

Vídeos em 360° : narrativas em jornalismo imersivo e exercício da cidadania no combate à desinformação

360° videos: narratives in immersive journalism and exercise of citizenship in fighting disinformation

Videos 360°: narrativas en periodismo inmersivo y ejercicio de ciudadanía en la lucha contra la desinformación

—

Márcia VIDAL NUNES

Brasil

Universidade Federal do Ceará

marciavn@hotmail.com

Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación

N.º 154, diciembre 2023 - marzo 2024 (Sección Monográfico, pp. 211-226)

ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X

Ecuador: CIESPAL

Recibido: 19-12-2023 / Aprobado: 21-12-2023

Resumo

A evolução tecnológica vem impactando a prática jornalística, possibilitando estratégias de aproximação entre os receptores e a realidade retratada. A ilusão de presença de um receptor no cenário narrativo onde se passa o fato, em vídeos de 360°, que abordam temas sociais, significaria um maior nível de participação que levaria a um exercício da cidadania mais consciente? O objetivo central deste artigo é analisar as narrativas jornalísticas apresentadas em vídeos de 360°, sobre refugiados de guerras, publicados no canal The Daily 360° The New York Times, no YouTube e, em particular, do vídeo The Displaced. O método utilizado é a análise crítica da narrativa proposto por Motta (2007), que se propõe a analisar as narrativas como processos sociais.

Palavras-chave: narrativas; jornalismo imersivo; cidadania; desinformação

Abstract

Technological evolution has been impacting journalistic practice, enabling strategies to bring receivers closer to the reality portrayed. Would the illusion of the presence of a receiver in the narrative scenario where the event takes place, in 360° videos, which address social issues, mean a higher level of participation that would lead to a more conscious exercise of citizenship? The central objective of this article is to analyze the journalistic narratives presented in 360° videos, about war refugees, published on The Daily 360° The New York Times channel, on YouTube and, in particular, the video The Displaced. The method used is the critical analysis of the narrative proposed by Motta (2007), which aims to analyze narratives as social processes.

Keywords: narratives; immersive journalism; citizenship; desinformation

Resumen

La evolución tecnológica ha ido impactando la práctica periodística, permitiendo estrategias para acercar a los receptores a la realidad retratada. ¿La ilusión de la presencia de un receptor en el escenario narrativo donde se desarrolla el evento, en videos de 360°, que abordan temas sociales, significaría un mayor nivel de participación que conduciría a un ejercicio más consciente de la ciudadanía? El objetivo central de este artículo es analizar las narrativas periodísticas presentadas en videos 360°, sobre refugiados de guerra, publicados en el canal The Daily 360° The New York Times, en YouTube y, en particular, el video The Displaced. El método utilizado es el análisis crítico de la narrativa propuesto por Motta (2007), que pretende analizar las narrativas como procesos sociales.

Palabras clave: narrativas; periodismo inmersivo; ciudadanía; desinformation

Introdução

O desenvolvimento tecnológico vem causando grandes transformações na prática jornalística e, sobretudo, no desenvolvimento de estratégias de aproximação do receptor ao fato que está sendo relatado. O jornalista sempre foi um intermediário entre a realidade e os fatos recortados que se passam na sociedade e os receptores que são bombardeados com “versões” reconstituídas do real que, agora, chegam pelos mais diversos meios, principalmente via redes sociais e pela internet, quando antes a produção informativa era um monopólio exclusivo dos profissionais da comunicação a que só se tinha acesso pelos meios convencionais de comunicação, como jornais, revistas, rádio e televisão. O surgimento da internet mudou tudo isso. A evolução tecnológica transformou todos os receptores em produtores de informação mas em geradores de desinformação também.

Quando lemos algum relato, começamos a imaginar a situação, os personagens envolvidos, o que aconteceu. Criamos, em nossa mente, nossa própria versão do relato. Com os vídeos em 360°, esse entendimento do que se passou, do fato narrado, recebe uma série de elementos adicionais, que enriquecem nossa percepção sobre o que está sendo apresentado. O que, inicialmente, era feito através da linguagem escrita, nos vídeos em 360° é realizado através da linguagem audiovisual aliada a dispositivos tecnológicos da realidade virtual.

O objetivo central deste artigo é analisar as narrativas jornalísticas apresentadas em vídeos de 360°, publicados no canal *The Daily 360° - The New York Times*, no YouTube, relacionados aos refugiados de guerras e a luta por direitos e pelo exercício à cidadania, e, em particular, no vídeo *The Displaced*.

A ilusão de presença de um receptor no cenário narrativo onde se passa o fato significa um maior nível de participação que levaria a um exercício da cidadania mais consciente em vídeos jornalísticos de 360°, por exemplo, que abordam temas de caráter social e problemas que afligem toda a sociedade ou a segmentos sociais em particular?

Em que medida esse processo de imersão em realidades diferentes produz não só um efeito de verossimilhança mais intenso em relação aos fatos narrados, contribuindo para a elaboração de um entendimento mais próximo ao que de fato se passou, deixando de lado versões produzidas por terceiros que, muitas vezes, são versões falsas, deturpadas ou unilaterais do que de fato aconteceu?

2. Vídeos 360° e realidade imersiva

Os vídeos de realidade virtual em 360 graus usam várias estratégias comunicativas para envolver o espectador e transmitir informações: **imersão** - permitem que o espectador experimente o ambiente em primeira mão, como se estivesse realmente lá, o que cria uma sensação de imersão e envolvimento

que pode ser muito poderosa; **interatividade:** permitem que o espectador interaja com o ambiente, olhando ao redor e explorando diferentes pontos de vista, aumentando o envolvimento do espectador e permitindo que ele tenha uma experiência mais personalizada; **narrativa:** podem usar técnicas narrativas para contar uma história e transmitir informações, incluindo o uso de personagens, diálogos, conflitos e resoluções para envolver o espectador e transmitir uma mensagem; **objetivação e subjetivação:** podem usar técnicas de objetivação para mostrar fatos e informações de forma clara e direta, e técnicas de subjetivação para expressar opiniões e sentimentos, permitindo que o vídeo transmita informações de forma equilibrada e envolvente. Essas são apenas algumas das estratégias comunicativas usadas em vídeos de realidade virtual em 360 graus. Cada vídeo é único e pode usar uma combinação dessas e outras técnicas para alcançar seus objetivos comunicativos.

Os vídeos imersivos de 360 graus de caráter jornalístico são uma forma de jornalismo imersivo que permite ao espectador ter uma experiência mais envolvente e interativa com a notícia. Esses vídeos permitem que o espectador se sinta como se estivesse presente no local da notícia e possa explorar o ambiente em 360 graus. Os vídeos imersivos de 360 graus de caráter jornalístico também permitem que o espectador participe da notícia. Por exemplo, o espectador pode escolher para onde olhar e pode explorar diferentes ângulos da cena.

Segundo Santaella (2010), “a ideia de imersão, usando estereoscopia, medição da direção dos olhos e outras tecnologias para criar a ilusão de estar dentro de uma cena gerada pelo computador é uma das fundações da Realidade Virtual” (p. 192-3). Atualmente, as formas em que a VR se apresenta são variadas e tecnologicamente cada vez mais sofisticadas propiciando alta conectividade, chegando ao que se identifica como Realidade Aumentada (AR), inclusive, a qual combina dados virtuais – como hologramas, por exemplo – às visualizações do mundo real, ou seja, o sujeito-participador continua vendo o mundo real, contudo, complementado de alguns elementos virtuais. Porém, no presente texto, referimo-nos à realidade virtual oportunizada pelo uso de câmeras 360 VR, as quais oferecem representações imagéticas que se aproximam ao real concreto, com verossimilhança, o qual cria as condições favoráveis para “Olhar e sentir-se parte de” uma outra realidade. Conforme Santaella (2010) afirma, a realidade virtual “quebra a barreira da tela, abrindo o espaço multidimensional à habitação cognitiva e sensorial do usuário” (p. 194), isto é, observamos o rio e, ao mesmo tempo, podemos nadar nele. (Morales, p. 130)

No entanto, é importante lembrar que os vídeos imersivos de 360 graus de caráter jornalístico não substituem completamente os vídeos tradicionais. “(...) los formatos (...) se muestran como una clara alternativa informativa interactiva, que apunta a que la audiencia se involucre más con lo que ve, posibilitando con ello, inclusive, una mayor empatización dado que la posiciona en primera

persona frente al contenido (Mütterlein, 2018; Sánchez- Vives y Slater, 2005 apud Caerols Mateo; Sidorenko Bautista; Garrido Pintado, 2020, p. 342)

2.1. O jornalismo imersivo

O jornalismo imersivo é uma forma peculiar de retratar os fatos jornalísticos e a realidade ao nosso redor: “A la imbricación entre el periodismo y las tecnologías con capacidad de proporcionar inmersión a partir de fotos y vídeos, se ha denominado “Periodismo inmersivo” (De la Peña, 2010).

As narrativas imersivas nos anos 90 começaram pelo jornalismo multimídia, na internet passaram pelos vídeos em 360° num aprimoramento das experiências imersivas. O jornalismo imersivo tem algumas características técnicas que devem ser destacadas. A principal delas é romper com a retratação da realidade em 180° ou com a perspectiva plana. A realidade passa a ser vista de forma múltipla e multifacetada, sob vários ângulos que enriquecem o olhar e a interpretação sobre os fatos.

A inclusão de som, que é um elemento imersivo por natureza, textos e de imagens adicionais devem ser usados para ampliar a capacidade de mergulho no fato focado, com o objetivo de conferir maior realismo ou capacidade imersiva. Os elementos técnicos do processo de gravação devem ser ocultados

(...)De acuerdo al estudio de Oliver (2017) El color del sol. Narrativa Audiovisual y Realidad Virtual, el pre-diseño de los contenidos a elaborar debe de estar determinado por diferentes niveles de atención, uno principal en el que se desarrolle la acción y que conduzca la mirada del espectador hacia esa dirección, y otros secundarios que se encuentre el espectador en su propia navegación y elección de encuadre, y que refuercen el punto de interés principal sin que se pierda en esa navegación. Una vez establecida la premisa de que el principal hecho rompedor es del plano como unidad básica en los formatos analógicos a un “panorama” como plano único, el diseño narrativo en cuanto modos de lectura implicados en el lenguaje audiovisual en el sentido de su capacidad de inmersión y de empatizar con los contenidos, guarda bastantes similitudes con la narrativa tradicional, en relación a los resultados arrojados del estudio. El orden correlativo y coherente entre planos y escenas para vehicular la dirección de nuestra mirada, apunta directamente a nuestra forma de lectura del formato audiovisual tradicional y a la base fundamental de la construcción del relato en dicha narrativa. Tiene que ver con el raccord o continuidad. En el caso de los formatos de realidad virtual tenemos que hablar de stitching o cosido para lograr esa continuidad y conducción de la mirada. (Caerols Mateo; Sidorenko Bautista; Garrido Pintado, 2020, p. 358-359)

2.2. Cidadania e realidade imersiva

A redefinição da esfera pública social tal como a conhecíamos é inegável. O fenômeno denominado de “mídia-tização da esfera pública” confere novos significados e possibilidades ao efetivo exercício da cidadania nos tempos atuais.

Para Canclini (1995, p. 247-248), é no contexto da apropriação da cena pública pelos meios eletrônicos de comunicação, que se converteram nos principais formadores do imaginário coletivo, que estão presentes os cenários de consumo onde se forma o que poderíamos chamar de bases estéticas da cidadania.

O exercício da cidadania, na esfera pública contemporânea, assume parâmetros bem diferenciados em função destas transformações trazidas pelas novas tecnologias e seu impacto social. Segundo Barbalet (1989, p. 11-12), a cidadania encerra manifestamente uma dimensão política, mas a prática mostra que isto não é suficiente para que ela seja compreendida. O problema está em quem pode exercê-la e em que termos. A questão está, de um lado, na cidadania como direito e, de outro, na incapacitação política dos cidadãos, em razão do grau de domínio dos recursos sociais e de acesso a eles. Por exemplo, da ágora grega não participavam escravos, mulheres e metekes (estrangeiros). No Brasil, a mulher e os analfabetos só adquiriram o direito de votar em 1934 e 1988 respectivamente. Assim, dependendo do período histórico e do país ou lugar, só uma parcela da população pode exercer plenamente a cidadania.

Gomes (1998, p. 163-164) ressalta a decadência da esfera pública moderna. Ele destaca a diluição entre os contornos das esferas pública, privada e íntima e identifica a perda das três características básicas da esfera pública que são a acessibilidade, a discursividade e a racionalidade, sem falar na degeneração do seu resultado mais essencial, a opinião pública. E é justamente a vinculação da esfera pública aos *mass media* e a *mass culture*, a sua submissão a estes, o fenômeno que configura da maneira mais evidente a degeneração da esfera pública moderna.

Nesse contexto, o exercício da cidadania torna-se cada vez mais complexo, já que o público enquanto tal (Gomes, 1998, p. 163-164) é substituído, pelas negociações entre organizações e entre partidos, que são as formas pelas quais os interesses privados ganham configuração política. Essa participação do público de forma esporádica e plebiscitária redimensiona as formas de participação popular nas grandes decisões da esfera pública. As posições de pretensões ainda têm que ser mediadas discursivamente, mas não no interior da esfera pública e sim para e diante da esfera pública.

Canclini (2019) nos lembra que nossas opiniões e comportamentos, capturados por algoritmos, estão subordinados às corporações globalizadas. O espaço público torna-se opaco e distante. A descidadania se radicaliza, enquanto alguns setores se reinventam e vencem lutas parciais: por direitos humanos, pela igualdade de gênero, contra a destruição ecológica, no combate à violência contra a mulher, contra a desinformação e as fake news, etc.

2.4 Cidadania e redes sociais

A cidadania se transformou com o surgimento das redes sociais (Recuero, 2009). Houve uma primeira remodelação da cidadania que nos fez cidadãos da mídia, isto é, mediatizados. Mas a expansão do espaço social e as interações na internet nos transformam, diz Zizi Papacharissi, em cidadãos monitores: cada um é simultaneamente monitor e voyeur (Canclini, 2019).

Apesar da enorme euforia que está vinculada à cultura participativa, é necessário cuidado redobrado com as iniciativas tomadas nessa direção, sobretudo na mídia comercial, cujas propostas interativas, muitas vezes, estão mais relacionadas à ampliação da audiência e dos lucros do que ao exercício da cidadania:

Todos nós devemos abordar com ceticismo saudável essas estruturas e práticas que surgem, pesando cuidadosamente as diferentes propostas para a nossa participação. A rápida expansão da cultura participativa é um desafio contínuo: as comunidades crescem mais rápido do que sua capacidade de socializar suas normas e expectativas, e essa escalada acelerada dificulta a manutenção da intimidade e da coerência das formas anteriores de cultura participativa. (Jenkins; Green; Ford, 2014, p. 219-220).

2.5 Cidadania e interação social

A cidadania implica participação e interação social, um mergulho profundo na realidade ao redor que possibilita uma compreensão mais complexa de tudo que está se passando na sociedade. A discussão sobre conectividade e imersão se relaciona, então, com a capacidade de favorecimento ao pleno exercício da cidadania, onde o direito à informação e à formulação livre dos indivíduos sobre o que se está passando seja favorecido pelo uso de recursos tecnológicos mais envolventes, como é o caso do jornalismo imersivo, que pode facilitar o contato mais aprofundado dos indivíduos com sua realidade.

Neste sentido, Gordon Smith frisa que a sociedade civil tem vindo a ampliar o seu poder político, uma vez que, “A revolução da informação aumenta drasticamente a possibilidade de acesso à informação mais actualizada. Os cidadãos comuns (pelo menos aqueles que pertencem à parcela do mundo que está interligada por uma rede de infra-estruturas de comunicação) estarão conscientes de tudo o que se passa no mundo e terão uma maior capacidade para trabalhar com outros cidadãos que partilhem com eles as mesmas preocupações. Esta disponibilidade catalisa a própria difusão da democracia no mundo e, no sentido mais básico do termo, estamos envolvidos nas decisões que nos afectam” (Smith, 2000, pp. 46-47 apud Neves, 2010, p. 149)

Mas poderíamos falar de uma cidadania digital? Afinal, em qualquer que seja o meio, na praça concreta, palco de inúmeras manifestações populares na luta por direitos sociais, ou na praça virtual, em que se tornou a internet, o exercício da cidadania é a esperança concreta da construção de uma sociedade mais justa e igualitária;

Complementarmente, Mark Poster afirma inclusivamente que o netizen é o sujeito político formado no ciberespaço, “(..) o netcidadão poderia ser a figura formadora de um tipo novo de relação política que partilha a fidelidade à ação com a fidelidade à net e aos espaços políticos planetários por ele inaugurados. Alguns traços estruturais da Internet, encorajam, promovem, ou pelo menos, permitem trocas através de fronteiras nacionais” (Poster cit. por Patrocínio, 2003). Sublinha também uma ideia chave, ou seja, que ninguém vive na rede a tempo inteiro (Poster cit. por Patrocínio, 2003 apud Neves, 2010, p. 148)

3. Metodologia

O método de análise crítica da narrativa, proposto por Motta (2007) compõe-se de vários movimentos, como ele denomina as diferentes facetas de análise da narrativa estudada. O primeiro movimento consiste na recomposição do acontecimento jornalístico:

(...)Essa remontagem da história permite a observação de um fundo de significações parciais da narrativa que modificam o objeto observado. À medida que se remonta a intriga reconstrói-se o objeto. O ato analítico em curso é uma interpretação reflexiva, uma experiência em si mesmo. (Motta, 2007, p. 149)

O segundo movimento, que consiste na identificação dos conflitos e da funcionalidade dos episódios, tem um papel essencial na compreensão da narrativa formulada sobre o fato:

O conflito é o núcleo em torno do qual gravita tudo o mais na narrativa. São os conflitos que abrem o espaço para a novas ações, sequências e episódios, que prolongam e mantêm a narrativa viva. É a expectativa em torno do desenlace das histórias que mantêm as notícias nos jornais ou telejornais. (Motta, 2007, P. 149)

O terceiro movimento ressalta a construção dos personagens jornalísticos (discursivas): “Interessa como a narrativa jornalística construiu certa imagem da pessoa e o que a personagem fez no transcórre de uma narrativa jornalística (Motta, 2007, p. 152). Esse personagem passa por uma nova reconstituição: “A personagem constitui uma construção não apenas do texto, mas igualmente uma reconstrução do receptor. (Motta, 2007, p. 152). E acrescenta: A subjetivação pressupõe que se apresente a personagem como uma interpretação e uma construção e não como uma ilusão referencial, destinada a abolir a consciência da mediação jornalística (Motta, 2007, p 154)

No quarto movimento, para se aprofundar a análise da narrativa, debruçamo-nos sobre as estratégias comunicativas:

(...) estudar as narrativas jornalísticas é descobrir os dispositivos retóricos utilizados pelos repórteres e editores capazes de revelar o uso intencional de recursos linguísticos e extralinguísticos na comunicação jornalística para produzir efeitos (o efeito de real ou os efeitos poéticos) (Motta, 2007, p. 155)

É um permanente jogo entre as intenções do jornalista e as interpretações do receptor, onde então em ação as estratégias de objetivação, que revelam a construção de efeitos do real: “A estratégia textual principal do narrador jornalístico é provocar o “efeito de real”. Fazer com que os leitores/ouvintes interpretem os fatos narrados como verdades, como se os fatos estivessem falando por si mesmos (Motta, 2007, p.156).

Uma das tarefas fundamentais do analista, portanto, é revelar a estratégia da narrativa jornalística para construir os efeitos do real. Os recursos de linguagem que remetem aos efeitos do real são inúmeros. Ao analista cabe destacá-los e interpretar a sua utilidade na estratégia narrativa. Eles dão a impressão de que não há mediação. O uso desses recursos é uma estratégia argumentativa: a objetividade é uma estratégia argumentativa. (Motta, 2007, p. 157)

Já as estratégias de subjetivação têm por objetivo a construção de efeitos poéticos. “A reconfiguração da história operada pelo leitor reconstrói narrativamente as notícias em acontecimentos integrais, com o auxílio da memória cultural. O leitor liga pontos, conecta partes, ressubjetiva as histórias” (Motta, 2007, p. 160).

Recursos linguísticos e extralinguísticos remetem os receptores a estados de espírito catárticos: surpresa, espanto, perplexidade, medo, compaixão, riso, deboche, ironia, etc. Eles promovem a identificação do leitor com o narrado, humanizam os fatos brutos e promovem a sua compreensão como dramas e tragédias humanas (Motta, 2007, p. 160)

O quinto movimento trata da relação comunicativa e do contrato cognitivo, que se estabelece entre o jornalista e o receptor

(...) É o receptor das fragmentadas notícias quem vai conectar as partes com a ajuda da memória, tecer os laços da significação temporal, preencher as lacunas, reconfigurar as indeterminações, articular passado, presente e futuro, montar os atravessados quebra-cabeças das intrigas e significados através de atos criativos de recepção (Motta, 2007, P.162-163)

O sexto movimento - metanarrativas – significado de fundo moral ou fábula da história se relaciona ao objetivo de determinada narrativa do ponto de vista ético e sempre ligada a uma dimensão moral:

Os jornalistas só destacam certos fatos da realidade como notícia porque esses fatos transgridem algum preceito ético o moral, alguma lei, algum consenso cultural. A notícia representa sempre uma ruptura ou transgressão em relação a algum significado estável. Cabe ao analista identificar, interpretar e elucidar esse significado simbólico. (Motta, 2007, p. 164).

4. Vídeos em 360° do The Daily 360° The New York Times

Analisando os vinte vídeos sobre refugiados, publicados entre 2013 e 2023, podemos classificá-los em seis principais grupos, de acordo com suas características específicas. No primeiro grupo, a narração é feita pelos protagonistas com alguma interferência do jornalista na edição e na redação do texto sem som superposto às imagens (as falas dos personagens aparecem em legendas em letras brancas também, em itálico, superpostas às imagens, para diferir das letras normais, usadas para identificar locais, personagens ou dar outras informações). Nesse grupo, estão oito vídeos: *Forced from their village by violence*; *Inside an abandoned airport in Greece, a refugee camp*; *Vivid memories of tula lake intermmment camp*; *The road to nowhere*; *A mother goes into hiding*; *Meant to resettlhe refugees, an empty home*; *It's true the germans killed us*; e *The displaced*.

No segundo grupo, estão os vídeos totalmente narrados pelos jornalistas com suas próprias vozes, com legendas em letras brancas superpostas às imagens, para designar seus nomes, os dos personagens envolvidos e os locais onde se passa o fato. Nessa classificação, enquadram-se o vídeo *A family's Journey home to Afganisthan and incertajnly*.

No grupo três, estão dois vídeos totalmente narrados pelos protagonistas com o som de suas vozes, sem legendas, com textos em letras brancas, superpostos às imagens, só para identificar o local onde acontece o fato: *At home with Omar and an Sarah, a Syrian refugee story* e *A Blind Syrian Refugee Finds His Way in New York*.

No quarto grupo, há um vídeo e a narração se faz com a voz dos jornalistas, intercaladas com pequenos depoimentos de personagens da história contada, com textos em letras brancas, superpostos às imagens, usados para identificar locais, personagens ou dar outras informações (as falas dos personagens aparecem em legendas em letras brancas, também, em itálico, superpostas às imagens, para diferir das letras normais): *Genocide's Legacy: a Reconciliation Village In Rwanda*.

No quinto grupo, há dois vídeos, com o registro das ações coletivas e textos em letras brancas superpostos às imagens, somente para designar os locais

onde os fatos se passam: *Protests of Immigration Ban Continue e Jungle on fire migrant camp destroyed*.

No sexto grupo, há seis vídeos totalmente narrados pelos jornalistas através só de textos com letras brancas, superpostos às imagens, sem a narrativa de quaisquer personagens envolvidos e o uso de letras brancas, superpostos às imagens, também para designar o local onde se passam os fatos: *Seeing Family Through the Border Fence; Syrian girls do robotics; Taking border secure in your own hands; The cramped quarters of a migrant boat; Fleeing Boko Haran and food shortages; 59 rescues in 2016, witness the last*.

Em todos os grupos, o uso do vídeo em 360°, para imergir o espectador na experiência dos refugiados, cria uma atmosfera emocional e informativa, provocando uma sensibilização e mobilização social, que buscam gerar, nos receptores, empatia e solidariedade pelos refugiados. Além disso, constata-se, em todos eles, uma unificação temática, que exalta a defesa dos direitos humanos e da dignidade dos refugiados, que são apresentados ou se apresentam como vítimas de situações injustas e violentas, mas que também têm sonhos, esperanças e potenciais.

5- Análise crítica da narrativa *The Displaced*

The Displaced, que pertence ao primeiro grupo, é um vídeo em 360° feito para o *The Daily 360°*, publicado no YouTube¹ em 6 novembro de 2015, com quatrocentas e setenta e uma mil visualizações, que tem a duração de onze minutos e quinze segundos. Ele retrata a situação de três crianças que foram deslocadas de suas casas por causa da guerra: Oleg, de 11 anos, da Ucrânia; Chuol, de 9 anos, do Sudão do Sul; e Hana, de 12 anos, da Síria. Os próprios protagonistas, ao narrarem suas histórias, expõem o conflito central comum a todas as narrativas: o afastamento compulsório de seus países de origem em função de guerras. As narrativas têm em comum a mesma essência: são crianças que perdem o direito à infância por causa da guerra. Eles são os protagonistas das histórias que narram e sofrem os desdobramentos do próprio drama que enfrentam. O vídeo permite que os espectadores vejam como essas crianças vivem em condições precárias e perigosas, mostrando como elas foram afetadas pela guerra e como estão lidando com a situação, tentando manter a esperança e a dignidade.

A utilização da linguagem audiovisual intensifica a transmissão da história das três crianças deslocadas de seus territórios de origem pela guerra. A câmera mostra imagens em 360 graus que permitem ao espectador ver o ambiente em que as crianças vivem. A edição do vídeo é cuidadosa, com cortes que mostram diferentes ângulos e pontos de vista. A linguagem é clara e direta, permitindo que o espectador se concentre nas histórias das crianças. A intriga é gerada pelo contraste entre a inocência das crianças e a violência da guerra.

1 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ecavbpCuvkl&t=164s> Acesso em 20 de maio de 2023.

O vídeo recompõe o acontecimento jornalístico, ao mostrar a realidade dos refugiados de guerra através das histórias de três crianças, cujas vidas se tornaram provisórias em função de sua desterritorialização causada pelas guerras. Os conflitos são apresentados através das imagens e dos relatos das crianças que enfrentam a violência, a fome, a doença, a perda e o medo, mostrando como a guerra afeta a vida dessas crianças e como elas tentam sobreviver e se adaptar.

A narração se faz através de textos, com letras em branco, superpostos às imagens e do relato dos próprios personagens, permitindo que os usuários experimentem, empaticamente, colocando-se na pele das crianças refugiadas, o que é viver longe da sua terra e como isso pode afetar a vida delas.

O vídeo começa com uma criança escrevendo num quadro de uma escola em ruínas. Outra criança, em outro ambiente, empurra um barco rudimentar. Texto em letras brancas é superposto à imagem, revelando que “cerca de sessenta milhões de pessoas foram arrancadas de suas casas por guerras e perseguições, mais do que em qualquer tempo desde a Segunda Guerra Mundial. Metade são crianças. Esta é a história de três delas”.

Na cena seguinte, crianças aparecem andando num campo de refugiados. Crianças brincam nas ruínas de uma escola destruída. Em texto, com letras brancas, projetadas na imagem em movimento, lê-se: “Oleg, 11 anos. Ano passado a guerra na Ucrânia forçou Oleg e seus parentes a fugirem de sua cidade. Quando os combates diminuíram, eles voltaram”. Então, ouve-se a voz de Oleg, enquanto ele percorre as ruínas da escola. Em tradução do que ele diz, projetado no vídeo em movimento com letras brancas: “Ano passado, a guerra voltou à minha cidade. Eu tenho medo. Quando voltamos, tudo era diferente”.

Em outra cena, Chuol, de 9 anos, aparece, enquanto um texto superposto à imagem diz: “A cidade de Chuol, no Sudão, foi atacada. Ele fugiu com sua avó para uma ilha no pântano”. Ele conta todo seu drama, enquanto seu barco atravessa um pântano. Ele se separou da mãe no meio da confusão.

Em outra cena, surge Hana, 12 anos, e um texto com letras brancas, susperposto à imagem em movimento: “Ela e sua família saíram da Síria. Eles agora vivem num assentamento de refugiados em Benka Valley, no Líbano”. Ela conta sua rotina, enquanto embarca em um carro em movimento. Ela fala: “Acordo às 4 horas da manhã para trabalhar. Eu morava na Síria, quando a guerra começou. Nós estamos agora no Líbano. Os libaneses não gostam de nós, nem são bons para nós. Eu tenho que trabalhar todo dia, para ajudar minha família”. Enquanto ela fala, sua lida no campo é mostrada no vídeo.

A partir daí, as narrativas das três crianças passam a ser intercaladas no restante do vídeo. Choul narra que a comida cai do céu e que todos correm para pegá-la. Imagens são mostradas com avião jogando sacos com mantimentos. As imagens têm sincronicidade com a narração, reforçando o que está sendo dito e imprimindo maior veracidade aos fatos narrados pelas próprias crianças.

No momento seguinte, Oleg, o garoto ucraniano, retorna, e ressalta que, para ele, o pior é que seu avô foi morto. Ele narra esta situação, enquanto se observa ele cuidando da terra, junto com uma mulher. Oleg aparece em outra sequência, andando de bicicleta rapidamente entre as ruínas de casas destruídas e vê-se novamente sua escola destruída.

Na próxima cena, Hana volta com imagens da plantação onde trabalha na sequência seguinte, Choul diz que se pudesse voltaria a Lion, sua cidade e mataria seus inimigos e voltaria a ser criança. Enquanto fala, cenas de adultos e crianças surgem ao fundo.

Oleg aparece, então, com outras crianças sentadas em cima de um muro, como a esperar a resolução do impasse que a guerra traz, esperando para retomar suas infâncias interrompidas. Ele narra e diz que mesmo que tudo esteja destruído ao redor, ele não deixará sua casa novamente.

Na sequência final, as crianças se apresentam: “Oleg Teryokhin, 11 anos”, tendo como fundo sua escola destruída; Chuol, sem dizer sua idade, “Eu moro no Sudão do Sul” com o pântano, ao fundo; e Hana: “Meu nome é Hana e tenho 12 anos”. Ela dá as costas para a câmera e anda pelo campo onde trabalha, sem olhar para trás, dando uma ideia de um futuro incerto, sem saber o que vai acontecer.

Na apresentação dos refugiados, observa-se, na narrativa deles, a contraposição de como eram suas vidas antes e como elas estão agora e como essa transformação piorou a vida destas crianças. Enquanto elas narram, um pouco do seu cotidiano da vida como refugiados vai sendo mostrado através de imagens em movimento. Só no final da narrativa as crianças se apresentam.

Os personagens são apresentados através das imagens e dos relatos das crianças que contam suas histórias, seus sonhos, seus desafios, suas esperanças, suas próprias tragédias, suas infâncias interrompidas, seu presente incerto e seu futuro nebuloso. As crianças descrevem seu dia a dia na nova vida, sua rotina, à medida que se apresentam e que contam como eram suas vidas antes de terem que sair de seus locais de origem.

As estratégias comunicativas usadas incluem objetivação ao mostrar imagens em 360° que permitem ao espectador ver o que as crianças veem e subjetivação, ao incluir relatos pessoais das crianças que expressam seus sentimentos e opiniões.

As estratégias comunicativas empregadas mostram essas crianças em movimento, reforçando a ideia do deslocamento, de estarem fora de seus lugares de origem, de onde foram arrancadas, reforçando um efeito de real de movimento e de falta de estabilidade. O primeiro menino aparece brincando com seus novos amigos; o segundo menino aparece remando um barco e falando da sua rotina; e a terceira menina fala de que, na nova vida, ela e a família não são bem aceitos e mostra a rotina de trabalho e a saudade da vida antiga. Essa narrativa em movimento é a principal estratégia de objetivação utilizada, que produz um efeito de realidade muito intenso, fazendo o receptor mergulhar na vida concreta dessas crianças refugiadas. Há momentos poéticos, numa

estratégia de subjetivação, quando as crianças são mostradas se divertindo no caso do relato do primeiro refugiado. Os efeitos de fade in (surgimento gradual da imagem) e fade out (esvaecimento gradual da imagem) são usados praticamente nas transições entre todas as cenas do vídeo, e também na abertura e no encerramento.

As narrativas são contextualizadas nos ambientes onde as crianças refugiadas se encontram naquele momento em que estão sendo retratadas, além disso há uma preocupação em contextualizar historicamente suas trajetórias, o que levou cada uma delas àquela situação em que elas se encontram. A forma como a narrativa se dá envolve os receptores nos conflitos e nas tragédias pessoais que se abateram sobre a infância de cada uma das crianças que narram suas trajetórias em primeira pessoa, diretamente para a câmera, olhando para ela e, portanto, olhando nos olhos dos receptores.

O plano da metanarrativa do vídeo pode ser interpretado como a mensagem transmitida pelas histórias das três crianças. Através das histórias de Oleg, Chuol e Hana, o vídeo mostra como a guerra afeta as pessoas mais vulneráveis, especialmente as crianças. Além disso, o vídeo também pode ser visto como um apelo à compaixão e à solidariedade pelos refugiados de guerra.

O fundo moral da história ratifica, então, os horrores que se lançam e que atingem a infância das crianças refugiadas, que são arrancadas de sua realidade em construção, exiladas de suas casas, de seus amigos, do ambiente onde deveriam crescer, evoluir e buscar a felicidade. A principal ideia é que a vida sempre provisória de refugiados, em eterno deslocamento, é o que de pior pode acontecer a crianças em processo de crescimento.

Em resumo, o vídeo *The Displaced* é um exemplo bem-sucedido de como a narrativa audiovisual em 360º pode ser usada para recontar um acontecimento jornalístico de forma envolvente e emocionante. Através do uso eficaz dos planos da expressão, história e metanarrativa, o vídeo consegue transmitir informações importantes sobre a situação dos refugiados de guerra e envolver o espectador na história.

Conclusão

The Displaced aborda um tema de caráter social que usa o jornalismo imersivo, revelando o impacto na vida de três crianças refugiadas de guerras. São narrativas que mostram o processo de desterritorialização e seus desdobramentos, provocados pelas guerras.

De acordo com o método de Motta (2007), de análise crítica da narrativa, através da reconstituição histórica dos acontecimentos, da identificação dos conflitos vivenciados pelos afetados pelas guerras, no caso das três crianças retratadas em *The Displaced* revelam-se conflitos sociais e políticos extremamente significativos, e que se relacionam com a luta pelos direitos e pelo exercício da cidadania.

As realidades apresentadas colocam os protagonistas dos dramas, as crianças refugiadas de guerra, no centro das narrativas, o que possibilita a imersão profunda nos fatos apresentados com pleno êxito, já que os relatos são feitos pelos próprios personagens que vivenciaram essas situações, com um mínimo de intervenção das equipes de produção jornalísticas.

As estratégias comunicativas utilizadas, objetivas e subjetivas, traduzem aspectos da trajetória dos envolvidos nos dramas, destacando detalhes que realçam as narrativas apresentadas, com a câmera sendo usada, numa perspectiva objetiva, para atingir diretamente o receptor, envolvendo os espectadores, que são colocados, pelo uso do vídeo imersivo de 360°, em contato direto com os dramas vividos pelas crianças refugiadas em função de guerras em seus lugares de origem, provocando um efeito de real de reprodução do drama vivido pelas crianças.

A relação entre a produção jornalística dos vídeos em 360° e os receptores do material produzido coloca os receptores no centro de múltiplos questionamentos e lhes dá a oportunidade, através das narrativas apresentadas pelos protagonistas dos dramas relatados, de uma imersão profunda nessas realidades e de aprofundamento nesse tema social abordado: impacto da guerra sobre a vida de crianças refugiadas, a elaborarem seus próprios entendimentos sobre os fatos relatados.

No caso das crianças refugiadas, a narrativa do vídeo em 360° atende também plenamente aos objetivos, ao demonstrar, através das narrativas das crianças afetadas por guerras em seus países de origem, que o exercício da cidadania em relação aos seus direitos à infância, ao estudo, ao lazer e a um futuro foram tragicamente comprometidos. Nada poderá trazer de volta o tempo que lhes foi tirado. Sua infância não voltará, mesmo com o retorno aos seus países de origem e o fim dos conflitos em suas nações.

Pode-se constatar, ainda, que o mergulho imersivo em *The Displaced* contribui efetivamente, para dar ao receptor uma maior possibilidade de formar seu próprio entendimento sobre os fatos ocorridos, o que se configura num verdadeiro antídoto contra versões deturpadas ou fake news, já que coloca os receptores diretamente em contato com as próprias fontes jornalísticas e seus relatos.

Portanto, *The Displaced* pode contribuir para o exercício da cidadania e para o combate à desinformação, ao usar a realidade virtual como uma ferramenta educativa e transformadora, que possibilita ao espectador ter uma experiência mais profunda, crítica e diversa da realidade.

Referências Bibliográficas

- Aguilar, M. Á et al. (1999). *Medios de comunicacion y cultura politica*. Madrid: Ed. Pablo Iglesias.
- Barbalet, J. (1989). *A cidadania*. Lisboa: Editorial Estampa.

- Caerols Mateo, R., Sidorenko Bautista, P. & Garrido Pintado, P. (2020). Hacia un modelo de narrativa en periodismo inmersivo. *Revista Latina de Comunicación Social*, 75, 341-365. <https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2020-143>
- De la Peña, N., Weil, P., Llobera, G.; Pomés, A. & Spanlang, B. (2010). Immersive journalism: Immersive virtual reality for the firstperson experience of news. *Presence: Teleoperators and virtual environments*, 19(4)X: 291-301. <https://doi.org/c9wvt9>.
- Garcia Canclini, N. (1997). *Consumidores e Cidadãos – Conflitos Multiculturais da Globalização*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ
- García Canclini, N. (2020). *Ciudadanos reemplazados por algoritmos*. Bielefeld: University Press.
- Castells, M. Internet e sociedade em rede (2003). Em Moraes, D. (org.). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro: Record.
- Gomes, W. Esfera Pública e Media: com Habermas contra Habermas (1998). Em Rubim, A. A. C., BENTZ, I. M.G. e Pinto, M. J. (orgs.) *Produção e Recepção dos Sentidos Midiáticos* (pp.155-185). Petrópolis; Vozes.
- Jenkins, H., Greenen, J. & Ford, S (2014). *Cultura da Conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph.
- Neves, B. B. (2010). Cidadania digital? Das cidades digitais a Barack Obama. Uma abordagem crítica. *Cidadania Digital*. Portugal: Livros Labcom.
- Morales, O. E. T. (2018) Experiências imersivas e realidade virtual na educação: abordagens iniciais. Teixeira, C. S., & de Souza, M. V. (2018). *Educação fora da caixa – tendências internacionais e perspectivas sobre a inovação na educação* (pp.125-138). Editora Edgard Blücher
- Motta, L. G (2007). *Análise Pragmática da narrativa jornalística*. Em Lago, C; Benetti, M (orgs). *Metodologia de Pesquisa em Jornalismo*. Petrópolis: Vozes, 3ª ed.
- Motta, L G (2013). *Análise Crítica da Narrativa*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2013
- Pérez-Seijo, S. & López-García, X. (2019). Narrativas inmersivas aplicadas al relato no ficción: elementos que contribuyen a generar la ilusión de presencia. *Textual & Visual Media*, (12).
- Recuero, R. (2009). *Redes sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina.