

IMERSÃO E JORNALISMO: uma análise das narrativas de produtos jornalísticos digitais

IMMERSION AND JOURNALISM: AN ANALYSIS OF NARRATIVES OF DIGITAL JOURNALISM PRODUCTS

Adalton dos Anjos FONSECA¹
Universidade Federal da Bahia | Brasil

Resumo

O artigo analisa mudanças no jornalismo a partir da observação de estratégias narrativas alinhadas com a imersão. Elabora-se um instrumento de análise com o apoio de aspectos da Teoria Narrativa, da Convergência Jornalística e do conceito de imersão. Os estudos de caso são compostos por narrativas sobre o autismo e o rompimento da barragem de Mariana (MG). Utilizamos como contraponto para a identificação de mudanças e continuidades os valores jornalísticos. Entre os achados estão uma divisão da autonomia do jornalista com a equipe de trabalho e usuários bem como uma mudança na relação com o tempo na produção e circulação.

Palavras-chave

Imersão; Narrativas Jornalísticas; Jornalismo Imersivo; Grande Reportagem Multimídia; Realidade Virtual.

Abstract

This paper analyzes the changes in journalism from the observation of narratives strategies aligned with immersion. We elaborate an instrument of analysis with the support from aspects of Narrative Theory, Convergence Journalistic and the concept of immersion. The case studies are composed by narratives about autism and the breach of the dam of Mariana (MG). We utilize as a counterpoint to the identification of changes and continuities the journalistic values. Among the findings are the sharing of journalist autonomy with the work team and users, as well as a change in relation with the production time and the circulation.

Keywords

Immersion; Journalistic Narratives; Immersive Journalism; Multimedia Journalism; Virtual Reality.

RECEBIDO EM 17 DE AGOSTO DE 2019
ACEITO EM 13 DE OUTUBRO DE 2019

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas (PósCom) da Universidade Federal da Bahia (UFBA). Membro do Grupo de Pesquisa em Jornalismo On-line (GJOL). Jornalista (UFBA) e Relações Públicas (UNEB). Contato: adalton.anjos@gmail.com.

Do jornalismo imersivo à imersão com o jornalismo

A proposição que intitula a introdução do presente trabalho está longe de ser resultado de um jogo de palavras. Falar de jornalismo imersivo ou de jornalismo de imersão quase sempre remete o interlocutor a artefatos como os óculos de realidade virtual (RV) ou às narrativas esféricas em mundos digitalmente construídos em 360°. O foco na tecnologia é um ponto muito forte nas definições de pesquisadores que se dedicaram a investigar mudanças deste tipo no jornalismo, como Maslova (2018), Hardee e McMahan (2017), Jones (2017), Costa e Brasil (2017), Fernandez e Gutiérrez (2016), Aronson-Rath et al. (2015), Domínguez (2017; 2013); Franklin (2016); Pinheiro et al. (2014) e Medeiros (2014). Uma das principais referências no tema, Peña et al. (2010) destacam que a modalidade se refere à “produção de notícias em forma que as pessoas possam ter experiências em primeira pessoa de eventos ou situações descritas nas reportagens²” (p.291, tradução própria). Está incrustada nas discussões dos autores a ideia de que o jornalismo imersivo só acontece quando um cenário é virtualmente criado e proporciona ao usuário a sensação de que o evento representado é real.

A outra forma de entender a relação entre jornalismo e a imersão é a que vamos propor. De antemão, é preciso ressaltar que tratar do conceito de imersão em produtos jornalísticos não significa negar a perspectiva do jornalismo imersivo. A presente proposta consiste em deslocar a “imersão” de um aspecto qualificador de um determinado tipo de jornalismo – o imersivo na configuração instaurada por Peña et al. (2010) –, para uma categoria estruturante para a prática, para a interação dos usuários com os produtos e para fomentar a mudanças no jornalismo. Filosoficamente, uma categoria é compreendida como o “modo do ser” ou formas fundamentais de

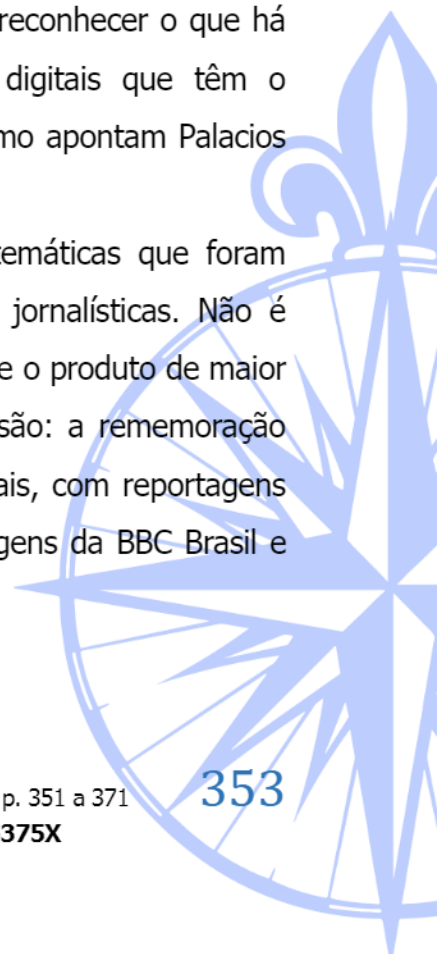
² “(...) the production of news in a form in which people can gain first-person experiences of the events or situation described in news stories” (PEÑA et al. 2010, p.291).

pensar sobre um conjunto de conceitos, um fenômeno e uma experiência e já foi refletida por autores como Aristóteles, Immanuel Kant, Karl Marx, entre outros. No caso das categorias científicas, elas precisam possuir universalidade, particularidades e singularidades, bem como devem dar conta do real com lógica e concretude (SILVA, 1986).

Ao propormos a imersão como uma categoria para o jornalismo, entendemos que a própria atividade depende de processos de imersão para sua existência, seja na produção, interação com usuários ou dinâmicas econômicas. Defendemos que um lugar possível para observação de processos de mudanças que têm o potencial para a inovação no jornalismo é nas estratégias narrativas empregadas para o atendimento da categoria da imersão.

O objetivo do presente artigo é realizar uma análise da narrativa de produções jornalísticas tendo a imersão como elemento central. Assim, a questão que balizará as reflexões empreendidas e os procedimentos metodológicos é: Quais os recursos narrativos que os jornalistas têm adotado em seus produtos para atender aspectos ligados à categoria da imersão? O resultado da investigação junto aos produtos permitirá reconhecer o que há de mudanças nas narrativas jornalísticas em redes digitais que têm o potencial de se difundirem e tornarem-se inovações como apontam Palacios et al (2015) e Fonseca (2015).

O corpus empírico está circunscrito em duas temáticas que foram objetos de coberturas especiais em quatro empresas jornalísticas. Não é intenção deste trabalho promover uma comparação entre o produto de maior qualidade imersiva ou inovadora. Os casos estudados são: a rememoração após um ano da "Tragédia de Mariana", em Minas Gerais, com reportagens da Folha de S. Paulo e Vice; e o autismo, com reportagens da BBC Brasil e The Guardian.



Sobre o conceito de imersão e sua relação com as narrativas jornalísticas

O conceito de imersão é utilizado de modo metafórico ao ser justaposto ao jornalismo. De modo geral, ele se refere a um mergulho através de um meio para outro mundo. Ryan (2015) faz uma analogia com a viagem, quando o viajante é transportado para longe de seu local de origem e, ao retornar, já está transformado. Para Grau (2003), que discute a imersão em artes virtuais tendo como foco a RV, a ilusão por parte do interlocutor é essencial para que os processos de mudança e passagem de um estado mental a outro aconteçam. Neste sentido, para que a “ilusão do real” seja possível é necessário que haja uma disposição por parte do sujeito.

Alguns autores em diversas áreas tentam traçar caracterizações no sentido de descrever níveis de imersão. Com o viés do design, Murray (2003) nomeou suas categorias em imersão, agência e transformação. McMahan (2003), que estuda jogos digitais, traz três níveis: a imersão, o engajamento e a presença. Na mesma área, Brown e Cairns (2004) listam o engajamento, a absorção e a imersão total. Para Ryan (2015), teríamos quatro graus de absorção na leitura: concentração, envolvimento imaginativo, encantamento e paixão. Machado (2002), ao tratar dos regimes de imersão e modos de agenciamento em produtos midiáticos, fala em dois tipos: a hipérbole do sujeito e o avatar. Enquanto Arsenault e Picard (2008), que estudam jogos pela perspectiva da história da arte, apontaram os seguintes níveis: sensorial, ficcional e sistemático.

Tratar a imersão como uma categoria para o jornalismo significa posicionar o primeiro conceito como uma das partes que ajuda a compor a própria instituição jornalística. Assim como a questão do tempo presente é uma categoria inerente ao jornalismo, como detalham Groth (2011), Motta (2005), Motta, Costa e Lima (2004), Franciscato (2003), Meditsch (1998) e

Genro Filho (1987), a dimensão da imersão é uma qualidade que terá um papel nos modos de produção, estratégias narrativas, design de produtos, interações, questões econômicas e parcerias entre jornalistas, fontes e usuários, exploração de novas tecnologias e inovações no jornalismo. Outro “modo do ser” do jornalismo, portanto, seria a categoria da imersão, que sintetiza o fenômeno na medida em que esta atividade resulta em deslocamentos no espaço-tempo de eventos e seus interlocutores, que ajudam a construir uma opinião pública.

Uma perspectiva que ajuda a ilustrar a relação histórica entre imersão e jornalismo é a do Novo Jornalismo. O movimento ocorrido nos anos 1960, nos EUA, tinha características inovadoras desde o ponto de vista da apuração até a narrativa. Em sua sociologia do jornalismo, Neveu (2004) explica que o jornalismo literário tinha um texto mais subjetivo e a missão de recuperar os leitores mais jovens. Ele tinha espaço nos semanários, suplementos dominicais e podiam ser compilados em livros reportagem, como as obras de Truman Capote ou a de Gay Talease, por exemplo. Para Genro Filho (1987), a grande diferença deste gênero de reportagem é o fato de ir além de uma apresentação objetiva completa oferecida pelo jornalismo diário, eles “[...] pretendiam oferecer algo que os leitores encontravam apenas na literatura: uma vivência subjetiva e emocional junto aos personagens” (GENRO FILHO, 1987, online).

No jornalismo, algumas características da narrativa configuram expectativas e possibilidades de imersão conforme a negociação entre as regras institucionalizadas no campo, as rotinas, as tecnologias, questões econômicas e sociais. O tempo presente é um imperativo para a definição de fronteiras deste tipo de narrativa, ainda que o passado seja um elemento referencial (GROTH, 2011; MOTTA, 2005; NEVEU, 2004; FRANCISCATO, 2003; GENRO FILHO, 1987). A organização temporal da história se dá de modo inverso ao tempo cronológico, com o início do texto (lide) trazendo o desfecho da intriga a ser detalhada (MOTTA, 2013;

GENRO FILHO, 1987); ou seja, antecipa-se um acontecimento pelo discurso – movimento chamado de prolepse por Genette (1993).

Além da questão do tempo, outros valores ajudam a caracterizar atributos e fundamentos de uma narrativa jornalística. Estamos nos referindo aos aspectos de continuidade compartilhados entre agentes sociais internos e externos ao campo. Ottovordemgentschenfelde (2014), Gutmann (2013), Waisboard (2013) Sponholz (2009), Chalaby (1998) e Tuchman (1972) listam valores jornalísticos como a objetividade, o serviço público, a vigilância, a independência, a credibilidade, a transparência, a autoridade e a legitimidade. Outras referências importantes são os trabalhos de Deuze e Witschge (2017) e Deuze (2005), que discutem como a ideologia do jornalismo molda e é moldada por questões relevantes do dia a dia. Para Deuze (2005), observar ideologias do jornalismo é uma estratégia que ajuda a entender como os jornalistas dão significados aos seus trabalhos e os influenciam em processos de tomadas de decisão. Este artigo seguirá este mesmo caminho.

Análise das narrativas jornalísticas imersivas

Os esforços para a análise da categoria da imersão em narrativas jornalísticas demandaram a elaboração de um procedimento que nos ajude na observação dos produtos que compõem os estudos de caso. Para esta tarefa, recorreremos às reflexões de Ricoeur (1994) e à extensa taxologia proposta por Genette (1993) para a análise narrativa, com o objetivo de avançarmos em uma discussão em direção à relação tempo-espço. Além disso, temos como suporte indicações da análise pragmática da narrativa (MOTTA, 2005) e das práticas de reportagens convergentes (FONSECA, 2015; GORDON, 2003; KOLODZY, 2012; GARCÍA, SALAVERRÍA e MASIP, 2008; QUINN, 2005; SILVA, 2013).

Quatro produtos compõem os estudos de caso no presente artigo. Eles foram publicados na BBC Brasil, Folha de S. Paulo, The Guardian e Vice Brasil – e abordam o ano seguinte à tragédia ambiental na cidade de Mariana (MG) e o autismo. Portanto, o corpus varia em nacionalidade dos produtos e quanto ao tipo de temática (rememoração de um acidente e uma pauta não-factual). As reportagens em vídeo 360° e RV foram observadas nos respectivos sites dos produtos que compõem o corpus na web e através de um smartphone da *Apple (Iphone 6s plus)* em janeiro de 2018, com exceção da peça do The Guardian, disponível apenas em aplicativo para dispositivos móveis.

Quadro 1: Informações sobre as reportagens do corpus de pesquisa

VEÍCULO	TÍTULO	DATA	RESUMO
BBC Brasil	'Tenho medo do meu próprio filho': o desafio de lidar com crises de crianças com autismo	2/11/17	GRM apresenta relatos de pais que enfrentam dificuldades de lidar com filhos autistas e, com o formato audiovisual mostra uma aula de yoga para crianças autistas e o depoimento delas.
Folha de S. Paulo	Um ano de lama	27/10/16	GRM sobre as vítimas do vazamento de rejeitos da mineradora <i>Samarco</i> um ano após o acidente. Utiliza formato audiovisual com relatos de histórias, galerias e fotografias.
The Guardian	<i>The Party: A virtual experience of autism</i>	9/10/17	Vídeo 360° que coloca o usuário no lugar de Layla, uma adolescente de 15 anos, autista, que está na festa de aniversário de sua mãe.
Vice Brasil	'VICE 360': um ano depois do	4/11/16	Vídeo 360° que coloca o usuário nos ambientes destruídos e diante

	desastre ambiental em Mariana		das vítimas do desastre ambiental de Mariana um ano depois do acidente.
--	-------------------------------	--	---

Fonte: Elaboração própria

Mimese I: Atores, cenários e as intrigas

A tragédia em Minas Gerais

O estopim para a ação mimetizada nas reportagens analisadas foi o rompimento da barragem do Fundão, da mineradora Samarco, cujas donas são a Vale e a anglo-australiana BHP, no dia 5 de novembro de 2015. Considerado o maior desastre ambiental do país, segundo o Ministério do Meio Ambiente, o vazamento de rejeitos deixou 19 mortos e dois distritos do município de Mariana destruídos, Bento Rodrigues e Paracatu

O autismo

A complexidade das abordagens jornalísticas sobre o autismo ou do Transtorno de Espectro Autista se apresenta de forma diversa às coberturas factuais ou de rememoração, como no caso do rompimento da Samarco descrito anteriormente. O desafio é tratar de uma doença que é pouco conhecida entre a população e até mesmo entre os pesquisadores.

Mimese II: As narrativas jornalísticas

A identificação dos agentes produtores

Uma etapa importante no processo de análise narrativa é a identificação dos agentes produtivos. Os lugares onde as reportagens são produzidas e publicadas e as trajetórias destes produtos dão pistas sobre determinadas formas de exploração dos formatos narrativos.

A BBC Brasil faz parte do conglomerado britânico BBC, que possui emissoras de televisão, rádio e sites jornalísticos com correspondentes em

mais de 200 países no mundo. (BBC BRASIL, 2011). O tradicional jornal brasileiro Folha de S. Paulo, fundado em 1914, que pertence ao *Grupo Folha*, tem longa história no jornalismo brasileiro. Nas plataformas digitais, a Folha replica muitas das decisões construídas historicamente, mas apresenta experimentações e produções sobretudo na seção “Tudo Sobre” e “Especiais”.

O The Guardian é um jornal internacional fundado em 1821 e que tem uma equipe de mais de 1,6 mil profissionais, 150 deles da área de tecnologia. Desde 2014, com lançamento do *Guardian Labs*, uma divisão dentro da empresa voltada à exploração de tecnologias promove esforços para oferta de produtos inovadores. A Vice Brasil (2014) faz parte da *Vice Media* (1994), uma marca que investe em conteúdo com temáticas (como sexo e drogas) e linguagens diversas dos produtos do mainstream (como o jornalismo gonzo), com o intuito de atrair a atenção da chamada Geração Y (*millennials*) – jovens nascidos nos anos 1980.

Quanto às equipes de produção das reportagens, elas foram extensas em dois casos e incluíram novos cargos, além de repórteres, editores e fotojornalistas, em uma parte dos casos. Foram 20 profissionais que ajudaram a compor a publicação da Vice, entre eles operador de drone, especialista em RV e planejador criativo. A Folha de S. Paulo alocou treze funcionários, entre eles infografista, designer e coordenador de arte.

Considerações sobre o tempo nas narrativas analisadas

Ao seguir para os aspectos ligados à narrativa e a linguagem, percebemos uma tendência na maior parte das reportagens de seguir uma ordenação da informação clássica do texto jornalístico, com o lide. Na Vice, por exemplo, o lide rememorou o acidente de modo cronológico e apontou para o futuro ao questionar o que seria das famílias atingidas pelo vazamento de rejeitos.

O único caso em que a narrativa mais diverge das aberturas clássicas de reportagens, como as elencadas em Sodré e Ferrari (1986) que realçam imaginação, personagens, situações, fatos, entre outros, é a peça do The Guardian. O usuário é colocado no lugar de uma jovem com autismo, Layla, em uma festa de aniversário da mãe e várias situações acontecem diante dela. Em cada uma das duas cenas, a narrativa acontece em isocronia (ao vivo), segundo a tipologia de Genette (1993). Não há apresentação de personagens e a narração completa é feita pela própria jovem que tem autismo e cujo relato e visão são permeados do seu modo de ver e sentir o mundo.

Estratégias para credibilidade na narrativa

Além de uma forma de configuração do tempo, a cena, transcrição de diálogos que faz o narrador desaparecer, pode ser interpretada no jornalismo como sendo um recurso na narrativa para reforçar a credibilidade na ação mimetizada. Neste sentido, as aspas da fonte, ou o que Genette (1993) descreve como narrativas de falas, quando o discurso é imitado, corresponde a uma estratégia para o “efeito de real” no jornalismo que Dalmonte (2008) aponta.

Nas reportagens que abordavam a temática do autismo, uma dimensão da ordem do sensível estava incluída nas narrativas que buscam este “efeito de real” e entram em conflito com atributos como a objetividade e a credibilidade. No caso da BBC Brasil, investiu-se bastante na descrição feita pelo relato dos pais de crianças com a doença, em contraposição ao que Tuchman (1972) apontava como solução estratégica para “o ritual da objetividade”, cujo um dos marcadores se baseia na exploração das fontes oficiais e com autoridade. Já o The Guardian criou uma narrativa conduzida pelo olhar subjetivo da jovem autista. O usuário assume o lugar dela na cena e tem acesso aos pensamentos, medos e conflitos gerados pelo transtorno ao qual ela é portadora. As digressões da

personagem humanizam, geram efeitos emocionais, mas distanciam o produto da retórica jornalística (DOMÍNGUEZ, 2013; MOTTA, 2005).

A apresentação do cenário, outro aspecto importante para a imersão na narrativa, foi feita pelas reportagens da BBC Brasil e da Folha de S. Paulo de modo bastante tradicional. Nas reportagens em vídeo 360° e em RV, é demandado aos usuários a execução de determinados agenciamentos (girar o dispositivo ou clicar e arrastar na tela) para acessar novos enquadramentos que podem estar sendo descritos pela fonte ou repórter. No caso da Vice, o repórter, em uma postura semelhante ao telejornalista, também apresenta o ambiente devastado pela lama que invadiu casas e aponta para objetos no espaço.

As vozes das narrativas

É da mistura entre a narrativa de acontecimentos, quando há transcrição do não-verbal em verbal, ou a ilusão da mimese, e da narrativa de falas (GENETTE, 1993) que se forma o texto jornalístico. A BBC Brasil e Folha de S. Paulo, mais tradicionais, configuram suas reportagens com um narrador que forja uma não participação ao escrever em terceira pessoa. A Vice traz dois elementos diferentes da rotina ao conteúdo informativo que é a narrativa pura, ou seja, em primeira pessoa, muito comum ao jornalismo gonzo, e um narrador homodiegético – uma repórter que participa da narrativa, embora não seja um protagonista da história. As estratégias vão de encontro a uma retórica do distanciamento entre o jornalista e o acontecimento. Por outro lado, estão diretamente ligadas às características da retórica da imersão descritas em Domínguez (2013), que fala em proximidade, uso da primeira pessoa e o estilo direto com reprodução de falas.

Quanto às diferenças relacionadas à voz da narrativa, a peça produzida pelo vídeo 360° do The Guardian é quase exclusivamente narrada por Layla. A personagem permite o acesso do usuário ao

ambiente ao qual ela está inserida e aos seus pensamentos. A estética tem semelhanças com o documentário, contudo toda a peça é encenada por atores que seguem um roteiro escrito a partir do resultado de pesquisas, entrevistas com portadores de espectro autista e representantes de associações. O vídeo de cerca de sete minutos tem como autora a escritora autista Sumita Majumdar, que refletiu sobre suas próprias experiências e percepções em situações similares. A voz da personagem é representada por uma adolescente autista Honey Jones.

Narrativas jornalísticas e a imersão: entre as mudanças e continuidades

Os parâmetros para estabelecer as continuidades e mudanças a partir de narrativas jornalísticas que exploram recursos que contribuem para a imersão estão baseados nos valores jornalísticos ou no “sistemas de crenças características deste grupo” (DEUZE, 2005), que dão sentido e ajudam a conformar um campo jornalístico.

O valor da objetividade, assim como indica Deuze (2005), pode ser reinterpretado e acrescido de novas características quando nos deparamos com produtos jornalísticos que investem na diversificação de recursos imersivos em suas narrativas. No caso da presente análise restringiremos as reflexões da objetividade jornalística do ponto de vista da forma narrativa apresentada, ou seja, a partir das técnicas empregadas em sua linguagem como forma de gerar conhecimento (SPONHOLZ 2009 e MEDITSCH, 1998). Quando a *Vice* insere uma repórter em cena, que interage com o espaço, conduz conversas no meio da reportagem com suas fontes e guia o usuário do vídeo, explorando narradores homodiegéticos, há uma aproximação maior entre narrador e história, que coloca em questão o discurso do distanciamento que dá bases ao conceito de objetividade no jornalismo apresentado em Tuchman (1972). O caso do *The Guardian* pode ser visto como mais extremo se seguirmos esta

mesma linha de raciocínio, na medida em que somos colocados no lugar e com a visão de uma personagem que tem autismo, ou seja, há uma alta carga de subjetividade nesta peça. Mas, o aspecto que de fato *põe The Party* em um caminho oposto ao valor da objetividade e às questões éticas é o fato da narrativa ter sido encenada por atores, sem deixar clara esta informação aos usuários. Do ponto de vista da continuidade, o lide clássico, como estratégia de organização e facilitação do entendimento da informação, segundo Sponholz (2009) e Genro Filho (1987), foi verificado no Folha de São Paulo e Vice.

É possível observar pequenas transformações no que diz respeito à autonomia do jornalista. Se os Códigos de Ética e a própria ideologia jornalística se referem a esta característica como a liberdade do repórter das amarras do editor, em certa medida, no corpus analisado, foi possível verificar alguns deslocamentos deste valor jornalístico. Deuze (2005) já apontava para o caminho de uma autonomia colaborativa na produção multimídia na medida em que este processo criativo não se dá de forma individual e sim coletiva. Um exemplo disso está nos expedientes das peças investigadas neste artigo – 20 profissionais ajudaram a compor a publicação da Vice e treze funcionários trabalharam na grande reportagem da Folha de S. Paulo.

Mas, além de uma colaboração de expertises de múltiplos agentes no jornalismo convergente, outro aspecto que interfere na autonomia do produtor é o compartilhamento de algumas decisões sobre a narrativa. Em outras palavras, o processo de mimese III, que já era aberto e autônomo em plataformas impressas e eletrônicas, torna-se ainda mais dependente da ação do usuário para que a narrativa aconteça. Murray (2003) afirma que casos como a RV e o hipertexto libertam os leitores das amarras do autor, já que ele pode percorrer caminhos únicos em uma narrativa. Preferimos falar de um compartilhamento dessa autonomia no jornalismo entre narrador e usuário, com o primeiro planejando a configuração da

narrativa (mimese II) ofertada ao segundo de modo aparentemente mais transparente e com mais opções de escolha, seja pelos hiperlinks (BBC Brasil e Folha de S. Paulo) seja pelo vídeo 360º (The Guardian e Vice) dentro de um limite.

Quanto à atualidade, verificamos muitas continuidades. Na produção jornalística, o tempo da narrativa só pode ser o tempo presente – questão extensamente discutida por autores como Groth (2011), Franciscato (2003) e Motta (2005), por exemplo. Nas reportagens sobre a tragédia de Mariana, a ancoragem com o presente se deu de forma rememorativa, trazendo o acontecimento para os dias atuais e apontando as consequências para o futuro. A subversão ao aspecto temporal está mais ligada ao processo de produção e interação com o usuário do que com o tempo da narrativa. A profundidade e a complexidade do problema apresentado nos dois casos exigiram um tempo mais alongado para a elaboração das reportagens – no caso da Folha de S. Paulo, dez dias apenas para a apuração e mais dez dias entre o término deste processo e a publicação, que foi seriada. Desta forma, produção e consumo caminham no sentido oposto à imediaticidade que caracteriza o jornalismo em redes digitais (BRADSHAW, 2014; BARBOSA, 2013; BRUNS, 2011). Enquanto temos mídias digitais fundamentadas na lógica da atualização contínua ou o deadline 24/7, como descreve Deuze (2005), os produtos analisados põem este princípio em crise e criam espaços específicos de (re)circulação – como os especiais.

Considerações finais

Este artigo rediscutiu a relação entre o conceito de imersão e o jornalismo deslocando o olhar de uma perspectiva fundamentalmente tecnológica, para uma análise mais voltada para questões ligadas à narrativa jornalística. Neste sentido, partimos do princípio que todo esforço de configurar uma ação por meio de um texto que siga uma estrutura guiada

por preceitos da narrativa jornalística tem como objetivo, em um processo definido por Ricoeur (1994) como mimese III, ser reinterpretado e provocar mudança interna nos sujeitos. O que muda entre os diferentes produtos jornalísticos são as estratégias narrativas que podem ser exploradas pelos agentes produtivos nas suas histórias para atenderem a imersão.

Com base nas reflexões sobre a análise do corpus, sintetizamos no quadro a seguir as continuidades e mudanças nas narrativas jornalísticas digitais tendo como ponto de comparação alguns valores jornalísticos e as estratégias narrativas em busca do atendimento da categoria da imersão.

Quadro 2: Síntese de continuidades e mudanças encontradas na observação das reportagens

VALORES JORNALÍSTICOS	CONTINUIDADES	MUDANÇAS
Objetividade	Os vários ângulos da história foram ouvidos pelas reportagens que recorreram às diversas fontes primárias e especialistas. A precisão da informação teve o apoio dos dados (<i>BBC</i> e <i>FSP</i>) e de imagens imersivas (<i>Vice</i>). A presença do lide em quatro das seis reportagens	A barreira do distanciamento entre repórteres e as histórias fica menor no exemplo da <i>Vice</i> , quando eles estão no cenário, conversam com as fontes de modo natural e usam a primeira pessoa para indicar a destruição no espaço. Não há prioridade na exploração das fontes oficiais (<i>BBC</i> , <i>FSP</i> , <i>Vice</i>), nem apresentação formal das fontes (<i>The Guardian</i>)
Serviço Público	A denúncia feita pela equipe de reportagem da <i>FSP</i> fica mais fundamentada quando é possível explorar diversos formatos narrativos como os vídeos, fotografias e mapas com local antes e depois do vazamento.	
Autonomia	Por tratar-se de um trabalho em equipe, algumas decisões tomadas sobre as reportagens precisam ser compartilhadas entre grupos com membros de	Uma perspectiva da autonomia que emerge é a transferência parcial de escolhas sobre o andamento da narrativa do autor para o usuário que tem um pouco mais de liberdade com

	várias habilidades. Mas, permanece a ideia de que estes agentes produtores não devam ser totalmente submissos aos editores	recursos como o <i>hiperlink</i> , na reportagem da <i>FSP</i> , e os vídeos 360°, da <i>Vice</i> e <i>The Guardian</i>
Transparência	O vídeo 360° é apresentado pelos veículos como um formato narrativo capaz de representar o real melhor do que outros formatos. Na <i>Vice</i> , reportagens deste tipo são sempre intituladas inicialmente por "Por dentro de...".	A peça do <i>The Guardian</i> não expõe características específicas da sua produção como o fato de que se trata de uma simulação roteirizada, com direção e atores escalados para a representação
Atualidade	Forte vínculo com o tempo presente na reportagem sobre a lembrança da tragédia de Mariana (MG)	A lógica do tempo real ou da velocidade não estão presentes nem na produção, nem na interação com o usuário

Fonte: Elaboração própria

Para o enfoque das dinâmicas da imersão nos produtos jornalísticos, os pontos de mudanças identificados nas narrativas jornalísticas que compuseram o corpus empírico estão relacionados às ilusões do espaço-tempo e aos agenciamentos. A inserção da repórter no cenário, na *Vice*, além de reforçar o efeito de real com a questão da referencialidade, humaniza o relato e dá a sensação de aproximação do usuário com aquela realidade construída. Já o tempo alongado do fato narrado (um ano), que é comprimido para o tempo da narrativa, também é extenso na interação com a reportagem da *FSP*, divergindo de uma dinâmica de percipiabilidade da maior parte da informação jornalística guiada pelo seu forte vínculo com o presente.

A narrativa do *The Guardian*, com toda a história contada a partir do ponto de vista de uma personagem, também aponta algumas mudanças em relação aos conteúdos produzidos pelo jornalismo pela forma que articula ilusões no espaço-tempo. Esta solução adotada pela equipe tenta lidar com uma dificuldade de elaborar uma narrativa sobre um transtorno mental que

não é bem conhecido sequer entre pesquisadores e médicos. O efeito de real é impresso aqui no recurso da câmera subjetiva, quando o usuário assume o olhar de Layla, e tem acesso até aos seus pensamentos. Porém, a referencialidade e precisão da informação não foram explorados. Com relação ao tempo, nos dois trechos em que a narrativa transcorre, a simulação acontece sem alterar a duração do tempo.

Ainda há também os agenciamentos permitidos pelo formato do vídeo 360° e pelo hiperlink, que estão ligados às dinâmicas da imersão na medida em que demandam do usuário tomada de decisões e a realização de ações para que a narrativa aconteça. Nesse sentido, os agentes produtivos exploraram essas ferramentas possibilitadas pelas plataformas digitais para deixar espaços e caminhos abertos que modificaram ações no processo de mimese III.

Muitas continuidades com relação à ideologia jornalística também foram identificadas na observação. Todas elas significaram uma maior potencialização de um valor já esperado pela profissão a partir das tecnologias digitais e se relacionam com o conceito de imersão porque oferecem mais recursos para contextualização da narrativa para os usuários com os vários formatos narrativos.

Novos caminhos para este foco de análise perpassam por uma diversificação maior do corpus empírico, bem como mudanças em relação aos valores jornalísticos. Além disso, observações do ponto de vista da produção, das decisões econômicas e da interação dos usuários com as narrativas jornalísticas podem fornecer novos achados.

Referências

ARONSON-RATH, R; MILWARD, J; OWEN, T e PITT, F. Virtual Reality Journalism. **Tow Center for Digital Journalism**. 2015. Disponível em: https://www.cjr.org/tow_center_reports/virtual_reality_journalism.php
Acesso em 16 out. 2019.

ARSENAULT, D; PICARD, M. **Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif: les trois formes d'immersion vidéoludique**. In: colloque

Homo Ludens: «Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué. 2008. Disponível em: https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/arsenault,-picard---le-jeu-video-entre-dependance-et-plaisir-immersif_0.pdf Acesso em 16 out. 2019.

BARBOSA, S. Jornalismo convergente e *continuum* multimídia na quinta geração do jornalismo em redes digitais. In: CANAVILHAS, J. (org.), **Notícias e mobilidade: o jornalismo na era dos dispositivos digitais**. Covilhã: Livros Labcom. 2013. p.33-54

BBC Brasil nasceu em 1938 com notícia sobre Hitler. **BBC Brasil**. 26 de abril de 2011. Disponível em: http://www.bbc.com/portuguese/institucional/090120_expediente_tc2.shtml Acesso em: 2 jan. 2018.

BRADSHAW, P. Instantaneidade: Efeito da rede, jornalistas mobile, consumidores ligados e impacto no consumo, produção e distribuição. In: CANAVILHAS, João. (org) **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: LabCom, 2014. p. 111- 136.

BROWN, E; CAIRNS, P. **A grounded investigation of game immersion**. CHI'04 extended abstracts on Human factors in computing systems. ACM, 2004. p. 1297-1300.

BRUNS, A. Gatekeeping, gatewatching, realimentação em tempo real: novos desafios para o jornalismo. **Brazilian Journalism Research**, v. 7, n. 2, 2011, p. 119-140.

CHALABY, J. **The invention of journalism**. Nova York: Springer, 1998.

COSTA, L; BRASIL, A. Realidade Virtual: Inovação técnica e narrativa no jornalismo imersivo. **Contemporanea-Revista de Comunicação e Cultura**, v. 15, n. 1, 2017, p. 141-161.

DALMONTE, E. Efeito De Real E Jornalismo: Imagem, Técnica E Processos De Significação. **Sessões do Imaginário**, v. 13, n. 20, 2008.

DEUZE, M. What is journalism? Professional identity and ideology of journalists reconsidered. **Journalism**, London, v. 6, n. 4, 2005, p.442-464.

DEUZE, M; WITSCHGE, T. Beyond journalism: Theorizing the transformation of journalism. **Journalism**. 2017.

DOMÍNGUEZ, E. Going Beyond the Classic News Narrative Convention: The Background to and Challenges of Immersion in Journalism. **Front. Digit. Humanit**. 2017.

_____. **Periodismo imersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción**. Tese de Doutorado em Comunicação. Universitat Ramon Llull, Barcelona, 2013.

FRANCISCATO, C. E. **A atualidade no jornalismo: bases para sua delimitação teórica**. Tese de Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia. 2003.

FRANKLIN, I. Immersive journalism-Real-Time Interaction with Information. IN: ZANKOVA, B.; ŠKOLKAY, A.; FRANKLIN, I. **Smart Journalism**. Reino Unido: Mediaframe, 2016, p.46-54.

GARCÍA, J. A. A.; SALAVERRÍA, R.; MASIP, P. **Convergencia periodística en los medios de comunicación. Propuesta de definición conceptual y operativa.** Atas I Congreso de la Asociación Española de Investigadores en Comunicación. 2008.

GENETTE, G. **Discurso da narrativa.** 2. ed. Lisboa: Vega, 1993.

GENRO FILHO, A. **O segredo da pirâmide.** Porto Alegre: Tchê, 1987.

GORDON, R. The meanings and implications of convergence. **Digital journalism: Emerging media and the changing horizons of journalism,** 2003, p. 57-73.

GRAU, O. **Virtual Art: from illusion to immersion.** Massachusetts: MIT Press, 2003.

GROTH, O. **O poder cultural desconhecido: fundamento da ciência dos jornais.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

GUTMANN, J. **Formas do Telejornal: um estudo das articulações entre valores jornalísticos e linguagem televisiva.** Tese de Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia 2013.

JONES, S. Disrupting the narrative: immersive journalism in virtual reality. **Journal of Media Practice,** v. 18, n. 2-3, 2017, p. 171-185.

KOLODZY, J. **Practicing convergence journalism: an introduction to cross-media storytelling.** Nova York: Routledge, 2012.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1998.

MACHADO, A. **Regimes de imersão e modos de agenciamento.** Anais do XXV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Salvador/BA. 2002.

MARTINS, E e PALACIOS, M (Orgs). **Ferramentas para Análise da Qualidade no Ciberjornalismo (Volume 2: Aplicações).** Covilhã: Livros Labcom. 2016.

MCMAHAN, A. **Immersion, engagement and presence.** IN: WOLF, M JP; PERRON, Bernard. The video game theory reader. Nova York: Routledge, 2003, p. 67-86.

MEDEIROS, D. Newsgames: tecnologia digital para difundir notícias na Internet. **Revista da Universidade Vale do Rio Verde.** v. 12, n. 1. 2014.

MEDITSCH, E. Jornalismo como forma de conhecimento. **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação.** São Paulo. Vol. XXI, nº1, jan/jun. 1998, p.25-38.

MIELNICZUK, L. **Jornalismo na Web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual.** Tese de Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2003.

MOTTA, L. **Análise pragmática da narrativa jornalística.** Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (Intercom). 2005.

MOTTA, L.; COSTA, G; LIMA, J. Notícia e construção de sentidos: análise da narrativa jornalística. **Intercom-Revista Brasileira de Ciências da Comunicação,** v. 27, n. 2, 2004.

MURRAY, J. **Hamlet no holodeck o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.

_____. **Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice**. Cambridge: MIT Press. (Kindle Edition). 2012.

NEVEU, E. **Sociologia do jornalismo**. São Paulo: Edições Loyola, 2004.

OTTOVORDEMGENTSCHENFELDE, S. Reconfiguring practices, identities and ideologies: towards understanding professionalism in an age of post-industrial journalism. In: KRAMP, L; CARPENTIER, N, HEPP, A ... KILBORN, R, (eds.) **Media Practice and Everyday Agency in Europe**. edition lumière, Bremen, Germany. 2014, p.163-173.

PALACIOS, M. (Org). **Ferramentas para Análise da Qualidade no Ciberjornalismo (Volume 1: Modelos)**. Covilhã: Livros Labcom. 2011.

_____. Jornalismo móvel e inovações induzidas por affordances em narrativas para aplicativos em tablets e smartphones. IN: CANAVILHAS, J. e SATUF, I. (Orgs.) **Jornalismo para Dispositivos Móveis: produção, distribuição e consumo**. Covilhã, UBI, Livros LabCom. 2015, p. 7-42.

PEÑA, N., WEIL, P., LLOBERA, J., GIANNOPOULOS, E...& SLATER, M. Immersive journalism: immersive virtual reality for the first-person experience of news. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, v. 19, n. 4, 2010, p. 291-301.

PINHEIRO, C. M. P.; BARTH, M.; FETZNER, M. N. Newsgames e o Papel do Jornalismo na Cultura da Convergência. **Estudos em Jornalismo e Mídia**, 2014.

QUINN, S.. **Convergent Journalism. The fundamental of multimedia reporting**. London: Peter Lang Publishing, 2005.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa. Tomo I**. São Paulo: Papyrus. 1994.

RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore, EUA: JHU Press, 2015.

SHIN, D.; BIOCCA, F. Exploring immersive experience in journalism. **New Media and Society**, v.20, n.8, 2017.

SILVA, A.. As Categorias como Fundamentos do Conhecimento Geográfico. In: SANTOS, Milton e SOUZA, Maria Adélia. A. (Orgs.) **Espaço Interdisciplinar**. São Paulo: Nobel, 1986.

SILVA, F. **Jornalismo móvel digital: o uso das tecnologias móveis digitais e a reconfiguração das rotinas de produção da reportagem de campo**. Tese de Doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas. Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

SODRÉ, M; FERRARI, M. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus, 1986

SPONHOLZ, L. **Jornalismo, Conhecimento e Objetividade: Além do espelho e das construções**. Florianópolis: Editora Insular, 2009.

TUCHMAN, G. Objectivity as strategic ritual: An examination of newsmen's notions of objectivity. **American Journal of sociology**, v. 77, n. 4, 1972, p. 660-679.

WAISBORD, S. **Reinventing professionalism: Journalism and news in global perspective**. Nova Jersey: John Wiley & Sons, 2013.

