

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS, COMUNICAÇÃO E ARTES (ICHCA)
CURSO DE JORNALISMO

RAFAELA DE LOURDES HOLANDA BARBOSA

RELATÓRIO TÉCNICO DA REPORTAGEM ESPECIAL
PELAS LENTES DO COMPUTADOR: UMA UNIÃO QUE VAI ALÉM DAS
CÂMERAS FOTOGRÁFICAS

Maceió
2024

RAFAELA DE LOURDES HOLANDA BARBOSA

RELATÓRIO TÉCNICO DA REPORTAGEM ESPECIAL

***PELAS LENTES DO COMPUTADOR: UMA UNIÃO QUE VAI ALÉM DAS
CÂMERAS FOTOGRÁFICAS***

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao
Curso de Jornalismo da Universidade Federal de
Alagoas (Ufal) como requisito para a obtenção
do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientadora: Profa. Dra. Janayna Ávila

Maceió

2024

Catálogo na Fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca Central
Divisão de Tratamento Técnico

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

B238r Barbosa, Rafaela de Lourdes Holanda.
Reportagem especial pelas lentes do computador : uma união que vai além das câmeras fotográficas / Rafaela de Lourdes Holanda Barbosa. – 2024.
22 f. : il.

Orientadora: Janayna Ávila.
Relatório (Trabalho de conclusão de Curso em Jornalismo) – Universidade Federal de Alagoas. Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes. Maceió, 2024.

Bibliografia: f. 21.

Apêndices: f. 22.

1. Fotografia. 2. Jogos virtuais. 3. Reportagem. I. Título.

CDU: 77.044



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS (UFAL)
Instituto de Ciências Humanas, Comunicação e Artes (ICHCA)
Curso de Jornalismo

ATA DE APRESENTAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

TCC para obtenção do grau de Bacharel em Jornalismo

Aos 03 dias do mês de abril do ano de 2024, das 15h00 às 16h00, realizou-se no Curso de Jornalismo (antigo curso de Comunicação Social), da Universidade Federal de Alagoas (Ufal), a sessão de apresentação do Trabalho de Conclusão de curso (TCC), intitulado ***“PELAS LENTES DO COMPUTADOR: UMA UNIÃO QUE VAI ALÉM DAS CÂMERAS FOTOGRÁFICAS (REPORTAGEM MULTIMÍDIA)”*** da graduanda **RAFAELA DE LOURDES HOLANDA BARBOSA**, matrícula **18112799**, do Curso de Jornalismo, como parte dos requisitos para obtenção do Grau de Bacharel. A banca foi composta pelo **Prof. Dr. Luiz Marcelo Robalinho** (1º examinador), **Prof. Dr. Ruy Matos e Ferreira** (2º examinador) e **Profa. Dra. Janayna Ávila** (orientadora). Após exposição oral sintetizando o TCC, a graduanda foi arguida pelos membros da banca e em seguida respondeu aos questionamentos levantados. Ao fim da sessão, a banca se reuniu em particular e o TCC foi considerado:

(X) Aprovado, atribuindo-lhe a nota **10,0 (dez)**

() Reprovado

() Aprovado, condicionado a reformulação, devendo o graduando entregar uma segunda versão de seu trabalho em prazo não superior a _____ dias úteis.

Subscrevemo-nos

 Documento assinado digitalmente
JANAYNA DA SILVA ÁVILA
Data: 04/04/2024 11:54:54-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dra. JANAYNA ÁVILA (Orientadora)

 Documento assinado digitalmente
LUIZ MARCELO ROBALINHO FERRAZ
Data: 03/04/2024 16:16:29-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. LUIZ MARCELO ROBALINHO (1º examinador)

 Documento assinado digitalmente
RUY MATOS E FERREIRA
Data: 03/04/2024 21:39:01-0300
Verifique em <https://validar.itl.gov.br>

Prof. Dr. RUY MATOS E FERREIRA (2º examinador)

AGRADECIMENTOS

Finalmente estou concluindo esse ciclo presente na minha vida, diante de muitos acontecimentos realmente achei que não conseguiria concluir ou iria precisar trancar o curso, mas com apoio e motivação de todos ao meu redor e também com muita força, consegui chegar aqui e superar obstáculos que surgiram no caminho. Sendo assim, para começar sou grata a mim mesma, por ter conseguido ser forte e não me permitir deixar de lado algo tão importante para minha vida.

Ao meu irmão, Manoel Holanda Barbosa. O mesmo era apaixonado pelo mundo dos jogos e desde pequena eu amava observá-lo jogar, ficava impressionada como ele era ótimo em cada jogo que minha mãe comprava para a gente, apesar de sempre me enrolar muito e fazer entender que eu estava jogando junto mas na realidade o controle estava desativado, ficava muito feliz com aquele momento. Meu irmão nunca foi tão bom em demonstrar seus sentimentos para mim, mas sempre me acalentava quando estava triste ou preocupada, chamando para assistir algo com ele ou jogar e até comer algum lanche, durante a graduação ele me apoiou muito e foi responsável pelo meu primeiro computador, junto com o computador ele me deu também um jogo de presente. Antes dele falecer eu comentei a idéia do meu tcc, lembro que ele me olhou estranho e perguntou “e isso vai funcionar?”, no momento respondi que não sabia, mas no final funcionou!! E esse trabalho é uma homenagem a você, Neto. Obrigada por ser meu irmão mais velho e ter me ensinado tanto, te amo e estou com saudades.

As minhas queridas amigas e irmãs de vida, Marina, Laura e Lívia. Sempre estiveram comigo em todos os momentos, me apoiam e se fazem presente, graças a elas estou hoje concluindo minha graduação e vivendo momentos ótimos. Não importa onde estejamos, sempre vamos ser o porto seguro uma das outras, obrigado por tudo, amo vocês.

As minhas queridas primas, madrinha e tia, Ana Rosa, Luciana, Valéria e Laura. Desde o início da minha graduação me apoiaram e se fizeram presentes, expressando orgulho e carinho por toda essa jornada, não podia ser mais feliz e grata em ter parentes como elas. Obrigado por tudo, amo vocês.

Aos meus amigos de graduação, Lucas, Letícia, Paula e Rafael. Que durante essa jornada não só foram colegas, mas praticamente irmãos, muito grata por ter compartilhado tantos momentos dentro da universidade e fora dela. Obrigada, amo vocês.

Aos meus queridos amigos Jhessye, Iago, Gabi, Murilo, Mickael, Manu e Isa. Durante anos foram responsáveis por momentos de risadas e conforto, muito grata por ter pessoas assim na minha vida, amo vocês.

Aos meus pais, Roselita e Cícero. Ao meu pai Cícero, que sempre me apoiou durante minha graduação e me ajudou o máximo que pôde, te amo. A minha mãe Roselita, apesar de não saber demonstrar muito, acho que se orgulha de alguma forma, obrigado por toda ajuda, te amo.

A minha querida orientadora, Janayna Ávila. Por toda paciência, compreensão e companheirismo. Obrigado.

RESUMO

O relatório técnico descreve o processo de criação e pesquisa da reportagem especial sobre a relação da fotografia com videogames. O produto está postado em um site e apresenta uma galeria de fotos, imagens de personagens, frutos de 6 entrevistas, links de acesso e por fim uma entrevista pingue-pongue, além das apurações, conteúdos de estudos e imagens próprias da autora na galeria. A reportagem traz uma reflexão sobre o tema em questão junto com os relatos dos personagens e declarações da especialista, levantando discussões sobre autenticidade, tradicionalismo, fotografia e suas aplicações.

PALAVRAS-CHAVES: Fotografia; Jogos virtuais; Reportagem.

ABSTRACT

The work in question is a technical report whose central objective is to describe the process of creating and researching the special report on the relationship between photography and video games. The product is posted on a website and features a photo gallery, images of characters resulting from 6 interviews, access links and finally a ping-pong interview, in addition to investigations, study content and the author's own images in the gallery. In short, the report brings a contextualization around generating a reflection on the topic in question along with the characters' reports and the expert's statements, raising discussions about authenticity, traditionalism, photography and its applications.

KEY WORDS: Photography; videogames; Report.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Registro da comparação da imagem com <i>shaders</i>	16
Figura 2 - Comparação da imagem sem <i>shaders</i>	16
Figura 3 - Imagem das duas perspectivas do site.....	17
Figura 4 - Visualização da galeria de fotos no site.....	18

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 OBJETIVOS.....	11
2.1 OBJETIVOS GERAL.....	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	11
3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	12
4 PROCESSO DE PRODUÇÃO JORNALÍSTICA DO TRABALHO.....	16
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
6 REFERÊNCIAS.....	22
7 APÊNDICE.....	23

1 INTRODUÇÃO

Com a pandemia da Covid19 em 2020, grande parte da população global enfrentou medidas de isolamento social, declaradas pela Organização Mundial da Saúde (OMS), para poder conter o rápido contágio do vírus. Dessa forma, muitas pessoas precisaram pensar em meios de se manterem bem estando dentro de casa e diante de todos os acontecimentos relacionados à pandemia, assim muitos foram adquirindo hobbies, praticando meios de exercício e explorando várias circunstâncias pelo bem estar, saúde mental e física. No meu contexto isso não foi diferente, sem poder sair e com faculdades, shoppings, academias e outros estabelecimentos fechados, comecei a criar um apreço por alguns tipos de artes e a fotografia foi uma das principais delas, já que tinha mais contato devido à graduação. Com esse tempo livre voltei a alguns costumes antigos como jogar videogames no computador e, vez ou outra, no celular.

Nesse meio, comecei a criar um costume de admirar os gráficos dentro de certos jogos e tirar algumas fotos para guardar de memória, mas isso só como um costume. Em meados de 2021 iniciei o estágio em produção na emissora afiliada à Globo, a TV Gazeta. Minha função era criar pautas frias e assim passava boa parte do tempo pesquisando vários assuntos. Certa vez, acabei encontrando uma reportagem que citava fotógrafos de games e como essa modalidade vem se mostrando. Como nesse tempo estava planejando iniciar o pré-projeto do trabalho de conclusão de curso (tcc) e organizar o tema, isso surgiu como uma confusão. Achava que tinha um tema organizado, mas ao pesquisar tanto sobre fotografia em jogos por curiosidade, acabei por mudar e escolher esse assunto como tema.

O presente trabalho dedica-se a gerar discussões, refletir e fazer com que essa modalidade de fotografia em jogos se torne visível, pois a fotografia não só é resumida em uma câmera física e ela pode ser uma arte que transita e pode se adaptar em um meio tecnológico ligado aos videogames. É um nicho que alguns fotógrafos já estão tendo o conhecimento, podendo migrar e trabalhar nessa área já que o mercado dos games vem crescendo de uma forma avassaladora. Esse produto também passa comentários de personagens sobre seu apreço em relação a esses dois hobbies tão familiares e como eles enxergam essa união. Também transmite conhecimentos mais assertivos sobre cada aspecto do tema apresentado.

2 OBJETIVOS

2.1 GERAL:

Fazer uma correlação entre fotografia e o mundo virtual dos games, estudando os modos que gráficos, paisagens, ação, mobilidade, iluminação e ferramentas se comportam de modo que possa proporcionar experiências fotográficas para os consumidores de jogos.

2.2 ESPECÍFICOS:

- Adição de conceituações relacionadas a fotografia e video games;
- Concretização de personagens com perfis que possui forte relação com o tema;
- Criação de um site que possibilita comportar mídias, como uma galeria de fotos com imagens autorais, de personagens e links;
- Acréscimo de uma entrevista pingue-pongue realizada com a especialista.

3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A união da fotografia com videogames, remete ao envolvimento de duas dimensões levando em conta os aspectos gráficos, ferramentas, texturas e iluminação dos videogames. Segundo Lucia Santaella (2013), o papel cultural dos videogames desencadeou a chamada “gamificação” como um fenômeno de ubiquidade dos jogos digitais: “Quer dizer, o espírito e a lógica dos games estão penetrando capilarmente em quase todas as atividades e setores da vida humana” (Santaella, 2013, p. 227).

Os videogames e a fotografia são universos distintos que se encontram no meio de um turbilhão tecnocultural de reprodução de imagem e informação, a qual a composição de um videogame leva uma forte carga de reprodução fotográfica, desde sua criação até na sua conclusão. Nos estudos sobre fotografia, o termo snapshot se refere a uma tendência da prática fotográfica, como um estilo de retrato instantâneo associado ao registro do cotidiano, no clique rápido do dia-a-dia, seja via a câmera analógica ou digital. Em relação à fotografia, a “estética snapshot” ficou amplamente conhecida pelos trabalhos de Lisette Model, ainda nos anos de 1940, depois pelo fotógrafo Terry Richardson por volta dos anos 1960. A fotografia possui características estéticas, material, artísticas e conceituais, enquanto os jogos possuem potencial artístico e caráter lúdico, os games e a fotografia se entrelaçam, cada vez mais, dentro e fora do mundo do jogo. Para Julieth Corrêa Paula (2019), a forma com que a natureza dos videogames foram evoluindo e se formando, foi criando portas para os estudos:

A natureza híbrida e interdisciplinar dos games projetou um cenário com estudos bastante heterogêneos, tanto em oferta empírica quanto em abordagem teórica e metodológica. E toda essa multiplicidade constitui o game como um objeto de pesquisa que transita entre os campos da ciência da computação, do design, da educação, da psicologia, filosofia e da comunicação. (Paula, 2019, p. 2)

Sendo assim, é válido enriquecer o argumento que essa união é um caminho e uma abertura de portas para novos estudos e pesquisas. Márcia Campos (2014) reflete que o conhecimento serve de base formal para a sobrevivência e evolução da qualidade de vida para a sociedade e no fornecimento de elementos para a solução de problemas que visam deixar a vida das pessoas mais prática e confortável. Isto acontece através da utilização de métodos que viabilizam a aplicação das informações científicas na concepção de soluções.

Com a pandemia e restrições de isolamento, o mundo precisou se adaptar ao “novo normal” e ao novo meio de enxergar as coisas.

Todo este processo é composto por um trajeto contínuo e infinito, construído pelo incessante surgimento de novas necessidades na vida humana. Sempre aparecerão novos conhecimentos científicos, novos problemas, novas tecnologias e novas soluções. (Campos, 2014, p. 5)

Os aspectos em torno dessa relação se resumem especialmente à imagem, a qual possui grande importância na composição dessas duas vertentes, tendo a noção que as gestualidades e características fotográficas são correspondentes a um conjunto de ações que articulam imagens, conceitos, subjetividades, materialidades e assim por diante. A imersão da fotografia em certos aspectos vem muito da evolução referente à tecnologia e sociedade, já que a imagem, como tudo que envolve o homem, também pode evoluir, por isso é proposto por Santaella e Noth (2020) três paradigmas, sendo eles os paradigmas pré-fotográfico, o paradigma fotográfico e o paradigma pós-fotográfico.

O paradigma pré-fotográfico se resume aos procedimentos artesanais relacionados à criação da imagem, sendo habilidades corporais e manuais. Aqui entram como exemplos as gravuras pré-históricas até o desenho, pintura e escultura. O paradigma fotográfico, o mais conhecido, se caracteriza pelos processos automáticos de captação da imagem por meio de máquinas que utilizam lentes e processos de fixação de imagens, ou seja, imagens fotográficas, cinema, televisão, vídeos e até hologramas. Já o paradigma pós-fotográfico pode até ser chamado de gerativo, pois se resume nos processos matemáticos de geração de imagem, sendo elas virtuais, derivadas de uma matriz numérica, simuladas e independentes de uma referência real.

No paradigma pós-fotográfico temos a união do computador com uma tela de vídeo, mediados pela matemática pura, nesse sentido, o computador não opera sobre uma realidade física, mas, sim, sobre o substrato simbólico da informação. Nesse paradigma, o indivíduo irá utilizar sua inteligência visual junto à inteligência virtual. Não é resumido apenas no sujeito que manipula a imagem somente através de uma máquina fotográfica. De acordo com o trabalho descrito no livro de Lucia Santaella e Winfried Noth (2020), a imagem vai além de quaisquer compreensões e julgamentos iniciais, citam que “nós nos aproximamos de uma semiótica explícita da imagem em cada trabalho que inicia reflexão sobre a relação entre os sistemas de signos da linguagem e o da imagem” (Santaella e Noth, 2020, p. 24).

3.1 REPORTAGEM

O gênero do trabalho é uma reportagem especial, a qual proporciona autonomia para que o resultado da discussão seja mais subjetivo e flexível. A reportagem é um produto que consiste em expor fatos e interpretá-los de maneira detalhada. O formato digital também possibilita que contenha mais conteúdos midiáticos, como galeria de fotos, vídeos, áudios e assim por diante, ao contrário da notícia que consiste em relatar o fato, de forma breve e por isso sem aprofundamento.

Na reportagem, a abordagem do assunto acaba sendo mais profunda e possui elementos críticos que podem ampliar as informações apresentadas para seus leitores. Este produto também pode levar mais tempo a ser construído, já que necessita de mais apuração, uma procura de fontes maior, em certos formatos pesquisa e seleção de dados e um cuidado em sua escrita pois é um produto jornalístico, dentre outros, que possui uma importante função social. Também é caracterizado por ser um gênero geralmente veiculado nos jornais, revistas, televisão, internet, rádio e dentre outras plataformas.

Dentro da prática jornalística, é possível identificar que o produto em questão é considerado um dos formatos mais flexíveis. Também pode ser facilmente classificada como um gênero narrativo por trazer histórias em sua produção, entretanto não é uma categoria que carrega uma narrativa pura pois tem um poder descritivo e argumentativo. Esse gênero possui várias classificações, nelas são observados desde os critérios textuais à técnicas de apuração e mídias, algumas delas podem ser: reportagem de dados, investigativa, especial, documental e assim por diante. Segundo Moraes Gonçalves, Dos Santos e Porto Renó “a estrutura textual é utilizada como critério para distinguir tipos de reportagem, sendo possível encontrar na narrativa composições textuais como explicação, narração e descrição. Isso mostra novamente a versatilidade da narrativa, consequentemente, da reportagem” (Moraes Gonçalves, Dos Santos e Porto Renó, 2016, p. 234).

Este cenário de desenvolvimento envolve um formato expressivo do produto jornalístico no ambiente do jornalismo online, apresentando um ponto de virada nas construções desses gêneros jornalísticos. De acordo com Raquel Longhi, em quase 20 anos de existência o jornalismo nos aspectos digitais tem evoluído sob diversos aspectos e “envolvem desde as estratégias de convergência tecnológica e empresarial, até preocupações com o formato da notícia no ambiente online e digital da informação” (Longhi, 2014, p. 898-899).

3.2 ENTREVISTA PINGUE-PONGUE

Caracterizada e mais conhecida como uma entrevista face a face, a entrevista pingue-pongue é composta por perguntas abertas seguidas de respostas do indivíduo entrevistado e um dos seus principais focos é elaborar um olhar sobre o personagem. Pode ser utilizada em revistas, reportagens e outras plataformas que o jornalista deseje. Geralmente os entrevistados são especialistas ou pessoas de grande influência para que dessa forma seu perfil e argumentos seja preciso e esclarecedor para aqueles que vão consumir a entrevista.

Diferentes dos demais gêneros, este permite uma visão individual e expressão já que a entrevista pingue-pongue apresenta um elevado grau de padronização no que se refere a sua composição linguístico-textual e acabamento estilístico, de acordo com Rohling:

Esse caráter dinâmico e dialógico do enunciado, que requer reações-resposta ativas, as quais, por sua vez, suscitam novas reações, é nítido na entrevista pingue-pongue, haja vista que esse gênero “simula” a entrevista face a face, em que uma resposta do entrevistado motiva/suscita outra pergunta do jornalista (Rohling, 2017, p. 32).

Outra característica importante é a construção das perguntas para o momento da entrevista. O jornalista pode se sentir a vontade de fazer um roteiro de questão para sua fonte, entretanto precisa estar atento para suas respostas caso ocorra do mesmo responder alguma já no roteiro, ou que ele necessite fazer alguma que esteja fora do planejado. Diante disto, o aspecto principal do gênero textual é o entrevistado e seu discurso.

4 PROCESSO DE PRODUÇÃO JORNALÍSTICA DO TRABALHO

Inicialmente, decidi estudar e apurar bem o tema, seguindo a pauta construída e outras conceituações necessárias para a produção de uma reportagem. Várias pesquisas foram reunidas, foquei não só em encontrar referências do tema em si mas também separar essas duas vertentes, como um dia estudando sobre fotografia e outro sobre videogames.

Nas buscas por personagens e especialistas, determinei que iria precisar de um fotógrafo de games ou alguém que gostasse dessa modalidade, uma especialista da área de imagens nos jogos e algum desenvolvedor para entender melhor o processo técnico desses jogos. Primeiro comecei a fazer as buscas por nomes locais, mas, sem êxito, decidi partir para redes sociais e outras plataformas, foi onde encontrei meu primeiro contato, o fotógrafo de games Leonardo Sang. Pelas suas redes sociais e próprio site fui reunindo informações e procurando meios de entrar em contato com o mesmo. Em maio de 2022 obtive resposta positiva, o que também aconteceu com Thaís Weiller e Maurício Perin.

4.1 PRODUÇÃO DA REPORTAGEM

Logo após a finalização das entrevistas, comecei a me preparar e estruturar o documento para iniciar a produção da reportagem, uso do método de separar cada sessão em tópicos e dessa forma consigo assimilar melhor e deixar minha produção mais organizada. Sendo assim, estruturei da seguinte forma: apanhado geral, fotografia, videogames, a união de dois mundos e, por último, a entrevista pingue-pongue. Mas antes de tudo precisaria organizar o site onde o produto será postado, assim, na plataforma da Wix criei um blog para poder diagramar minha produção, que não somente iria conter o texto mas galeria de fotos, links de acesso para outros sites e vídeos.

Como citado na parte das entrevistas, pedi permissão para utilizar fotos do fotógrafo Leonardo Sang e decidi também fotografar. Dessa forma, fiz a instalação dos jogos Minecraft e Genshin Impact e fui utilizando dos mesmos métodos para fotografar dentro desses games. No minecraft também baixei *shaders*, que são pacotes para melhorar a textura e iluminação com o intuito de deixar a aparência do jogo mais agradável esteticamente. Nas fotos que produzi decidi por não fazer nenhuma edição, para que fique visível a qualidade pura das imagens, o mesmo se aplica em outras imagens que foram adicionadas ao produto. Planejava também adicionar um vídeo o qual mostraria certas perspectivas para tirar fotos dentro dos jogos, mas por conta de limitações do meu computador isso não foi possível.

Fig. 1: Exemplo de como os shaders funcionam no jogo Minecraft



Fonte: imagem do jogo Minecraft, foto por Rafaela Barbosa.

Fig. 2: Exemplo de como os shaders funcionam no jogo Minecraft



Fonte: imagem do jogo Minecraft, foto por Rafaela Barbosa.

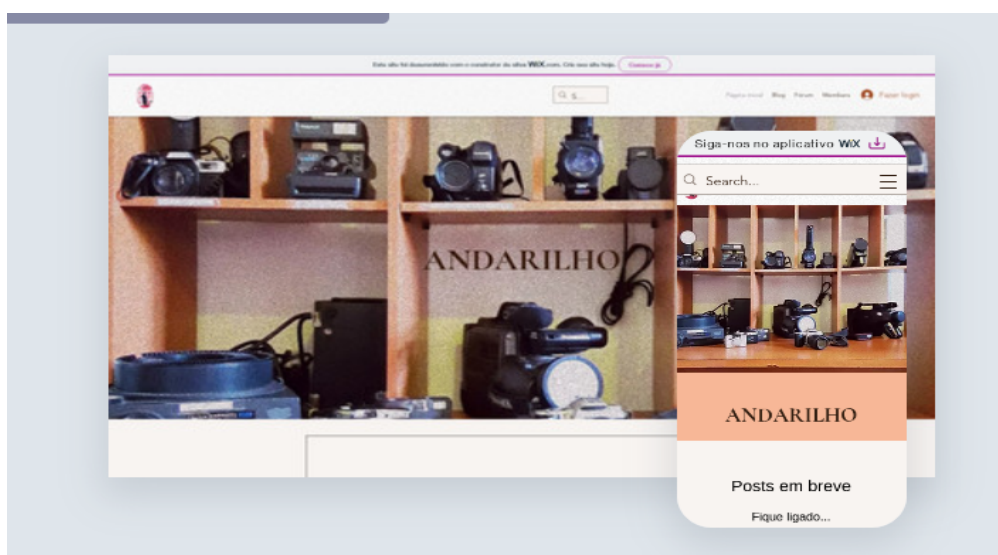
Todavia, continuei com o processo de reunir mídia e após finalizar decidi por iniciar oficialmente a produção da reportagem. Para isso, revisei alguns artigos e outros produtos jornalísticos sobre o tema. Como já tinha estruturado o documento antes, pretendia seguir essa ordem, entretanto acabei por fazer primeiro o tópico sobre a fotografia e, em seguida, o apanhado geral. Deixei os tópicos unicamente sobre videogames e a união dos dois por último.

Na mesma reunião, minha orientadora sugeriu procurar mais dois personagens com

perfil de pessoas que possuem interesse em comum entre a fotografia e games, depois de apurar encontrei a estudante Laura Gomes e o publicitário Iago Januzzi. Finalizei o texto da reportagem, acabei por adicionar mais parágrafos e modificar a ordem de outros, no documento já fui também marcando onde iria inserir fotos e links, para dessa forma me orientar melhor na diagramação do produto no site. Sendo assim, após finalizar o texto, enviei o produto para que minha orientadora pudesse iniciar o processo de correções, nesse meio tempo fui organizando mídias e selecionando aquelas que iam entrar no site ou fazer parte da estrutura do texto. Janayna então finaliza o processo de solicitação de correções e ajustes, desse modo já comecei a corrigir e esclarecer algumas dúvidas da mesma.

Após finalizar as correções me senti mais confiante diante do meu texto, foi um processo bastante necessário e não medi esforços de aproveitá-lo, ao todo foram 195 ajustes e comentários feitos pela orientadora. Aproveitei e fui ajustar também os últimos toques do blog o qual coloquei o nome de “Andarilho”, em referência a uma revista que produzi com meus colegas de turma dentro da faculdade e possui um carinhoso significado para mim.

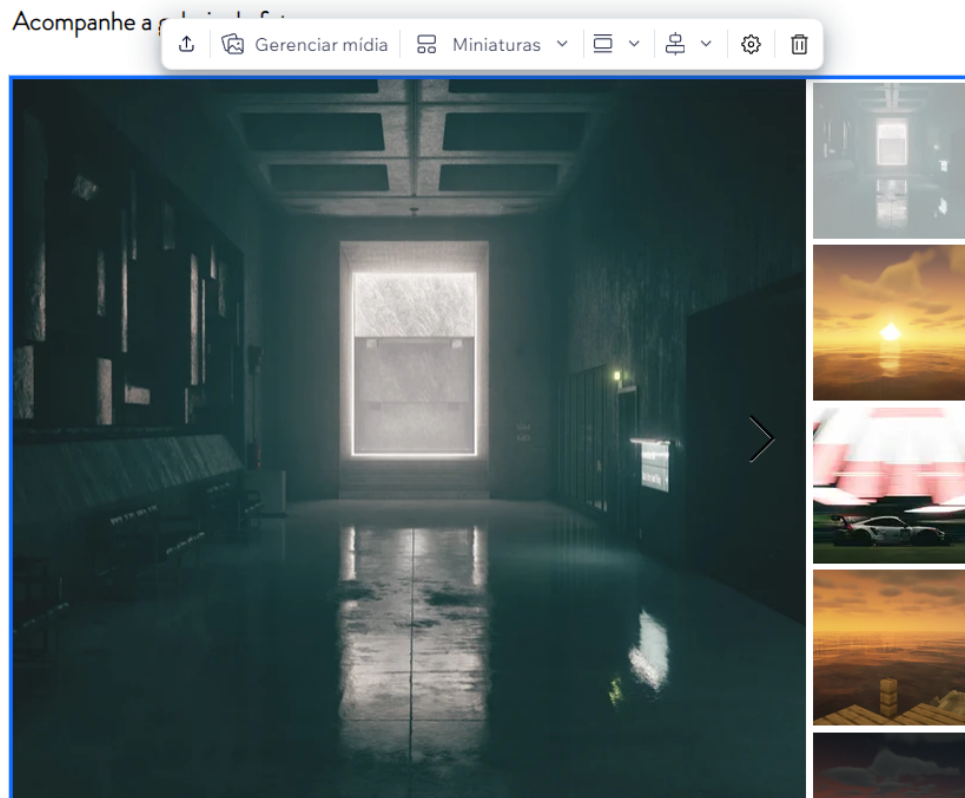
Fig. 3: visualização do site, versão desktop e smartphone.



Fonte: site “Andarilho”, foto por Rafaela Barbosa.

No site, fiz as últimas edições em relação a escolha de fotos e mídias em geral que iriam se encaixar na reportagem, também editei título e subtítulo para se adequar a reportagem, adicionei vídeo do youtube para servir como exemplo e no final uma galeria de fotos com imagens autorais e de personagens.

Fig. 4: Visualização da Galeria



Fonte: site “Andarilho”, foto por Rafaela Barbosa

As últimas checagens feitas foram para visualizar o funcionamento de link e vídeo inserido. Foi alterada a estética da galeria, onde as pessoas vão poder ampliar e visualizar as imagens da melhor forma. Também foram alteradas o tamanho da fonte para ficar mais confortável visualmente. A foto exibida no início do site também é autoral e foi editada de forma que se encaixasse prontamente com a formatação do site.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Produzir uma reportagem que procurasse fornecer outras perspectivas em relação aos aspectos da fotografia em sua interação com o mundo dos games e virtual foi deveras realizador, um processo que de fato foi concretizado. Vale ressaltar que o objetivo não é impor tal modalidade no cenário da fotografia como algo que precisa ser obrigatório realizar, mas dar visibilidade para esse tema e aos fotógrafos que atuam nesse ramo, além de passar conhecimento.

Muitos enxergam no jornalismo áreas somente voltadas à televisão e jornais impressos, entretanto essa profissão é expansiva e a comunicação abrange diversos espaços. A importância de sair um pouco da bolha do tradicionalismo e procurar conhecer outras formas onde sua profissão pode atuar é essencial, pode ser inovador também e valer como exemplos para aqueles que também escolhem explorar outras perspectivas.

A fotografia é uma bela demonstração de arte e realidade e uma imagem exposta não só transmite uma mensagem como também sua estética, memória e sentimento. Hoje entendo que ela pode surgir de diversas formas, seja por um celular, uma câmera, tela de computador, dentro de um mundo real ou virtual.

No período de apuração, tive o privilégio de entrevistar a especialista no assunto Márcia Campos, a qual foi uma personagem de extrema importância no meu trabalho, durante as entrevistas criamos um vínculo onde a mesma me ensinou muito sobre o assunto e expressou sua gratidão diante do assunto da reportagem e por estar fornecendo essa visibilidade.

Durante os momentos de pesquisas e estudos, comecei a me questionar muito sobre o tema em questão, se valeria a pena continuar, muitas vezes fiquei apreensiva que as pessoas da área não reconhecem meu trabalho ou não conseguissem entender. Apesar desses questionamentos, ao receber mensagens de agradecimentos dos personagens me deu bastante motivação, principalmente mensagens do fotógrafo de games que agradeceu pela oportunidade e pelo reconhecimento.

No processo também enfrentei dificuldades relacionadas a questões pessoais, de estudos e também técnicas. Como não tinham muitos produtos sobre essa união de fotografia e games, precisei fazer uma pesquisa mais profunda e detalhada, para não acabar passando alguma informação contraditória ou equivocada na reportagem.

O desenvolvimento ligado à produção jornalística foi essencial nessa jornada, como a

criação de pauta, a organização, o planejamento geral, a apuração, a seleção e produção de mídia. Nesse trabalho me vi empenhada nisso para poder passar coesão no conteúdo apresentado na reportagem. Foi um desafio já que nem todos conhecem a relação entre fotografia e games.

Também me considero grata por ter a oportunidade de explorar e falar sobre um tema diferente e que não é muito visível na área. É preciso ter bastante responsabilidade referente a qualquer produção jornalística, principalmente aquelas que não possuem tanto reconhecimento.

Em suma, a reportagem teve o intuito de apresentar perspectivas sobre duas áreas que se colidem, gerando discussões e reflexões, contribuindo para aqueles que apreciam essa modalidade e sobre outras manifestações artísticas e tecnológicas, dando uma nova visão para aqueles que só acreditam na fotografia tradicional e para outros que gostam de explorar diversos meios dentro do universo da comunicação.

Apesar dessas dificuldades, não deixei de exercer meu papel no jornalismo e colocar em prática todos os ensinamentos passados durante a graduação, expondo uma perspectiva carregada de fatos e argumento de personagens sobre, trazendo ensinamentos e conhecimentos dentro do mundo da fotografia e comunicação. Espero que essa reportagem possa contribuir e servir de exemplo de algo novo e pouco explorado. Com conhecimentos técnicos jornalísticos de entrevistas, apuração, edição, fotografia e produção de texto, pude contribuir com as perspectivas de duas áreas de profissão ao dar vida a essa reportagem e fazê-la meu trabalho de conclusão de curso.

6 REFERÊNCIAS

SILVA, Viviane Ferreira da. **O gênero entrevista pingue-pongue na esfera do jornalismo cultural**. 2014. 128 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências e Letras (Campus de Araraquara), 2014.

GUIRADO, Maria Cecília. **Reportagem: a arte da investigação**. Fortaleza - CE, Arte & Ciência, 2004.

SANTAELLA, Lucia; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo, Iluminuras, 2020.

LONGHI, Raquel Ritter. **O turning point da grande reportagem multimídia**. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, v. 21, n. 3, p. 897-917, 2014.

SILVA, Nívea Rohling. **O gênero entrevista pingue-pongue: renúnciação, enquadramento e valorização do discurso do outro**. Artigo, Universidade Federal de Santa Catarina, Campinas, 2010.

CAMPOS, M. M. M. M. **A fotografia na concepção das imagens dos games**. Tese de Doutorado em Design - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2014.

SANTAELLA, L. **A NATUREZA METAMÓRFICA DA FOTOGRAFIA**. *Projeto História : Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados de História*, [S. l.], v. 70, 2021.

PAULA, Julieth . **Art of gaming: gestualidades fotográficas em jogos digitais**. *Revista Científica/FAP* (Curitiba. Online) , v. 21, p. 172-188, 2019.

GONÇALVES, Elizabeth Moraes; DOS SANTOS, Marli; RENÓ, Denis Porto. **Reportagem: o gênero sob medida para o jornalismo contemporâneo**. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, n. 130, p. 223-242, 2015.

7 APÊNDICE

Pauta detalhada

Pauteiro: Rafaela Barbosa **Retranca:** FOTOGRAFIA/VIDEOGAMES
Data: 28/05/2022 **Produto:** Reportagem especial

Sinopse:

Com a evolução da tecnologia e da criatividade humana, houve um aumento na variedade de conceitualização de videogames, surgindo assim categorias, sendo elas compostas por jogos de terror, aventura, ação, esportes, casual, corrida, simulação e assim por diante, com isso desenvolvedores (devs) e produtores de jogos eletrônicos, passaram a criar e acrescentar diversas ferramentas e melhorias nessas programações, fazendo existente um entretenimento digital e virtual se aproximar bastante da realidade.

Atualmente, games se tornaram um exemplo de inclusão da fotografia em seus gráficos, ambientes, mobilidade, texturas, iluminação e etc, aqueles que jogam por hobby investem e conseguem aproveitar essa forma de apresentar sua jogada (gameplay). O costume de tirar uma screenshot ou gravar o momento do jogo e postar nas redes sociais que muito jogadores fazem, mas não possuem noção que a atenção para elementos técnicos, como observar o ângulo, o tipo de ângulo, a melhor forma de capturar algo fazendo um bom proveito da luz e das texturas dos jogos, é praticar a fotografia.

Encaminhamento:

O intuito da pauta é explorar a história da fotografia e fazer relação com os tipos de games, gráficos, paisagens, ação, mobilidade, iluminação e ferramentas dentro desses mundos que permitam a prática do screenshot/fotografia e como isso pode revolucionar um novo modelo fotográfico. É necessário estudar e analisar as ferramentas dentro de jogos, como elas se comportam, qual é melhor para utilizar no computador, quais gráficos e resolução são essenciais para não prejudicar o andamento do game e possibilitar um ambiente limpo para a realização dessa fotografia.

Os jogos selecionados para a apuração e análise são: GTA V, Genshin Impact e Minecraft (com shaders), por possuírem conceito de mundo aberto e paisagens ampliadas, dessa forma, é possível obter fotos para servir como exemplo e para uma galeria de fotos na reportagem, mas também comentar sobre outros jogos que fazem parte desse conceito. Contatar jogadores que praticam a fotografia dentro desse mundo como hobby e também um fotógrafo profissional e especializado nesse tipo de prática, para entrevistas dentro da reportagem, também solicitar fotos e vídeos.

Para a entrevista ping-pong procurar um especialista, sendo ele um desenvolvedor de jogos ou/e pesquisador da área, que envolva e estude como a fotografia pode se correlacionar com o mundo dos videogames e quais benefícios e essa prática pode fazer trazer ao futuro da fotografia, a estrutura da ping-pong deve ser feita primeiramente com um breve perfil do entrevistado para em seguida ser estruturada na forma de perguntas e respostas.

A reportagem em si deve conter uma galeria de fotos, vídeos e se possível gravações com áudio de entrevistados, deve ser estruturada de uma forma que comece com um apanhado de tudo aquilo que a reportagem irá trazer, para em seguida seguir para os tópicos, um deve conter uma breve história da fotografia, o outro a evolução tecnológica dos games, programação e as ferramentas dentro dele, para em seguida seguir para a relação desses dois mundos, a entrevista pingue-pongue servirá para concluir a reportagem. O produto será comportado em um site.

Fontes:

- **Personagem: Leonardo Sang** - Fotógrafo. Possui um projeto chamado VRP (Virtual Reality Photography), que envolve a aplicação das técnicas de fotografia em videogames. Perfil completo em: <https://leosang.com/>
Contato: email: leo@leosang.com,
instagram: @leopardsang.
- **Personagem: Laura Gomes** - Estudante de Jornalismo. Gosta de jogos indie, simulação, minecraft etc, joga desde pequena e possui interesse em comum com a fotografia, tem o costume de apreciar a estética dos jogos e também de registrar momentos dentro deles.
- **Personagem: Iago Januzzi** - Publicitário e fotógrafo. Joga desde pequeno, gosta de gêneros como rpg, moba e etc. Possui um instagram voltado à seus projetos fotográficos.
- **Especialista: Márcia Maria Mendes de Medeiros Campos** - Pós-Doutorado pela Breda University of Applied Sciences - Holanda - Mestre e Doutora em Design pela Universidade Federal de Pernambuco - Brasil e Graduada em Comunicação Social em Jornalismo pela Universidade Católica de Pernambuco - Brasil. Atualmente é professora da Universidade Católica de Pernambuco (professor assistente II) - Jornalista - Fotógrafa profissional nas áreas de fotojornalismo, fotopublicidade, fotografia de arquitetura e fotografia para games. Tem experiência na área de Comunicação Visual, com ênfase em Fotografia nas novas tecnologias, estudos focados no seguinte tema: aspectos óticos da composição fotográfica nas inovações tecnológicas e nos ambientes virtuais.
Contato: spot4m@gmail.com

- **Especialista: Thais Weiller** - Desenvolvedora e game designer, possui graduação na Escola de Comunicação e Artes Universidade de São Paulo (ECA/USP), é bacharel em Jornalismo pelo Centro Universitário de Maringá (Cesumar) e é bacharel em Fashion Designer também pelo Centro Universitário de Maringá.
Contato: thaisweiller@gmail.com
- **Especialista: Mauricio Perin** - Professor de artes e 3D para jogos, tem experiência de diretor de artes para jogos. Recomendação de Thais Weiller.
Contato: mauricio.perin@gmail.com