



## Jornalismo imersivo longform: um estudo de caso do podcast *One Year in Ferguson*

Gabriel Ferreira<sup>1</sup>

Yasmin Winter<sup>2</sup>

Kamilla Avelar (orientadora)<sup>3</sup>

Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP)  
Centro Universitário Estácio de Belo Horizonte

**Resumo:** Para responder à pergunta orientadora desta pesquisa - Como se configura o podcast *One Year in Ferguson*, produzido pela St. Louis Public Radio Staff - este trabalho apoiou-se em duas vertentes teóricas do jornalismo: imersivo e longform. O objetivo foi compreender a configuração do podcast, por meio da revisão bibliográfica, do Estudo de Caso (YIN, 2001) e da Metodologia Descritiva (GIL, 2008). A escolha do objeto encontra-se justificada no fato de o podcast assumir um formato diferenciado, em que fotografias, áudios e legendas compõem a narrativa em 139 cenas divididas em cinco capítulos. Os resultados apontam para a confecção de um produto apoiado nos preceitos do jornalismo imersivo e no longform, o que proporciona maior experiência e sensação diferenciadas no consumo de notícias, tecendo um novo formato de abordagem de notícias do rádio na internet.

**Palavras-chave:** Jornalismo longform; jornalismo imersivo; podcast; one year in ferguson.

### 1. Introdução

Desde a chegada da internet, as mudanças estruturais que as tecnologias digitais proporcionam ao jornalismo vêm desenhando uma nova lógica de produção e consumo de notícias. Os resultados dessas mudanças culturais, sociais e mercadológicas acarretam nova cultura, que Jenkins (2008) chamou de cultura da convergência. É nesta nova cultura que há

---

<sup>1</sup> Estudante de jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Membro do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo (ConJor). E-mail: gvfleite@gmail.com

<sup>2</sup> Estudante de jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). E-mail: yasminlwinter@gmail.com

<sup>3</sup> Orientadora do trabalho. Professora da UFOP e do Centro do Centro Universitário Estácio de Belo Horizonte e do Programa de Pós-Graduação em MBA em Marketing Estratégico da Universidade Fumec. Mestre em Comunicação, Especialista em Marketing e Doutoranda em Administração. Membro do ConJor (UFOP) e Afetos (UFMG). Email: kamilla\_avelar@yahoo.com.br

maior interação e oportunidade de participação do público, em que os papéis de produtor e consumidor de conteúdos chegam a se confundir em alguns momentos, gerando relações mais horizontalizadas. O autor afirma que a convergência se dá por um movimento cultural que ocorre na cabeça dos que consomem conteúdos de seus interesses por meio da navegação em múltiplas plataformas de mídia e cooperação entre mercados midiáticos. A convergência possibilita um comportamento migratório dos públicos que percorrem meios de comunicação variados e vão a quase qualquer parte em busca das experiências que desejam.

É neste ambiente de transformações que diversos veículos de comunicação têm investido no jornalismo imersivo como forma de se aproximarem dos leitores, permitindo experiências diferenciadas ao relatar histórias por meio de novos formatos narrativos. A chegada do ambiente virtual e o desenvolvimento de ferramentas tecnológicas vêm reconfigurando os formatos e instaurando tessituras narrativas mais sofisticadas para atrair e manter a audiência.

Iniciativas de apostar em um formato multimídia estão surgindo ao longo dos anos. As formas de contar histórias estão sendo reconfiguradas e há apostas na realidade virtual, dispositivos tecnológicos para armazenamento de notícias de realidade virtual, filmagens em 360 graus, dentre outros. Os esforços são feitos para aumentar a sensação de participação da audiência no acontecimento, proporcionando maior imersão nas notícias e narrativas.

Em 2016, o jornal espanhol El País lançou o especial do acidente nuclear de Fukushima, no Japão. Para fazer a reportagem, uma equipe de seis pessoas viajou ao país e passou uma semana gravando os cenários de uma catástrofe na qual 20.000 pessoas morreram. O site descreveu a produção como “uma experiência pioneira com a qual o leitor poderá viajar ao ponto zero do acidente nuclear de Fukushima cinco anos após a catástrofe, no Japão”. No mesmo ano, no dia 4 de abril, foi lançado o documentário brasileiro curta-metragem Rio de Lama: A maior tragédia ambiental do Brasil, gravado em 360 graus. O documentário foi dirigido por Tadeu Jungle e teve produção de Marcos Nisti e Rawlinson Peter Terrabuiu, além da parceria das produtoras Academia de Filmes e Maria Fumaça, com a startup Beenoculus. O curta apresenta Bento Rodrigues, distrito de Mariana, em Minas Gerais, após cinco meses do rompimento da barragem de Fundão, da Mineradora Samarco.

Em 2015, por exemplo, em parceria com o Google, o New York Times lançou projeto especial NYT VR e distribuiu para os seus assinantes mais de um milhão de dispositivos Google Cardboard. O Cardboard é um óculos de realidade virtual, de baixo custo, feito de papelão (cardboard, em inglês) e funciona conjugado a um smartphone. Segundo o site Meio e Mensagem, o objetivo era proporcionar aos assinantes uma experiência diferenciada no consumo do filme *The Displaced*, que captura a resiliência de três crianças perdidas entre a guerra, por meio das lentes da realidade virtual. O documentário acompanha crianças da Síria, Sudão do Sul e Ucrânia e foi realizado em parceria com o diretor Chris Milk. Neste mesmo ano, foi lançado o projeto *One Year in Ferguson*, pela St. Louis Public Radio Staff, objeto de estudo deste artigo.

A escolha do objeto encontra justificativa no fato de o podcast assumir formato diferenciado ao apresentar 139 cenas divididas em cinco blocos compostos por imagens fotográficas, áudios e legendas. No rol de procedimentos metodológicos, o delineamento da pesquisa é feito pelo Estudo de Caso (YIN, 2001) com abordagem descritiva (GIL, 1999). A pesquisa descritiva tem como objetivo descrever as características de determinada população, identificando, analisando, relatando e comparando os dados encontrados.

O artigo é organizado em três tópicos, além da introdução e das considerações finais. A primeira abordagem jaz em conceituar o jornalismo imersivo e compreender a relação que o gênero busca estabelecer com o público. Posteriormente, os conceitos de jornalismo longform e plataformização são trabalhados, buscando compreender o objeto de análise teoricamente. O capítulo analítico apresenta o podcast e descreve seus elementos relatando e refletindo a respeito dos dados informados. As considerações finais encerram o artigo e chega-se à conclusão de que o podcast *One Year in Ferguson* proporciona maior experiência e sensação de pertencimento da audiência no consumo de notícias, tecendo um novo formato de abordagem de notícias do rádio na internet.

## **2. A imersividade no jornalismo**

A imersão no conteúdo jornalístico apresenta uma maior possibilidade de interação entre o público e os acontecimentos. Costa (2018, p. 15) afirma que “cabe aos jornalistas

permitir [através das narrativas construídas] a reflexão sobre a realidade, aumentando a empatia com os problemas do mundo”. A imersividade tem a capacidade de se aprofundar, entrar, navegar e, assim, aumentar a empatia e a conexão entre sujeito leitor, história contada e contexto social. Lopez et. al (2018) afirmam que o jornalismo imersivo “empodera a audiência, que pode (...) optar por uma perspectiva diferente da experiência da notícia” (p. 6).

O potencial narrativo do jornalismo imersivo ganha novos contornos com a chegada da internet. Kischinhevsky (2017, p. 4) afirma que no “século XXI há um interesse renovado na profissão [jornalística] pelos instrumentos narrativos na elaboração de reportagens especiais, de interesse humano e investigativas”. Além disso, Longhi (2014, p. 3) entende que “por volta dos anos 2000 começaram a sobressair especiais multimídias”.

A relação entre público e conteúdo é acentuada no jornalismo imersivo, já que a imersão possibilita diferentes experiências e sensações no consumo. Cordeiro e Costa (2016) afirmam que, pela imersão, a reportagem chega ao nível de interação de participação direta do usuário, na produção e/ou no consumo. Os autores também escrevem que o jornalismo imersivo pode ser pensado sob duas concepções:

a primeira do ponto de vista produtivo, em que o jornalista produz a notícia de forma imersiva, ou seja, em um nível aprofundado de investigação e reflexão sobre os objetos do mundo; e a segunda do ponto de vista técnico, em que o produto de sua reportagem se materializa em formatos imersivos, ou seja, em que o espectador (público) possa imergir na obra e ter uma experiência sensorial diferente a de outros formatos audiovisuais tradicionais (p. 102).

A utilização de ambientes virtuais é uma das marcas do jornalismo imersivo no cenário contemporâneo. Segundo Falcão (2011, p. 12), “estes espaços seriam responsáveis por simular experiências de imersão em primeira pessoa, a fim de permitir que o internauta entre, literalmente, na notícia através de uma recriação virtual do fato”. Apesar disso, Cordeiro e Costa (2016, p. 6) afirmam que “a intenção de proporcionar a um observador um espaço de ilusão e imersão hermético não nasceu com o advento da realidade virtual por meio de tecnologias digitais”. Na perspectiva de Domínguez (2010):

a imersão é uma característica psicológica que pode ser despertada por um material que existe muito antes do advento das novas tecnologias. As alusões, a imersão nos livros, e nas histórias que contam suas páginas, são tão habituais que se tornaram comuns. A imersão é um ato de imaginação que depende tanto do autor para impulsionar, quanto do leitor para se aprofundar (p. 4).

Mas é possível afirmar que o gênero foi reconfigurado com o advento das novas tecnologias. Domínguez (2013) analisa que a junção dos trabalhos jornalísticos e da internet demorou para ser realidade porque essa inovação modifica as rotinas produtivas: “se não der tempo aos profissionais e disponibilizar as ferramentas necessárias, dificilmente vão se encaixar na forma de trabalho jornalístico da internet” (p. 94). Sobre a relação da produção jornalística e a mudança das rotinas produtivas, Longhi (2014) afirma que desde os anos 2000, já era possível utilizar, a favor do jornalismo, a evolução de ferramentas de produção e *hardware*, agregando novas possibilidades técnicas para conteúdos multimidiáticos, abarcando desenho de interface e imersão narrativa.

A partir do final da década de 2000, com as possibilidades abertas pelo surgimento do HTML5, os produtos multimidiáticos jornalísticos se renovam, e anunciam o que pode ser uma consolidação desse tipo de formato expressivo enquanto gênero específico do webjornalismo, herdeiro da grande reportagem do impresso, que definimos como grande reportagem multimídia (p. 3).

O jornalismo imersivo aparece mais fortemente ligado ao ambiente hipermidiático. Cordeiro e Costa (2016) afirmam que é nesse contexto que aparece a relação da imersão com as novas formas de linguagens jornalísticas. Além disso, Lopez et. al (2018, p. 6) advogam que “a imersão no jornalismo, associada à possibilidade de explorar novos formatos, permite aos espectadores vivenciar a realidade por meio de parâmetros diferentes dos apresentados na mídia tradicional”.

Longhi (2014) ainda destaca que durante o desenvolvimento do jornalismo nos ambientes digitais, os formatos evoluíram e já é possível verificar as especificidades de fazer reportagem multimídia, trazendo, para a centralidade, características como design, narrativa e navegação. Esses pontos, quando trabalhados em conjunto e em favor do jornalismo, conferem maior qualidade ao produto e auxiliam na imersividade dos leitores.

### **3. O jornalismo longform**

O ambiente do jornalismo online vem sofrendo, há alguns anos, uma reconfiguração de sua narrativa e tem sido cada vez mais ocupado por produtos jornalísticos de maior extensão e aprofundamento, como é o caso do jornalismo longform. Segundo Longhi e Winques (2015, p. 1), essa mudança, no que tange à disseminação de conteúdo, se configura pela facilitação das “possibilidades do uso de links da linguagem hipertextual e hipermidiática”, oriunda de uma das características mais marcantes do jornalismo online: a multimedialidade, que, segundo

Carvalho (2016), teve suas primeiras experiências nos anos 2000. Longhi (2014) afirma que no início eram usados *slideshows* para complementar as narrativas e que, em seguida, surgiram os chamados especiais multimídia, que atingiram seu ápice entre 2002 e 2011 com a utilização da tecnologia em Flash<sup>4</sup>.

Já no que diz respeito à questão da produção, do design e profundidade, por exemplo, Longhi (2014) aponta que a renovação da narrativa no ambiente digital foi possibilitada por conta da evolução do código HTML<sup>5</sup>, que surgiu na década de 1990:

[...]a forma do texto da grande reportagem teve uma evolução. Se, com o Flash, o texto era disposto de forma mais fragmentada, tornando assim a noção do “todo” da matéria afetada, com a etapa atual, do HTML5, o texto longform impera, num desenho que envolve mais imersão e engajamento do leitor (p. 9).

Segundo Fischer (2013), o jornalismo longform pode ser caracterizado por: 1) um nível de reportagem profunda, que vai além do padrão cotidiano de produção e/ou 2) narrativa que é apresentada de maneira atraente, muitas vezes com elementos multimídia para aprimorar a peça. Dessa forma, o jornalismo longform seria aquele que contém um formato maior que as reportagens jornalísticas tradicionais e que utiliza os recursos disponíveis na web, como imagens, infográficos e até vídeos, para compor a reportagem.

Segundo Fidélis (2018), o formato de jornalismo longform aparentemente vem ao encontro do chamado *slow journalism*, que é um movimento recente e visa a produção do jornalismo com tempo suficiente para que sua qualidade seja mantida e não somente buscando mais reportagens com maior rapidez. Os elementos utilizados nesse formato podem ser entendidos pela principal característica do modelo: a profundidade. Segundo Longhi (2014, p. 8), no longform, “os formatos noticiosos hipermediáticos alcançam um aprimoramento, especialmente consolidando este tipo de narrativa, que define como grande reportagem multimídia”.

---

<sup>4</sup> Flash é uma plataforma multimídia de desenvolvimento de aplicações que contenham animações, áudio e vídeo, bastante utilizada na construção de anúncios publicitários e páginas web interativas. O Flash é capaz de manipular vetores e gráficos para criar textos animados, desenhos, imagens e até streaming de áudio e vídeo pela internet. Disponível em: <canaltech.com.br/software/O-que-e-o-Adobe-Flash/>. Acesso em: jul. de 2019.

<sup>5</sup> HTML é a sigla para Hyper Text Markup Language, ou seja, linguagem de marcação de hipertexto. Ela é utilizada como marcação para desenvolver páginas e documentos eletrônicos para a internet. Disponível em: <br.godaddy.com/blog/o-que-e-html-e-para-que-serve/>. Acesso em: jul. de 2019.

Além disso, Longhi e Winkes (2015) atribuem a consolidação da narrativa do longform à “disseminação dos dispositivos móveis, que permite maior portabilidade e facilidade de leitura” (p. 2). Ainda segundo as autoras, o longform é fruto de uma crescente oferta do jornalismo investigativo na internet, causada pelo aumento da presença de organizações jornalísticas nativas no ambiente digital e uma alternativa para o texto em profundidade.

Entretanto, Baccin (2017) defende que o formato de narrativas longforms não é um modelo próprio do ambiente digital, já que, anteriormente, narrativas longas em reportagens já eram produzidas em outros meios de comunicação, como o impresso, o televisivo e o radiofônico. Ainda de acordo com a autora, a novidade é reflexo do suporte digital utilizado pelo longform. Por sua vez, Longhi (2015) entende que o jornalismo longform, para ser atrativo ao leitor, deve ter uma narrativa bem construída, com pesquisa e escrita de qualidade.

Essas organizações nativas do ambiente digital, que apoiam os suportes digitais para a consolidação do longform, são oriundas do processo de plataformização, que, nas últimas décadas, de acordo com Nieborg (2018), fez com que algumas plataformas digitais fossem criadas e dessem início a um novo modo de produção de notícias, distribuição e monetização. Para Anne Helmond (2015), o termo plataformização é utilizado para referir à ascensão da plataforma como modelo infraestrutural e econômico dominante da rede social e as consequências da expansão das plataformas de mídia social em outros espaços online. Mark Armstrong (2012) entende que essa ascensão se dá devido ao conteúdo na internet funcionar como uma espécie de mundo onde existe apenas dois modos lucrativos de operação: rápido e mais rápido. Para Longhi e Winkes (2015), os sites nativos digitais, como BuzzFeed, empresa norte-americana de mídia de notícias; Huffington Post, portal norte-americano de notícias e agregador de blogs do mundo; The Verge, portal de notícias dos EUA; UOL, empresa brasileira de conteúdo online; dentre outros, são classificados como um dos lugares ocupados do longform no webjornalismo.

#### **4. A configuração do *One Year in Ferguson***

A tensão com questões raciais nos Estados Unidos não é uma discussão recente. Mas foi acentuada no dia 09 de agosto de 2014, quando a cidade de Ferguson, em Saint Louis, no estado de Missouri, presenciou um caso de violência entre um policial branco e um jovem negro. Nesse dia, Michael Brown, de 18 anos, foi baleado e morto. Segundo uma perícia particular, contratada pelos pais de Brown, ele foi atingido de frente por seis balas: duas na cabeça e quatro no braço direito. As circunstâncias da morte são contraditórias, já que os depoimentos do policial e das testemunhas não se encaixam.

Nos dias que se seguiram, os protestos contra a violência policial e em memória do jovem assassinado aumentaram na cidade. O então presidente dos Estados Unidos, Barack Obama, pediu calma aos manifestantes e prestou condolências oficiais à família da vítima. É somente no dia 15 de agosto daquele mesmo ano, seis dias após a morte do jovem, que o nome do atirador é divulgado pela polícia: Darren Wilson, policial branco, com mais de cinco anos de experiência, que, até então, nunca tinha apresentado comportamento negativo na corporação ou sido alvo de acusação.

Em novembro de 2014, Darren Wilson pediu demissão da polícia e, um ano depois, em agosto de 2015, foi inocentado das acusações de violação de direitos civis, mesmo tendo atirado no jovem desarmado. O jornal The Telegraph, em sua página online, fez uma linha do tempo com os principais acontecimentos do caso e afirma que reverberações, como protestos e homenagens, se seguiram durante o ano. No dia 09 de agosto de 2015, aniversário do acontecimento, houve protestos em honra a Michael Brown, além de troca de tiros entre jovens negros e policiais brancos. Um dia depois disso, o protesto continuou e culminou com a prisão de pelo menos 12 pessoas e fazendo com que o condado de Saint Louis declarasse estado de emergência.

O caso reverberou na imprensa nacional e estrangeira. O portal online New York Times, por exemplo, divulgou documentos e fotos que ajudam a entender e acompanhar o caso, além de atualizar periodicamente as reportagens com desdobramentos, mesmo anos depois do acontecimento. Já o Washington Post fez uma lista de 12 perguntas sobre aspectos do caso, numa tentativa de repassar o maior número de detalhes possível. Uma reportagem do jornal El País Brasil, em sua sessão internacional, destacou os impactos do caso, exatamente um ano depois:



Ferguson desencadeou uma cascata de consequências: uma investigação federal revelou um padrão racista na polícia local, mais corporações colocaram câmeras nos uniformes de seus agentes, o FBI garantiu que muitos deles têm preconceitos raciais e a Casa Branca lançou um plano de melhora das práticas e estatísticas policiais, e reduziu a entrega de material militar às corporações locais (FAUS, 2015, s/p.).

Também um ano após o assassinato, foi lançado o projeto One Year in Ferguson, em agosto de 2015, pela St. Louis Public Radio Staff, objeto de estudo deste artigo. O podcast pode ser compreendido como uma produção longform, pois apresenta 139 cenas totais, compostas por imagens fotográficas, áudios e legendas, buscando representar acontecimentos do ano que se seguiu ao crime de Ferguson. Em 2016, o projeto foi vencedor do *Online Awards Journalism*, na categoria *Planned News/Events* e os juízes o caracterizaram como “uma experiência profundamente imersiva de um ano muito emocionante”.

A produção contém cinco capítulos. O primeiro, Confusão, fala sobre a investigação do crime, o que se seguiu imediatamente após a morte de Brown e como o mundo reagiu ao assassinato. Já o segundo, Luto, conta sobre o funeral do jovem e as várias formas de vivência e resistência contínua por parte da população que estava com medo e raiva. A terceira parte, chamada Espera, aborda o caminho para a decisão do júri e a reação das pessoas em perceber que as respostas dadas eram poucas e cada vez apareciam mais perguntas. O quarto capítulo, Decisão, descreve a notícia da absolvição do policial, as reverberações dessa decisão e o fim de um tempo de espera, mas sem certeza de justiça. Por fim, Organização para Mudança conta a eleição de vereadores negros para a cidade, a convocação para reuniões e conferências sobre segurança pública e apresenta como a população está vivendo com as consequências da morte de Brown e o que ainda pode acontecer.

No que se refere à narrativa, a obra completa retrata acontecimentos acerca do crime de assassinato cometido contra Michael Brown em agosto de 2014. Os áudios contêm gravações policiais no local do crime, coletivas de imprensa, entrevistas, entre outras falas, que, unidas às imagens, causam uma sensação de imersão direta entre público e conteúdo, como estudado por Cordeiro e Costa (2016). Além disso, as imagens reais da cena do crime e de diversos protestos ajudam a audiência no processo de aprofundamento na narrativa, sobretudo, pelo modo como elas foram tiradas e reproduzidas no podcast possibilitando que as pessoas, ao terem acesso ao material, possam vivenciar uma experiência visual-textual íntima, quase que em primeira pessoa.



Figura 1: Cena 17, Capítulo 1. Fonte: Reprodução própria.

Esta aproximação conversacional e próxima busca levar o receptor para o acontecimento, de fato. Nesta cena, por exemplo, a ambientação do ato é caracterizada pelos cânticos entoados pelas pessoas durante a manifestação, o que, atrelado à escolha visual, amplia o caráter imersivo do material e torna a narrativa mais concreta. Por esse nível de aprofundamento da reportagem, transcendendo o padrão cotidiano de produção atrelado à narrativa que é apresentada de maneira atraente (FISCHER, 2013), o material pode ser definido como um longform.

Já no que tange à forma de consumo da produção, ela pode ser definida como linear, já que não é possível passar de um episódio para outro de forma aleatória: é preciso seguir uma ordem definida pelo longform. Mas, em contrapartida, a narrativa não se dá de forma linear. Mesmo que o produto apresente um conteúdo imersivo que abarque desde o assassinato do jovem até a absolvição do policial Darren Wilson e mostre o que ainda pode acontecer, as informações não são apresentadas de forma ordenada temporalmente. Então, a maneira como se dá a leitura é horizontal, como explicam Longhi e Winkes (2015), mas não é cronológica.

Como demonstrado nas figuras 2 e 3, após o término de um episódio, só é possível ir para o próximo ou voltar para o anterior imediato, através das setas demarcadas em vermelho na figura 2, para direita ou esquerda. Já na transição entre dois capítulos, só é possível voltar para o último episódio do capítulo anterior, ou ir para o primeiro da próxima sessão, mantendo a linearidade entre capítulos também.



Figura 2: Cena 13, Capítulo 1. Fonte: Reprodução própria.



Figura 3: Transição entre os capítulos 4 e 5. Fonte: Reprodução própria.

No que se refere à disposição dos elementos na plataforma, é preciso ter em mente que a evolução do código HTML, ou seja, HTML 5, (LONGHI, 2014), trouxe novos recursos e, através dele, novos sentidos são atribuídos ao conteúdo da plataforma, como o nome dos capítulos, as setas, as imagens e áudios. Outra característica oriunda da evolução dessa linguagem de marcação presente na plataforma são os blocos de textos, que fazem o papel de legendar o áudio. Eles só são possíveis pela camada CSS, que dá forma aos elementos no HTML. Além disso, outro elemento presente no site é o Javascript, uma linguagem de programação que também possibilita ao usuário, que está em contato com a interface, a qualquer momento executar uma ação que resulte em um comportamento na própria página.

As escolhas que compõem o material desde o início são estratégicas e pontuais, com o intuito de gerar aproximação entre caso e receptor, como explica Lopez et. al (2018). Como exemplo disso, o primeiro episódio do projeto, no capítulo Confusão, faz a utilização de áudios dos rádios nos carros policiais no dia do assassinato do jovem e fotos do boné dos Cardinals,

citado por um dos policiais como um dos pertences de Michael Brown. Essas escolhas sonoras e visuais ajudam no processo de imersão do receptor no acontecimento. A utilização sonora, inclusive, revela, ao longo de toda a produção, diferentes variações de entonação durante vários momentos do caso em contextos distintos, o que coloca o receptor ainda mais no ambiente de tal conversa e/ou monólogo.



Figura 4: Cena 2, Capítulo 1. Fonte: Reprodução própria.

Um dos fatos com mais destaque da construção narrativa do longform é que, ao mesmo tempo que o produto apresenta as chamadas “fontes oficiais”, o material contém, também, falas e imagens de diversos atos e manifestantes, que geram uma polifonia, aumentando a imersão no conteúdo e estreitando a aproximação entre caso e receptor. Esse conteúdo polifônico mostra não somente as mobilizações da população em relação ao fato ocorrido, mas também o posicionamento dos policiais no caso. Essa escolha polifônica pode ser claramente entendida como mais uma estratégia de aproximação do receptor e imersão no caso, possibilitando uma perspectiva de diferentes lados do caso.

Observa-se que, de maneira geral, *One Day in Ferguson* é um longform (FISCHER, 2013) que contém características do jornalismo imersivo (CORDEIRO E COSTA, 2016). Em outras palavras, o produto tem um aprofundamento e detalhamento do fato, das cenas, de quem são os envolvidos e as reverberações durante o primeiro aniversário do acontecimento. Isso tudo interconectado, utilizando elementos multimídias, como imagens e sons, cria uma maior identificação e aproximação dos espectadores com o longform e a história.

## 5. Considerações finais

Ao analisar o podcast *One Year in Ferguson*, pode-se dizer que o formato encontra inspiração no jornalismo longform, buscando envolver e aproximar a audiência o máximo possível do acontecimento. O podcast se configura como um produto formado por diferentes elementos, entre eles, pistas da polícia, depoimentos das pessoas e opinião pública. A produção visa empoderar os consumidores por meio de provas e pistas para que eles próprios sejam capazes de compreender o que aconteceu e formar suas opiniões.

Pode-se afirmar que o podcast traz um formato diferente das primeiras produções do rádio, que trabalhavam exclusivamente com áudio. Embora o áudio seja predominante na produção e conduza toda a narrativa, o podcast apresenta, em seu conteúdo, outros elementos reais do acontecimento, como fotografias, depoimentos, notícias e gravações da polícia e das manifestações. Além disso, as legendas facilitam o entendimento do que está sendo mostrado e escutado, já que, por muitos serem áudios originais, nem sempre são nítidos. Todos esses elementos parassonoros contribuem para a ambientação do ouvinte e auxiliam no aprofundamento a respeito do caso e no entendimento da dimensão dos fatos, o que colabora ainda mais para a formação da opinião do ouvinte a respeito do acontecimento.

Assim, o estudo do podcast é importante pela potência de elementos para retratar o fato e aproximar ouvinte e acontecimento. Entretanto, ressalta-se que esta é uma pesquisa inicial e, então, novas proposições podem ser trilhadas buscando compreender as diferentes produções que surgem no ambiente online. Além disso, também é possível pensar de que forma esses produtos prezam mais pelo conteúdo com aprofundada apuração jornalística e apostam na tecnologia como uma possibilidade de viabilizar e divulgar as produções.

## Referências

- ARMSTRONG, Mark. **The Hot Dog Shooter & the Takeout Bag: A Portable Content Manifesto**. 01/03/2012. Disponível em <<http://markarms.blog/tag/time-shifting/>> Acesso em jul. de 2019.
- BACCIN, A. A narrativa longform em reportagens hipermídias. In: **Estudos em Jornalismo e Mídia**, Florianópolis, v. 14, n. 1., p. 89-101, jan./jun., 2017.
- COSTA, F. C. da. Estrutura da produção editorial dos periódicos biomédicos brasileiros. In: **Transinformação**. Campinas, v. n. 1 p. 81-104, jan./abr., 1989.

CORDEIRO, Willian Robson; COSTA, Luciano. Jornalismo imersivo: perspectivas para os novos formatos. In: **Leituras do Jornalismo**, v. 3, a. 2, n. 6, p. 99-116, jul./dez., 2016.

COSTA, Luciano. **O jornalismo imersivo como experiência dos acontecimentos**. Anais do 16º Encontro da SBPJor – Sociedade Brasileira de Pesquisadores de Jornalismo. São Paulo, 2018.

DOMÍNGUEZ, Eva. **Los nuevos formatos inmersivos y su aplicación en el periodismo**. Anais do II Congreso Internacional de Ciberperiodismo y Web 2.0. Bilbao, 2010.

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

EL PAÍS. **Bem-vindos ao jornalismo imersivo: O EL PAÍS inaugura suas reportagens em realidade virtual com 'Fukushima, vidas contaminadas'**. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/29/eps/1461964641\\_535436.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/29/eps/1461964641_535436.html)>. Acesso em: jul. de 2019.

EL PAÍS. **As mortes de negros nos EUA colocam a polícia sob os holofotes**. Disponível em: <[https://brasil.elpais.com/brasil/2015/08/09/internacional/1439072335\\_383269.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/08/09/internacional/1439072335_383269.html)>. Acesso em: jul. de 2019.

FALCÃO, Carlysângela. **O infotimento e as novas competências cognitivas: a adequação do jornalismo às habilidades dos usuários do ciberespaço**. Anais do 9º Encontro da SBPJor – Sociedade Brasileira de Pesquisadores de Jornalismo. Rio de Janeiro, 2011.

FIDELIS, Kelly Decanini. **Jornalismo longform: uma análise das narrativas do site BBC Brasil sobre o BRICS**. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Cultura, Universidade de Sorocaba. Sorocaba, 2018.

FISCHER, Mary Clare. Longform: means more than just a lot of words. In: **American Journalism Review**, Maryland, 2013.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Podcasting como suporte para experiências imersivas de radiojornalismo narrativo**. Anais do 15º Encontro da SBPJor – Sociedade Brasileira de Pesquisadores de Jornalismo. São Paulo, 2017.

LONGHI, Raquel Ritter. **O turning point da grande reportagem multimídia**. Anais do 12º Encontro da SBPJor – Sociedade Brasileira de Pesquisadores de Jornalismo. Santa Cruz do Sul, 2014.

LONGHI, R. R.; WINQUES, K. **O lugar do longform no jornalismo online: qualidade versus quantidade e algumas considerações sobre o consumo**. Anais do XXIV Encontro Anual da COMPÓS. Brasília, 2015.

LOPEZ, Débora C.; VIANA, Luana; AVELAR, Kamilla. **Imersividade como estratégia narrativa em podcasts investigativos: pistas para um radiojornalismo transmídia em *In The Dark***. Anais do XXVII Encontro Anual da Compós. Belo Horizonte, 2018.

MEIO E MENSAGEM. **NY Times lança projeto de realidade virtual**. Disponível em: <<https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2015/10/20/ny-times-lanca-projeto-de-realidade-virtual.html>>. Acesso em: jul. de 2019.

Turow J. **The Daily You: How the New Advertising Industry Is Defining Your Identity and**

**Your Worth.** New Haven, CT: Yale University Press, 2011.

**YIN, R. Estudo de Caso, planejamento e métodos.** ed. 2, São Paulo: Bookman, 2001.