

CURSO: Master em Jornalismo de Dados, Automação e Data Storytelling

DISCIPLINA: Narrativas imersivas e motion design

PROFESSORES: Eduardo Ericsson Acquarone e Caroline Rozendo Xavier dos Santos

ALUNOS: Lara Deus, Lucas Thaynan, Sara Magalhães e Schirlei Alves

ATIVIDADE: Pauta jornalística com técnicas imersivas de narrativas

Tema

Bairros fantasmas: o que restou das localidades e quem são as pessoas afetadas pela mineração em Maceió

Proposta

Criar experiência imersiva na qual o usuário percorra as ruas dos bairros afetados pelo afundamento do solo em Maceió (AL). A vivência visual e auditiva permitirá ao usuário sentir o silêncio do abandono, percorrer as ruas desertas, observar as marcas das rachaduras e entrar dentro do que sobrou das casas. A proposta é que ele/ela sinta o impacto da tragédia que fez com que 55 mil pessoas que viviam em 14 mil imóveis nos bairros Pinheiro, Bom Parto, Mutange, Bebedouro e Farol deixassem seus lares.

O afundamento do solo ocorreu em 2018, após décadas de mineração. A empresa Braskem foi a responsável pelo desastre ao fazer a extração de sal-gema — minério utilizado na fabricação de soda cáustica e PVC — sem repor o espaço vazio com outro material. A descoberta do problema ocorreu após um tremor de terra de 2,5 na escala Richter, quando o solo precisou se acomodar no vácuo deixado pela extração. A movimentação de terra provocou rachaduras nas ruas e nos imóveis, comprometendo a estrutura das casas e dos prédios.

A empresa firmou um acordo com os órgãos de fiscalização para indenizar os moradores que precisaram abandonar as suas casas. Porém, muitas famílias questionam os valores propostos pela empresa e protestam por mais agilidade nos processos de indenização.

A mineração deixou pelo menos 35 cavernas no subsolo. Segundo a empresa, essas cavidades estão sendo monitoradas e devem ser fechadas por meio de um plano de estabilização aprovado pela Agência Nacional de Mineração. Não há perspectiva, porém, de que os bairros fantasmas voltem a ser habitados.

Trazer histórias

Ao fazer o percurso pelas ruas dos bairros afetados, o usuário vai se deparar com avisos de parada em algumas casas. Como num jogo de videogame, ele terá a oportunidade de adentrar o ambiente, percorrer os cômodos e clicar em um botão para ouvir a história da família que ali habitava. Ele/ela vai descobrir, se assim desejar, como vivia a família antes do incidente e o que mudou depois da tragédia. Quais memórias ficaram para trás, quem adoeceu por causa do trauma, quem recebeu ou ainda espera pela indenização e o que têm feito para seguir em frente.

Formatos

A imersão ocorrerá por meio de mapa e, depois, de vídeo 360 graus, cujas imagens serão produzidas por nós.

A ideia é que o usuário parta do ponto de vista nacional, entendendo onde fica a região de Maceió e a importância dali para a mineração, depois, como um passo a passo, vá se aproximando da cidade até chegar a uma etapa semelhante ao street view, em que estes vídeos das ruas serão colocados.

Ao reproduzir este vídeo 360 graus, o usuário poderá optar por olhar para as casas dos dois lados da rua, em que colocaremos “links” para histórias de famílias afetadas. A princípio, contaremos as histórias de três famílias. Ao escolher uma casa/história, o leitor se deparará com diferentes formatos. A primeira história será contada por meio de uma produção em vídeo, a segunda narrativa será em áudio e a terceira, em formato de webstory.

O áudio também será captado no ambiente para que o usuário possa sentir a atmosfera de abandono, uma vez que os bairros atingidos pelo afundamento não são mais habitados, nem trajetos de veículos ou morada de pessoas em situação de rua.

Quais tecnologias usaremos para contar as histórias?

Pretendemos fazer uso de uma câmera que faça captura de imagem em 360 graus e microfone para captar o áudio ambiente. Um microfone lapela também será necessário para gravar os depoimentos dos moradores.

Cogitamos usar as imagens do Google Street View e do Google Earth (satélite) que foram produzidas antes do incidente para proporcionar a experiência do antes e depois da tragédia. A captura de imagens aéreas por meio de drone é mais uma alternativa que se soma à experiência, uma vez que permite ao usuário obter uma perspectiva do todo.

Para a reprodução da reportagem, o usuário poderá acessar de um navegador desktop ou mobile.

Referências

Limbo: Uma experiência virtual de espera por asilo - Guardian VR - vídeo 360

<https://www.youtube.com/watch?v=AyWLvrWBKHA>

Cenas de destruição em Panhandle da Flórida

<https://www.nytimes.com/video/us/100000006156635/hurricane-michael-panama-city-florida.html?playlistId=video/360-video>

Links úteis

<https://g1.globo.com/al/alagoas/noticia/2021/09/04/afundamento-do-solo-em-maceio-pode-durar-ate-10-anos-entenda-a-formacao-dos-bairros-fantasmas.ghtml>

<https://d.gazetadealagoas.com.br/cidades/294855/estudos-apontam-que-bairros-comecam-a-afundar-em-2021>

<https://tribunahoje.com/noticias/cidades/2022/03/05/99243-tremor-que-iniciou-afundamento-de-solo-no-pinheiro-completa-quatro-anos>

<https://diariodopoder.com.br/brasil-e-regioes/braskem-ja-pagou-r-985-milhoes-e-fez-6-834-propostas-as-vitimas-de-desastre-em-maceio>