

Experimento jornalístico: sistematização do processo produtivo de um produto jornalístico em Realidade Virtual.¹

Angelo Eduardo ROCHA²

Paula Melani ROCHA³

Universidade Estadual de Ponta Grossa, Ponta Grossa, PR

RESUMO

A partir da pesquisa experimental aplicada em uma série de quatro micro documentários em Realidade Virtual sobre o cotidiano dos(as) produtores(as) da agricultura familiar, vinculados à Associação de Produtores Hortifrutigranjeiros de Ponta Grossa, sistematizou-se diferentes apontamentos sobre as etapas do processo produtivo jornalísticos com a tecnologia, envolvendo desde a seleção e construção da pauta, técnicas de captação de som e imagem, edição, montagem e distribuição. A reflexão é resultado de um trabalho de conclusão de curso desenvolvido no curso de Jornalismo da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), em 2018: Agricultura familiar em pauta: experimento de produção jornalística com Realidade Virtual.

PALAVRAS-CHAVE: jornalismo; audiovisual; processo produtivo; realidade virtual.

INTRODUÇÃO

O artigo sistematiza diferentes aspectos e características percebidos na produção de uma série de micro documentários em Realidade Virtual (VR)⁴. A série “Agricultura familiar em Pauta”⁵ teve como temática o cotidiano dos(as) produtores(as) da agricultura familiar vinculados à Associação de Produtores Hortifrutigranjeiros de Ponta Grossa – popularmente denominada como “Feira da Benjamin Constant”. A produção da série fez parte do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) desenvolvido na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

¹ Trabalho apresentado na IJ 1 – Jornalismo do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 20 a 22 de junho de 2019.

² Mestrando no Programa de Pós Graduação em Jornalismo da UEPG, e-mail: angeloseduardorocha@gmail.com

³ Orientadora do trabalho: Professora do curso de Jornalismo da UEPG e do Programa de Pós Graduação em Jornalismo da mesma instituição, email: pmrocha@uepg.br

⁴ Entende-se por VR à abreviatura do termo em inglês Virtual Reality.

⁵ O acesso pode ser feito pelo link: www.agriculturafamiliarempauta.com.br

No TCC, desenvolveu-se uma pesquisa aplicada de forma experimental alinhando a prática de produções com VR e reflexões sobre o processo produtivo das peças jornalísticas. Sob a égide da academia, o estudo buscou identificar potencialidades, limites e restrições da aplicação da nova tecnologia na produção jornalística em audiovisual.

O jornalismo em RV surgiu a partir de experimentos em 2012 realizados com animações. Em 2015, empresas jornalísticas internacionais, The Wall Street Journal, The New York Times, The Washington Post, entre outras, começaram a produzir conteúdos com RV. Na América Latina, o movimento iniciou em abril de 2016, após o lançamento do aplicativo Clarín VR, e no Brasil, entre os pioneiros estavam o documentário Rio de Lama, de Tadeu Jungle em parceria com o jornal Folha de S. Paulo, sobre o rompimento da Barragem de Mariana, em 2015, e as fotografias em 360 graus no jornal O Dia, do Rio de Janeiro (LONGHI, PEREIRA, 2016). Vale mencionar ainda iniciativas do Diário Catarinense, Zero Hora, Estadão, portais R7, G1 e VICEBrasil.

As sensações de imersão e presença em produções com VR são elementos vistos, a priori, com potencial de aproximação entre o público e os acontecimentos jornalísticos. Como indica Pavlik (2014), o jornalismo imersivo possibilita ao leitor a vontade de parar de ver as notícias para começar a vivê-las. A capacidade de observação, interação e de escolha do público são ampliadas (ARONSON-RATH; MILWARD; OWEN; PITT, 2015).

Sugere-se que as características da VR no jornalismo mudam não só o modo de consumir jornalismo, mas também interferem na produção de conteúdo, visto que o jornalista desenvolve novas habilidades. Nesse aspecto, o artigo sistematiza diferentes aspectos dos seguintes processos da produção jornalística: i) pré-produção (visita in locus e apuração); ii) planejamento de pauta (específica para VR); iii) produção (captação de áudio e imagem); iv) conversão; v) montagem e edição; vi) distribuição. Além disso, indica observações sobre enquadramentos, composição de cena, captura de áudios, imagens, uso de elementos gráficos, entrevista, pós-edição, a presença do pesquisador na cena e questões éticas. Para tanto, o pesquisador esteve envolvido em todas as etapas do processo de produção jornalística com a ferramenta de VR, a fim de obter detalhes e profundidade no uso da tecnologia

A duração de cada micro documentário varia de sete a dez minutos. As retrancas de pauta são: i) empresa familiar; ii) produção de variedades; iii) BR-376, Rodovia do Café: estrada até o centro de Ponta Grossa; e iv) Feira da Benjamin Constant: comércio da agricultura familiar em Ponta Grossa. Além de quebrar a ordem cronológica do formato documentário, o micro documentário traz uma relação de consumo diversa, na qual o público pode escolher qual pauta é mais pertinente na ordem em que preferir. Para a captação de cada micro documentário com VR foi utilizado uma câmera Ricoh Theta S em um monopé com pé de galinha.

METODOLOGIA

Primeiramente, realizou-se uma pesquisa bibliográfica com foco em identificar conceitos sobre RV. O procedimento buscou apontar a partir da literatura estratégias para a produção jornalística em RV, assim como perceber de que forma essa tecnologia agrega na narrativa jornalística. O método da pesquisa bibliográfica incluiu também a revisão de conceitos que cercam o processo de produção jornalística e sua deontologia. Em paralelo à pesquisa bibliográfica realizou-se uma pesquisa documental para analisar as produções jornalísticas com RV em diferentes países, bem como reportagens jornalísticas sobre aplicação da RV, entrevistas com especialistas e diretores de empresas jornalísticas que investiram na tecnologia.

A metodologia aplicada foi fundamental para sistematizar esse processo produtivo, pois conforme Gerhardt e Silveira (2009) uma pesquisa aplicada possui o objetivo de gerar conhecimentos a partir da aplicação prática, dirigida à solução de problemas específicos. Schoenherr (2008) aponta que mesmo para uma elaboração do produto jornalístico de TCC é necessário discutir teoricamente conceitos e técnicas jornalísticas. O mesmo autor indica que “um produto experimental ousado e bem planejado” pode ser importante para contribuir na “discussão de metodologias de pesquisa mais próximas do Jornalismo (e das particularidades do campo)” (SCHOENHERR, 2008, p.86).

Para Machado (2010) “a tradição das Ciências Humanas que predomina nos estudos de Jornalismo tem dificuldades para reconhecer a prática profissional como objeto legítimo de conhecimento”, em pesquisa teórica, como principalmente, em pesquisa aplicada. Como as pesquisas em Jornalismo não tem um método próprio, este

estudo ancorou-se em métodos interdisciplinares, a fim de gerar conhecimento e reflexões sobre a tecnologia no Jornalismo. Nesse sentido, Fidalgo (2008) ressalta a existência da reflexão na ação jornalística, ao discutir que não se trata de elaborar ou aplicar uma teoria à ação e tampouco reduzir à mera prática da ação jornalística, mas sim refletir sobre o fazer.

Essa percepção dicotômica entre teoria e prática, não é algo novo. Fidalgo (2008) ainda indica que tradicionalmente essa distinção esteve presente no processo de afirmação profissional do jornalista. O Jornalismo era encarado, por alguns segmentos, somente como uma atividade prática, contudo, o autor mostra que o desempenho de uma ação profissional mobiliza diferentes capacidades e saberes, pois a própria ação exige um pensar, um aprender e um inovar. Assim, Fidalgo (2008) pontua que o “saber de ação” congrega o “saber conhecer”, “saber fazer” e “saber-ser”, ultrapassando assim o binômio teoria e prática.

Para Terssac (1996 apud FIDALGO, p. 3, 2008), a forte tensão entre a dicotomia de saberes acontece devido à relação de “conhecimentos em ato” e “ações em conhecimentos”, sendo fundamentais para constituir o processo em que o conhecimento gera “ação” e a “ação” gera o conhecimento. Ambos os saberes podem ser complementares, em que essa ação, em um sentido reflexivo, indica uma “nova epistemologia da prática” (SCHÖN, 1983 apud FIDALGO, p. 9, 1996). Essa reflexão sobre a complexibilidade e complementaridade entre a prática e a teoria contribui no entendimento da metodologia da pesquisa aplicada de forma experimental utilizada no trabalho.

O processo de construção do estudo materializou em três momentos: 1) produção de cada pauta no formato micro documentário em RV. Nesse item foram desenvolvidas as seguintes etapas: i) pré-produção (visita in locus e apuração); ii) planejamento de pauta (específica para RV); iii) produção (captação de áudio e imagem); iv) conversão; v) pós-produção - montagem e edição; vi) distribuição. 2) produção de relatório analítico sobre cada produto desenvolvido, a fim de destacar características, limitações e potencialidades da RV. Consoante com Fidalgo (2008), a reflexão gerada no fazer de cada pauta auxiliou no acúmulo de repertório de experiências pelo pesquisador/jornalista aplicadas sucessivamente nas ações posteriores. Vale destacar que esse processo não se trata de uma repetição ou de reprodução

automática do processo produtivo, mas do acúmulo de reflexões sobre os "saberes do fazer" jornalístico. O relatório contém a pauta, a forma como foi realizada, o planejamento da captura de imagem e áudio, indica observações sobre enquadramentos, composição de cena, observações do campo, a relação do repórter com a fonte, o uso de elementos gráficos, o processo de edição, pós-edição, a presença do pesquisador na cena, questões éticas e outros aspectos importantes para identificar as mudanças e características das produções em RV.

Entende-se que após a produção do primeiro micro documentário apreendeu-se processos para o segundo micro documentário, e do segundo para o terceiro, e assim sucessivamente. "O saber fazer" gera um acúmulo de conhecimento. Por esse motivo, realizou-se a terceira etapa: 3) síntese final com reflexão crítica sobre o uso da nova ferramenta de RV em produções jornalísticas para operacionalizar o uso da tecnologia no processo produtivo, sem ferir as deontologias do Jornalismo. Ao reunir esses relatórios sistematizados resultou-se uma proposta de indicações para a produção de conteúdo jornalístico em RV, estruturados no tópico a seguir.

NOTAS DO EXPERIMENTO JORNALÍSTICO COM REALIDADE VIRTUAL

A partir dos experimentos realizados na produção do TCC, é possível apontar que a produção de conteúdo em VR necessita da ponderação de elementos específicos da própria natureza da tecnologia. O processo produtivo jornalístico (seleção da pauta, produção e edição) da forma que foi sistematizado pelas rotinas produtivas em audiovisual para telejornais necessitou ser adaptado e adequado ao uso da Realidade Virtual: i) pré-produção (visita in locus e apuração); ii) planejamento de pauta (específica para RV); iii) produção (captação de áudio e imagem); iv) conversão; v) pós-produção - montagem e edição; vi) distribuição.

DA IDA A CAMPO À PAUTA: PRÉ-PRODUÇÃO E PLANEJAMENTO DE PAUTA

No primeiro micro documentário foram necessárias duas idas a campo para elaborar a pré-pauta, já nos demais a produção foi se tornando desnecessária, pois o pesquisador foi familiarizando-se com a realidade da agricultura familiar e da Associação de Hortifrutigranjeiros. Talvez isso fosse diferente se cada micro

documentário abordasse uma pauta distinta, exigindo esforço maior.

Mesmo entendendo essa semelhança temática entre as pautas, não podemos desconsiderar a necessidade da pré-pauta. Essa etapa foi fundamental para uma aproximação com entrevistados das demais pautas e para o planejamento das tomadas de imagens, orientando o posicionamento, altura da câmera, captura do áudio, inserção de elementos gráficos e demais orientações técnicas para a produção. Nesse sentido, a pré-pauta possibilitou maior aproximação com a temática e um planejamento das questões prática da produção jornalística em VR.

Após identificar os elementos necessários durante a pré-pauta, o próximo passo foi estruturar em um modelo de pauta os dados de contextualização, sugestões de perguntas e quadros com orientações para a captura, produção e edição em VR. O modelo criado e utilizado na pesquisa uniu uma pauta tradicional em audiovisual 2D adotada para telejornalismo, com elementos necessários para a produção com a tecnologia VR. As orientações descritas no modelo de pauta para VR auxiliaram, em um primeiro momento, a execução e produção de entrevistas, passagens e imagens de apoio. Posterior à captura das imagens, a pauta orientou detalhes para a inclusão de elementos gráficos durante a edição, como por exemplo: GC (gerador de caracteres), off, vinhetas, texto, elementos gráficos (foto, arte, ilustração e etc.). Ou seja, além de um roteiro para guiar a captura, a pauta também sintetizou uma prévia estrutura que orienta a edição de cada micro documentário. Ao intercalar os dados da pauta com os quadros de orientações VR (câmera, arte/foto/ilustração, áudio, trilha sonora, texto, tempo, posição do pesquisador e outras observações), a pauta indicou uma ordem a ser seguida, uma sugestão de roteiro e a montagem para a edição.

Uma das inclusões durante o processo de produção dos micro documentários foi o item “posição do pesquisador” no quadro de orientações. Esse item sugere tanto a posição do pesquisador, quanto o enquadramento nas entrevistas e tomadas de imagens ou passagens. Válido lembrar que a pauta não é uma “camisa de força”, mas sim um norte para a produção e montagem, por conseguinte, o pesquisador esteve livre para pensar, inserir e testar outros elementos. É notável a existência de mudanças no que foi previsto no planejamento. Já nas capturas isso aconteceu quando foi a campo, onde identificou novos elementos para compor a pauta, sem contar os imprevistos durante as gravações. Isso é comum na prática jornalística. Já no processo de montagem e edição,

o pesquisador seguiu o direcionamento de roteiro da pauta, mas também alterou, conforme julgou mais adequado frente ao material capturado.

PRODUÇÃO: ENQUADRAMENTO, ENTREVISTAS E CAPTURA DE AUDIOVISUAL

Ao realizar as capturas de imagem para compor os micro documentários vários testes foram feitos durante o processo, a fim de testar o enquadramento, captura de áudio com lapela, o próprio microfone da câmera, a presença ou ausência do pesquisador em cena e seu posicionamento, em pé ou sentado. Os testes foram sendo realizados conforme a necessidade em testar possibilidades com a tecnologia.

O primeiro posicionamento de câmera testado em entrevista foi semelhante ao usado no audiovisual tradicional 2D, enquadrando o entrevistado e o pesquisador no ângulo de uma lente. Nessa perspectiva, a captura do áudio pela câmera ficou prejudicada, resultando somente uma entrevista, no qual o feirante estava sentado atrás de uma banca de produtos hortifrutigranjeiros.

O segundo posicionamento de câmera, para enquadrar a fonte, foi diferente, posicionando a câmera na lateral, deixando o pesquisador e o entrevistado dentro do campo focal. Além da melhora no áudio foi possível perceber que: i) a câmera não prende o olhar da pessoa; ii) o entrevistado não fica constrangido em frente a câmera como no modo tradicional de captura em 2D.

Um terceiro posicionamento testado foi com a câmera no centro da mesa, sem o uso do tripé. Causou um indício de distorção devido à proximidade do limite do campo focal e por ter ficado abaixo da altura dos olhos das pessoas na cena, concluindo que a distância aproximada entre a câmera e as pessoas não pode ser menor que um metro.

Uma quarta maneira foi experimentada, a única sem a presença do pesquisador na cena. Neste caso, o entrevistado responde a pergunta combinada anteriormente à gravação, semelhante àquelas que acontecem em entrevistas do telejornalismo quando é ao vivo. Nos diferentes casos usados, a fala dos produtores se relaciona ao ambiente da imagem, no sentido de que ao mesmo tempo em que a imagem complementa a fala do entrevistado.

No momento em que as entrevistas foram realizadas, percebeu-se a necessidade de um *preview* prático para verificar a captura de imagem, áudio, enquadramento e

exposição à luz, por exemplo. Isso se deu pelo fato do pesquisador ter assumido diferentes funções no processo produtivo. Revela-se importante discutir e apontar a necessidade de diferentes profissionais para a produção de VR, concluindo como mais adequado possuir um responsável pela imagem e áudio fora de cena, equivalente à função do cinegrafista, mas adaptada para a nova tecnologia. O argumento de que a tecnologia portátil possibilita a redução de profissionais no processo de produção jornalística, argumento frequente das empresas de comunicação, nesse caso não se aplica.

Para realizar as tomadas de imagens e entrevistas em VR, a câmera manteve-se em um monopé com 1,45m de distância das lentes até o chão, em algumas ocasiões essa altura foi reduzida para manter a câmera mais próxima da altura dos olhos. Para capturar as tomadas de imagens, foi necessário que o pesquisador encontrasse um local para se “esconder” da câmera, buscando um ponto cego que não aparecesse na cena. Constatou-se que a ausência do pesquisador como cinegrafista durante a captura de imagem VR permite criar um grau maior de imersão na cena, pois evita um desconforto ou constrangimento nas pessoas quando filmadas.

Outro elemento que prejudica a imagem é o uso da ISO elevada durante a captura, a imagem sofre uma granulação, reduzindo muito a qualidade. Outro problema da câmera identificado no processo produtivo, que prejudica a imagem, é quando uma lente captura um ambiente que possui uma fonte de alta quantidade de luz e a outra lente captura baixa quantidade de luz. Esse contraste de luminosidade provoca um desconforto, impossibilitando o uso da imagem. Ainda sobre luz e sombra, quando algum elemento se sobrepõe em frente à fonte de alta exposição de luz, a sombra provocada pelo elemento cria uma sensação desconfortável de movimento na imagem. Da mesma forma, cenas de movimento também causam um desconforto na interação com a imagem em 360 graus, conforme aconteceu em uma tomada de imagem da pauta Empresa Familiar, na qual a produtora caminhava com o carrinho de mão até o automóvel. No momento em que ela passou próximo da câmera, a sensação foi de que a câmera se movimentou.

Como constatado no primeiro relatório, a captura de som pela câmera foi eficiente quando não existiu nenhuma interferência sonora no ambiente, fossem gritos, barulho de automóveis ou vozes. Para as imagens de apoio, que tomam outra dimensão

na VR, não foi necessário inserir trilha sonora, pois o áudio do campo, dos produtores conversando, da vaca mugindo, dos cachorros e pássaros também soou como informação. Os sons do ambiente colaboram para que a captura em VR alcançasse ainda mais a sensação de presença e imersão em outra realidade.

Foram experimentados diferentes modos para capturar o áudio no primeiro micro documentário executado: gravador externo, gravador externo conectado com microfone lapela ou o microfone da própria câmera com ganho no volume durante a edição. Este último modo se tornou a melhor opção para os demais micro documentários. A escolha se deu tanto para padronizar o áudio como também pela praticidade, pois o pesquisador estava sozinho durante as gravações. A instalação de microfones lapela além de ser incerta, podendo prejudicar a qualidade, afetava também a composição da cena, os cabos iriam aparecer.

Assim, na produção de VR é necessária tanto uma preocupação visual com a imagem e a interação quanto com o áudio. Pensando nisso, no quarto micro documentário, ao comentar o que tem nas diferentes direções da rodovia, funcionou com VR. O pesquisador precisou descrever a cena pensando no público como se estivesse no lugar da câmera. Perceber em que momento e de que maneira explorar a ampliação desses sentidos como ganho de informação são conhecimentos fundamentais junto aos princípios deontológicos do jornalismo, sem que ocorra uma influência ou concorrência entre áudio e imagem, buscando sempre o equilíbrio.

CONVERSÃO, PÓS PRODUÇÃO, MONTAGEM E EDIÇÃO

Em relação à edição em VR, se deu muito próxima da edição de vídeos 2D, tanto pelo uso semelhante do software como pela lógica de montagem por frames. A maior parte da visualização aconteceu de forma equirretangular (vídeo convertido para representar todo o campo de visão em 360 graus) durante a edição. A visualização em 360 graus ocorreu somente quando o pesquisador realizou o direcionamento inicial para enquadrar cada take na pista de edição, a partir do foco de interesse da cena. Nesse momento, percebeu-se a subjetividade do editor na escolha da composição dos *takes*. Citando como exemplo, durante a edição de uma entrevista foi necessário posicionar o começo da cena no elemento de interesse definido pelo pesquisador enquanto editor, porém a subjetividade também aconteceu durante o processo de captura de imagem, ao

inserir o elemento de interesse no comprimento focal. Isto significa um limite da tecnologia VR, mas também, deve-se à capacidade da Ricoh Theta S, na qual a nitidez de elementos fora do comprimento focal apresenta menor definição na imagem em 360 graus capturada. Destaca-se que já existem tecnologias capazes de capturar toda a esfera com nitidez.

A edição durante todo o processo ficou sistematizada em três etapas. Na primeira foi realizada a conversão do vídeo bruto; na segunda foi montado o roteiro indicado na pauta, os ajustes de áudio e a aplicação de efeitos de transição e na terceira, foram feitos os ajustes nos enquadramentos iniciais de cada take de imagem.

Em comparação com a produção em 2D, a VR desponta uma possibilidade de menor interferência no direcionamento da pauta, enquanto interação com a cena, possibilitando ao público diferentes escolhas de enquadramentos conforme o seu interesse. Se o público mantivesse a visualização somente no ângulo sugerido, teríamos uma peça jornalística em 2D, ou seja, um recorte com maior subjetividade do jornalista a partir do enquadramento.

Na VR, o público tem a possibilidade de direcionar e escolher o que quer enquadrar na sua visão dentro da esfera de 360 graus capturada pela jornalista. O enquadramento na VR exige um olhar mais aprofundado e complexo, devido à natureza da esfera em 360 graus. Contudo, considera-se que: i) o elemento de interesse do pesquisador em um determinado frame não corresponde necessariamente ao elemento de interesse do público, enquanto enquadramento inicial; ii) é o pesquisador quem determina ou estabelece o elemento de interesse de acordo com o planejamento e produção da pauta e o coloca nos limites do comprimento focal ao posicionar a câmera; iii) a imagem fora do ângulo focal fica distorcida, já o áudio não é afetado; iv) o foco de interesse do público não é controlado pelo jornalista ou editor.

Constatou-se também, durante a edição, que a inserção de qualquer elemento em 2D (texto, imagens, vídeos ou elementos gráficos) acarreta em distorção quando aplicada na esfera em 360 graus. Porém para diminuir o desconforto, percebeu-se que, quanto mais próximo inserir os elementos em 2D ao centro da esfera no sentido horizontal, menor será a distorção da imagem.

Os cortes e duração de imagem possuem lógicas diferentes da edição de conteúdo 2D. Nas imagens de apoio, os cortes não podem ocorrer como uma

composição de *takes* curtos, mas sim entre 15 e 30 segundos, tempo suficiente para o público observar as variáveis de perspectivas do ambiente existente nos 360 graus da esfera. Nas entrevistas, os cortes são mais evidentes que em vídeo 2D, por isso uma conversa mais espontânea tornou-se necessária para quebrar a formalidade e evitar respostas monossilábicas, afetando os cortes da imagem. Ainda que os cortes sejam necessários, para demarcar uma semelhança com o quadro anterior, evitando cortes bruscos que quebrassem a fluidez da interação com a VR, a continuidade sem interrupção do áudio e imagem em VR é primordial.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do envolvimento em todas as etapas do processo de produção jornalística com a ferramenta de VR, pode-se obter detalhes e profundidade no uso da tecnologia VR na produção jornalística em audiovisual. Para isso, o percurso realizado nas etapas de produção consistiu em: i) ir a campo para perceber as possibilidades de cenas, dificuldades, melhores ângulos e composições; criar uma relação com a fonte que seria entrevistada e colher informações para a etapa seguinte; ii) produção da pré-pauta para estruturar as principais informações; iii) produção da pauta VR com dados de contextualização, sugestões de perguntas e quadros com orientações para a captura, produção e edição em VR; iv) execução da pauta - captura de imagem e entrevistas; v) conversão dos vídeos; vi) edição de forma equirretangular, semelhante ao audiovisual em 2D, na qual o editor aplica os efeitos de transição e áudio e realiza a montagem de *takes* visualizando o vídeo em 2D; vii) edição com a visualização em VR, na qual o editor reposiciona os enquadramentos, conforme o seu foco de interesse, e confere os efeitos de transição; viii) desenvolver um site adaptável a VR, a fim de melhorar a interação do público com o conteúdo produzido.

Quanto ao formato de uma série de micro documentários, este possibilita uma autonomia do público em escolher a ordem de visualização que preferir. Não há a necessidade, inclusive, de assistir os quatro micros. Como consequência, foi necessário desenvolver pautas, de certo modo, independentes, com introdução e desfecho no mesmo vídeo, mas mantendo o eixo temático. Uma sugestão de ordem de visualização do conteúdo dos micro documentários está disponível no site elaborado para o TCC.

Uma das mudanças durante o percurso referente ao formato foi o propósito da

narrativa, a qual previamente estava determinada entrevistas com diversas famílias de agricultores, no micro documentário “empresa familiar”, porém na prática alterou-se para apenas uma família. No caso desta pauta, o público passa a ter maior sensação de imersão ao limitar-se a uma única família. Essa redução de entrevistas se deu também, devido à necessidade de mais tempo para cada *take* de imagem em VR, visto que o prazo de tempo necessário para o público interagir com os 360 graus, da esfera da imagem, é de aproximadamente 15 a 30 segundos. Nesse sentido, evita-se os vários flashes de falas de diferentes pessoas que criam uma espécie de “trem” com sonoras, em que cada entrevista é um vagão. O tempo de duração, determinado no estudo, para cada um dos micro documentários variou entre sete a oito minutos.

A natureza da VR acaba perpassando pelos mesmos pontos indicados por David Tames (2014) para diferenciar o micro documentário do documentário, sendo eles: tempo, estrutura e propósito da narrativa. Diante disso, a imersividade da VR está associada ao tempo de duração das imagens, áudios e portanto tal concepção interfere em todo o processo produtivo e na estrutura do micro documentário. Nesse sentido, a VR vai ao encontro com o formato micro documentário buscam levar o público direto para a experiência.

Durante a produção de VR foi notável perceber como o pesquisador precisou pensar o posicionamento da câmera, os enquadramentos, a forma de falar na passagem jornalística, o tempo de cada cena e entre outros fatores, sempre em relação à própria cena em um ambiente 360 graus. É como se o pesquisador simultaneamente pensasse a imagem e o som na perspectiva de que a câmera representasse o olhar de uma pessoa, por isso, na prática, a câmera é um olhar sobre a realidade.

O pesquisador possui certo controle (subjetivo) ao escolher o encaminhamento da pauta, o comprimento focal e também o foco de interesse da imagem. A leitura que se faz é que o público possui uma experiência de controle da imagem, ao mesmo tempo em que ele possui infinitas possibilidades de enquadramentos da mesma, partindo da subjetividade de escolha do jornalista.

A pesquisa de campo e de apuração jornalística comprovaram que mesmo com uma ferramenta portátil, na qual o controle da câmera feito pelo celular traz vantagens devido à mobilidade, há situações que prejudicam a produção do conteúdo jornalístico. A ferramenta utilizada para o trabalho – Ricoh Theta S, como demais modelos permite

que o repórter execute simultaneamente a função de cinegrafista, acumulando funções. E esse é, usualmente, o discurso que as empresas adotam sobre as novas tecnologias, fazendo com que o jornalista adquira um novo *modus operandi* da profissão. Mas o que deve ser considerado é que as produções e o trabalho jornalístico são prejudicados nessa lógica, visto que o pesquisador não conseguiu conferir simultaneamente o áudio, a imagem e ao mesmo tempo realizar as perguntas como repórter.

A sugestão proposta, para a estrutura básica de uma equipe, constitui-se em repórter e cinegrafista, sendo que ambos devem participar da etapa de pré-produção *in locus*, além de um editor com habilidades em *software* avançados, como After effects por exemplo.

O estudo também propiciou perceber como a prática jornalística pode gerar conhecimento, sugerindo assim, que o campo tem suas especificidades, não podendo ser correspondido apenas como uma atividade técnica ou mecânica. O trabalho também mostrou que é possível articular um produto (prático) a uma monografia (teórico). Sendo assim, a metodologia proposta e desenvolvida pode ser testada em outras pesquisas, gerando novos conhecimentos para o campo.

REFERÊNCIAS

- ARONSON-RATH, R; OWEN, T; MILWARD, J; PITT, F. **Virtual Reality Journalism**. Tow Center for Digital Journalism, Columbia Journalism School. 2015. Disponível em <<http://towcenter.org/research/virtual-reality-journalism/>>. Acesso em: 10 set. 2017.
- FIDALGO, J. Jornalistas e Saberes Profissionais. Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 31., Natal, **Anais eletrônicos...** Natal: Intercom, 2008. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/29975/1/JF_jornalistas_saberes_profissionais.pdf>. Acesso em: 7 ago. 2017.
- GERHARDT, T. E. SILVEIRA, D. T. (org) **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- MACHADO, Elias. **Metodologias de pesquisa em jornalismo: uma revisão histórica e perspectivas para a produção de manuais de orientação**. SBPjor, Brazilian Journalism Research, Vol. 6, N. 1, 2010. Disponível em: <<https://bjr.sbpjor.org.br/bjr/article/view/245>>. Acesso em: 25 jun. 2017.
- NICHOLS, Bill. **Introdução ao documentário**. Tradução de Mônica Saddy Martins. 5. ed. Campinas: Editora Papirus, 2005. (Coleção Campo Imagético).
- LONGHI, R., PEREIRA, S. **Do panorama à Realidade Virtual: como o ciberjornalismo está criando narrativas imersivas**. In: Alaic 2016, Cidade do México. Memórias XIII Congresso Latinoamericano de Investigadores de la Comunicación. Cidade do México: Universidad

Autônoma Metropolitana, 2016, p. 165-172. Disponível em: <<https://goo.gl/ZktXXp>>. Acesso em: 04 abr. 2018.

PAVLIK, John. **Ubiquidade**: O 7.º princípio do jornalismo na era digital. In: CANAVILHAS, João (Org.). *Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença*. Covilhã: Livros Labcom, 2014. p. 159-184. Disponível em: <<http://www.livroslabcom.ubi.pt/book/121>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

SCHOENHERR, Rafael. Considerações sobre validade de produtos como pesquisa (trabalho de conclusão de curso) em Jornalismo. Encontro Nacional de Professores de Jornalismo, 11. 2008. São Paulo, **Anais eletrônicos...** São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://www.fnpj.org.br/rebej/ojs/index.php/rebej/article/view/187/131>>. Acesso em: 2 fev. 2017.

TAMES, David. **Four approaches to structuring micro-documentaries**. Kyno-Eye.com. 2014. Disponível em: <<http://kino-eye.com/2014/11/17/structuring-micro-docs/>>. Acesso em: 22 set. 2017.