeos em 360°). Algumas destas inovações são disruptivas em relação às convenções narrativas estabelecidas no universo do audiovisual, suscitando debates éticos sobre a profissão. As principais rupturas relativas à narrativa jornalística tradicional dizem respeito ao posicionamento do jornalista e da audiência, como foi possível confirmar a partir da análise realizada no âmbito deste trabalho. Há uma alteração no ponto de vista, do olhar de quem conduz a narrativa, que antes se centrava na perspectiva do jornalista, a quem era conferido o papel de narrador da história (em 3ª pessoa). As produções analisadas apontam para uma tendência de deslocamento na posição do jornalista que, não raras vezes, perde espaço na narrativa, não ficando sequer com *voiceover*. Seu papel foi alterado mas a figura do jornalista continua atuante na produção dos conteúdos, no papel de entrevistador, como editor ou como cinegrafista, por exemplo.

Os vídeos imersivos enfatizam ainda a experiência vivida pelos protagonistas/vítimas dos acontecimentos narrados. Em *12 seconds of gunfire*, por exemplo, adentramos no mundo da garota Ava – a casa, o quarto onde escreve uma carta para Jacob, suas emoções durante o velório do amigo, o diagnóstico de transtorno de estresse pós-traumático ou a carta que endereça ao presidente Donald Trump. Já em *Limbo*, é oferecida uma experiência em 1ª pessoa, em que o espectador pode “sentir na pele” o que vive um refugiado que deixa seu país em busca de asilo no Reino Unido. Busca-se, portanto, causar impacto ao abordar, por meio de tecnologia imersiva, temas complexos com forte repercussão social – como a violência nas escolas (Estados Unidos) ou a crise migratória (Reino Unido) –, deixando transparecer que a tecnologia pode ser usada com êxito no jornalismo de profundidade, não se cingindo a uma mera ferramenta de entretenimento com origem no universo dos *games*. Mas ainda é preciso refletir melhor sobre qual o real valor jornalístico destas narrativas que, a despeito de serem enquadradas como não-ficcionais, se encontram no limite entre jornalismo e ficção. De certa forma, transforma-se a realidade em filme, dramatizando a



situação retratada, inclusive por meio de atores que emprestam sua imagem/voz ou da inserção de trilhas sonoras de aspecto mais emotivo.

Apesar de as produções analisadas neste trabalho serem enquadradas como realidade virtual cinemática – imagens gravadas em 360° – e não como narrativas espaciais em que os usuários podem se mover nos cenários retratados, elas permitem um certo grau de interatividade, por meio da escolha do que se vê, dos ângulos selecionados pelo espectador. Isso vai ao encontro da grande promessa das narrativas imersivas no meio digital, que é ampliar a interatividade oferecida ao usuário, por meio dessa sensação de uma certa onipresença. E essa ilusão de estar no lugar preciso onde a história aconteceu, quase sem mediações, de uma forma experiencial não permitida em outras mídias, altera o envolvimento da audiência com a atividade jornalística, seus representantes e com o próprio conteúdo. Mas permitir um novo tipo de agência aos usuários, ainda que de forma limitada, transformando-os em testemunhas e até mesmo em participantes dessas histórias, aumenta a relevância social das narrativas jornalísticas? Entendemos que a tecnologia permite ampliar a capacidade de leitura do usuário, que tem acesso a mais informações – mais imagens em um cenário esférico – ou outros pontos de vista – no caso de narrativas conduzidas por personagens ou experiências em 1ª pessoa – mas isso não implica necessariamente uma melhor compreensão sobre o assunto em pauta. Esse objetivo não é alcançado pela tecnologia em si, mas pela própria força da narrativa. Em meio a tantas experimentações realizadas por organizações jornalísticas em várias partes do mundo, ainda segue a discussão sobre que tipo de histórias funcionam melhor em realidade virtual e quando se deve usá-la. É preciso evitar a banalização do seu uso apenas porque é *hype*, porque é uma ferramenta que está em evidência e que pode aumentar o impacto emocional causado pelos conteúdos. Se a finalidade do jornalismo é disponibilizar informações relevantes para os cidadãos, a prioridade deve ser dada à apresentação de um conteúdo de qualidade. Além disso, considerando o compromisso do jornalismo enquanto serviço público prestado à sociedade, é preciso levar em conta que um dos entraves à disseminação do jornalismo

imersivo é a adesão dos usuários, que ainda precisam se interessar pelo dispositivo e se acostumar a usá-lo. Ainda não existe uma adoção massiva de óculos de realidade virtual, questão que está relacionada à democratização do acesso à tecnologia por meio de *headsets*. Uma popularização que tanto esbarra nos custos de determinados dispositivos, como na prática que vem sendo implementada por grandes grupos como o NYT – de acesso limitado de conteúdo, que passa a ser cobrado a partir de determinado ponto – como no próprio interesse dos leitores/espectadores em consumir conteúdos que dependam de uso de óculos de realidade virtual.

Para onde o uso da tecnologia imersiva está levando o jornalismo? Quais os limites da simulação? As normas que guiam as práticas jornalísticas, a exemplo da objetividade, e as diretrizes éticas precisam ser revistas diante da RV? Ainda há muito mais perguntas do que resposta quando o assunto é jornalismo imersivo. Este fato representou, inclusive uma limitação em que esbarramos nesta pesquisa, ao realizarmos uma análise que envolve uma prática sobre a qual ainda não há teorias solidamente estabelecidas e cujo ritmo de transformação é acelerado. Estamos em um momento de efervescência em termos de estudos acadêmicos sobre jornalismo imersivo. Novas contribuições surgem a cada momento e permitem enriquecer os debates e a compreensão sobre o assunto. Um exemplo é o estudo *Researching the impact of immersive journalism*<sup>18</sup>, desenvolvido na Universidade de Ciências Aplicadas de Utrecht, Holanda e que deverá ser concluído em 2020. Preliminarmente, já aponta novos caminhos no sentido de categorizar o jornalismo imersivo, a partir dos níveis de inclusão (até que ponto a realidade física é excluída) e de interatividade (nível de interação do usuário com o mundo virtual).

Esperamos, com esta pesquisa, contribuir para a ampliação da discussão sobre o assunto, que pode representar tanto uma força, para potencializar a narrativa, como uma ameaça ao papel do jornalismo na sociedade em seu compromisso com a verdade. Acreditamos que o bom jornalismo pode combinar

---

18 Mais informações em: <https://cutt.ly/Driyi7G>

veracidade e relevância do assunto com novas técnicas – a realidade virtual ou outras tantas que ainda podem surgir –, trazendo a inovação necessária para as suas narrativas mas, no final das contas, é a força da própria narrativa que é mais determinante para a imersão em uma história, e não simplesmente o uso da RV que, por si, será garantia de eficácia em termos de imersão. Afinal, haverá tecnologia capaz de salvar uma história ruim e um jornalismo descomprometido com a verdade?

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ambrosio, A. & Fidalgo, M. (2019). A proposal for the classification of immersive journalism genres based on the use of virtual reality and 360° video. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, pp.1132 a 1153. Disponível em: <https://cutt.ly/7ruIFfb>. Acessado em 20 de agosto de 2019.

Anderson, C.; Bell, E. & Shirky, C. (2013). Post-industrial journalism – adapting to the present. *Columbia Journalism School*. Disponível em: <https://cutt.ly/keg6ncC> Acessado em 20 de junho de 2018.

Aronson-Rath, R., Milward, J., Owen, T. & Pitt, F. (2015). *Virtual Reality journalism*. Nova Iorque: The Tow Center for Digital Journalism. Disponível em: <https://cutt.ly/Qeg6chi>. Acessado em 02 de junho de 2018.

Baccin, A.; De Sousa, M. & Brenol, M. (2017). A realidade virtual como recurso imersivo no jornalismo digital móvel. Em: J. Canavilhas & C. Rodrigues (Orgs.). *Jornalismo móvel: linguagem, gêneros e modelos de negócio*. Covilhã: Livros LabCOM.

Bailenson, J. (2018a). *Experience on demand: what virtual reality is, how it works and what it can do*. New York: W.W. Norton & Company, Inc.

Bailenson, J (2018b). How virtual reality could change the journalism industry. *PBS News Hour* [online]. Disponível em: <<https://cutt.ly/iegBuJL>> Acessado em 6 de maio de 2019.

Bardin, L. (1991). *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70.

Bevan, C., Green, D., Farmer, H., Rose, M., Cater, K., Stanton Fraser, D., & Brown, H. (2019). Behind the Curtain of the “ultimate empathy machine”: on the composition of virtual reality nonfiction experiences. *Conference on Human Factors in Computing Systems, CHI 2019*. Disponível em <https://cutt.ly/ZruIZqx>. Acessado em 31 de setembro de 2019.

Bogost, I. (2010). *Newsgames. Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press.

Burke, P. & Briggs, A. (2016). *Uma história social da mídia: de Gutemberg à internet*. [ePub]. Brasil: Zahar.

Canavilhas, J.; Baccin, A. & Satuf, I. (2017). Era pós-PC: a nova tessitura da narrativa jornalística na web. Em: A. Peixinho & B. Araújo. (Orgs.). *Narrativa e media: gêneros, figuras e contextos*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra. Disponível em: <https://cutt.ly/vriZUaO>. Acessado em 2 de fevereiro de 2019.

Canavilhas, J.; Rodrigues, C. & Giacomelli, F. (Orgs.) (2019). *Narrativas jornalísticas para dispositivos móveis*. Covilhã: Livros LabCOM.

Costa, L. (2019). *Jornalismo imersivo de realidade virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo*. Covilhã: Livros LabCOM.

Coutinho, C. (2011). *Metodologia de investigação em Ciências Sociais e Humanas: teoria e prática*. Coimbra: Almedina.

De la Peña, N., Weil, P., Llobera, J., Giannopoulos, E., Pomés, A., Spanlang, B., ... Slater, M. (2010). Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 19(4), 291–301. DOI: 10.1162/PRES\_a\_00005

Domínguez, E. (2015). Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad. *El profesional de la Información*, v. 24, n. 4, p. 413-423.

Domínguez, E. (2017). Going beyond the classic news narrative convention: the background to and challenges of immersion in journalism. *Front.Digit.Humanit.* 4:10. DOI: 10.3389/fdigh.2017.00010

Doyle, P., Gelman, M. & Gill, S. (2016). *Viewing the future? Virtual Reality in journalism*. Miami: Knight Foundation. Disponível em: <https://cutt.ly/reg6zno>. Acessado em 10 de março de 2019.

Habermas, J. (2003). *Mudança estrutural da esfera pública: investigações quanto a uma categoria da sociedade burguesa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

Hardee G. & McMahan R. (2017). *FIJI: A Framework for the Immersion-Journalism Intersection*. *Frontiers in ICT* 4:21. doi: 10.3389/fict.2017.00021

Jones, S. (2017). Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality. *Journal of Media Practise*. Vol. 18, NOS. 2-3, 171-185. Disponível em: <https://cutt.ly/WriZE11>. Acessado em 13 de novembro de 2018.

Kovach, B. & Rosenstiel, T. (2001). *Os elementos do jornalismo: o que os profissionais do jornalismo devem saber e o público deve exigir*. Porto: Porto Editora.

Krippendorff, K. (2004). *Content analysis: an introduction to its methodology*. Thousand Oaks: Sage Publications

Lévy, P. (1996). *O que é virtual*. São Paulo, Brasil: Editora 34.

Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo, Brasil: Editora 34.

Longhi, R. (2017a). Immersive narratives in web journalism. Between interfaces and virtual. *Estudos em Comunicação*, nº 25, vol. 1. DOI: 10.20287/ec.n25.v1.a02



Longhi, R. (2017b). Práticas ciberjornalísticas em realidade virtual: inovação e impacto nos processos de produção. *Famecos*, nº 3, vol. 24. Disponível em: <https://cutt.ly/LriZQvC>. Acessado em 20 de setembro de 2018.

Mabrook, R. & Singer, J. (2019). Virtual reality, 360 video and journalism studies: conceptual approaches to immersive technologies. *Journalism Studies*, v. 20. DOI: [10.1080/1461670X.2019.1568203](https://doi.org/10.1080/1461670X.2019.1568203)

Murray, J. (2016). *Not a film and not an empathy machine. How necessary failures will help VR designers invent new storyforms*. Immerse [página pessoal da autora]. Disponível em: <https://cutt.ly/Oeg6lhC>. Acessado em 2 maio de 2019.

Pavlik, J. (2016). *The rise of virtuality: transforming cyberjournalism through experiential journalism*. Palestra ministrada no 7º Congresso Internacional de Ciberjornalismo. Campo Grande, UFMS, Brasil.

Pavlik, J. (2019). [e-book]. *Journalism in the age of virtual reality: how experiential media are transforming news*. Nova Iorque: Columbia University Press.

Ramonet, I. (2012). *A explosão do jornalismo: das mídias de massa à massa de mídias*. São Paulo: Publisher Brasil.

Ryan, M. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: revisiting immersion and interactivity in literature and electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Rost, A. (2014). Interatividade: Definições, estudos e tendências. Em: J. Canavilhas. *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença* [e-book]. Disponível em: <https://cutt.ly/jriZxCy>

Salaverría, R. (2014). Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. Em: J. Canavilhas. *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença* [e-book]. Disponível em: <https://cutt.ly/jriZxCy>

Slater, M. (2009). Place illusion and plausibility can lead to realistic behaviour in immersive virtual environments. *Philosophical Transactions of the Royal Society B: Biological Sciences* 364: 3549–57. Disponível em: <https://cutt.ly/AriZmsg>. Acessado em 30 de setembro de 2018.

Sodré, M. & Ferrari, M. (1986). *Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística*. São Paulo: Summus Editorial.

Sousa, J.P. (2008). Uma história breve do jornalismo no ocidente. Em: J.P. Sousa. (org.) *Jornalismo: história, teoria e metodologia da pesquisa: perspectivas luso-brasileiras*. pp. 12-93. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.

Steuer, J. (1992). Defining Virtual Reality: Dimensions determining Telepresence. *Journal of Communication*, 42(4), 73–93.

Traquina, N. (2005). *Teorias do jornalismo: Porque as notícias são como são*. Florianópolis, Brasil: Insular.

Watson, Z. (2017). *VR for news: the new reality?* Oxford: Reuters Institute for the Study of Journalism. Disponível em: <https://cutt.ly/heOeKPi>. Acessado em 10 de janeiro de 2019.