

JORNALISMO IMERSIVO DE REALIDADE VIRTUAL: UM NOVO OLHAR NARRATIVO

Otávio Moraes ¹

Gabriel Araujo Pujol Martinez ²

Tchaylen de Souza ³

Luciano Porto Coletto ⁴

Geovane da Silva Pereira ⁵

Marco Antonio Bonito ⁶

Resumo:

No presente trabalho utilizamos o vídeo "The Fight for Fallujah" produzido pelo The New York Times, em 2015, que narra conflitos na zona de guerra da cidade estratégica de Falluja, no Iraque, tomada pelo Estado Islâmico (ISIS). Analisamos as cenas de entrevista e os recursos sonoros e visuais, assim como realizamos uma comparação entre as ferramentas de audiovisual tradicional, com apenas uma tela disponibilizada ao telespectador e o 360°, assim proposto no artigo "Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: Uma análise do documentário brasileiro Rio de Lama" e na dissertação "Jornalismo imersivo de realidade virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo" do doutorando Luciano Costa. Como complemento para o aporte teórico também utilizou-se o livro "Os meios de comunicação como extensões do homem" de Marshall McLuhan, no qual o autor salienta a importância dos meios comunicacionais na produção de sentidos através da imagem, que geram mais credibilidade à produção. Tratando-se de uma obra de 1964, McLuhan praticamente premeditou o nascimento de diversas tecnologias, como a ferramenta de realidade virtual.

Palavras-chave: Jornalismo Imersivo; Realidade Virtual; Audiovisual;

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

JORNALISMO IMERSIVO DE REALIDADE VIRTUAL: UM NOVO OLHAR NARRATIVO

¹ Aluno de graduação. conta.otavio.tsm@gmail.com. Autor principal

² Aluno de Graduação. gabriel.pujol.martinez@gmail.com. Co-autor

³ Aluno de Graduação. tchaylen.souza@gmail.com. Co-autor

⁴ Aluno de Graduação. lucianopcoletto@gmail.com. Co-autor

⁵ Aluno de Graduação. pereira.geovane.gp@gmail.com. Co-autor

⁶ Docente. marcobonito@unipampa.edu.br. Orientador

JORNALISMO IMERSIVO DE REALIDADE VIRTUAL: UM NOVO OLHAR NARRATIVO

INTRODUÇÃO

Este trabalho teve como objetivo analisar o objeto “*The Fight for Fallujah*” para seminário da disciplina de Jornalismo Digital II, do quarto semestre de Jornalismo da Universidade Federal do Pampa (Unipampa). Após uma aula de laboratório com base nos estudos do doutorando Luciano Costa, da Universidade Federal de Santa Catarina e sua dissertação para obtenção de mestrado “Jornalismo Imersivo de realidade virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo”. Segundo Costa (2017), após passar anos restrita a games e área de computação, uma das atuais transformações tecnológicas e linguagens adotadas pelo jornalismo, é o conceito de narrativa jornalística em realidade virtual. Com isso, o jornalismo captou o formato e aplicou às suas narrativas, possibilitando ao telespectador ver, e ao mesmo tempo, viver as notícias.

O objeto analisado foi uma produção audiovisual em realidade virtual produzida em dezembro de 2015 pelo *The New York Times*. O contexto do objeto se passa na zona de guerra da cidade estratégica de Falluja, no Iraque, tomada pelo Estado Islâmico (ISIS). Através da realidade virtual, o repórter Ben C. Solomon mostra ao telespectador todas as cenas do local, por meio de imagens em 360°. Para realização do seminário, analisamos as cenas de entrevista, os recursos sonoros e visuais da produção. Também comparamos as possibilidades narrativas das videorreportagens tradicionais com as novas possibilidades à partir da narrativa em vídeos compostos por imagens interativas em 360°. Para guiar a pesquisa fora proposto uma pergunta problema que provocaria uma reflexão sobre o tema “Como o jornalismo imersivo de realidade virtual pode permitir novas possibilidades narrativas em videorreportagens?”.

METODOLOGIA

Através da disciplina de Jornalismo Digital II, são definidos grupos para apresentação de seminários em aula, a partir de análises de objetos, com temáticas pré definidas pelo professor, elaborados segundo a bibliografia orientada para a disciplina e para as temáticas dos seminários em questão.

O presente trabalho teve como objeto um produto audiovisual jornalístico, de característica imersiva e de realidade virtual, selecionado a partir da temática da aula e pela leitura do artigo “Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: Uma análise do documentário brasileiro Rio de Lama” (2017) , assim como se amparou na leitura de alguns conceitos da dissertação “Jornalismo imersivo de realidade virtual: aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo” (2016), ambos de autoria de Luciano Gonçalves da Costa.

O objeto escolhido para analisarmos foi uma produção do *The New York Times*, chamada “*The Fight for Fallujah*”, que apresenta a reportagem de Ben C. Solomon sobre o conflito armado das forças iraquianas contra o ISIS, pela retomada da cidade de Falluja.

A partir da leitura do artigo nos apropriamos de alguns critérios utilizados pelo autor para análise do conteúdo audiovisual em realidade virtual de jornalismo imersivo, como: quantidade de cenas, presença de narração/locução nas cenas, quantidade de cenas contendo entrevistas, tipos de entrevistas divididas em frontais e não frontais, movimentação da câmera,

locais de gravação (em ambiente externo ou interno), presença de trilha sonora e a presença de gráficos. Sobre o conceito de imersão, nos valem do proposto na dissertação de Luciano Costa para avaliarmos o “grau de imersão” que uma produção pode proporcionar ao telespectador a partir de sua participação como sujeito ativo através da realidade virtual. Desta forma, em ambos os casos, pudemos ter dimensões distintas e critérios técnicos para compreender melhor o conceito.

Os resultados obtidos através da análise se deram pela visualização cena a cena da obra em questão, podendo assim, observar toda a sua composição técnica, narrativa e imersiva.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da aplicação dos conceitos de Jornalismo Imersivo e de realidade virtual no objeto “The Fight for Fallujah” produzido pelo repórter Ben C. Solomon, do *The New York Times*, tivemos muitas discussões a respeito dessa nova fase da realidade virtual agora aplicada ao jornalismo imersivo.

Tendo em vista os estudos sobre essas definições de categorias trabalhadas por Luciano Costa serem bastante recentes, existe pouco material disponibilizado nos aportes teóricos das universidades brasileiras. Para a contribuição do avanço da ciência no campo do jornalismo de realidade virtual, este trabalho discutiu como o jornalismo imersivo de realidade virtual pode permitir novas possibilidades narrativas em videorreportagens. A partir da análise do objeto, da aplicação dos conceitos trabalhados em aula, e do artigo e dissertação apropriados, acreditamos que o jornalismo imersivo de realidade virtual permite que ocorram mudanças na perspectiva do telespectador perante a narrativa da videorreportagem.

O grande intuito desta nova potencialidade dentro do campo da comunicação, sobretudo, no jornalismo, é dar ao telespectador o “controle do jogo” na narrativa dentro da reportagem jornalística. As discussões a respeito do audiovisual tradicional e do 360° transforma a perspectiva do telespectador que agora não está mais subjugado ao olhar do câmera e do editor final do vídeo e sim dispõe de versatilidade e autonomia do telespectador para não apenas tirar suas conclusões da reportagem, mas para direcionar sua atenção ao que lhe parece mais importante no rumo da narrativa.

Concordamos com Costa (2017) quando este afirma que a realidade virtual no jornalismo têm transformado as narrativas audiovisuais e que os vídeos omnidirecionais têm quebrado o paradigma das telas. A liberdade de visualizar a narrativa audiovisual em diversas direções, proporciona ao telespectador a possibilidade de participar da narrativa com mais autonomia.

Os estudos sobre jornalismo imersivo de realidade virtual são recentes e ainda requerem maiores avanços em diversos aspectos, porém o anseio de um telespectador ativo é de não apenas entender e conhecer o que está acontecendo na frente das câmeras, mas atrás e em cima delas e o jornalismo de realidade virtual se apresenta como a alternativa que possibilita esse tipo de conduta dos telespectadores.

Na análise técnica, que visa compreender sua composição para a formação narrativa da produção obtivemos os seguintes dados de nosso objeto: 30 cenas mais uma de abertura e quatro de créditos, presença de narração em 29 das 30 cenas, três cenas de entrevistas, duas entrevistas, sendo as duas frontais, duas cenas com a câmera em movimento, 23 cenas de

gravações em ambientes externos, sete cenas gravadas em ambientes internos e trilha sonora em todas as cenas de narração.

Cenas	Cenas com abertura	Cena com créditos
30	1	4
Cenas com narração	Cenas de entrevistas	Cenas com câmera em movimento
29	3	2
Cenas em ambientes externos	Cenas em ambientes internos	Cenas com trilha sonora
23	7	30

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a presença do recurso tecnológico de gravação em 360 graus, há um avanço na produção jornalística para a compreensão do conteúdo proposto. Essa nova forma de comunicar, portanto, possibilitaria uma melhor interpretação de cenário e contexto tanto da parte da empresa jornalística, quanto do público consumidor.

A partir desta conclusão, um estudo de Marshall McLuhan sobre imagem e sua importância para a criação de contexto no livro: “Os meios de comunicação como extensões do homem” de 1964, torna-se pertinentemente aplicável dentro do tema desta produção. Pois diz a partir da conjuntura da época, que a imagem seria um recurso de extrema importância para que se entenda melhor o conteúdo comunicativo. Hoje, com a tecnologia de realidade virtual imersiva, torna-se ainda mais importante para explicar contextos e situações de um produto jornalístico, a partir do momento em que o público consumidor da notícia está totalmente imerso no ambiente da matéria, podendo observar todos os ângulos, não um recorte de no máximo 180 graus, que vê-se nas mídias tradicionais.

Logo, trazendo a análise novamente para o âmbito técnico e narrativo, cabe a nós, como pesquisadores de iniciação científica e futuros ingressantes no mercado de trabalho jornalístico, reconhecer o caráter inovador do recurso de realidade virtual imersiva. Porque essas novas tecnologias nos abrem um “leque” de possibilidades dentro da produção jornalística, visto que coberturas de grandes eventos externos, tais como, manifestações, shows e até cerimônias esportivas podem ser reportadas de modo em que o telespectador se sinta parte do acontecimento. E essas ideias devem ser levadas às grandes mídias, pois em um futuro próximo a tecnologia 360° estará mais acessível à sociedade, e matérias produzidas com esse recurso se tornarão cada vez mais valiosas.

Certamente que, mesmo com essa tecnologia, informações podem ser ocultadas pelos jornalistas que produzem a matéria. Porém, este recurso torna-se um aliado para a produção de uma narrativa mais completa e de credibilidade.

Outro fato a ser destacado, é que o presente trabalho fora produzido por graduandos do quarto semestre do curso de jornalismo, enquanto o trabalho ao qual serviu de base para esta produção acadêmica, fora uma dissertação de mestrado. Logo, nem todas as análises propostas do aporte teórico foram possíveis de ser realizadas, tendo em vista o fato de não possuímos os equipamentos necessários para uma análise completa de realidade virtual imersiva.

REFERÊNCIAS

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 1 ed. BRASIL: CULTRIX, 1969. 408 p.

TIMESVIDEO. **The fight for Falluja**. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/video/multimedia/100000004825583/the-fight-for-falluja.html>>. Acesso em: 11 set. 2018.

COSTA, Luciano. **Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: Uma análise do documentário brasileiro Rio de Lama**. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, – Curitiba - PR, v. 40, p. 1-14, set. 2017.

COSTA, Luciano. **Jornalismo Imersivo de Realidade Virtual: Aspectos teóricos e técnicos para um modelo narrativo**. Dissertação de Mestrado em Jornalismo. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.