



O jornalismo imersivo como experiência do acontecimento

Luciano Costa¹

Programa de Pós-Graduação em Jornalismo
Universidade Federal de Santa Catarina

Resumo: O presente artigo busca articular os estudos e conceitos de jornalismo imersivo e experiência do acontecimento. São apresentadas as noções sobre narrativa jornalística, jornalismo imersivo, imersão, afetação, conhecimento e experiência a partir de pesquisas e estudos de Eva Domínguez, Janet Murray, Louis Quéré, Luiz Gonzaga Motta, Marie-Laure Ryan, Muniz Sodré e Nonny de la Peña.

Palavras-chave: jornalismo imersivo; acontecimento; afetação; experiência.

1. Introdução

Estabelecer conexões entre o público e as notícias sempre foi uma preocupação constante do bom jornalismo. Mesmo antes do advento das imagens em movimento do cinema e da televisão, o relato textual sempre procurou dar conta dos fatos. Conforme lembra Traquina (2005) e Pontes e Silva (2010), o jornalismo é um conjunto de “estórias”. Estórias de vida e de estrelas, de triunfo e tragédias, estórias narrativas.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), mestre pelo mesmo programa e jornalista pela Universidade Federal do Pampa. Atua como pesquisador no Núcleo de Estudos e Produção Hiperfídia Aplicados ao Jornalismo (Nephi-Jor), do Grupo de Pesquisa Hiperfídia e Linguagem (UFSC), além de integrar a Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais (JorTec/SBPJor). E-mail: contato@lucianocosta.jor.br

Com a internet, foi proporcionado ao jornalismo um mundo de experimentações narrativas. Os vídeos em 360 graus, webdocumentários, *newsgames*, infografias interativas e a grande reportagem multimídia são apenas alguns dos exemplares da evolução dos produtos noticiosos. Seja no aspecto técnico, em que utilizam diversos formatos justapostos – áudio, vídeo, infografia, *games* – para construir sua narrativa de forma envolvente e interativa ou do ponto de vista narrativo, em que a linguagem hipermídia converge com um texto envolvente e *longform*, desconstruindo a ideia de informações curtas da internet.

Dentre as possibilidades oferecidas pelas novas tecnologias, a realidade virtual tem ganho atenção especial pelo seu caráter inovador. E com ela, o novo conceito de **Jornalismo Imersivo**. As pesquisas que se colocam atualmente e que tentam abarcar este conceito buscam explicar de que maneira os novos formatos jornalísticos contribuem para uma maior experiência e sensações no consumo de notícias.

Imagine poder observar um acontecimento do mesmo ponto de vista que o jornalista ou personagens de uma reportagem, podendo ouvir e mirar em todas as direções, sem precisar assistir apenas o enquadramento que o cinegrafista faz ou depender da narração do ambiente pelo repórter. Esta é uma possibilidade que o jornalismo imersivo de realidade virtual (COSTA, 2017) pode proporcionar.

A noção sobre jornalismo imersivo entendi neste trabalho parte do ponto de vista **técnico**, em que o produto da investigação jornalística se materializa em **reportagens imersivas**, em que o espectador ou público pode **imersão na obra** e ter uma experiência sensorial diferente da de outros formatos audiovisuais tradicionais, **uma experiência em primeira pessoa** (DE LA PEÑA, 2010; DOMÍNGUEZ, 2015).

A imersão por meio dos novos formatos jornalísticos se materializa em grandes reportagens multimídia, infográficos interativos, reportagens em realidade virtual, realidade aumentada ou mista, fotos e vídeos em 360 graus. São produtos que dão ao espectador a impressão de estar no ambiente da notícia – com a sensação de ser testemunha dos acontecimentos, emulando uma presença em primeira pessoa no local da ação.

Os formatos acima atendem a noção de “uma forma narrativa que busca a imersão através de técnicas interativas e visuais consistentes em promover o papel ativo do usuário no relato e em uma experiência sensorial do espaço” (DOMÍNGUEZ, 2015, p. 420), em que o público é levado virtualmente ao local da notícia, com a possibilidade de estar presente na narrativa, com a sensação de presença e sentimentos do próprio repórter nos acontecimentos.

2. O acontecimento como afetação

Muniz Sodré (2009) lembra que narrar é contar uma história e toda narrativa é capaz de traduzir os conhecimentos subjetivos e objetivos do mundo em relatos. Portanto as histórias que compõem uma narrativa jornalística, com forte tradição objetiva, buscam causar o efeito de realidade. Motta (2007) enquadra a narrativa jornalística dentro do grupo das narrativas comunicacionais fáticas – em distinção às narrativas fictícias. Mas todas elas utilizam uma narrativa para conquistar a adesão do seu público, envolvendo-o e provocando efeitos de sentido (MOTTA, 2007, p. 144).

Segundo Motta (2007), a situação inicial de uma narrativa jornalística é quase sempre um fato de conotação dramática imediata e negativa, um conflito ou situação-problema que desestabiliza e traz ambiguidades. Alguns assuntos permanecem em evidência por períodos consecutivos curtos ou longos, outros surgem e ressurgem de acordo com a seleção dos jornalistas. Essas sequências de continuidade ou descontinuidade dos relatos ocorrem, pois o homem possui uma predisposição primitiva e inata para a organização narrativa da realidade.

Para Motta (2007), as narrativas da mídia e do jornalismo traduzem o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo em relatos, e introduzem necessariamente uma força elocutiva responsável pelos efeitos que vai gerar em seu destinatário. Para ele, quem narra “tem sempre algum propósito ao narrar: nenhuma narrativa é ingênua, muito menos a narrativa jornalística” (p. 155), e aponta uma série de estratégias e intensões presentes no que chama de “jogos de linguagem”, a relação entre sujeitos atores do ato de comunicação jornalístico.

Uma delas é a narração como dispositivo argumentativo. No discurso narrativo subjetivo da ficção temos a presença implícita ou explícita do narrador, enquanto que no discurso objetivo do jornalismo temos um narrador distanciado, dissimulando “sua fala como se ninguém estivesse por trás da narração” (MOTTA, 2007, p. 155). Para Motta, o jornalista opera constantemente um processo de “de-subjetivação do real”, dissimulando as estratégias narrativas, utilizando “recursos de linguagem que procuram camuflar seu papel de narrador, apagando a sua mediação” (MOTTA, 2007, p. 155).

Todos os recursos linguísticos e extralinguísticos, porém, objetivam produzir um efeito, seja ele efeito de real ou efeito poético. O jornalismo, apesar de sempre procurar o efeito de real, irá transformar os acontecimentos do mundo em um texto, criando incessantemente efeitos catárticos, como a comoção, a dor, compaixão, a ironia, o riso, entre outros.

O jornalismo coloca-se como mediador que possui a tarefa de trazer esse acontecimento exterior para a interioridade do texto, dando-lhe o destaque pertinente à importância que esses fatos tomam para o público em geral. O jornalismo mostra-se como o próprio lugar em que o acontecimento transforma-se em texto. Um texto que se julga constantemente transparente, submetido a uma ética que lhe será inerente (PONTES e SILVA, 2010, p. 92).

Mas é o leitor, segundo Motta (2007), no ato de recepção das notícias que irá concluir a obra, interpretando estes efeitos, pois segundo Meditsch (2010), o relato jornalístico “não passa apenas por uma relação interna entre a subjetividade do locutor e a objetividade do mundo, mas também por processos exteriores e anteriores de construção da realidade que precisam ser levados em conta” (p. 40). Nesta perspectiva, Meditsch relembra que Berger e Luckmann (2014) veem o jornalismo como um dos elementos que ajudam o indivíduo a reconhecer o que é realidade, fornecendo coordenadas mais amplas da realidade individual.

Segundo Traquina (2005), desde o aparecimento da figura do repórter no século XIX desenvolveu-se inúmeras técnicas jornalísticas que prometem ao leitor um relato e uma recuperação completa de alguma semelhança com a realidade. A entrevista, por exemplo, - principal técnica desenvolvida na cobertura da Guerra Civil americana,

seguida do relato de múltiplas fontes e a descrição - foram essenciais para o desenvolvimento de uma linguagem própria do jornalismo.

Para Traquina (2005), os jornalistas “são participantes ativos na definição e na construção das notícias, e, por consequência, na construção da realidade” (p. 26). Esta participação ativa e, portanto, com um certo poder a nível individual, é explicado pelo autor como o momento durante a realização de uma reportagem ou na redação da notícia, quando o jornalista decide quem entrevistar ou que palavras vai utilizar para narrar os acontecimentos. O *jornalista*, para Pontes e Silva (2009), é um *papel* ou *função de status* criado socialmente para identificar *acontecimentos* e transmiti-los sob a forma de *notícias*:

O jornalista é o ator eleito socialmente para fazer a função de mediação de um fato, interpretando-o à luz da realidade social que cerca seu público, determinando-o como acontecimento e tratando-o sob a forma da notícia (PONTES e SILVA, 2009, p. 53, grifo dos autores).

Na perspectiva dos mesmos autores, se não há *fato*, não há jornalismo:

Por sua vez, todo acontecimento é uma notícia em potencial. E todo acontecimento é um fato que interessa ao público por possuir elementos que compõem a necessidade social de notícia. O acontecimento é uma qualidade dada a um fato a partir da trama social de um dado grupo, ou seja, todo acontecimento é construído socialmente, relacionado com a história e representa uma interjeição ao processo de legitimação da epistême social (PONTES e SILVA, 2009, p. 53, grifo dos autores).

Para Pontes e Silva (2009), existe uma positividade no campo jornalístico que transforma um *acontecimento* em um *relato* jornalístico. Para os autores, para que um acontecimento de interesse público ocorra é necessário um relato, e quem tem a tarefa de identificar e selecionar um acontecimento é o jornalista, por mais que ao fazer isso, o produza a partir de um referencial próprio (p. 54).

Já Muniz Sodré aponta que as notícias não se estruturam somente em função dos conteúdos lógicos de um relato, “mas principalmente em função dos mecanismos receptivo-cognitivos do público leitor, isto é, de sua atenção, o que implica estruturar-se em função da comunicabilidade” (SODRÉ, 2004, P. 24-25). Para o autor,

o acontecimento é a referência apropriada por uma sequência de enunciados cronologicamente ordenados, alterando-se a técnica de apropriação de acordo com o gênero em que se manifeste a narrativa (SODRÉ, 2004, p. 25).

Na notícia, para Sodré, o acontecimento obriga-se a ser verídico, ou seja, possuir um valor real-histórico, justamente por ser um gênero discursivo essencialmente jornalístico. Para ele, o real da notícia é a sua factualidade, “a condição de representar um fato por meio do acontecimento jornalístico” (SODRÉ, 2004, p. 25). Desta forma, os valores que sustentam a noticiabilidade de um acontecimento – a transformação em notícia, variam conforme o lugar dos fatos, o nível de reconhecimento social das pessoas envolvidas, as circunstâncias em que tudo ocorreu e a sua importância pública. (p. 21-22).

O estudo da narrativa jornalística de Motta apresenta duas estratégias de constituição de significações no jornalismo que ajudam a analisar de que maneira os referenciais dos jornalistas influem sobre a produção dos relatos, uma de objetivação – para a construção dos efeitos de real, e uma de subjetivação – para a construção de efeitos poéticos. A primeira e principal estratégia é provocar o efeito de realidade, fazendo com que o público interprete os fatos narrados como verdade, como se os fatos estivessem falando por si mesmos.

O efeito de realidade tem base no relato na atualidade, no momento presente. Para Motta (2007), ainda que não seja “a realidade”, o “texto jornalístico tem veracidade, recorre a recursos de linguagem para parecer factual, objetivo e verdadeiro” (p. 157), pois para o autor, a objetividade é uma estratégia argumentativa. A segunda estratégia de significação é a construção de efeitos poéticos, promovendo uma subjetivação, pois “a linguagem jornalística é por natureza dramática e a sua retórica é tão ampla e rica quanto a literária” (MOTTA, 2007, p. 160). Tal como os efeitos de realidade, a retórica jornalística induz a sua audiência a diversos tipos e graus de comoção, promovendo a identificação do leitor com o narrado, humanizando os fatos brutos e promovendo a sua compreensão com as tragédias e dramas humanos.

Para Motta (2004, 2005, 2007), o jornalismo é uma atividade mimética, representando a vida, relatando dramas, tragédias e epopeias contemporâneas, e os

acontecimentos que recobre trazem à audiência não apenas informações, mas atualiza a realidade social. Conforme lembra Sodré, os acontecimentos devem ser compreendidos “para além do registro simbólico, no registro afetivo do mundo. Quer dizer, não se põe em jogo apenas a lógica argumentativa das causas, mas principalmente o sensível de uma situação, com sua irradiação junto aos sujeitos e a revelação intuitiva do real que daí poderá advir” (SODRÉ, 2004, p. 68).

Por envolver não apenas fatos objetivos do mundo, mas também o sensível, os estudos sobre *acontecimento* não deixam de lado o poder deste em, como aponta Sodré, “afetar os seres e de impregnar as situações de qualidades difusas que as individualizam” (SODRÉ, 2004, p. 34). Para o autor, os acontecimentos jornalísticos reavivam em cada indivíduo o sentimento de mundo e podem provocar uma sensação de ordenamento na experiência do cotidiano (p. 97).

O acontecimento, para o sociólogo Louis Quéré, implica uma modalidade particular da experiência. O pesquisador francês propõe duas maneiras para compreender as experiências dos acontecimentos, distintas, mas que se combinam a maior parte das vezes. A primeira é tratá-lo como um fato objetivo do mundo, situando no tempo e espaço, identificando suas circunstâncias, sua compreensão e atribuindo-lhe um valor de normalidade (QUÉRÉ, 2005, p. 66).

A segunda é o processo de significação do acontecimento, que não deriva de um contexto pré-definido, mas sim do seu próprio contexto de sentido. Um processo de individualização e afetação:

A individualização do acontecimento [...] excede o momento de sua ocorrência: o acontecimento continua, de facto, a ocorrer e a singularizar-se enquanto produzir efeitos sobre aqueles que afeta. Não efeitos causais, mas efeitos na ordem do sentido. Isso só é possível porque o acontecimento não só acontece, mas acontece a alguém (QUÉRÉ, 2005, p. 67).

Para o autor, o acontecimento que acontece a alguém é muito mais do que um fato a ser atribuído sentido, é ele próprio portador ou criador de sentido. Ele transforma

as possibilidades daqueles que atinge, introduzindo novas possibilidades interpretativas, relativas ao presente e futuro (p. 69).

Se ele acontece a alguém, quer dizer que ele é suportado por alguém. Feliz ou infelizmente. Quer dizer que ele afeta alguém, de uma maneira ou de outra, e que suscita reações e respostas mais ou menos apropriadas. É porque ele acontece a alguém que ele “se torna” (QUÉRÉ, 2005, p. 61).

Recuperando as ideias de Dewey, Quéré afirma que um acontecimento é sempre uma porção do mundo que se faz a experiência, uma situação e que “somos diariamente submetidos a uma torrente de notícias que proliferam anarquicamente e que se relatam acontecimentos ocorridos a outros, sem que possamos integrá-los na nossa própria experiência” (QUÉRÉ, 2005, p. 73).

Para Dewey (apud Quéré) a experiência humana é resultado da dinâmica entre a criatura viva e o ambiente em que está inserido, seus encontros e tensões. As experiências não se encerram em um sujeito, mas se entrelaçam com os eventos do mundo. É uma relação entre o fazer (ação) e o padecer (pathos) em que homem e ambiente alteram simultaneamente suas virtudes. Como lembra Quéré:

Só há experiência quando há transação entre duas coisas que não são exteriores uma à outra, por exemplo, entre um organismo e o meio ambiente que o rodeia, em que cada um é afetado pelo outro e reage segundo a sua constituição (QUÉRÉ, 2005, p. 64).

Partindo desta reflexão, pode-se constatar que, se os acontecimentos acontecem a alguém e este tem o poder de alterar a sua realidade, ao compartilhar as experiências vividas pelos indivíduos por meio de uma narrativa, esta também pode compartilhar do poder em mudar realidades. Podemos associar este pensamento aos estudos sobre jornalismo imersivo, que dentre suas perspectivas há o interesse em proporcionar uma mudança de perspectivas.

Para Motta *et al* (2004) o jornalismo atua além da mera produção de notícias, um processo sociocultural de produção, veiculação e absorção dos fatos do cotidiano,

transformando-se em experiências compartilhadas de mundo. Este contrato cognitivo, portanto, faz uma conexão com o processo de imersão, já que este também não depende apenas do produtor narrativo, mas muito do envolvimento participativo e interativo do receptor (MURRAY, 2003), que estimulado sensorialmente teria capacidade de imergir na narrativa.

3. A imersão como experiência

A imersão não é um conceito atual, mas vem ganhando destaque nos estudos sobre cibercultura, por estar intimamente ligada à experiência do usuário nas mídias digitais e suas narrativas. Ela é entendida por muitos teóricos como o processo de subjetivação dos indivíduos por meio de estímulos sensoriais, distanciamento crítico ou mesmo envolvimento imaginativo.

Definir imersão requer partir do entendimento de que as narrativas são capazes de traduzir o conhecimento objetivo e subjetivo do mundo em relatos (MOTTA, 2004, 2005, 2007; MURRAY, 2003; RYAN, 2001). É a partir da narratividade que o homem coloca em perspectiva lógica e cronológica seu conhecimento e natureza física, produzindo significações, e dando sentido às coisas e atos humanos.

Para Arlindo Machado, a imersão é um conceito fundamental para “definir o modo como se dá o processo de subjetivação nos meios digitais” (MACHADO, 2007, p. 163) e se refere a um modo muito particular como os sujeitos podem “entrar” ou “mergulhar” nas imagens digitais do computador.

Esta ideia é compartilhada com a pesquisadora Janet Murray, para quem a imersão é uma ideia metafórica, por exemplo, da “experiência física de estar submerso na água” (MURRAY, 2003, p. 102). Por isso, esta deve ser tratada como uma “experiência psicologicamente” imersiva, uma sensação de estar envolvido em uma realidade completamente oposta, tão diferente quanto água e ar, que toma conta do sistema sensorial do receptor.

Murray observa que a imersão pode resultar de um simples desejo de escapismo ou a superabundância de estímulos sensoriais *psicológicos*, seja lendo um livro ou reportagem, assistindo televisão ou desfrutando de um filme no cinema ou jogando videogames – todas as narrativas com um potencial aprazível de “afogamento das partes verbais do cérebro” (MURRAY, 2003, p. 102).

As narrativas digitais, para Murray, são marcadas por apresentar um espaço pelo qual se pode mover, não aplicável em meios lineares como filmes e livros. E são marcadas, ainda, por algumas características, como as procedimentais – a capacidade de executar uma série de regras; participativas – em que o jogo, apesar de possuir regras possibilita ao usuário a interação; espaciais – a capacidade de representar espaços navegáveis; e enciclopédicas – a capacidade de armazenamento e representação das informações (MURRAY, 2003).

Mas enquanto teóricos das mídias digitais tentam descrever o fenômeno da imersão, autores de literatura já o vislumbram há muito tempo, inclusive utilizam como metáfora a “experiência de leitura” (RYAN, 2001, p. 90). Em uma aplicação na narrativa escrita, Carlos Falci (2007) relaciona o conceito de *ductus*, de Roland Barthes, para pensar a imersão como um fenômeno produzido pela própria ação de escrever.

Para o pesquisador, o ato de escrever é o próprio constituinte da experiência e da materialização do escrito, visto que o primeiro leitor de uma obra é sempre o seu próprio autor, e desta forma, assim como o *ductus* se relaciona com este duplo equilíbrio – produção e materialização – “o ato de escrever carrega consigo uma forte carga de imersão numa materialidade criada pela própria ação, para pensar numa relação inicial entre imersão e processos de escrita” (FALCI, 2007, p. 19).

Percebe-se nesta definição que o ato de escrever, contar ou reportar já é, em si, uma maneira de transpor as informações e histórias para outro ambiente, e o homem sempre procurou dar conta disso, criando formas diferentes de contar suas histórias se apropriando da tecnologia disponível. Mas somente o suporte técnico em si não sustenta a experiência sensível da imersão. É através das relações que o meio propõe que a experiência de imersão pode ser percebida (FALCI, 2007).

Lucia Santaella defende que o advento da cibercultura qualificou um novo tipo de leitor com um perfil cognitivo caracterizado pelas novas percepções sobre os atuais suportes eletrônicos e alineares, o *leitor imersivo* (SANTAELLA, 2004; 2005). Este perfil é a contraposição a outros tipos que o precederam, que a autora denomina *leitor contemplativo* – meditativo da idade pré-industrial, marcada pelos livros impressos e imagens expositivas e fixas –, e o *leitor em movimento* – filho da revolução industrial, que nasceu com a explosão do jornal e o universo da fotografia e cinema – que atravessa o tempo até a revolução tecnológica, no apogeu da televisão.

O leitor imersivo, para Santaella (2004, 2005), começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. Ele é um novo perfil que percorre fluxos de informações mutáveis, pois “navega através de fluxos informacionais voláteis, líquidos e híbridos – sonoros, visuais e textuais – que são próprios da hipermídia” (2005, p. 11). Para a autora, cada tipo de leitor convive em reciprocidade, embora cada um seja irredutível ao outro, pois cada perfil exige habilidades perceptivas, sensoriais motoras e cognitivas diferentes.

Ainda na perspectiva da leitura, Marie-Laure Ryan, na obra *Narrative as Virtual Reality* (2001), faz um apanhado de definições sobre imersão sob a ótica da literatura e parte de duas perspectivas para pensá-la. A primeira como o estilo narrativo enfatizado no *modo* de contar as histórias e a outra como o estilo baseado na criação de um mundo ficcional cujo objetivo é envolver o leitor sem que este se dê conta disso.

Ryan lembra que a autora Charlotte Brontë classifica o termo imersão como “a projeção do corpo do leitor para dentro do mundo textual” (BRONTË *apud* RYAN, 2001, p. 89). Ryan também lembra a natureza metafórica da noção de imersão e as diversas analogias para o texto literário, dentre a sua favorita, “o texto como um mundo” (*the text as a world*), um mundo textual (p. 90).

Para efeito de conceituação de imersão, Ryan traz uma concepção importante a este trabalho. A autora classifica a imersão sob a ótica literária com uma **imersão poética** (*immersive poetics*) e compreende o mundo textual como uma janela para algo que existe fora da linguagem humana, e que se estende no tempo e espaço.

A ampla revisão de Marie-Laure Ryan sobre imersão poética e a defesa da existência do mundo textual também retoma os estudos do psicólogo Richard Gerrig. O pesquisador possui a metáfora do “transporte” (*transportation*) para classificar a leitura de uma obra, como uma viagem a um mundo paralelo, distante do mundo original.

A narrativa, para Janet Murray, “é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo” (MURRAY, 2003, p. 8) e não é por acaso que é um dos modos pelos quais comunidades foram constituídas, desde as tribos reunidas em fogueiras até a família diante da televisão, ou a busca de ambientes imersivos nos games e realidade virtual. Mas é quando a busca por uma narrativa de um mundo “mais real que a realidade” que o processo de imersão e ilusão ganha força na sociedade ocidental.

Conforme Murray, “a invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias, significa uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida” (MURRAY, 2003, p. 10), desta forma, a imersão ganha uma nova dimensão a cada novo contexto social e interativo. A autora ainda faz uma importante observação sobre a interação das novas narrativas: a adoção de recursos multimídia faz parte do inevitável processo de superação dos formatos das antigas mídias para satisfazer os desejos despertados nos usuários pelo ambiente digital. Isso quer dizer que uma das grandes vantagens dos ambientes imersivos do ciberespaço é a capacidade de dar “vida” a objetos imaginários.

Para Jim Banister (*apud* CIRINO, 2014) os aparatos tecnológicos estão proporcionando conhecer não apenas as narrativas tradicionais contadas (*storytelling*), mas também as narrativas formadas (*storyforming*) – aquelas passíveis de manipulação estruturais e interações conforme o fluxo e interação dos usuários –, e as habitadas (*storydwelling*) – aquelas que constroem um universo explorável e interativo, que abarca estímulos, percepções sensoriais, imaginativas e experiência lúdica. Cirino (2014) conclui dessas definições que a imersão pode ser entendida como o “habitar” nos espaços virtuais, vivendo-os como um processo cognitivo.

A imersão poética de Marie-Laure Ryan mostra que mesmo uma simples leitura está muito longe de ser uma atividade passiva, e Murray também lembra de que independente do meio de consumo, o homem constrói narrativas alternativas enquanto lê um livro, assiste a um filme ou joga um *game*. Além de juntar todos os cenários da obra em um único espaço contínuo que só existe em sua mente, aplicando seus próprios modelos culturais e psicológicos em cada história, avaliando o enredo, os personagens e o modo como a história se desenvolve.

Ermí e Mäyrä, pesquisadoras de games interativos, definem três tipos de imersão: a sensorial, a baseada no desafio e a imaginativa (*apud* CIRINO, 2014). Para elas, é possível imergir através de estímulos sensoriais (como os óculos de realidade virtual, por exemplo), experiências de jogos baseados no desafio ou mesmo aproveitando um bom livro, inserindo-se na imersão por meio da imaginação. A pesquisa de Ermí e Mäyrä aproxima os conceitos de imersão e escapismo, principalmente a relação entre os estímulos sensoriais e a absorção em outra realidade.

Uma transição de realidade para outra, também abordada por Berger e Luckmann (1985), que citam como exemplo o teatro, capaz de levar o espectador a outro mundo ressignificado e recriado no palco a partir da abertura das cortinas. Ao fim da experiência, o público volta à sua própria realidade – denominada pelos autores de realidade da vida cotidiana – saindo de uma imersão em uma outra realidade, capaz de oferecer sensações que não aquelas pertencentes ao cotidiano, criando cenários e novos relatos, estabelecendo uma significação que leva os indivíduos a “viajarem” a outros mundos.

Por analogismo, a imersão pode ser entendida como uma viagem entre realidades – de virtualidade, de espectral e de realidade cotidiana. De ida e volta. Como no do teatro citado por Berger e Luckmann: “quando o pano desce o espectador retorna à realidade” (BERGER e LUCKMANN, 1985, p. 43).

4. O jornalismo imersivo como experiência do acontecimento

Os tópicos anteriores mostraram como as narrativas dispõem de características estéticas e estratégias capazes de proporcionar ao receptor uma sensação de imersão e presença nas histórias e ambientes retratados. No campo do jornalismo isso não é diferente.

Apesar de Traquina (2005) nos alertar que “o principal produto do jornalismo contemporâneo, a notícia, não é ficção, isto é, os acontecimentos ou personagens das notícias não são invenções dos jornalistas” (p. 20), Motta (2010) lembra que o jornalismo se utiliza de recursos de linguagem e estratégias textuais muito próximas da literatura para provocar em seu público o efeito de real. O semioticista François Jost possui a mesma linha de pensamento ao definir a *reconstituição* como categoria das promessas de realidades dos meios. Uma maneira de “mimicar a realidade” a partir da reconstituição dos acontecimentos:

A reconstituição pertence ao universo das provas jornalísticas (...) na medida em que o jornalista chega sempre após os fatos, os telejornais recorrem à reconstrução de uma causalidade. Não se trata mais de mostrar, como na restituição, mas de explicar o encadeamento dos fatos (JOST, 2009, p. 24).

No jornalismo imersivo temos duas perspectivas de experiência do acontecimento. A primeira delas refere-se aos apontamentos já descritos sobre o acontecimento jornalístico e como ele afeta o conhecimento sobre os fatos do mundo. A segunda é a possibilidade de experienciar, no sentido de “estar presente” e experimentar as notícias (LONGHI, 2017) e os acontecimentos, mesmo que virtualmente, através da narrativa.

Para Sodré (2009), as notícias fornecem ao leitor uma “imagem” das experiências relatadas pelos jornalistas, incluindo-o como uma espécie de “terceiro incluído” em uma cena que até então ele estava afastado. Pode-se aprender desta afirmativa o alto grau de imersão nos relatos jornalísticos, uma aproximação entre indivíduos protagonistas dos acontecimentos com um público.

Este pensamento vai ao encontro com o que De la Peña acredita ser a capacidade humana de tornar as experiências virtuais de forma realista (RAIR), que deve ser

considerada um critério de peso na realização de bom material jornalístico que se proponha a ser imersivo. A pesquisador vê, na realidade virtual um caminho para reportar os fatos do cotidiano com mais empatia, e afirma que o jornalismo imersivo é “único sistema capaz de proporcionar uma experiência em primeira pessoa nos acontecimentos das notícias” (DE LA PEÑA et al, 2010, p. 299).

Como lembra Lúcia Lana e Renné França (2008), o cotidiano é comumente rompido por acontecimentos, aparentemente sem sentido ou explicação, mas com forte poder de afetação, que aumentam a experiência dos sujeitos. Conforme aponta Quéré, os acontecimentos do mundo acontecem a alguém (2005). Desta forma, se os acontecimentos que acontecem a alguém e é capaz de mudar uma realidade individual, compartilhar esta experiência por meio do jornalismo imersivo também pode mudar uma realidade coletiva. Ou seja, pode potencializar o processo coletivo de individualização e de socialização dos acontecimentos.

Se a narrativa construída pelo jornalismo busca representar e prolongar os momentos cotidianos, cabe aos jornalistas permitir através delas a reflexão sobre a realidade, aumentando a empatia com os problemas do mundo. Pois como lembra Dewey (apud Quéré), mais do que viver as experiências, os seres humanos as têm. Conforme uma reflexão de Benjamin, as melhores narrativas são aquelas que se aproximam das histórias orais contadas por narradores anônimos, e que a “experiência que passa de pessoa para pessoa é a fonte a que recorrem todos os narradores” (BENJAMIN, 1996, p. 198).

Como explica Vera França (2011), a cobertura midiática, alimentando e sendo alimentada pelos interesses e pelas manifestações do público, constrói o que se pode chamar de a individualização dos acontecimentos. Um acontecimento não tem uma natureza intrínseca que o particularize, uma essência própria que estabeleça, de dentro para fora, sua identidade: esta vem (é dada) das práticas que o configuram e dos discursos que o nomeiam. Ele é individualizado quando se determina aquilo que o especifica, quando ganha uma significação – e aí, sim, uma identidade – como acontecimento particular (FRANÇA, 2012, p. 66).

Referências

BENJAMIN, Walter. **Sobre arte, técnica, linguagem e política**. 7ed. 10ª reimpressão. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BERGER, Peter; LUCKMANN, Thomas. **A construção social da realidade**: tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 1985.

CIRINO, Nathan. **A imagem habitada**: uma construção da experiência visual imersiva através das imagens técnicas. Anais do X Seminário Internacional Imagens da Cultura. UFPE, 2014.

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

DE CERQUEIRA LANA, Lúcia Campos; FRANÇA, Renné Oliveira. Do cotidiano ao acontecimento, do acontecimento ao cotidiano. In: E-Compós. 2008.

DE LA PEÑA, Nonny. WEIL, Peggy. LOBERA, Joan. GIANNOPOULOS, Elias. POMÉS, Ausiàs. SPANLANG, Bernhard. FRIEDMAN, Doron. SANCHEZ-VIVES, Maria V.. SLATER, Mel. **Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News**. Presence. Cambridge. Massachusetts Institute of Technology. Vol. 19, No. 4, p. 291–301. Agosto de 2010.

DOMÍNGUEZ, Eva. **Periodismo inmersivo**. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción. Tesis doctoral. Barcelona: Universitat Ramon Llull (Comunicación), 2013.

_____. **Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz y la interactividad del relato de actualidad**. El profesional de la información, 2015, julio-agosto, v. 24, n. 4, pp. 413-423.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. **Condições para a produção de cibernarrativas a partir do conceito de imersão**. Tese de doutorado. Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina. 2007.

FRANÇA, Vera. O acontecimento e a mídia. In: Galáxia, (São Paulo, Online), n. 24, p. 10-21, dez. 2012.

_____. O crime e o trabalho de individuação do acontecimento no espaço midiático. In: Caleidoscopio, 2011.

JOST, François. **O que significa falar de “realidade” para a televisão?** In: GOMES, Itania (org). *Televisão e Realidade*. Salvador: Edufba, 2009. [p. 13-30]

LONGHI, Raquel. *Jornalismo experiencial, pesquisa aplicada e o desafio da investigação em Realidade Virtual no ciberjornalismo*. 15º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo. 2017;

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MEDITSCH, Eduardo. *Jornalismo e construção social do acontecimento* [p. 19-42] In: BENETTI, Marcia; FONSECA, Virginia (orgs.). **Jornalismo e Acontecimento: mapeamentos críticos**. Florianópolis: Insular, 2010.

MOTTA, Luiz Gonzaga; COSTA, Gustavo Borges; LIMA, Jorge Augusto. *Notícia e construção de sentidos: análise da narrativa jornalística*. **Intercom** - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, v. 27, n. 2, 2004.

_____. *Acontecimento jornalístico e história*. In: BENETTI, Marcia; FONSECA, Virgínia. **Jornalismo e Acontecimento: Mapeamentos críticos**. Florianópolis: Insular, 2010.

_____. *Análise pragmática da narrativa jornalística*. In: LAGO, Claudia; BENETTI, Marcia (Orgs.). **Metodologia de pesquisa em jornalismo**. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

_____. *Jornalismo e configuração narrativa da história do presente*. **Revista Contracampo**. n. 12, p. 23-50, 2005.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck – o futuro da narrativa no ciberespaço**, São Paulo, Editora UNESP/ITAÚ Cultural, 2003

PONTES, Felipe Simão; SILVA, Gislene. *Jornalismo e realidade: da necessidade social de notícia*. *Galáxia*. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica. ISSN 1982-2553, n. 18, 2009.

QUÉRÉ, Louis. *Entre o facto e sentido: a dualidade do acontecimento*. In: *Trajectos*. Revista de Comunicação, Cultura e Educação, nº 6. Lisboa: ISCTE / Casa das Letras / Editorial Notícias, 2005, p. 59-75.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Navegar no ciberespaço**. O perfil cognitivo do leitor imersivo. São Paulo: Paulus, 2004.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento**. Petrópolis: Vozes, 2009.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do Jornalismo: Porque as notícias são como são**. Florianópolis: Insular, 2 ed., 2005.