

# Narrativas imersivas no ciberjornalismo. Entre interfaces e Realidade Virtual



Raquel Ritter Longhi<sup>1</sup>

**Resumo:** Discute a imersão nas narrativas ciberjornalísticas, verificando esta tendência da produção de conteúdos em dois exemplos recentes: “The Displaced” (New York Times.com) e “6 X 9: a virtual experience of solitary confinement” (The Guardian). Através de pesquisa bibliográfica, reflete sobre narrativas imersivas e em Realidade Virtual (RV) e analisa até que ponto as interfaces e os dispositivos de visualização de RV são capazes de proporcionar uma efetiva imersão nas narrativas de não-ficção.

**Palavras-chave:** Narrativas imersivas. Ciberjornalismo. Interfaces. Realidade Virtual.

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP), Mestre em Comunicação e Informação (UFRGS), Professora no Programa de Pós-Graduação em Jornalismo e Curso de Jornalismo da UFSC. Coordenadora do Grupo de Pesquisa Hiperídia e Linguagem/CNPq e do Núcleo de Estudos e Produção Hiperídia Aplicados ao Jornalismo - Nephi-Jor/UFSC.

## Narrativas inmersivas en el ciberperiodismo. Entre interfaces y Realidad Virtual

**Resumen:** Se analiza la inmersión en las narrativas ciberperiodísticas, verificando esta tendencia en la producción de contenidos en dos casos: “The Displaced” (Nueva York Times.com) y “6 X 9: a virtual experience of solitary confinement” (The Guardian). A través de la literatura, reflexiona sobre las narrativas de inmersión y Realidad Virtual (VR) y analiza hasta qué punto las interfaces y dispositivos de visualización de RV son capaces de proporcionar una inmersión efectiva en los relatos de no ficción.

**Palabras clave:** Narrativas de inmersión. Ciberperiodismo. Interfaces. Realidad Virtual.

## Immersive narratives in online journalism. Between interfaces and Virtual reality

**Abstract:** It discusses the immersion in digital journalistic narratives, verifying this trend of content production in two productions: “The Displaced” (New York Times.com) and “6 X 9: a virtual experience of solitary confinement” (The Guardian). Through a bibliographical research, it reflects on Immersive and Virtual Reality (VR) narratives and analyzes the

extent to which VR interfaces and visualization devices are able to provide effective immersion in non-fiction narratives.

**Keywords:** Immersive storytelling. Online journalism. Interfaces. Virtual Reality.

## Introdução

Num dia histórico em 1895, o público que assistiu a uma sequência de imagens em movimento projetadas numa tela de grandes dimensões teve reações como gritos e correria, devido ao enorme efeito causado por aquelas cenas inusitadas. Em janeiro de 2012, espectadores que experimentaram pela primeira vez imagens imersivas, na projeção online do experimento documental em Realidade Virtual (RV) “Hunger in Los Angeles”<sup>2</sup>, de Nonny de la Peña, tiveram reações como choro e tremedeira. A primeira história é bastante conhecida: diz respeito àquela que é considerada a sessão pública inaugural de cinema, em 28 de dezembro de 1895, e faz parte do anedotário da sétima arte; a segunda consta do relatório “Viewing the future? Virtual reality in journalism”, publicado pelo Knight Center em março de 2016 (DOYLE; GELMAN; GILL, 2016).

O que ambas têm em comum? Pode-se dizer que o impacto causado por modos inovadores de visualização e experimentação de imagens – e suas narrativas – são o ponto de confluência destes dois momentos históricos. Assim como no cinema, que no final do século 19 trazia um tipo inusitado de reação do público frente às imagens em movimento, a tecnologia da realidade virtual (RV) do século 21 impõe novas reações ao ato de experimentar a visualização do mundo.

Este artigo discute o conceito de imersão nas narrativas ciberjornalísticas, apontando e verificando a tendência recente da produção de narrativas imersivas em Realidade Virtual. Como objeto de análise, aprofunda a reflexão sobre imersão em dois conteúdos recentes do webjornalismo de referência: “The Displaced”<sup>3</sup>, do NYTimes.com, publicado em novembro de 2015 e “6 X 9: a virtual experience of solitary confinement”<sup>4</sup>, do The Guardian, de abril de 2016. A imersão será discutida a partir de duas perspectivas: a) conceitualmente, através de levantamento bibliográfico, que envolve ainda investigações acerca de algumas concepções de narrativas imersivas e narrativas em narrativas em RV e b) por meio da experiência de visualização dos conteúdos com o dispositivo de visualização de RV estilo *Google Cardboards*<sup>5</sup> VR Box (Virtual Reality Glasses).

De fato, a tecnologia da Realidade Virtual tem sido vista como uma potencialidade para as narrativas nos meios digitais, e várias organizações de mídia, especialmente online, estão investindo nesses formatos. Alguns autores ponderam que a Realidade Virtual deve ser considerada uma narrativa específica, ao lado do teatro, literatura e cinema, onde “cada um apresenta particularidades que os diferenciam entre si, e determinam suas

<sup>2</sup> A exibição se deu durante o Festival de Cinema de Sundance, no Utah, online com Los Angeles, quando os espectadores utilizaram dispositivos *headsets* de RV para vivenciar a experiência de um homem tendo um ataque diabético.

<sup>3</sup> Disponível em: <http://migre.me/ukTBS> (Acesso em: nov. 2015).

<sup>4</sup> Disponível em: <http://migre.me/ukTxP> (Acesso em: abr. 2016).

<sup>5</sup> Os dispositivos utilizados foram: óculos de RV estilo “Google Cardboard” e óculos 3d Rift Realidade Virtual da marca Vr Box, juntamente com um controle remoto, ambos adquiridos pela autora em junho de 2016.

relativas formas narrativas, meios de comunicação e formas de exibir o conteúdo em relação à história” (AYLETT e LOUCHART, 2003, p. 2).

Segundo o já referido relatório do Knight Center, em 2015, cerca de 12 organizações produziram cerca de 60 projetos usando vídeos em 360 graus ou animações em terceira dimensão – 3-D para contar histórias que podem ser experimentadas em RV.

A importância deste momento de experimentação com esta nova tecnologia, e o que ela representa para a narrativa jornalística, nos leva a refletir, neste artigo, sobre o potencial da RV para o jornalismo, discutir o conceito de imersão e averiguar as possíveis definições para narrativas em Realidade Virtual juntamente com um objetivo mais específico, que diz respeito a uma questão que pode ser considerada “técnica”, mas que apresenta ainda muitas interrogações: até que ponto as interfaces e dispositivos como os utilizados para a fruição de conteúdos em RV, permitem uma verdadeira e eficaz imersão?

## 2. A RV entra em cena

Há algum tempo que o ciberjornalismo vem se ocupando de produzir narrativas imersivas, nas quais a exploração das potencialidades expressivas da hipermídia, especialmente gráficas e sonoras, conduz o usuário a uma experiência de leitura mais aprofundada. Esse tipo de narrativa inclui imagens em 360 graus (estáticas ou em movimento), simulações em terceira dimensão com imagens de síntese e a Realidade Virtual. Em todas elas, o conteúdo pode ser visualizado, ou experimentado - para usar um termo mais adequado ao tipo de fruição em tela - de formas distintas, que podem envolver ou não a utilização de dispositivos tais como fones de ouvido e óculos especiais - tipo *Google Cardboard*, óculos *Rift* e capacetes (*headsets*) de RV. A ideia é conduzir o usuário a experimentar histórias em ambientes imaginados ou reproduzidos, numa forma de imersão total com o conteúdo.

Considerada a primeira experiência documental em RV, o já citado projeto “Hunger in Los Angeles”, de Nonny de la Peña, foi apresentado no Festival de Sundance em janeiro de 2012, quando os espectadores vestiram fones de ouvido e óculos especiais, os embriões do que seriam os hoje mundialmente conhecidos óculos *Rift*. “Ao imergir o espectador em outro mundo, ‘Hunger’ claramente foi além do documentário tradicional, conforme aponta o relatório “Viewing the Future? Virtual Reality in Journalism”, publicado pelo Knight Center em março de 2016 (DOYLE et al, 2016).

De fato, narrativas em Realidade Virtual, até então mais conhecidas na esfera dos videogames, passaram a ocupar importante espaço no ciberjornalismo, trazendo o foco para as potencialidades imersivas da narrativa. Tais formas de contar histórias incluem, ainda, experiências em terceira dimensão e 360 graus em imagens estáticas e em movimento (vídeos), que também têm sido definidas como *spherical* (esférico) (DOYLE et al, 2016)<sup>6</sup>. O momento é considerado chave para o estabelecimento e

<sup>6</sup> O termo será utilizado neste artigo como sinônimo para “360 graus”, tanto em vídeo como em foto.

consolidação das narrativas em RV, segundo o relatório, que vislumbra, ainda, sob esta perspectiva, se a VR será realmente uma maneira factível de apresentar a notícia (DOYLE et all, 2016). O texto apresenta as formas de narrativas imersivas e em realidade virtual que estão se conformando até este momento, que são: “realidade virtual”, que criam ambientes que permitem ao usuário estar presente em espaços alternativos; “realidade aumentada”, que parte do mundo real e sobrepõe objetos e informação; e “esférico” ou “vídeos em 360 graus”, que capturam uma cena na sua totalidade, onde o usuário pode visualizar o conteúdo na parte superior, inferior e a sua volta.

Mais propriamente entrando no jornalismo, a primeira experiência de que se tem notícia é em 2014, com a narrativa “A harvest of change”<sup>7</sup> do Des Moines Register. Produzida totalmente em terceira dimensão, com a ferramenta Unity, conhecida por ser amplamente utilizada na produção de videogames, a reportagem mostra uma fazenda no estado de Iowa, Estados Unidos, recriada em imagens de síntese modeladas a partir de fotos, fotografias e vídeos. Mas a técnica tem sido bastante usada em vários tipos de narrativas de não ficção, dentre elas, infografia, grande reportagem multimídia e webdocumentários, como os produzidos pelo National Film Board do Canadá, dentre outros. O The Washington Post, um dos principais dos EUA, tem apresentado produtos em 360° e RV, como o vídeo em 360° de um dos debates da corrida presidencial norte-americana<sup>8</sup> e uma seção específica para imagens em 360° , a VR Room<sup>9</sup>. No Brasil, jornais como a Folha de S. Paulo, Diário Catarinense, Zero Hora, Estadão, dentre outros, têm apresentado esses tipos de conteúdos, especialmente fotográficos e infográficos. Na América Latina, segundo Longhi e Pereira (2016), iniciativas nesse sentido aparecem em abril de 2016, com o lançamento do aplicativo para dispositivos móveis de plataforma de conteúdos em RV do Clarín, o Clarín VR.

Questões como custos de produção, dispositivos de visualização, hábitos de consumo e as próprias sensações físicas no ato da leitura desse tipo de conteúdo já se afiguram como cruciais para pensar as narrativas em realidade virtual, como se percebe no estudo de Doyle et all (2016). O fato de ainda estar restrito aos grandes grupos jornalísticos explica-se pelo custo de produção, que ainda é muito alto.

### **3. Imersão, Realidade Virtual e a narrativa webjornalística**

Apesar de atualmente as narrativas imersivas estarem “em alta” no webjornalismo, não é de hoje o interesse em “transportar” o leitor, ou usuário, para o local do acontecimento. Desde que os videogames popularizaram a ideia de imersão em mundos virtuais, quando o termo Realidade Virtual passou a ser mais conhecido do grande público, o jornalismo vem buscando maneiras de fortalecer esse tipo de conteúdo narrativo. Isso foi alcançado especialmente depois que o ambiente hipermidiático e online do

<sup>7</sup> Disponível em: <http://migre.me/tK6E9> (Acesso em: mar. 2016).

<sup>8</sup> Disponível em: <http://migre.me/tw5hx> (Acesso em: 17 mar. 2016).

<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/posttv/vrroom/index.html> (Acesso em: 03 abr. 2016).

ciberjornalismo proporcionou maiores possibilidades, tanto tecnológicas quanto expressivas. E, justamente, as primeiras tentativas de colocar o leitor na cena, no que diz respeito ao jornalismo nos meios digitais, acontecem com a criação de newsgames, com o principal objetivo de simular situações e “mundos” a serem “explorados” pelos leitores/usuários. Conforme Marciano (2016), e nada diferente do que hoje se busca com os conteúdos em RV, os newsgames propunham “colocar o espectador no local do acontecimento”, o que se vê em exemplos já na primeira década de 2000, com produtos tais como “Food Import Folly”, produzido pelo New York Times.com e disponibilizado em 2007, e “Berlin Wall” (MARCIANO, 2016). Para De La Peña et al (2010; s/n), o advento dos jogos de computador e de ambientes virtuais como o Second Life proporcionaram mais uma oportunidade para a recriação de notícias. Um desses jogos, “Gone Gitmo”, uma representação virtual da prisão de Guantánamo foi construído em 2007, consistindo numa série de experimentos com narrativas espaciais.

Proveniente do campo das artes, da literatura e do cinema, para citar apenas alguns, a ideia de imersão toma lugar no ciberjornalismo em diferentes “vertentes”, especialmente no campo das narrativas. Um exemplo é o termo “jornalismo imersivo”, que vem sendo utilizado largamente tanto em referência a conteúdos como na pesquisa sobre narrativas em Realidade Virtual. Uma definição do conceito pode ser encontrada em De La Peña et al (2010; s/n): “(jornalismo imersivo) é a produção de notícias de forma que as pessoas podem ter experiências em primeira pessoa de eventos ou situações descritas em narrativas jornalísticas”<sup>10</sup>. Já para Sadowski e Stanney (2002), que revisitam autores a respeito do tema, há duas principais escolas de pensamento sobre o que significa imersão em um ambiente virtual: a primeira, diz respeito a um estado psicológico, e a segunda, relacionada à capacidade de o computador fornecer ilusão de realidade inclusiva e ambientadora ao participante dos ambientes imersivos.

Witmer e Singer (1998, s/n) definem imersão como “um estado psicológico caracterizado pela percepção de que se está envolvido, incluído e interagindo com um ambiente que proporciona um fluxo contínuo de estímulo e experiências”. Eles também sugerem que fatores que afetam a imersão incluem isolamento do ambiente físico, percepção de autoinclusão no ambiente virtual, formas naturais de interação e controle e a percepção do automovimento. Numa perspectiva distinta, Slater e Wilbur (1997) definem imersão como “a capacidade que os monitores de computador têm de oferecer ao participante de um ambiente virtual, uma ilusão de realidade inclusiva, extensiva, ambientadora e vívida” (SADOWSKI; STANNEY, 2002, s/n)<sup>11</sup>.

O conceito de imersão, de fato, está, juntamente com o de “presença”, no topo das pesquisas sobre a RV, segundo o relatório “Virtual Reality Journalism”, publicado pelo Tow Center da Universidade de Columbia em dezembro de 2015: “ambos buscam descrever a sensação que se experimenta em realidades alternativas através de sistemas virtuais” (ARONSON-RATH, 2015, s/n). Na mesma pesquisa, a Realidade Virtual é definida como: “uma experiência imersiva de mídia que reproduz um ambiente real

<sup>10</sup> Tradução nossa. No original: “(...) is the production of news in a form in which people can gain first person experiences of the events or situation described in news stories”.

<sup>11</sup> Tradução nossa. No original: “Witmer and Singer (1998) define immersion as “a psychological state characterized by perceiving oneself to be enveloped by, included in, and interacting with an environment that provides a continuous stream of stimuli and experiences.” They also suggest that factors that affect immersion include isolation from the physical environment, perception of self-inclusion in the VE, natural modes of interaction and control, and the perception of self-movement. With a different perspective, Slater and Wilbur (1997) define immersion as “the extent to which computer displays are capable of delivering an inclusive, extensive, surrounding, and vivid illusion of reality to the senses of the VE participant”.

ou imaginário e permite ao usuário interagir com ele de modo que sente que está lá” (ARONSON-RATH, 2015, s/n)<sup>12</sup>. Seguramente, as noções de imersão e presença serão fundamentais para a compreensão das narrativas imersivas e das narrativas em Realidade Virtual. Neste artigo, explanamos brevemente a respeito, salientando que se tratam de conceitos que devem ser mais amplamente explorados em futuras reflexões sobre o tema.

Os já citados Sadowski Jr. e Stanney (2002) procuram definir os conceitos de imersão e presença nos ambientes virtuais, a partir de alguns autores.

Barfield e Hendrix (1995 *apud* SADOWSKI JR.; STANNEY, 2002) distinguem a presença em mundos virtuais da presença no mundo físico à medida que o usuário acredita que está num lugar diferente daquele no qual fisicamente se encontra durante o curso da experimentação gerada por meio do computador. Os mesmos autores, no seu levantamento bibliográfico, trazem Singer e Witmer (1997), para quem a presença é descrita como um fluxo sensorial que demanda atenção direta do indivíduo:

Eles sugerem que presença pode ser baseada na interação entre estímulos sensoriais e as tendências interiores da pessoa. A sensação psicológica individual de presença em um ambiente virtual é percebida especialmente como um sub-produto das propriedades de imersão, e estando implicada no ambiente virtual. Sendo assim, presença num ambiente virtual depende do grau de atenção do usuário ao passo que se desloca pelo ambiente físico<sup>13</sup>. (SADOWSKI JR.; STANNEY, 2002, s/n).

De La Peña et al (2010; s/n), por sua vez, ressaltam que os artigos que inicialmente introduziram o conceito de presença em ambientes virtuais datam dos anos 1990, e definiam presença como a forte sensação de estar no espaço representado pelo sistema de realidade virtual. Para os autores, trata-se de um *qualia*, ou seja, “... a qualidade da nossa experiência que é impossível descrever, é especificamente a ilusão de estar no espaço virtual mesmo que você saiba que você não está lá” (DE LA PEÑA et al, 2010, p. 8)<sup>14</sup>.

O que nos mostram tais estudos implica entender a presença e a imersão em mundos virtuais como noções que carregam consigo um paradoxo: ao mesmo tempo em que se tem a sensação de presença em um mundo diferente do mundo físico, aquele em que o sujeito se encontra no momento da experimentação do mundo virtual, a presença no ambiente virtual implica consciência de pertencimento ao mundo alternativo, uma sensação estimulada pela necessidade de atenção do usuário. Tal sensação, ainda, pode encontrar algumas “barreiras”, passíveis de afetar de modos distintos a percepção de pertencimento ao ambiente virtual: estas são as interfaces e dispositivos necessários para a fruição da experiência.

Quéau (1995) lembra que a palavra “écran” (tela), que remonta à Idade Média significava, em sua origem, uma “proteção”, uma “barreira”. No limiar desta noção, portanto, segundo o autor, encontra-se o entendimento de que “a tela dissimula mais que deixa ver, e se interpõe mais do que propõe” (QUÉAU, 1995, p. 103). Nos ambientes virtuais, como se pode pensar as telas e sua imersão, levando em conta as potenciais “barreiras”?

<sup>12</sup> Tradução nossa. No original: Virtual reality (VR) is an immersive media experience that replicates either a real or imagined environment and allows users to interact with this world in ways that feel as if they are there.

<sup>13</sup> Tradução nossa. No original: They suggest that presence be based on the interaction between sensory stimulations, environmental stimulations and the internal tendencies of the person. The individual’s psychological perception of presence within a virtual environment is perceived principally as a by-product of the properties of immersion, and as being implicated in the virtual environment. Thus, presence in a virtual environment depends on the degree of attention of the user as they displace themselves in the physical environment.

<sup>14</sup> Tradução nossa. No original: This is a *qualia*, a quality of our experience that is impossible to describe, it is specifically the illusion of being in the virtually rendered space even though you know that you are not there.

#### 4. Interfaces e RV: a tela dentro da tela

Podemos sem dúvida refletir sobre esta concepção no âmbito da interface. No mundo do virtual, a tela estaria “dentro da tela”, para ser vivenciada como espaço, e não mais como superfície de inscrição. Em outras palavras, pode-se pensar a RV como uma interface sem telas, mas a tela existindo como interface. Uma interface efetivamente imersiva, porque englobante e integradora do usuário com o espaço.

Em estudo sobre a criação literária em hipertexto, e ao refletir sobre o que seriam “interfaces imersivas”, Longhi apontava para a possibilidade de a interface se constituir, ao mesmo tempo, no que separa e no que une o sujeito ao conteúdo, servindo como porta de entrada para o mundo virtual (naquele momento, refletindo sobre diferentes formas narrativas) e proporcionando uma sensação de imersão em um espaço alternativo:

A tal estado de “imersão”, estudiosos denominam como o estado de “sonho acordado”. A “imersão” nada mais é do que a rendição total do leitor, ouvinte ou espectador, à narrativa do respectivo meio ao qual esteja assistindo, lendo ou ouvindo. Com a imersão ocorre a concentração de todos os sentidos. Acontece quando assistimos a um filme ou lemos um livro, por exemplo, e nos transportamos inteiramente para a história ali apresentada. É o momento no qual perdemos a noção dos objetos pelos quais nos é transmitida a história – o livro ou a película e o projetor do filme, e entramos completamente dentro da história. (LONGHI, 2002, p. 83).

Aqui se encontra a concepção de imersão como o abandono total do leitor, usuário ou espectador a um mundo alternativo, diferente do mundo real ao qual o indivíduo pertence – ou se encontra. Neste sentido, devemos atentar para a abrangência do conceito de imersão relativo a vários meios, ou formas de representação – o livro (impresso), o cinema (audiovisual), etc.

Para seguir com nossa reflexão, impõe-se levar em conta as possíveis acepções de tela - como elemento que separa, como elemento que une, como espaço que se vivencia, e ainda, como *barreira*, no caso, inerente a algumas experiências de utilização de dispositivos de RV, no caso, quando os mesmos podem se constituir em empecilhos, interpondo-se entre o usuário e a efetiva fruição do conteúdo. Para discorrer mais adequadamente a respeito, o próximo item trata da experimentação de narrativas em RV, utilizando dispositivo de visualização específico.

#### 5. Experimentando o jornalismo em RV

Com o objetivo de complementar a análise proposta neste artigo no que diz respeito às narrativas jornalísticas em realidade virtual, experimentamos dois conteúdos ciberjornalísticos utilizando um dispositivo de visualização estilo *headset*, o “óculos” da marca VR Box, feito em material plástico e

com alças para suporte na cabeça. Também utilizamos fones de ouvido, dispositivo recomendado pelos produtores desse tipo de conteúdo para acompanhar a experiência do uso de óculos.

A primeira narrativa visualizada foi 6 X 9: a virtual experience of solitary confinement, produzida pelo The Guardian e lançada em abril de 2016. Para ter acesso ao conteúdo no celular, é preciso fazer o *download* do aplicativo Guardian VR.

No óculos VR Box, que permite ajustar a distância das lentes para os lados e para frente e para trás, a fim de focalizar melhor a imagem, a visualização encontrou problemas relativos ao peso do aparelho na cabeça. Isso provavelmente foi causado devido ao fato de as alças de suporte do dispositivo não serem capazes de fixar-se totalmente à cabeça, causando um certo desconforto. Tratando-se de uma espécie de “prótese”, equipamentos de visualização podem causar as mais diversas reações, como sensações de enjôo, que, se já não são tão intensas como em anos anteriores, ainda são desafios da indústria de *hardware* para RV, conforme Doyle et all (2016).

Logo no início da narrativa, o usuário é avisado que o conteúdo tem material perturbador, que pode provocar reações. “Você deve levar isso e seu conforto em consideração antes de continuar”, diz o texto, e finaliza lembrando que o usuário deverá ter mais que 18 anos. Como nos demais conteúdos que têm sido realizados em RV, também no início da experiência é dada a opção para o usuário escolher o modo de visualização: se através de um dispositivo tipo VR *headset*, ou pelo próprio aparelho celular. No caso de computadores de mesa, ou notebooks, a mensagem irá dar a opção para esses aparelhos. Uma vez escolhido o dispositivo, uma tela pede que se insira o aparelho celular dentro do dispositivo. Na experiência realizada, podemos afirmar que tal “preparação” influenciou diretamente na fruição do conteúdo, fato aliado ainda, ao já citado desconforto físico com o dispositivo. A visualização, em si, apresentou um pequeno problema, que foi o aparecimento dos “cantos” da tela do equipamento, o que impediu, portanto, uma imediata sensação de estar dentro da cena.

As imagens iniciais aparecem na forma de vídeo em RV da reconstituição de uma cela de prisão: a proposta é de que o usuário se sinta “dentro” daquele cárcere. No início vazio, composto apenas por um vaso sanitário e pia, um catre e um banco, aos poucos o ambiente é preenchido com outros elementos - livros sobre o colchão, revistas no chão, inscrições nas paredes, que aparecem à medida em que se “passeia” com o olhar pelo ambiente. Da mesma forma, gradualmente vão surgindo sons em *off*, que representam testemunhos e depoimentos de pessoas que vivem confinados ou que vivenciaram a experiência do confinamento. A iluminação do ambiente varia de acordo com dia e da noite, e as alterações de período podem ser facilmente percebidas através da intensidade da luz ambiente.

Por sua vez, a experiência realizada utilizando apenas o aparelho celular se dá de uma forma diferenciada. Em primeiro lugar, a narrativa só tem prosseguimento se o usuário mover o dispositivo. Isso provavelmente é devido ao fato de ser a função de giroscópio do dispositivo responsável



por conferir a progressão da história. O uso de fones de ouvido permite uma melhor imersão na história, e em dado momento é possível “desligar-se” do mundo “real”, devido à força da narrativa. Nada muito diferente, do que acontece em outros tipos de narrativa, como na literatura e no cinema, por exemplo.

A experimentação com a narrativa *The Displaced*, do New York Times, feita com a utilização do mesmo dispositivo, mostrou um poder de imersão maior, segundo nossa experiência. O conteúdo, o primeiro a ser produzido especialmente em RV pelo periódico, tem pouco mais de 11 minutos, dado informado na sua abertura, e pode ser visualizado na forma de *download* ou na de *streaming* (online), e necessita do aplicativo específico, neste caso, o NYTVR. Da mesma forma que no conteúdo anterior, são oferecidas duas alternativas: visualizar com o uso de dispositivos estilo *Google cardboard* ou apenas pelo aparelho celular (ou ainda, desktop de computador, tablet, etc). Na nossa leitura, optamos por utilizar apenas o aparelho celular, um I-phone 6S.

A primeira imagem, uma sala de aula destruída, provavelmente pela guerra, mostra um menino escrevendo num quadro negro. O som do giz sobre a lousa é claro e límpido. Podendo ver mais do ambiente movendo a cabeça para cima ou para baixo ou para os lados, a visão geral da cena permite uma sensação de realmente estar naquele cenário. Diferentemente da experiência anterior, a sensação sobre a presença do dispositivo é mínima, resultante talvez da força da imagem. Um aviso surge na tela: deve-se mover o aparelho celular, para ter uma experiência melhor de visualização. A segunda imagem é a de uma criança empurrando um barco em meio a uma espécie de pântano, quando um pequeno texto aparece introduzindo dados sobre refugiados no mundo, e avisando que a narrativa contará a história de três crianças. A terceira imagem é a de uma menina em outro ambiente despedaçado pela guerra. Ruínas contrastam com a presença sólida de uma menina. As imagens vão se alternando, e começam os sons em *off* – depoimentos dos personagens da história, cujas traduções para o inglês são vertidas na tela, na forma de um texto movente, que baila conforme o movimento conferido ao celular. Aos poucos, também, vão se identificando os personagens principais: Oleg, 11 anos, refugiado da Ucrânia que retornou à sua cidade natal depois da guerra; Chuol, 9, que se perdeu da mãe durante um conflito e sua busca pela sobrevivência no sul do Sudão e Hana, 12, refugiada síria vivendo em um acampamento no Líbano.

Não é nosso objetivo aqui descrever todo o conteúdo, mas salientar a experiência de imersão da narrativa, por isso, ficaremos apenas nessa descrição breve do início do conteúdo. Em geral, tais narrativas apresentam como “introdução” algumas linhas a respeito do conteúdo, o que vai se ampliando à medida que a narrativa se desenvolve. Há muito, porém, muito mais a ser pensado e averiguado sobre a experiência de imersão de conteúdos em RV.

## Conclusão

As reações à RV em 2012, e àquela primeira projeção de cinema, em 1895, mostram o poder das imagens e narrativas em mobilizar a atenção da plateia/público/espectador. Este poder é tal, que causa reações fortes, e até mesmo exageradas, visto por uma perspectiva extemporânea, é claro – como aconteceu nos dois momentos. A respeito de possíveis reações, a propósito, é interessante observar o aviso do The Guardian na introdução da narrativa 6 X 9. Provavelmente, devido ao atual estágio de desenvolvimento desta tecnologia, ainda se percebem reações físicas aos conteúdos, como tonteira, enjôo, dentre outras. Obviamente que o aviso do The Guardian também é uma forma de enfatizar a força da narrativa que está sendo proposta: de que se trata de vivenciar uma experiência de confinamento, o que pode ser tão forte a ponto de abalar emocionalmente o usuário.

De fato, o jornalismo imersivo e em Realidade Virtual parece ter chegado com tamanha força no ambiente online, que já se vislumbra o poder das tecnologias de imersão para as narrativas ciberjornalísticas. Será possível, por exemplo, neste momento, se estabelecerem as bases do que seria uma narrativa em Realidade Virtual? Ou ainda, e antes que isso, a realidade Virtual é passível de ser pensada como forma narrativa? Como fica a questão da interface e dos dispositivos, nesse sentido? Qual a função que poderão desempenhar nesse tipo de narrativa?

Este artigo buscou compreender um pouco do potencial da RV para as narrativas ciberjornalísticas, questionando até que ponto as interfaces e dispositivos, como os utilizados para a fruição desses conteúdos, permitem uma verdadeira e eficaz imersão. Cabe a indagação, nesse sentido, sobre em que estágio, efetivamente, nos encontramos neste momento das experimentações em conteúdos e narrativas imersivas e em RV do ciberjornalismo.

De outra parte, a simples interação com os produtos jornalísticos, utilizando a função de giroscópio de aparelhos *smartphones*, ou os movimentos de deslizar dos dedos sobre um tablet, ou ainda pelas setas (na tela) e pelo mouse do computador, não poderia proporcionar uma sensação de imersão igualmente ou talvez mais eficaz? Não se pode desconsiderar ainda que, como nos mostraram a literatura e o cinema, histórias contadas através de palavras ou por imagens e sons, são capazes – ainda hoje, de nos fazer imergir completamente em outros mundos.

E finalmente, deve-se ressaltar que a imersão na história, quando é possível “desligar-se” do mundo “real”, ocorre devido à força da narrativa. Esta, tradicionalmente, é formada por dois eixos principais: o do conteúdo (o que se diz) e o da forma (como se diz) (LONGHI, 2002). As narrativas em RV, desde logo, apontam para um outro eixo, o da experimentação, uma vez que o leitor, agora usuário, deverá usar de dispositivos para a fruição do relato. Mas, isto é outra história.

## Referências

- ARONSON-RATH, R., MILWARD, J., OWEN, T.; PITT, F. **Virtual reality journalism**. Tow Center for Digital Journalism at Columbia University, 2015. Disponível em: <<https://towcenter.gitbooks.io/virtual-reality-journalism/content/index.html>> Acesso em: 14 dez. 2017.
- AYLETT, R.; LOUCHART, S. Towards a Narrative Theory of Virtual Reality. **Virtual Reality**, Londres, n. 1, 2003. Disponível em <https://link.springer.com/article/10.1007/s10055-003-0114-9> Acesso em: 14 dez. 2017.
- DE LA PEÑA, Nonny et all. Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First Person Experience of News. Presence, Cambridge, v.19, n. 4, ago. 2010. Disponível em: [http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/PRES\\_a\\_00005](http://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/PRES_a_00005) Acesso em: 14 dez. 2017.
- DOYLE, P.; GELMAN, M.; GILL, S. **Viewing the future? Virtual reality in journalism**. Knight Foundation, 2016. Disponível em: [http://www.knightfoundation.org/media/uploads/publication\\_pdfs/VR\\_report\\_web.pdf](http://www.knightfoundation.org/media/uploads/publication_pdfs/VR_report_web.pdf) Acesso em: 20 mar. 2016.
- LONGHI, Raquel Ritter (2015). Metáforas e Labirintos: a narrativa em hipertexto na Internet. Online. Disponível em: <http://nephijor.ufsc.br/wordpress/wp-content/uploads/2015/09/livrodissert-11.pdf>
- \_\_\_\_\_ e PEREIRA, Sílvio da Costa. Do panorama à Realidade Virtual: como o ciberjornalismo está criando narrativas imersivas. 16º Congresso da Associação Latinoamericana de Investigadores de La Comunicación – ALAIC. Cidade do México, outubro de 2016. Disponível em: <http://alaic2016.cua.uam.mx/documentos/memorias/GT16.pdf> Acesso em: 12 de dezembro de 2016.
- MARCIANO, Carlos. **Jogando Ética**: Newsgames de letramento no ensino de deontologia jornalísticas. 2016. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Jornalismo – Mestrado e Doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016.
- SADOWSKI JR., W.; STANNEY, K. Measuring and Managing Presence in Virtual Environments. Disponível em: [http://web.cs.wpi.edu/~gogo/courses/imgd5100/papers/Sadowski\\_HVE\\_2002.html](http://web.cs.wpi.edu/~gogo/courses/imgd5100/papers/Sadowski_HVE_2002.html) Acesso em: 15 mai. 2016.

RECEBIDO EM: 01/02/2017      ACEITO EM: 25/10/2017