

**FELIPE ZSCHABER ALVES PASSOS**

**NOVAS NARRATIVAS DO JORNALISMO:**

possibilidades e tendências das reportagens na *Web*.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da UFJF, área de concentração: Comunicação e Sociedade, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior

**Juiz de Fora**  
**Fevereiro de 2015**

FELIPE ZSCHABER ALVES PASSOS

NOVAS NARRATIVAS DO JORNALISMO:  
possibilidades e tendências das reportagens na *Web*.

Dissertação apresentada como requisito parcial  
para obtenção do grau de Mestre na Faculdade  
de Comunicação Social da UFJF.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior  
(PPGCOM/UFJF)

Aprovado pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Prof. Dr. Carlos Pernisa Júnior (PPGCOM/UFJF) – orientador

---

Prof. Dr. Wedencley Alves Santana (PPGCOM/UFJF) – convidado

---

Profa. Dra. Raquel Ritter Longhi (POSJOR/UFSC) – convidada

Juiz de Fora, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2015.

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos que contribuíram de alguma forma ao longo desses dois anos de mestrado, que culminam na conclusão dessa dissertação.

Agradeço a Janaína, por ser a primeira a me apoiar no âmbito acadêmico e por ser não só uma grande professora, mas também uma grande pessoa. Ao Junito, meu orientador, por toda sua atenção e comprometimento ao longo de nossas conversas e orientações, sempre fornecendo esclarecimentos e dicas. Ao Weden, que além de ter sido seminal para o nascimento desse trabalho também se tornou um grande companheiro. A Gabriela por apresentar novas ideias e caminhos ao longo de suas disciplinas que colaboraram na expansão e na definição dessa pesquisa.

Gostaria também de agradecer a todos os colegas da minha turma de mestrado, que de uma forma ou de outra fizeram parte dessa experiência enriquecedora. Estendo os cumprimentos aos meus amigos Cícero, Marco Túlio, João Vallo, Luigi e Gihana pelas constantes trocas de conhecimentos e ideias não só na área acadêmica, contribuindo para a conclusão da dissertação bem como para a concepção de novos passos. Tenho certeza que vocês vão deixar marcados esses anos! Danke!

## RESUMO

Em nosso trabalho, estudaremos um produto jornalístico que se assemelha à reportagem, mas que é, a sua vez, praticado na *Web*: trata-se do especial multimídia. Alinhamos essa prática aos materiais produzidos pelos gêneros jornalísticos interpretativo e literário, que veem sua faceta sendo adaptada ao meio da *Web*. Percebemos que esse meio possui qualidades específicas, modificando, a sua maneira, alguns pontos da prática tradicional. Acreditamos que essas reportagens na *Web* podem oferecer ao usuário diversos percursos de leitura e, desse modo, possibilitar distintas construções de significados, de acordo com os conteúdos midiáticos que são explorados por meio do percurso trilhado. Nossa hipótese aponta para a configuração de sua estrutura, das relações entre os seus meios – as formas que se encontram – e entre meios-usuários – no nível dos conteúdos e da interface – como pontos determinantes nesse material. Também cremos que é possível conferir uma viabilidade estrutural em seu planejamento e produção, utilizando nessa oportunidade o conceito das “mônadas abertas”, cunhado por Pernisa Júnior e Alves (2012). No estudo, colocaremos esses conceitos em relação aos resultados encontrados na fase empírica, na qual analisaremos três casos de webreportagem. Nessa ocasião, pretendemos encontrar padrões e tendências e, dessa forma, alcançar conclusões acerca da presente temática, inferindo o que foi estudado na teoria com aquilo identificado na prática.

Palavras Chave: Webjornalismo; Mônadas Abertas; Webreportagem

## ABSTRACT

In our work, we study a journalistic product that resembles the journalistic feature, but, which is, in turn, practiced on the Web: it is the multimedia special. We align this practice to the materials produced by the interpretative and literary journalistic genres, which see their facet being adapted to the environment of the Web. We realized that this medium has specific qualities, modifying, in its way, some points of the traditional practice. We believe that these web features (reports) can provide many reading paths to the user, and thereby enable different constructions of meanings, according to the media content which are explored by means of the covered path. Our hypothesis points to the configuration of its structure, the relationship between their medium – the way they meet – and between medium and users – in the level of content and interface – as key points in this material. We also believe that is possible to give a structural viability in their planning and production, using in this opportunity the concept of “opened monads”, coined by Pernisa Júnior and Alves (2012). In the study, we put these concepts in relation to the results found in the empirical phase, in which we analyze three cases of web features. In this occasion we intend to find patterns and trends and thus reach conclusions about this subject, inferring what was studied by theory with what has been identified in practice.

Keywords: Webjournalism; Opened Monads; Web Feature

**LISTA DE ILUSTRAÇÕES**

Figura 1.....	48
Figura 2 .....	49
Figura 3 .....	51
Figura 4 .....	57
Figura 5 .....	59
Figura 6 .....	60
Figura 7 .....	61
Figura 8 .....	83
Figura 9 .....	84
Figura 10 .....	85
Figura 11 .....	96
Figura 12 .....	97
Figura 13 .....	99
Figura 14 .....	102
Figura 15 .....	108
Figura 16 .....	110
Figura 17 .....	120
Figura 18 .....	121
Figura 19 .....	123
Figura 20 .....	126
Figura 21 .....	133
Figura 22 .....	136
Figura 23 .....	137

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2. UMA BREVE CONSIDERAÇÃO QUANTO AOS GÊNEROS JORNALÍSTICOS: O JORNALISMO INTERPRETATIVO, O JORNALISMO LITERÁRIO E A PRÁTICA DA REPORTAGEM</b> .....	<b>13</b>
<b>3. AS WEBREPORTAGENS: UMA PROPOSTA DE SE FAZER O JORNALISMO ONLINE</b> .....	<b>26</b>
3.1. CAMINHOS PARA SE PENSAR AS WEBREPORTAGENS: REVISITANDO O JORNALISMO INTERPRETATIVO E O LITERÁRIO .....	36
<b>4. MULTIMÍDIA, HIPERMÍDIA, INTERMÍDIA E UNIMÍDIA: FORMAS DE SE PENSAR OS CONTEÚDOS MIDIÁTICOS DIGITAIS</b> .....	<b>42</b>
4.1. LINEARIDADE, NÃO-LINEARIDADE E MULTILINEARIDADE NAS NOVAS NARRATIVAS DIGITAIS .....	46
4.2. AS HISTÓRIAS MULTIFORMES E AS NARRATIVAS METALINEARES: POSSIBILIDADES JORNALÍSTICAS? .....	52
4.3. AS MÔNADAS ABERTAS COMO CONCEITO E PROPOSTA NO MEIO DIGITAL .....	57
4.3.1. Aproximando o conceito à nossa proposta jornalística .....	64
<b>5. O ESPECIAL MULTIMÍDIA: OBJETO DE ESTUDO E O SEU TIPO DE PRÁTICA JORNALÍSTICA</b> .....	<b>66</b>
5.1. O ESPECIAL MULTIMÍDIA .....	66
5.2. AS RELAÇÕES INTRÍNSECAS AOS NOSSOS OBJETOS .....	70
5.2.1. As relações entre os meios – no âmbito de um material .....	70
5.2.2. As relações entre usuários e meios – o nível da interface na comunicação .....	72
5.2.3. As relações entre os gêneros estudados e a prática efetiva .....	74
<b>6. APRESENTAÇÃO, ESTUDO E ANÁLISE DOS CASOS E OBJETOS</b> .....	<b>75</b>
6.1. APRESENTAÇÃO DOS OBJETOS DE ESTUDO .....	75

6.2. ANÁLISE DOS OBJETOS DE ESTUDO .....	81
<b>6.2.1. Exile Without End - Palestinians in Lebanon</b> .....	82
6.2.1.1. <i>Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão</i> .....	84
6.2.1.2. <i>Pensando os encontros na totalidade da ambiência</i> .....	92
6.2.1.3. <i>Um breve olhar para a interface</i> .....	94
<b>6.2.2 Snow Fall – Avalanche at Tunnel Creek</b> .....	98
6.2.2.1. <i>Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão</i> .....	100
6.2.2.2. <i>Pensando o conjunto dos elementos em relação ao todo</i> .....	113
6.2.2.3. <i>Um breve olhar para a interface</i> .....	118
<b>6.2.3. Firestorm: The story of the bushfire at Dunnalley</b> .....	120
6.2.3.1. <i>Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão</i> .....	125
6.2.3.2. <i>Pensando o conjunto dos elementos em relação ao todo</i> .....	133
6.2.3.3. <i>Um breve olhar para a interface</i> .....	135
6.3. CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS OBJETOS ANALISADOS .....	137
6.4. A RESPEITO DOS GÊNEROS JORNALÍSTICOS E DAS PRÁTICAS VERIFICADAS NOS OBJETOS ANALISADOS .....	138
6.5. DIALOGANDO O CONCEITO DAS MÔNADAS ABERTAS COM AS PRÁTICAS EFETIVAS .....	142
6.6. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	143
<b>7. CONCLUSÃO</b> .....	<b>146</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>151</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Em nosso trabalho vamos tratar de um dos tipos de narrativa que vem se desenvolvendo no panorama jornalístico atual, sintetizando novas práticas e reconfigurando antigas premissas dos seus gêneros tradicionais. Diante do cenário vigente, acreditamos que as mudanças vividas no campo do jornalismo se deram devido às alterações em alguns aspectos sociais e na estrutura do cerne tecnológico da sociedade contemporânea. Nesse percurso, primeiramente temos de identificar nas características da sociedade em que vivemos a sua qualidade primordial: o fato de estar organizada em um modelo determinado por redes, o que modifica as relações sociais e até a percepção da própria realidade. É a partir disso que poderemos entender algumas das mudanças que ocorreram no jornalismo e na produção de alguns de seus novos conteúdos.

Logo, pode-se afirmar que nos encontramos em um momento de transformações sociais, culturais e tecnológicas. À medida que as tecnologias de telecomunicação e informática avançam, a ascensão e a consolidação da Sociedade em Rede (CASTELLS, 1999) se configura. Nesse momento, pode-se perceber modificados a cultura, a economia, o tempo e as relações sociais das comunidades, o que acaba influenciando diretamente no modo de se comunicar dessa sociedade. O novo paradigma da comunicação vai além de uma única maneira de se pensar e entender as atividades e os acontecimentos que estão sendo realizados. Ele aponta e representa uma lógica compartilhada na geração da informação, que dá origem a múltiplas teorias em diversos campos de conhecimento, permitindo “acessos múltiplos” ao seu cerne. Dessa forma, Castells aponta que o paradigma tecnológico atual “penetra no âmago da vida e da mente” (CASTELLS, 1999, p.81), modificando as antigas formas de percepção e interpretação e criando novos processos simbólicos. Dentro desse panorama comunicacional, está inserida a prática jornalística, que, como evidenciado, constitui o nosso panorama de estudos no presente trabalho.

O webjornalismo, no qual se encontra os nossos objetos de estudo, é atualmente uma realidade. Porém, percebemos na atividade do seu dia a dia a predominância de notícias curtas, calcadas na atualidade e simplicidade, configurando um material descontextualizado e que geralmente não faz uso das possibilidades técnicas oferecidas no âmbito da *Web*. Porém, também é possível encontrar, em ocasiões especiais – como em acontecimentos de grandes proporções mundiais, fatos que estão relacionados a personagens importantes ou ainda em histórias que geram um grande interesse humano – a confecção de materiais mais

completos e complexos. Tratam-se de reportagens especiais que contam com a utilização das potencialidades do jornalismo digital, como a multimídia, calcada na convergência; a hipertextualidade; e, em alguns casos, a interatividade, configurando o que denominamos webreportagens. Note-se que esses materiais são desenvolvidos com planejamento, constituindo-se em produções editoriais específicas para *Web*, o que remete para uma especificidade da sua prática: a retomada dos gêneros jornalísticos interpretativo e literário na sua produção.

A reaplicação desses gêneros nas webreportagens aponta para um tipo de jornalismo que é potencialmente mais bem trabalhado e profundo, tanto em termos de conteúdo quanto em apresentação. Assim, em nosso trabalho, visualizaremos esses gêneros tradicionais, em busca de uma melhor compreensão do que vem sendo praticado atualmente no jornalismo, valendo-se dessas perspectivas dos gêneros como uma de nossas bases. Cabe-nos destacar inicialmente que essa conceituação dos gêneros no meio digital – devido às próprias características desse meio – relativiza ainda mais uma tendência de organização rígida, questionando a limitação conceitual da prática jornalística. Julgamos que os dados a serem identificados tratarão de direcionar essa classificação para um viés de orientação produtiva, pelo lado do produtor, enquanto a “percepção” desses gêneros será também tensionada, pelo lado do usuário. Dessa maneira tal consideração permite-nos dizer, de forma prévia, que verificamos nesses exemplares uma espécie de reinterpretação das tradicionais reportagens impressas, mas que estão sendo, a sua vez, realizadas para o e no meio da *Web*.

Desse modo, enxergamos as webreportagens dotadas das mesmas premissas das reportagens, que são propostas tanto pelo gênero interpretativo quanto literário, dependendo da particularidade de cada caso. Porém, esses novos materiais, realizados a sua vez na *Web*, irão utilizar possibilidades oferecidas pelos meios digitais e pela rede, na definição de suas qualidades, na construção de sua estrutura informacional e também em sua relação com os usuários. Conseqüentemente, esses aspectos causaram e ainda causam mudanças essenciais na produção, publicação e consumo dos conteúdos jornalísticos, pontos que pretendemos destacar ao longo desse estudo.

Diante disso, temos o intuito de analisar como são construídos esses materiais, com foco no conceito do jornalismo digital pensado nas “mônadas abertas”, proposto por Pernisa Júnior e Alves (2012), calcando esse trabalho na possibilidade de se oferecer diversos percursos de leitura e significados através de estruturas e linguagens particulares, e, assim, estudar o jornalismo praticado de fato nessas webreportagens, que possuem o caráter digital

previamente exposto.

Sendo assim, acreditamos que, ao trabalharmos com a ideia das mônadas abertas e relacionando-a com a viabilidade de construção de distintos percursos de leitura, por meio dos conteúdos dispostos nas várias estruturas pertencentes a uma webreportagem – em busca da fundação de um material multilinear –, estaremos abordando particularidades do jornalismo digital, e estudando, de fato, como estão sendo utilizadas as suas potencialidades na criação de narrativas próprias do meio.

Em nosso trabalho, iremos dispor de uma parte teórica e outra prática, valendo-nos de considerações pontuais em cada um dos capítulos, que, ao final, irão se somar para que seja realizado o diagnóstico do panorama que se apresenta. A primeira parte é composta pela revisão de conceitos clássicos do jornalismo e pela apresentação de conceitos pertinentes para que possamos realizar o embasamento e o encaminhamento do nosso estudo. Valemos de uma abrangente apreciação teórica nessa seção, que se inicia no capítulo II e se estende até o capítulo V, pois o nosso panorama de estudos é amplo e clama por apontamentos que recorram à inspeção de distintos fatores – que partem de um aspecto social e atingem um viés técnico –, alinhando-os na compreensão da questão que se faz presente. A segunda parte, prática, acontece no capítulo VI e abrange a análise de três webreportagens, que são dotadas das novas construções narrativas jornalísticas, as quais nos propomos a estudar. Cada objeto possui suas particularidades, diferenciando-se entre si quanto ao gênero jornalístico que atua como premissa, a estrutura e arquitetura de conteúdos, ao *design* e ao seu alcance narrativo. Dessa maneira, cada um dos objetos contribui para que possamos inferir dados distintos e, assim, alcançar considerações que possam abranger o horizonte de nossa pesquisa. O nosso objetivo principal na parte analítica é verificar como é feita a construção das narrativas jornalísticas em cada uma das webreportagens.

A partir dessa análise, desejamos identificar características na produção de cada webreportagem, no que se relaciona a sua estrutura; disposição e aplicação do seu conjunto de mídias; relações com gêneros jornalísticos tradicionais; e seu *design*, e, assim, tecer considerações acerca desses pontos, relacionando-os com o arcabouço teórico previamente explorado. Destarte, desejamos refletir, por meio dessas práticas, como estão sendo criadas as narrativas próprias do meio jornalístico na *Web*, identificando padrões e possíveis tendências.

Assim sendo, podemos considerar que estudar rumos do jornalismo é uma tarefa importante, devido a sua relevância social. Focar o trabalho em materiais que estão

explorando as potencialidades e os recursos que são oferecidos pela *Web* é presenciar o desenvolvimento dessa prática *in loco*. Buscamos, com o presente trabalho, enveredar por esses dois caminhos.

A tendência atual do desenvolvimento de uma narrativa própria do meio é um ponto que nos motiva a tentar identificar e entender como esses produtos multimídia estão coordenando as diversas particularidades de seus conteúdos em busca de um pacote informacional mais complexo e completo, que permita a construção de diversos percursos de leitura por parte do usuário/leitor, e que esses percursos possam criar significados coesos. Através desse estudo, também pretendemos contribuir para o crescimento das pesquisas que se dedicam a analisar a prática do webjornalismo na atualidade. Nesse aspecto, direcionamos nosso estudo por um viés que buscará discutir e apreciar os pontos que vierem a ser identificados em nossa análise e, a partir daí, tecer outras considerações que contribuam na criação e construção dessas reportagens jornalísticas, que também, ao analisarmos as peculiaridades das estruturas narrativas presentes nessa construção, poderão ser ponderadas em outros âmbitos de trabalho, como publicidade, literatura e produção de jogos.

## **2. UMA BREVE CONSIDERAÇÃO QUANTO AOS GÊNEROS JORNALÍSTICOS: O JORNALISMO INTERPRETATIVO, O JORNALISMO LITERÁRIO E A PRÁTICA DA REPORTAGEM**

No presente capítulo vamos explorar a conceituação e a noção dos gêneros jornalísticos, utilizando autores como Luiz Beltrão e Crista Berger, pensando os gêneros de forma que eles não possuam uma classificação completamente rígida, explorando a sua capacidade de mesclarem-se, considerando-os como um modo de se nomear práticas jornalísticas, não de limitá-las. Nesse sentido, trabalharemos a noção dos gêneros jornalísticos interpretativo e literário, tendo como principal objeto a ser estudado a reportagem.

Para podermos explorar o campo de estudos dos gêneros jornalísticos devemos considerar inicialmente que ele trata de uma questão que não possui assertivas definitivas em relação a classificações e definições, apesar de possuir um panorama estável no que concerne aos seus tipos básicos. Desse modo, esse campo caracteriza-se como um estudo em progresso e, de tal maneira, permite que pensemos alguns desses gêneros de forma que eles não sejam completamente rígidos, sendo capazes de tecerem relações que vão além de sua classificação tradicional cunhada, dentre outros autores, por José Marques de Melo e Francisco José de Assis (2010), além de Luiz Beltrão (1976).

Nesse percurso, torna-se interessante esclarecermos a que se refere o termo *gênero*, como conceito, para podermos entender do que vai tratar esse campo. O conceito de *gênero*, como identidade discursiva, surgiu na Grécia Antiga, tendo sua origem na retórica. Ele se ocupava da identidade dos textos, distinguindo poesia, prosa, tragédia, comédia, dentre outros tipos de discursos, e sua sistematização primordial se deu com os filósofos Platão e Aristóteles.

O russo Mikhail Bakhtin aplicou uma nova forma a esse conceito, visualizando a relação entre emissor e receptor como ativa, direcionando o foco do *gênero* para “tipos relativamente estáveis de expressões linguísticas desenvolvidas em situações comunicacionais específicas que se refletem na forma, no conteúdo e na estrutura” (BAKHTIN, 1997, p.60). Segundo Bakhtin, esse conceito também assume outras dimensões:

(...) gênero é uma força aglutinadora e estabilizadora dentro de uma determinada linguagem, um certo modo de organizar idéias, meios e recursos expressivos, suficientemente estratificado numa cultura, de modo a garantir a comunicabilidade dos produtos e a continuidade dessa forma junto às comunidades futuras. Num certo sentido, é o gênero que orienta todo o uso da linguagem no âmbito de um

determinado meio, pois é nele que se manifestam as tendências expressivas mais estáveis e mais organizadas da evolução de um meio, acumuladas ao longo de várias gerações de enunciadores. (BAKTHIN, 1997 *apud* MEDINA, 2001, p.46)

Dessa maneira, podemos apontar inicialmente *gênero* como um modo de organização, no intuito de garantir a comunicação entre o que é e o que será produzido, e também com o que se espera dessa produção. É importante ressaltar que, apesar de esse conceito ser bem delimitado, o seu lado jornalístico não é visto de modo definitivo. Berger e Tavares (2010, p.8) demonstram essa situação: “a noção/conceito de gênero (jornalístico) está ligada a um movimento classificatório/conceitual que ainda está longe de um consenso”.

Independente dessa particularidade classificatória, os gêneros jornalísticos tiveram sua gênese baseada nos gêneros literários, como aponta o espanhol Lorenzo Gomis (1991). Porém, há uma distinção de papéis práticos que distingue as duas classificações. Segundo o autor:

(...) a necessidade de gêneros no jornalismo é mais imediata e urgente que na literatura. Na literatura, há a assinatura de um autor, enquanto que num jornal ou telejornal é combinado o trabalho de muitas pessoas (...) Um texto é elaborado por várias mãos que permanecem anônimas (...) A informação que um preparou, o outro tem que editá-la e ajustá-la ao espaço e ao tempo (...) É preciso saber, portanto, não somente o que está se dizendo, mas o que se está fazendo: se trata-se de uma notícia, uma reportagem, uma crônica, um editorial. (GOMIS, 1991, p.44)

Creemos que no mundo digital, em especial na perspectiva dos nossos objetos de estudo, esse tipo de produção seja realizada efetivamente de tal maneira: a coordenação de várias equipes que realizam etapas distintas que vão se enquadrar – e culminar – em um material multimidiático complexo, no qual a necessidade de um roteiro e uma definição do que se pretende é necessária desde a primeira etapa da produção.

Por outro lado, existe também o viés que enxerga o jornalismo como uma espécie de gênero da própria literatura, sobrepondo a reconhecida “fronteira entre jornalismo e ficção literária” (SODRÉ, 2009, p.138). Essa linha é defendida em particular por Amoroso Lima, em sua obra *Jornalismo como gênero literário*, e por Olinto, em *Jornalismo e literatura*. Amoroso Lima prega que a prática textual jornalística estaria alocada na literatura como “prosa de apreciação de acontecimentos”, sendo que o seu fator “realidade” não seria o suficiente para deslocar o jornalismo da ficção literária, pois, como apresenta Sodré, valendo-se de Amoroso Lima, a ficção “não é o mundo da irrealidade, mas dos símbolos, da estilização da realidade” (LIMA, 1990 *apud* SODRÉ, 2009, p.138). Olinto, por sua vez, reconhece o jornalismo como uma literatura que se encontra sobre a pressão do tempo e do espaço, devido

a dinâmica da própria prática, que necessita de produção constante (sendo diária no caso dos jornais) permeada pelo *deadline* e também pela particularidade dos fatos que devem ser reais, o que imputa um relato verossímil para o qual é necessário estar presente na localidade do acontecimento ou utilizar-se de perspectivas que retratam essa presença. Dessa maneira, Olinto aponta que não existe diferença técnica entre os dois casos, a não ser em “espécie e intensidade”. Para o autor, o que acontece:

é que o plano do jornalismo é o de uma literatura para imediato consumo – donde, muitas vezes, o seu caráter efêmero -, uma literatura dotada de uma certa funcionalidade, onde a esquematização é, sob muitos aspectos, necessária. (OLINTO, 1968, p.11 *apud* SODRÉ, 2009, p.139)

No presente trabalho, optamos por seguir o consenso entre a maioria dos autores, pensando o jornalismo como uma prática que tece uma fronteira, mesmo que muitas vezes ela se estabeleça sutilmente, com a literatura. Desse modo, podemos considerar os estudos sobre os gêneros jornalísticos como uma maneira de se definir e dividir as práticas jornalísticas. Jorge Medina (2001, p.47) cita o autor peruano Juan Gargurevich e relata que “os gêneros jornalísticos são formas que os jornalistas buscam para se expressar”. Sônia Parrat (2008, p.8) sublinha que, segundo Gargurevich (1982), os jornalistas “devem conceber (cada material) de modo diferente, segundo a circunstância da notícia, seu interesse e, sobretudo, o objetivo de sua publicação”. José Marques de Melo aclara essa pontualidade, apontando que os gêneros jornalísticos constituem:

um conjunto das circunstâncias que determinam o relato que a instituição jornalística difunde para o seu público. Um relato que, pela dinâmica própria do jornalismo, se vincula às especificidades regionais, mas incorpora contribuições dos intercâmbios transnacionais e interculturais. É a articulação que existe do ponto de vista processual entre os acontecimentos (real), sua expressão jornalística (relato) e a apreensão pela coletividade (leitura). (MARQUES DE MELO, 2003, p.64)

Sendo assim, entendemos que esses gêneros também possuem o papel de atuarem como uma espécie de orientação para o(s) autor(es) sobre como se alcançar um determinado objetivo ante ao público, e não de limitá-los nessa ação. Daí, cremos que essas fronteiras entre os gêneros não devem ser consideradas tão rígidas a ponto de os jornalistas, em seu ofício, não poderem ultrapassá-las, mesclando técnicas e preceitos no intuito de alcançar o objetivo de sua publicação, que pode recorrer do apelo emocional ao racional, dependendo da intenção específica do material.

Seguimos, em realidade, a linha que aponta para a possibilidade de mesclagem entre

os gêneros, permitindo a criação de produtos híbridos. Essa vertente justifica que não é possível se verificar um gênero “em estado puro, ou seja, a maior parte dos textos jornalísticos integra características próprias dos diferentes 'gêneros' ” (REBELO, 2000, p.118 *apud* LOPES, 2010, p.10). Ou ainda, como quer José Marques de Melo: “Os gêneros jornalísticos não são estáticos. Ao contrário, possuem tendência híbrida e dialética” (MARQUES DE MELO, 2010, p.107).

Dessa forma, nos valemos de Jorge Medina para concluir essa particularidade: “Com isso, podemos concluir que não existe pureza dos gêneros, pois todo texto participa em um ou em vários gêneros. Sempre haverá um gênero ou vários gêneros em uma determinada obra” (MEDINA, 2001, p.46). O seu enquadramento em uma determinada classificação, muitas vezes, vai ser definido pelo nível de presença de características que apontarão para o gênero dominante.

No presente trabalho, o que pretendemos ao pensarmos o jornalismo em gêneros, é, em realidade, desfrutar da capacidade que essa noção nos oferta para entendermos melhor como se dão determinados tipos de práticas jornalísticas. De acordo com a portuguesa Paula Cristina Lopes: “Os gêneros jornalísticos 'ordenam' o material informativo, produzem discursos sociais mais ou menos diferenciados. Funcionam como categorias básicas intrinsecamente ligadas à expressão da mensagem jornalística, à sua forma e estrutura” (LOPES, 2010, p.8). E esses são alguns dos pontos que irão ser referenciados em nossa pesquisa.

Adiantando uma questão que será levantada ao longo de nosso trabalho apontamos que tal conceituação dos gêneros no meio digital – devido às características desse meio – relativiza ainda mais a tendência de organização rígida, questionando essa limitação conceitual. Julgamos que tal conceituação constitui um direcionamento dos gêneros ainda mais para o seu viés de orientação, pelo lado do produtor, enquanto a “percepção” será também tensionada, pelo lado do usuário. Cremos que os usuários poderão identificar resquícios do que já foi feito em outros meios e oportunidades, e em alguns casos, perceber uma eventual junção de antigas técnicas de algum gênero específico sendo utilizada de forma distinta do que se verificou originalmente. Por outro lado, eles podem simplesmente verificar que o que foi feito é uma mera replicação do que já se fazia. Esses são pontos que pretendemos encontrar em nossa fase de análise no presente estudo, as quais ainda não podemos prever.

Seguindo essa conceituação dos gêneros, tendo sido destacado o nosso viés de estudos

e nossas ressalvas quanto a esse campo, apresentaremos dois tipos de prática jornalística que nos interessam de forma particular: o jornalismo interpretativo e o jornalismo literário. Nessa perspectiva, nos ateremos particularmente quando essas práticas se dão em um formato de reportagem.

Sabe-se que a reportagem, como a identificamos atualmente, surgiu no século XX:

Pode-se identificar os Estados Unidos do alvorecer do século XX como o principal cenário de eclosão para a reportagem como a conhecemos hoje. O período era de crescente profissionalização da imprensa, testada de forma inédita com o desenrolar da Primeira Guerra Mundial (1914-18), no que diz respeito à sua capacidade de informar as pessoas sobre um evento de proporções mundiais. Deste episódio ficou a lição de que um acontecimento de tal complexidade como uma guerra não pode ser entendido a partir de inúmeros fatos isolados. Era preciso ir ao encontro da crescente demanda de noticiário em profundidade. (RAVANELLI, 2009, p.2009 *apud* SANTOS, 2012, p.3)

De tal modo, evidencia-se que a reportagem surge como uma espécie de necessidade, originando um material que possuía a função de construir uma relação entre os diversos fatos ocorridos acerca de um assunto ou temática e concomitantemente interpretá-los para o seu leitor.

Logo, há de se especificar que a reportagem, em realidade, é um material prático, essencialmente narrativo, e não necessariamente um “modo de se fazer” do jornalismo. Devido a isso, ela pode ser encontrada entre distintos gêneros, que a concebem como sintetização final de sua prática. Muniz Sodré e Maria Helena Ferrari especificam uma narrativa: “Narrativa, sabe-se, é todo e qualquer discurso capaz de evocar um mundo concebido como real, material e espiritual, situado em um espaço determinado” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.11), evidenciando a intenção jornalística do jornalismo interpretativo e o literário, ambos os gêneros a serem estudados— narrar e construir acontecimentos, assuntos e situações que permeiam o (um) cotidiano.

No entanto, os autores também apontam a reportagem como “basicamente, um dos gêneros jornalísticos” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.11). Para podermos realizar uma diferenciação entre o que estamos tratando como “gêneros” e “formatos” jornalísticos em nosso trabalho, nos valem da perspectiva de José Marques de Melo, a qual é estruturada em categorias funcionais. Em sua definição, o autor agrupa as “unidades de mensagem” em classes que ele nomeia como “gêneros”. Essas classes, então, são estendidas e divididas em outras, as quais ele denomina “formatos”, dentre os quais estão inclusos a notícia, a nota, a reportagem, o artigo, a crônica, entre outros. Resumidamente, pode-se especificar que os

gêneros se configuram como um conjunto de ações que estabelecem um determinado tipo de prática, enquanto os formatos são, em realidade, os materiais e as obras produzidos por essas práticas.

Diante dessa diferenciação, faz-se necessário uma breve conceituação acerca da *reportagem*. Segundo Sodré e Ferrari:

O desdobramento das clássicas perguntas a que a notícia pretende responder (quem, o quê, como, quando, onde, por quê) constituirá de pleno direito uma narrativa, não mais regida pelo imaginário, como na literatura de ficção, mas pela realidade factual do dia a dia, pelos pontos rítmicos do cotidiano que, discursivamente trabalhados, tornam-se *reportagem*. Está é uma extensão da notícia e, por excelência, a forma narrativa do veículo impresso. (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.11)

No entanto, consideramos que a prática da reportagem pode ser realizada por qualquer tipo de mídia, da TV ao rádio, e, como acreditamos, ela também se constitui como parte integrante do *webjornalismo*, pois a humanização dos acontecimentos, bem como a narração e a construção de panoramas, não está restrita simplesmente ao textual, quiça aos meios impressos.

A definição de Marques de Melo (2006) aponta para a particularidade do “fazer” uma reportagem:

Relato ampliado de acontecimento que produziu impacto no organismo social (desdobramentos, antecedentes ou ingredientes noticiosos). Trata-se do aprofundamento dos fatos de maior interesse público que exigem descrições do repórter sobre o “modo”, o “lugar” e “tempo”, além da captação das “versões” dos “agentes”. De autoria originalmente individual, esse formato converteu-se em trabalho de equipe. (MARQUES DE MELO, 2006, *apud* COSTA e LUCHT, 2010, p.55)

Nessa oportunidade, realçamos que a prática da reportagem moderna evoluiu de um trabalho realizado por um único repórter em campo para uma complexificada trama que requer a cooperação entre equipes para que se possa obter o material desejado.

Ainda de acordo com Sodré e Ferrari, a reportagem, embora prescindida de atualidade, não necessita do imediatismo e da periodicidade intrínseca as notícias, justamente por que as suas funções são distintas: “a reportagem oferece detalhamento e contextualização àquilo que já foi anunciado, mesmo que seu teor seja predominantemente informativo” (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.18). Desse modo, a reportagem pode ter um aspecto informativo, mas também pode partilhar de níveis investigativos, interpretativos, opinativos e até mesmo contar com um certo teor literário. Sendo assim, podemos resumir a reportagem como uma narrativa

ampla, mais completa e complexa do que uma notícia comum, na qual se busca a humanização do relato, a inclusão de diferentes perspectivas, a contextualização e o desdobramento dos fatos, o que leva, por sua vez, à criação de uma – ou então várias – história(s). Ou seja, ela procura realizar um maior aprofundamento e a interpretação de uma realidade.

A reportagem ainda é capaz de apresentar sua estrutura de modo diversificado, produzindo discursos distintos:

Portanto, conforme o teor da informação, as características dos discursos das notícias e o próprio encadeamento delas, são produzidos conhecimentos de dois tipos:

- a) o que traz *familiaridade com* um tema – e nesse caso o discurso é concreto e descritivo, apenas assinalando os acontecimentos;
- b) o que produz conceitos *sobre* um tema – com um discurso mais abstrato e analítico, oferecendo informação contextualizada (*background*). (SODRÉ e FERRARI, 1986, p. 18)

Dentre esses tipos de discurso e conhecimento produzidos por uma reportagem, inserimos os gêneros interpretativo e literário na segunda opção, pois eles não tratam de um discurso fechado e, tendo cada uma de suas particularidades – as quais serão estudadas a seguir –, produzem conceitos *sobre* um determinado tema, privilegiando a contextualização e um aprofundamento do assunto.

Os autores também sustentam uma relação entre a forma narrativa que se dá na reportagem e no conto literário:

Na narrativa literária, o conto costuma ser a forma mais curta, em jornalismo, a reportagem é a mais longa. Mas as duas formas muito se assemelham: pode-se dizer que a reportagem é o conto jornalístico – um modo especial de propiciar a personalização da informação ou aquilo que também se indica como “interesse humano”. Na literatura, o conto apresenta uma centelha, um momento, uma fatia temporal da existência de um personagem. No jornalismo – tanto no livro-reportagem, quanto no jornal diário – a reportagem amplia a cobertura de um fato, assunto ou personalidade, revestindo-os de intensidade, sem a brevidade da forma-notícia. (SODRÉ e FERRARI, 1986, p.75)

Diante desse panorama, passaremos ao estudo acerca das bases do jornalismo interpretativo e literário, sem o intuito de apresentar essas definições como as únicas possibilidades de análise, mas tentando entender as origens que podem ter baseado esse tipo de prática jornalística contemporânea. No que concerne ao jornalismo interpretativo, inicialmente aclaramos que existe uma impressão equivocada diante de qual é o seu trabalho, e isso surge simplesmente devido à abrangência da palavra “interpretação”. Em entrevista

concedida a Lia Seixas, José Marques de Melo responde à seguinte pergunta: “Interpretativo está ligado ao sentido de interpretação?” e acaba por confirmar essa particularidade:

Não. Em português, interpretação significa valoração. Interpretação e opinião é a mesma coisa. Foi uma tradução mal feita. Quando começaram a circular os textos dos teóricos do jornalismo interpretativo dos EUA, deveria ter sido traduzido por jornalismo explicativo ou jornalismo educativo e foram traduzidos literalmente. (José Marques de Melo, em entrevista concedida a Lia Seixas, 2008)

Por outro lado, pode-se encontrar no Dicionário Aurélio que uma das definições de “interpretar” é justamente: “Explicar, explanar, ou aclarar o sentido de (palavra, texto, lei, etc)” (Dicionário Aurélio Eletrônico, Século XXI, Versão 3.0, 1999).

Diante desse impasse, temos, *a priori*, que o jornalismo interpretativo vai além dos fatos básicos, no qual busca se fornecer o contexto, análise(s) e até possíveis consequências do acontecimento. Mário Erbolato aponta que o jornalismo interpretativo pode ser “também conhecido como jornalismo em profundidade, jornalismo explicativo ou jornalismo motivacional” (ERBOLATO, 1991, p.31 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.109), o que demonstra a flexibilidade dessa nomenclatura referente a uma mesma prática jornalística.

Por outro lado, verifica-se também uma linha de pensamento que sustenta que a interpretação está presente em qualquer prática jornalística, questionando se esse gênero poderia ser definido como algo em particular. Gerson Moreira Lima aponta que “o conteúdo interpretativo existe em qualquer texto, variando somente o grau de interpretação” (LIMA, 2002, p.93 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.114), o que implica em uma certa relativização dessa pertinência. Rosa Nava sustenta que a interpretação é “uma forma de tratamento da informação, inserida, no caso brasileiro, na categoria do jornalismo informativo” (NAVA, 1996, p.9 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.114). O próprio José Marques de Melo (2003) considerava que “a interpretação (enquanto procedimento explicativo, para ser fiel ao sentido que lhe atribuem os norte-americanos) cumpre-se perfeitamente através do jornalismo informativo” (MARQUES DE MELO, 2003, p.64 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.114). No entanto, através da organização dos gêneros, revista em 2010, o autor separa o gênero interpretativo do informativo, conferindo-o autonomia.

Assim pode-se apontar que na transformação das notícias em reportagem, é possível verificar alguns passos: O primeiro é articular, ao fato nuclear, “outros fatos que situam num presente e num espaço conjunturais. A interpretação dá um sentido, no tempo e no espaço, ao acontecimento isolado, relaciona-o a seu contexto” (LEANDO, MEDINA, 1973, p.28 *apud*

COSTA; LUCHT, 2010, p.113). A segunda direção é a valorização do humano no fato jornalístico, no sentido de conduzir o relato a um “nível de generalização capaz de encontrar as preocupações do conjunto do público, fazendo-o reviver a história como se ele próprio fosse o herói”. E por fim, uma aproximação da informação jornalística com a informação científica, entendida como “um quadro de referência criteriosamente reconstituído” e com suporte em pesquisas bibliográficas e de arquivo (LEANDRO, MEDINA, 1973, p.32).

Seguindo esse percurso, temos a explanação de como se constitui uma reportagem interpretativa:

As linhas do **tempo e espaço** se enriquecem: enquanto a notícia registra o **aqui**, o **já**, o **acontecer**, a reportagem interpretativa determina um **sentido** desse aqui num círculo mais amplo, **reconstitui** o já no antes e no depois, deixa os limites do acontecer para um **estar acontecendo** atemporal ou menos presente. Através da complementação de fatos que situem ou interpretem o fato nuclear, através da pesquisa histórica de antecedentes, ou através da busca do humano permanente no acontecimento imediato, a grande reportagem é interpretação do fato jornalístico. (LEANDRO, MEDINA, 1973, p.23, grifo no original *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.109)

Em resumo, os elementos do jornalismo interpretativo, segundo Leandro e Medina, são: aprofundamento, antecedentes (temporais, espaciais e do fato), contextualização e humanização, os quais constituem uma espécie de reportagem interpretativa.

Enquanto isso, Edvaldo Pereira Lima (2004) considera que o jornalismo interpretativo surge para oferecer uma compreensão aprofundada da realidade contemporânea e, com o tempo, consolida-se com a prática da grande reportagem, fortalecendo uma de suas formas de expressão por excelência, que é a interpretação. Segundo Gerson Moreira Lima, a “interpretação não aparece, necessariamente, de forma explícita. O processo interpretativo passa a ocorrer já na escolha das fontes, na ordenação dos fatos e até mesmo na escolha léxica do discurso. Mesmo assim, o texto, do ponto de vista morfológico, é aparentemente objetivo, levando o leitor a confundir-lo com o texto informativo” (LIMA, 2002, p.96 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.119). Desse modo, baseando-se em Nilson Lage, Gerson Moreira Lima (2002, p. 88) afirma que o jornalismo interpretativo apresenta os fatos “propondo ligações entre eles, conduzindo o leitor a vários entendimentos possíveis, seja pelo critério causa/consequências, analogia/paradoxo, etc” (LIMA, 2002, p.96 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.118-119).

Segundo Luiz Beltrão, tal modelo seria “um jornalismo em profundidade, à base de investigação, que começa a representar a nova posição da imemorial atividade social da

informação da atualidade. Um jornalismo que oferece todos os elementos da realidade, a fim de que, a massa, ela própria, a interprete” (BELTRÃO, 1976, p.42). Apesar de definições com teor um tanto ultrapassado para o estágio em que a área da comunicação se encontra - como a noção de “massa” –, Beltrão é uma referência nos estudos de jornalismo, e podemos nos aproveitar de seu trabalho para expandirmos características desse conceito. Ainda segundo Beltrão, esse jornalismo “oferece diferentes ângulos de visão da situação, complementando-as com históricos, depoimentos, dados estatísticos, documentário fotográfico, outras ilustrações, enquadramentos ideológicos, prognósticos” (1976, p.55). Assim:

a partir da teia que aí se forma – entre conhecimento, interpretação e texto jornalístico – é possível construir uma espécie de “óculos” para pensar o jornalismo para além da notícia. O que não significa simplesmente uma troca de objetos jornalísticos, mas a busca por complexificar as dimensões dos processos informativos e potencialmente investigativos por eles engendrados. (BERGER e TAVARES, 2010, p.35)

De acordo com o catalão Lorenzo Gomis, esse tipo de prática se distancia da notícia também por ampliar a possível margem de interpretação:

O que o chamado jornalismo “interpretativo” faz com as informações é ampliar a margem de interpretação. Captar uma notícia no mais típico jornalismo de “fatos” era já, e segue sendo, interpretar a realidade social, mas o “interpretative reporting” amplia a margem de interpretação para servir melhor ao leitor e dar-lhe mais elementos de juízo para que, por sua vez, ele interprete a atualidade que o serve. (GOMIS, 1991, p.111 *apud* SEIXAS, 2009, p.68)

Para podermos encerrar a trama do jornalismo interpretativo, também julgamos necessário considerar um apontamento realizado por Leandro e Medina (1973). Os autores, baseados no conceito de “interpretação” encontrado em Freud e Nietzsche, afirmam que a finalidade dessa interpretação no jornalismo é “encontrar o sentido nas diferentes forças que atuam em um fenômeno”. Devido a isso, esse tipo de prática não se limita a “um relato mais ou menos perceptivo do que está acontecendo”, o que vai culminar em um “esforço de determinar o sentido de um fato, através da rede de forças que atuam nele” (LEANDRO; MEDINA, 1973, p.16 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.110).

Em relação ao jornalismo literário, a sua caracterização é um pouco mais complexa, devido a maiores discrepâncias quanto a sua pertinência como um gênero jornalístico de fato. O acadêmico Felipe Pena (2006) propõe uma conceituação ampla para o objeto, reconhecendo-o como uma modalidade autônoma, apesar de sua heterogeneidade verificada na prática. Segundo o autor, jornalismo literário:

Significa potencializar os recursos do jornalismo, ultrapassar os limites dos acontecimentos cotidianos, proporcionar visões amplas da realidade, exercer plenamente a cidadania, romper as correntes burocráticas do lide evitar os definidores primários e, principalmente, garantir perenidade e profundidade aos relatos. No dia seguinte, o texto deve servir para algo mais do que simplesmente embulhar o peixe na feira. (PENA, 2006, p.6-7)

Em seu trabalho, Pena propõe uma “estrela de sete pontas” que resume sete itens “imprescindíveis” para a realização desse tipo de jornalismo. Segundo o autor, dentre as 7 pontas estão os seguintes traços: “Potencializar os recursos do jornalismo, ultrapassar os limites dos acontecimentos cotidianos, proporcionar visões amplas da realidade, exercer plenamente a cidadania, romper as correntes burocráticas do *lead*, evitar os definidores primários e, principalmente, garantir perenidade e profundidade aos relatos” (PENA, 2008, p.13).

Por outro lado, Muniz Sodré utiliza-se da definição encontrada no site *Texto Vivo*, a qual relaciona o termo “jornalismo literário” ao *literary journalism* americano, que, por sua vez, foi o termo que se utilizou posteriormente para designar o *new journalism*: “Jornalismo literário é uma modalidade de prática de reportagem de profundidade e do ensaio jornalístico, utilizando recursos de observação e redação originários da (ou inspirados pela) literatura. Traços básicos: imersão do repórter na realidade, voz autoral, estilo, precisão de dados e informações, uso de símbolos (inclusive metáforas), digressão e humanização” (*TEXTO VIVO apud SODRÉ*, 2009, p.140). Percebemos que nessa definição Sodré consegue apresentar algumas das “técnicas literárias” que são utilizadas nessa espécie de jornalismo, aproximando-o também da prática da reportagem, o que, de certa forma, indica que sua realização se dá em especial nesse formato, seja em reportagens mais profundas ou até mesmo nas obras conhecidas como “livros-reportagem”. De todo modo, lembramos que essa não é necessariamente a única maneira de se aplicar esse tipo de jornalismo, mas sim a mais verificável – nada impede que outras possibilidades sejam exploradas. O que pode se verificar nos casos em que o “literário” aflora, é, resumidamente, um ganho no vocabulário, na estrutura da narrativa e também o aprofundamento do conteúdo, trazendo histórico e contextualização, proporcionando ao leitor uma visão ampliada do acontecimento ou tema. Essas são características que, na maioria dos casos, não podem ser – ou simplesmente não são – trabalhadas no cotidiano jornalístico.

Por sua vez, José Marques de Melo não considera a autonomia desse tipo de jornalismo, enquadrando-o no gênero diversional. Segundo Assis, o gênero diversional é o

que “mais esbarra em controvérsias” (ASSIS, 2010, p.25), devido ao caráter da própria terminologia, ou seja, por definir-se como “diversional”. Enxergar esse gênero como “autônomo é, de fato, reconhecer que existe, no universo da imprensa, produção e consumo de 'informação que diverte” (ASSIS, 2010, p.25), além de que ele pode ser associado à função de entreter da própria mídia de massa. Sendo assim, de acordo com Assis, esse gênero “oferece entretenimento junto com a informação” (2010, p. 159). Como não pretendemos nos calcar nessa organização, que inclui o literário no gênero diversional, aproveitaremos o que José Marques de Melo e Assis nos oferecem acerca de alguns pontos específicos.

Os autores sustentam que, dentro desse gênero diversional, pode-se identificar duas formas de realização: a história de interesse humano e a história colorida. Seguindo essa organização, pode-se apresentar que “a história de interesse humano oferece uma releitura de um acontecimento a partir de detalhes que possam suscitar a emoção do leitor, os quais são costurados numa narrativa bem elaborada”, enquanto “a história colorida tem como tônica a descrição dos cenários onde os fatos ocorrem, suas cores e sensações percebidas pelo repórter” (ASSIS, 2010, p.151). O que é possível perceber é que ambos formatos utilizam-se de características que podem ser consideradas como presentes em um certo viés “literário”, as quais apresentamos até o presente momento. Nesse sentido, ambos os formatos tomam para si um tom mais ameno, o qual busca entreter, distanciando-se do jornalismo tradicionalmente formal.

De todo modo, não acreditamos que essa forma de fazer jornalismo, seja ela chamada de “literário”, ou seja como for, não trata de algo estritamente localizado em um determinado tipo de definição. Consideramos que o que realmente o caracteriza é o fato de ser um jornalismo menos preso aos padrões tradicionais da notícia, valendo-se de um trabalho de apuração, redação e construção elaborados, nos quais utiliza-se de técnicas literárias, ultrapassando os limites informativos que são impostos ao jornalismo tradicional. Sendo assim, sustentamos que tais especificidades representam o seu “modo de ser”, fazendo com que esse jornalismo se afaste “do modelo norte-americano de texto normatizado, mais organizado e conciso, sem adjetivações” (SODRÉ, 2009, p.140), no qual o profissional de imprensa se vale da famosa objetividade jornalística, utilizando-se de uma estratégia retórica “destinada a garantir ao discurso do jornalista um reconhecimento de neutralidade ou isenção frente a realidade descrita” (SODRÉ, 2009, p.143), e passe a promover espaço para a subjetividade no relato. Como quer Pena: “Não se trata da dicotomia ficção ou verdade, mas sim de uma verossimilhança possível. Não se trata da oposição entre informar ou entreter, mas

sim de uma atitude narrativa em que ambos estão misturados” (PENA, 2006, p.14). Dessa maneira, acreditamos que o que se pode facilmente reconhecer é a presença de uma “literariedade” nesse tipo de prática, que é justamente a responsável por o identificar.

No próximo capítulo seguiremos nosso percurso de estudo pelo âmbito jornalístico, momento no qual vamos nos debruçar sobre as particularidades das reportagens e especialmente vamos tratar de uma de suas adaptações ao mundo digital, as *webreportagens*. Seguindo as perspectivas desse objeto específico retornaremos a questão dos gêneros jornalísticos abordada nessa parte do trabalho, tentando identificar premissas, utilizações e tendências dos gêneros interpretativo e literário nessas práticas contemporâneas.

### 3. AS WEBREPORTAGENS: UMA PROPOSTA DE SE FAZER O JORNALISMO ONLINE

No presente capítulo, refletiremos sobre um determinado modo de se fazer jornalismo no âmbito da *Web*: vamos tratar das webreportagens. De forma prévia, aclaramos que visualizamos nesses exemplares uma espécie de reinterpretação das tradicionais reportagens impressas, mas que estão sendo, a sua vez, realizadas para o e no meio da *Web*. Esse meio, como identificaremos, possui características bastante particulares, as quais poderão ser utilizadas na configuração de um tipo de jornalismo específico. Acreditamos que tais pontos influenciam diretamente nessas práticas jornalísticas e nos materiais por elas realizados, permitindo possibilidades narrativas as quais não poderiam ser previamente exploradas. De tal maneira, faz-se necessário aclarar as características da comunicação digital e em rede, que influenciam diretamente nas propriedades intrínsecas dessa faceta do jornalismo digital, para posteriormente seguirmos explorando o seu histórico e como se deu o seu percurso de desenvolvimento, culminando, ao fim dessa seção, nas particularidades das webreportagens em si.

Primeiramente, aclaramos que a *World Wide Web* (WWW) está contida na Internet, sendo uma rede de recursos por ela disponibilizados. Ela se configura como um sistema que permite o acesso às informações através de documentos hipertextuais interligados, que estão dispostos na e são acessados pela Internet. A partir desse dado, iremos nos valer de Mark Deuze (2006) em busca de uma definição do que vem a ser o jornalismo online. O autor especifica que esse tipo de jornalismo se caracteriza pela utilização de meios digitais na sua produção e possui sua veiculação e armazenamento nas redes da *World Wide Web*. Ainda, segundo Deuze (2006, p.18), o jornalismo online se distingue pela sua componente tecnológica, requerendo habilidades distintas dos jornalistas. Porém, cabe-nos considerar que tais habilidades se modificaram, se modificam e ainda irão se modificar conforme se dão mudanças e transformações nas tecnologias e práticas que estão em voga em um determinado momento desse jornalismo. Ou seja, o processo de desenvolvimento do próprio jornalismo online influenciará diretamente na sua forma de estruturação, produção e até mesmo a fruição por parte de seus usuários.

Seguindo a perspectiva do jornalismo online, os pesquisadores Elias Machado e Marcos Palácios (2003) definem seis características fundamentais dessa prática. São elas: 1)

multimídia/convergência; 2) interatividade; 3) hipertextualidade; 4) personalização; 4) memória; e 5) instantaneidade/atualização contínua. Além dessa classificação (cujos pontos serão especificados mais adiante), ressaltamos que, como demonstra o teórico finlandês Ari Heinonen (1999), o fato de a informação se tornar digital é algo seminal. Segundo Heinonen (1999, p.37-38), os símbolos digitais são muito mais abstratos e precisos do que palavras escritas e cartas. Com isso, destaca-se que, no momento em que a informação passa a ser digitalizada, torna-se possível realizar cópias de maneira rápida e infinita, sem perdas de dados, o que permite a disseminação do conteúdo em qualquer dispositivo, seja por meio da Internet ou de outras formas de compartilhamento digital, fazendo com que a distribuição e o alcance dos mesmos atinjam um patamar jamais experienciado.

Além disso, é esse fato que permite a existência da multimídia na Web, pois toda a informação passa a ser constituída de *bytes* – informações armazenadas no sistema binário computacional, expressadas nos algarismos 0 e 1 –, que podem ser programados de forma conjunta, tornando possível a criação de materiais que integram texto, som e imagem, entre outros meios, em um único produto que será capaz de combinar vários dos elementos e conteúdos, sintetizando a chamada convergência midiática digital. Esses materiais se diferem, pois, ao contrário dos exemplares feitos para suportes convencionais, não possuem uma disposição fixa, tornando cada conteúdo – texto, foto e vídeo – um nó da rede – uma *lexia*<sup>1</sup>. Esse detalhe concede ao usuário a capacidade de tomar suas próprias decisões e, dessa forma, permite alterar a construção e a configuração das narrativas, modificando, conseqüentemente, a fruição e o consumo desse conteúdo.

Em relação à classificação de Machado e Palácios (2003), dissertaremos brevemente sobre cada uma das características apresentadas, a fim de apontar de forma sistematizada as particularidades do jornalismo online. No contexto em que trabalhamos, a conceituação de multimídia faz referência à possibilidade de convergência entre texto, som e imagem, com o intuito de construir narrativas acerca dos fatos noticiosos e de panoramas informacionais. “A convergência torna-se possível em função do processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes, numa situação de agregação e complementaridade” (MACHADO e PALÁCIOS, 2003, p.3). Isso pode ser traduzido na prática em pacotes multimídia, que são criados nas produções “Especiais” e também em animações – que podem ser interativas – em linguagens

<sup>1</sup> As “*lexias*” tratam-se de pontos informacionais que podem gerar blocos de informação, ou sentenças. Esse é um termo adotado por George Landow (1994) para tratar dos hipertextos, mas que é originário dos estudos do francês Roland Barthes. As *lexias* podem ser formadas por diferentes linguagens, pois o meio digital permite a interação e a integração entre textos, imagens, sons, entre outros.

como o *flash*, que estão presentes em algumas reportagens publicadas na rede em formato digital.

No que concerne à interatividade, recorremos ao trecho da obra de Palácios e Machado (2003) em que são citados os pesquisadores Mark Deuze e Jo Bardoel (2000). De acordo com os autores, a notícia online faz com que o usuário sinta-se integrante do processo jornalístico, pois existem formas de interação “pela troca de e-mails entre leitores e jornalistas, através da disponibilização da opinião dos leitores, como é feito em sites que abrigam fóruns de discussões, e através de chats com jornalistas” (2003, p.4). A interatividade também encontra-se no âmbito da notícia em si, pois, ainda segundo os autores, a utilização do hipertexto configura-se como um ato de interação, além do fato de também poderem estar presentes materiais interativos que são capazes de criar uma forma narrativa distinta do tradicional. Luciana Moherdau (2007, p.129) considera que os usuários tornam-se mais ativos na *Web*, pois eles não somente recebem informação, mas também podem interagir, distribuir, produzir e compartilhar.

No entanto, esses apontamentos, apesar de verificáveis na prática, se encontram atualmente datados. Temos de considerar que hoje as redes sociais como o *Facebook* e o *Twitter* transformaram a questão da interatividade no âmbito digital, sendo incluído nesse processo o panorama jornalístico. As ferramentas e capacidades técnicas dessas redes trouxeram outras possibilidades que avançam nas questões de interação interpessoal e com as próprias empresas de comunicação e, em especial, ao que se relaciona a questão do compartilhamento de informações, conteúdos e opiniões que passaram a ser difundidas de maneira difusa e descompromissada.

A sua vez, a hipertextualidade se configura por possibilitar a interconexão dos materiais disponibilizados em textos e em outros meios através de *links*<sup>2</sup>, permitindo ao usuário uma navegação não linear nesse material. Dessa forma, é dada a esse usuário a capacidade de criar caminhos diversos para se informar, que serão traçados a partir de sua própria demanda, interesse ou curiosidade pelo assunto. Machado e Palácios mostram que o texto jornalístico pode remeter, por meio de links, para:

várias pirâmides invertidas da notícia, bem como para outros textos complementares (fotos, sons, vídeos, animações, etc), outros sites relacionados ao assunto, material de arquivo dos jornais, textos jornalísticos ou não que possam gerar polêmica em torno do assunto noticiado, publicidades, etc. (MACHADO e PALÁCIOS, 2003, p.4)

---

2 No presente trabalho estamos utilizando os termos *links* e *hyperlinks* como sinônimos.

A personalização, que também é conhecida como customização, é vista como a possibilidade de o usuário configurar o conteúdo dos produtos jornalísticos que vai consumir. Os interesses pessoais podem ser pré-selecionados para serem apresentados de acordo com as possibilidades oferecidas pelo site, como a modificação da página principal (ou de abertura) ou o perfil de uma editoria a ser apresentada. Alguns sites ainda oferecem diferentes tamanhos e cores de fontes para que o usuário possa escolher, tornando mais confortável e prazerosa essa leitura. Nesse cenário, ainda há como se definir qual a temática de notícias preferida do usuário, habilitando o envio de pacotes de informação personalizados, que serão distribuídos através de serviços como o *newsletter*, RSS (que são os *feeds* de notícias que chegam ao e-mail do usuário) e SMS (notícias curtas enviadas ao celular). Somando-se a essas possibilidades temos mais uma vez as redes sociais atuando no processo de personalização, mesmo que isso aconteça de maneira relativa. O que se pode fazer no âmbito das redes é “seguir” pessoas ou empresas que fazem parte dela, acompanhando os materiais que são veiculados. E isso acontece de modo contínuo e sem que o usuário possa selecionar o determinado assunto que ele deseja se informar.

No trabalho dos autores, há um destaque para a característica da instantaneidade/atualização contínua. Machado e Palácios (2003, p.5-6) apontam que a rapidez de acesso aliada à facilidade de produção e distribuição de conteúdo permite “uma extrema agilidade de atualização do material nos jornais da Web”. É dessa forma que surgem as notícias em tempo real – notícias factuais, curtas e cruas. Elas são importantes, pois constituem o perfil dominante do jornalismo online: o que se detém na publicação imediata de um fato. Devido às notícias em tempo real, Machado e Palácios (2003) afirmam que se torna possível o acompanhamento de assuntos jornalísticos relevantes, o que em realidade é uma afirmação bastante questionável. Essa necessidade da velocidade de informação pode gerar inconsistências em busca de um provável furo, fazendo, por exemplo, com que não haja uma checagem da integridade ou da relevância daquilo que foi relatado. Há de se pensar também que essa quantidade dispersa de informações pode criar uma espécie de desentendimento para o leitor, o qual não acompanha essas notícias no momento em que elas se dão. Faz-se necessário apontar que a atualização contínua transforma a ideia de tempo no jornalismo online, fazendo com que o jornal esteja em “constante fechamento”. De acordo com a pesquisadora Lia Seixas (2004, p.94), a periodicidade definida pelas tecnologias tradicionais não mais existe, sendo que “a atualização estará determinada por outros fatores como linha editorial, estratégias de mercado, condições de produção e hábitos de consumo” (SEIXAS,

2004, p. 94).

Quanto à memória, Machado e Palácios (2003) consideram que, devido às especificidades da Internet, o acúmulo de informações se torna mais viável tanto pelo ponto de vista técnico quanto pelo econômico. Há de se considerar também que “na Web a Memória torna-se Coletiva, através do processo de hiperligação entre os diversos nós que a compõem” (MACHADO e PALÁCIOS, 2003, p.4). Deste modo, o volume de informação que é produzido e disponibilizado cresce de maneira exponencial. Tanto o usuário quanto o produtor – que na Sociedade em Rede (CASTELLS, 2003) chegam a se confundir – podem se encontrar em meio a uma espécie de avalanche informacional, a qual traz efeitos para a própria produção jornalística e para o consumo dessas informações. Sendo assim, a memória se identifica devido à possibilidade de se oferecer informação arquivada sobre determinado assunto a qualquer usuário que esteja conectado a Internet, porém há de se considerar que é necessário trabalhá-la e organizá-la para que se obtenha eficiência e sucesso no procedimento, evitando com que o usuário se perca, imerso em meio ao caos informacional que transcorre na Web atualmente.

Seguimos então para a apresentação de um breve histórico do jornalismo online. Nessa organização, consideramos que o jornalismo percorreu diferentes etapas em sua vida digital. John Pavlik, em *Journalism and new media* (2001), traça três etapas de desenvolvimento do jornalismo na *Web*, as quais convém apresentar para iniciarmos esse percurso teórico. Na primeira etapa, o webjornalismo seria uma mera transposição do jornalismo impresso para a Internet, configurando um modelo “nos quais a formatação e a organização seguiam diretamente o modelo do jornal impresso” (MOHERDAUI, 2007, p.122). Nessa perspectiva, as matérias produzidas para determinadas editoriais dos jornais impressos eram simplesmente transpostas para o meio digital e, logo após, disponibilizadas na Internet, sem qualquer preocupação com a utilização de novas formas narrativas. Nesses casos, o processo produtivo era atrelado ao modelo tradicional, o que implicava em que as notícias eram atualizadas a cada 24 horas – como se dá na tradição do jornalismo impresso diário. Luciana Moherdauí complementa: “A disponibilização de informações jornalísticas na Web fica restrita à possibilidade de ocupar um espaço, sem explorá-lo” (MOHERDAUI, 2007, p.123).

A segunda etapa, que se deu no final dos anos 90, caracteriza-se pela utilização das matérias do impresso, porém com algumas adições de *links* e utilização de material complementar. Destaca-se, nesse momento, o início da utilização de novas possibilidades que

o meio digital oferece, ocorrendo a agregação de novos tipos de produtos, apesar de que, nesse estágio, ainda existisse uma intensa transposição do material produzido pelo impresso para a Web. Moherdauí aponta que é nessa fase que os jornalistas começam "a utilizar hiperlinks, interatividade, ferramentas de busca, conteúdo multimídia como vídeo, áudio e imagens, customização de conteúdos" (MOHERDAUI, 2007, p.124). A sua vez, Luciana Mielniczuk (2001, p.2) ressalta entre as características dessa fase o uso maior da interatividade, com o surgimento de fóruns de discussão e hiperlinks. No entanto, segundo ela, o poder ainda se encontrava em mãos das grandes empresas de comunicação, no sentido de que a participação dos internautas na produção de conteúdos ainda era extremamente restrita.

É somente na terceira etapa de desenvolvimento que o conteúdo produzido é original, criando-se um material específico para a Web. Isso se deu devido à nova relação que as grandes empresas passaram a ter com a Web, lançando iniciativas adaptadas ao meio. Nesse estágio, as notícias contam com diversas possibilidades: "o uso de recursos multimídia; convergência entre suportes diferentes (multimodalidade); a disseminação de um produto em várias plataformas e/ou serviços informativos; e a produção de conteúdo pelo usuário" (MOHERDAUI, 2007, p.125). Há de se apontar pontos importantes nesse momento: a abertura da possibilidade de produção de conteúdo por parte do usuário (que antes era apenas consumidor de informações, e na ocasião passa a ter mais espaço para atuar também como produtor) e a utilização do hipertexto e das diversas mídias digitais como elementos narrativos no relato dos fatos e na criação de histórias. Essa experiência exclusiva, praticada na terceira fase de desenvolvimento, é considerada por Mielniczuk (2001) como o jornalismo para a Web de fato: "São sites jornalísticos que extrapolam a ideia de uma simples versão para a Web de um jornal impresso e passam a explorar de forma melhor as potencialidades oferecidas pela rede. Tem-se, então, o webjornalismo" (2001, p.2). Esse tipo de configuração "permite ao internauta entrar e navegar através das notícias de maneira diferente, não é simplesmente uma leitura linear" (QUADROS, 2001, p.1 *apud* PERNISA e ALVES, 2010, p.50).

Há de se notar que o que se percebe no panorama atual do webjornalismo é a presença de todas essas etapas convivendo juntas, sendo que num mesmo site podem existir conteúdos que utilizam algumas das especificidades, capazes de conter em si, aspectos próprios de cada uma dessas etapas. O mesmo também pode ser percebido, inclusive, em um único material, que pode exemplificar, em distintas partes de seu corpo, as diferentes características de cada uma das fases de desenvolvimento descritas, demonstrando essa mescla conceitual. Assim,

aponta-se para o constante processo de desenvolvimento e adaptação tanto dos produtores quanto dos usuários a esse tipo de prática jornalística.

Logo, percebemos que os aspectos e as características do jornalismo online se configuram como fundamentos para as mais diversas práticas de jornalismo no ambiente da *Web* e também nos distintos suportes digitais. Entretanto, percebemos em sua prática diária a predominância de notícias curtas, calcadas na atualidade e na simplicidade, o que acaba por configurar um material por vezes descontextualizado e que geralmente não faz uso das possibilidades técnicas oferecidas nessa ambiência. Devido a isso, vamos nos debruçar na procura por novas perspectivas para esse panorama. Em uma busca prévia, percebemos que é possível encontrar, em ocasiões especiais – como em acontecimentos de grandes proporções, datas comemorativas ou que estão relacionados a personagens importantes, tudo isso considerando-se o contexto do órgão produtor –, a confecção de materiais mais completos e complexos. Tratam-se de reportagens especiais que contam com a exploração de algumas das potencialidades do jornalismo digital: são o que tratamos como webreportagens.

Como visto no capítulo anterior, a reportagem é uma narrativa ampla, mais completa e complexa que uma notícia comum. Nela, busca-se a humanização do relato, a inclusão de diferentes perspectivas, a contextualização e o desdobramento dos fatos e também a criação de uma – ou várias – história(s). E, justamente, enxergamos nas webreportagens essas mesmas premissas da reportagem tradicional, porém com a distinção de que, nelas, poderão ser utilizadas as possibilidades oferecidas pelos meios digitais e pela rede, possibilidades as quais irão atuar diretamente na definição de suas qualidades, na construção de seu corpo informacional e também na sua relação com o usuário. Essa nova perspectiva pode manter algumas características formais de produção da reportagem e, de igual modo, é capaz de introduzir elementos que redefinirão a própria reportagem. Essa construção, no entanto, diferenciar-se-á de acordo as premissas e a estrutura de cada material produzido.

Diante dessa situação, identificamos que, nessa configuração de jornalismo, as potencialidades do meio digital e da rede são capazes de influir diretamente na criação de novas possibilidades de exploração e de construções narrativas no corpo da webreportagem, tornando-a um caso a parte. Esse detalhe torna possível que a enquadremos na terceira fase de desenvolvimento do jornalismo praticado na *Web* e também permite com que a apontemos como uma forma distinta da tradicionalmente feita para esse e nesse âmbito midiático.

Dessa maneira, podemos apontar que as webreportagens irão usufruir de alguns aspectos presentes no paradigma da comunicação em rede e também das características do

jornalismo online, se distanciando da produção cotidiana de notícias no meio. Destacamos a presença da *multimedialidade*, calcada na convergência – que por sua vez abarca, além da questão tecnológica, uma mudança cultural (JENKINS, 2008) –, da *hipertextualidade* e da *interatividade* em seu corpo, sendo que cada um desses aspectos pode ser utilizado de diferentes maneiras e em diversos níveis de desenvolvimento, de acordo com a intenção pretendida em cada material. Também é possível pensar a webreportagem segundo a característica da *memória*, no sentido de que as próprias partes que a constituem – caso ela seja emoldurada de tal modo – servem como peças que irão atuar como elementos capazes de construir esse arcabouço memorial digital no âmbito da própria reportagem. Há também o caso em que ela irá se assemelhar a qualquer tipo de material presente na rede, no sentido de que ela irá atuar como um componente da memória, mas de maneira mais simplificada e desorganizada, se a avaliarmos dentro do contexto de uma determinada situação. A pesquisadora Liliam Marrero utiliza-se do termo "reportagem multimídia" para se referir ao que no presente estudo definimos como "webreportagem". Em seu trabalho acerca das "reportagens multimídia", Marrero realiza algumas considerações acerca dessas potencialidades digitais frente a essa prática jornalística. Segundo Marrero:

As características da comunicação em rede conferem a reportagem multimídia qualidades expressiva que reconfiguram determinados elementos – formais e de conteúdo – da reportagem tradicional. A hipertextualidade supõe uma nova narrativa baseada na multilinearidade das estruturas de navegação e multiplica as possibilidades de documentação dos conteúdos do gênero. A interatividade permite o intercâmbio entre os atores da comunicação e aponta para a transcendência da assimetria dos modelos comunicativos precedentes, fazendo da reportagem um produtor gerador do diálogo e da colaboração. A multimídia provoca a coexistência dos códigos específicos do impresso, do rádio e da televisão em um mesmo suporte e outorga a reportagem uma maior complexidade formal e um alcance expressivo renovado. (MARRERO, 2008, p.2)<sup>3</sup>

Em sua perspectiva, a autora sustenta que esses traços digitais podem implicar em "renovações" nessas reportagens. De acordo com Marrero (2008, p.12), a estrutura da webreportagem é um dos aspectos que mais se distinguem da versão tradicional. Isso é reflexo da *hipertextualidade*, pois, através dela, torna-se possível a adoção de um percurso

3 Tradução nossa para: “Los rasgos de la comunicación en red le confieren al reportaje multimedia cualidades expresivas que reconfiguran determinados elementos – formales y de contenido – del reportaje tradicional. La hipertextualidad supone una nueva narrativa basada en la multilinealidad de las estructuras de navegación y multiplica las posibilidades de documentación de los contenidos en el género. La interactividad permite el intercambio entre los actores de la comunicación y apunta a trascender la asimetría de los modelos comunicativos precedentes, haciendo del reportaje un producto generador del diálogo y la colaboración. La multimedialidad provoca la coexistencia de los códigos específicos de la prensa, la radio y la televisión en un mismo soporte y le otorga al reportaje una mayor complejidad formal y un renovado alcance expresivo”. (MARRERO, 2008, p.2)

multilinear, próprio da Internet. A estruturação de um material com base nesse modelo permite que o produtor possa construir possibilidades de ligações entre informações e núcleos informativos – e, por sua vez, sugerir caminhos –, o que favorece uma maior capacidade de se traçar percursos de leitura por parte dos usuários, apesar de que esse aspecto não seja necessariamente o que pode se chamar de uma liberdade de exploração. Essas leituras podem ser cruzadas, construindo assim estruturas multilineares. A pesquisadora (MARRERO, 2008, p.13) aponta que, diante desse aspecto, torna-se possível construir um acontecimento com mais derivações informativas, fornecendo pontos que permitem ao usuário entender as múltiplas perspectivas envolvidas em um mesmo acontecimento. Diante disso, pode-se afirmar que essa *hipertextualidade* oferece às webreportagens a capacidade "infinita" – em termos de espaço e de possibilidades de ligação – de fornecer contextualização e *links* a outras fontes, sejam elas externas ao órgão jornalístico, como os documentos que foram utilizados na matéria, ou internas a ele, como um *blog* que conta os bastidores dos produtores da matéria.

Logo temos a *multimedialidade* neste âmbito, a qual pode ser concebida como a combinação de todos os sistemas sígnicos usados pelas mais diversas práticas jornalísticas, convergidas em um mesmo meio – em nosso caso, a *Web*. Ela se configura como uma das "maiores promessas de mudança" (MARRERO, 2008, p.14) na concepção dessa webreportagem. Essa *multimedialidade* permite a coexistência entre o texto escrito, os sons, as imagens – fixas e em movimento –, as infografias – que podem ou não ser interativas –, entre outros elementos, nesse ambiente digital e inclusive habilita a utilização deles em uma mesma mensagem – ou webreportagem. Essa capacidade pode ser utilizada de duas maneiras, seja por justaposição ou por integração desses signos, construindo experiências distintas. Elencados por justaposição, esses elementos não se integram de maneira amalgamada na construção da mensagem, formando meras adições de materiais que vão se relacionar pelo teor do conteúdo apresentado, formando discursos separados. A seu passo, a construção por integração faz com que esses elementos acabem sendo expostos de modo a se construir uma composição coordenada entre eles, sendo que eles poderão ser consumidos de forma simultânea ou ordenada, implicando em uma experiência multissensorial e um discurso coeso. O alcance desse elenco integracional é vinculado ao "grau de complexidade que apresentam as estruturas hipertextuais" (MARRERO, 2008, p.15), que deveria ter a "complexidade de uma rede" caso se busque "combinar estes distintos formatos de uma só vez" (MARRERO, 2008, p.15). Esse dado permite-nos afirmar que a forma a qual se ligam esses signos acaba por definir o tipo de experiência fornecida ao usuário. Marrero (2008,

p.15) sustenta que "essa mistura consciente" através da integração amplia a "natureza interpretativa" da webreportagem e também se configurará como a responsável por propor as principais perspectivas e experimentações futuras dessa prática jornalística.

Diante da *multimedialidade*, ainda temos a *convergência midiática* como sendo um fator determinante na comunicação digital e na realização plena dessas webreportagens. A partir disso, também julgamos necessário explorarmos o conceito. Lúcia Santaella esclarece essa convergência e ainda ressalta os meios como forma de comunicação humana, assim sendo, formas para se construir narrativas. Assim:

foram fundidas, em um único setor de todo o digital, as quatro principais formas de comunicação humana: o documento escrito (imprensa, revista, livro); o audiovisual (televisão, vídeo, cinema); as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores, programas informáticos). É esse processo de unificação que costumam chamar de "convergência das mídias". (SANTAELLA, 2003, p.84)

Ainda em relação à convergência, Castilho (2007) considera que ela está presente na própria elaboração de um produto jornalístico, atuando na configuração do sistema desse material multimidiático, o qual é definido pela estrutura dos meios convergentes, sendo realizadas em uma dinâmica de combinação e coordenação. Por sua vez, o processo de convergência permite a formulação de diversas linguagens, tendo as suas distintas classificações diferenciadas, as quais exploraremos mais adiante em nosso estudo. Assim sendo, "a convergência envolve uma transformação tanto na forma de produzir quanto na forma de consumir os meios de comunicação" (JENKINS, 2009, p.44), construindo uma das facetas responsáveis por configurar a Cultura da Convergência.

A *interatividade*, a sua vez, por ser composta de duas perspectivas distintas, atuará de diferentes modos. Por um lado, a possibilidade de realizar uma comunicação horizontal e instantânea entre produtor(es) e usuário(s) – e também entre os próprios usuários – dá impulso a outra perspectiva comunicacional, a qual não era tão percebida anteriormente. Isso é traduzido pela capacidade de publicar comentários e considerações, além do compartilhamento de informação e conteúdo próprio, impulsionando intercâmbios, promovendo discussões e agregando novas perspectivas à realidade noticiada. Esses detalhes contribuem para formação de um ambiente e, segundo Marrero, um material mais aberto, o que acaba revelando um novo alcance da esfera jornalística tanto no meio quanto na própria sociedade. Pelo quesito estritamente narrativo, a *interatividade* respalda a capacidade interativa de exploração desse material e de seus conteúdos por parte do usuário, que pode

construir, através da interação com os elementos dispostos, uma experiência pessoal diante dessa webreportagem, distinguindo-se do caráter estático das informações tradicionalmente ofertadas.

Todos esses aspectos *podem* influenciar diretamente na forma de se narrar os fatos, relatar acontecimentos, construir o panorama de uma situação. Insistimos em utilizar o termo "podem", pois eles, sozinhos, somente contribuem com as suas possibilidades digitais, as quais *devem – ou não –* ser usadas segundo a intencionalidade dos seus realizadores, que vai variar de acordo com o tema e através da maneira que ele será abordado. O aspecto social da *interatividade* também não é necessariamente capaz de atuar sozinho no âmbito da sociedade. Ele será dependente da integração e da participação dos próprios usuários no processo comunicacional, os quais serão os responsáveis pela atividade e sobrevivência desse aspecto.

A partir de todos esses pormenores, há de se considerar que essas webreportagens encontram-se em um processo de desenvolvimento constante, sendo que as nossas considerações nesse estudo se constituem, em realidade, em uma tentativa de melhor compreendê-los e também de aclarar vias e perspectivas que se apresentam e que poderão eventualmente serem seguidas no futuro.

Diante dessa oportunidade, concluímos nossa proposta sustentando que as webreportagens podem ser de fato pensadas como uma reinterpretação das reportagens tradicionais no novo âmbito da comunicação encontrado no meio da *Web*. Esse meio, dotado de suas qualidades digitais e também das perspectivas da comunicação em rede, configura-se como responsável por oferecer as modificações na prática da reportagem tradicional, que, evidentemente, manteve suas características essenciais como bases para a reinterpretação personificada nas webreportagens. Nesse sentido, tentaremos visualizar, através de linhas de pesquisa tradicionais, perspectivas para se pensar essa prática contemporânea, tentando contextualizá-la quanto aos gêneros jornalísticos previamente estudados.

### 3.1 CAMINHOS PARA SE PENSAR AS WEBREPORTAGENS: REVISITANDO O JORNALISMO INTERPRETATIVO E O LITERÁRIO

Uma vez exploradas as características das webreportagens, cabe tentar pensá-las através dos gêneros jornalísticos dos quais vimos que a reportagem tradicional faz parte. Na ocasião, buscaremos localizar essa prática contemporânea nesse cenário dos gêneros, relacionando as características de cada um deles – as quais julgamos que podem e poderão ser parcialmente

identificadas – na prática efetiva. Esse processo se configurará como uma tentativa de encontrarmos aspectos que aproximam as webreportagens da prática e da conceituação tradicional, que, eventualmente, as transpassarão e influenciarão em seu desenvolvimento, norteando esse rumo e permitindo com que indiquemos um provável percurso.

De tal maneira, iniciaremos esse estudo aproximando-nos da relação com o gênero interpretativo. Tal gênero, como visto, respalda um jornalismo no qual se tem a presença de um aprofundamento dos fatos, a exploração e apresentação dos seus antecedentes – sejam temporais, espaciais ou casuais –, a contextualização daquilo que está sendo relatado e também a humanização da(s) história(s). Todos esses aspectos já eram explorados pelos outros meios, em especial, pelo impresso. Logo, o que nos cabe então é identificar – ou até mesmo sugerir – como esses detalhes podem ser encontrados em uma eventual webreportagem.

Particularidades como a sua essência digital e a sua presença na *Web* faz com que ela atinja um patamar informacional o qual não podia ser experienciado anteriormente, permitindo que esses detalhes do gênero informativo sejam utilizados em modos e em níveis diferenciados. O aprofundamento dos fatos, a exploração dos antecedentes e a contextualização podem ser feitos através da ligação por *links* – direta ou indireta – de documentos e materiais – dispostos nos mais diversos tipos midiáticos: imagem, som, texto, etc. - no corpo dessa reportagem. Como quer Luiz Beltrão, eles podem se constituir de "históricos, depoimentos, dados estatísticos, documentário fotográfico, outras ilustrações, enquadramentos ideológicos, prognósticos" (1976, p.55). A sua vez, esses conteúdos podem estar presentes na *Web* – seja em site próprio ou em sítios externos – ou em arquivos físicos – sejam eles públicos, da instituição jornalística ou até mesmo pessoais. Isso não é um problema, tendo em vista que toda essa informação, se não está, será digitalizada – disposta em *bytes* – e poderá ser facilmente compartilhada – de forma integral, caso esse seja o desejo – com os usuários, através da *Web*, o que não seria praticável em outras oportunidades históricas. Destacamos que essa aproximação do usuário com a fonte e até mesmo com os dados e conteúdos crus não é muito praticada, mas se faz como uma possibilidade exclusiva do meio. Desse modo, o que se pode dizer é que é possível explorar esse traço de maneira "infinita", dependendo particularmente da capacidade – e da criatividade – dos produtores – e também dos usuários, em um determinado nível – de empregá-los.

Segundo Edvaldo Pereira Lima (2004), o gênero interpretativo é capaz de fornecer a compreensão a fundo das situações que transcorrem no mundo contemporâneo, e isso se dá pela "grande reportagem". Essa marca pode ser explorada de forma ainda mais contundente

no âmbito da *Web*, pois a webreportagem toma para si outras especificidades e novas capacidades, aumentando peças e elementos que poderão ser utilizados na construção das "margens de interpretação" (GOMIS, 1991, p.111 *apud* SEIXAS, 2009, p.68) da atualidade. Essas "margens" serão expandidas no momento em que se utilizam conteúdos diferenciados em meios distintos, oferecendo um material não só mais completo no sentido de sua quantidade informacional, mas também em termos qualitativos, ou seja, possibilidades sensoriais e sócio-culturais, gerando uma experiência distinta nos momentos de interpretação.

Concomitantemente, essa atualidade torna-se cada vez mais complexa, já que despontam informações acerca do tema abordado em um ritmo não verificado antigamente. A partir disso, Gerson Moreira Lima (2002, p.88) sustenta que esse gênero é capaz de apresentar os fatos de uma situação de modo a construir entendimentos válidos dessa realidade, tecendo entre os fatos ligações que permitem que se derive interpretações distintas. Assim, as webreportagens, dotadas dos diversificados elementos que são oferecidos em seu corpo, ampliam a capacidade de julgamento do usuário, pois, utilizando-se desses elementos, pode-se apresentar diferentes ângulos e pontos de vista sobre uma mesma questão, permitindo aos produtores capacidades que se sobrepõem à tradicional técnica de se valer somente de relatos de personagens vinculados a certa força atuante no fato. Nesse sentido, a questão da estrutura da webreportagem irá se identificar como um adicional nas possibilidades dessa capacidade e também atuará na capacidade de verificação imediata por parte do usuário sobre em que ponto da questão ele se encontra. Logo, pode-se considerar que esse esforço em uma webreportagem se configura na determinação do(s) sentido(s) de um acontecimento, pois assim se é capaz de enquadrar os agentes e as questões que nele atuam.

Há de se destacar que as webreportagens não necessariamente irão recorrer a uma troca dos objetos e assuntos abordados em seu foco jornalístico – elas até podem expandir o alcance de assuntos, devido à capacidade de utilização de conteúdos que não eram anteriormente passíveis de se cobrir. No entanto, elas tendem a seguir a mesma premissa das reportagens: irão expandir e detalhar assuntos socialmente impactantes e de interesse público. Logo, a realização desse material não trata de buscar novas perspectivas jornalísticas, mas visa complexificar as dimensões dos processos informativos, fornecendo novas noções e visões desse processo, fortalecendo assim a faceta interpretativa.

Desse modo, podemos apontar que a webreportagem pode se constituir, por excelência, como a sintetização contemporânea da tradicional "grande reportagem" do gênero interpretativo, a qual é defendida por Edvaldo Pereira Lima (2002) como a forma de se

fornecer a compreensão aprofundada de uma certa realidade.

No que concerne à humanização dos fatos e das histórias narradas, esta se faz uma concepção importante do gênero interpretativo, importância que é igualmente compartilhada com o gênero literário. As webreportagens podem permitir que essa humanização se torne ainda mais sensorial e complexa, encaminhando-se para um lado que incentive a interpretação do que está sendo relatado, seja por um viés racional (objetivo) ou emocional (subjetivo). Isso irá depender, obviamente, da intenção dos produtores de um determinado conteúdo e da concepção desse trabalho. A humanização nesses moldes, inclusive, pode aproximar ou até mesmo integrar e aproximar o usuário no universo noticiado. Em termos práticos, essa humanização do material pode ser realizada convencionalmente – através da descrição e narração textual; pela apresentação documental de uma fotográfica ou vídeo – ou de forma diferenciada – somando e coordenando conteúdos dos diversos meios: realizando a descrição textual com o som ambiente do local; aliando fotos a dados objetivos do que aconteceu na situação; apresentando o vídeo de uma entrevista com o *over*<sup>4</sup> dos comentários do repórter – e isso poderá ser um aspecto que a enquadrará em um dos gêneros específicos. Podemos afirmar que quanto mais subjetiva for essa humanização mais a webreportagem se aproximará do gênero literário, porém essa "classificação" não depende exclusivamente desse dado, sendo necessário analisar caso a caso para chegarmos a um veredicto.

Cabe, no momento, realizar uma aproximação com gênero literário especificamente. Vimos que esse gênero propõe uma abordagem menos formalizada por parte dos produtores, permitindo que sua realização possa ser baseada em paradigmas jornalísticos com um viés mais experimental, configurando-o como um caminho distinto da abordagem pragmática das notícias, que se relacionam à objetividade jornalística. Em tal prática pretende-se que o repórter esteja imerso na realidade na qual vai trabalhar, para que possa abordar o assunto por um aspecto mais autoral – que consecutivamente será mais subjetivo –, conferindo, a partir do acréscimo no vocabulário, da distinção na estrutura narrativa e também no aprofundamento do conteúdo, um estilo próprio ao material, assemelhando-o a uma produção literária.

Como estudado, essa é uma atividade que já vem sendo realizada desde a década de 60, com a expansão do *New Journalism*. De todo modo, o que percebemos é que tal produção se encontra distante do escopo temático do jornalismo, mesmo no ambiente digital, incluindo aí a *Web*. E, justamente, pretendemos apontar que, através das possibilidades oferecidas pelo meio, torna-se possível realizar tal trabalho de maneira distinta, conferindo a essa prática tão

---

4 Nota em *over*: Se trata da narração sonora (voz) do repórter acerca do que está sendo mostrado no conteúdo visual do material.

particular elementos que podem torná-la uma experiência narrativa ainda mais imersiva, potencializando o alcance jornalístico do seu material. Particularmente, esse é o aspecto que desejamos explorar: a imersão. Julgamos que a premissa de ter o repórter imerso em um determinado tema para que seja produzido um material especial é algo que pode ser, em termos tecnológicos e profissionais, estendido ao panorama do usuário, que irá usufruir do material. Acreditamos que essa capacidade de imersão dos usuários no acontecimento é configurada como, quiza, a possibilidade mais admirável ao se produzir um material jornalístico literário para o meio digital. Os usuários imersos poderão desfrutar de toda a capacidade "literária" que os produtores dos materiais poderão oferecer, que será configurada segundo a diversidade na utilização e organização dos elementos midiáticos na construção narrativa. A capacidade do usuário de navegar nesse material da forma que ele quer, pelo tempo que desejar, também contribuirá em tal traço.

O aspecto da humanização da história também obterá um grande ganho nessa faceta da imersão. Construindo um determinado ambiente em que acontece o assunto ou fato abordado, torna-se possível oferecer detalhes e signos que podem suscitar emoções e sensorialidades dos usuários, as quais não podiam ser aferidas em outras situações e em práticas de outros meios, aproximando-os do âmago dos conteúdos. Desse modo, os produtores podem subjetivar – ou mesmo objetivar – os cenários, as cenas e os fatos relatados, além de poderem oferecer as sensações que foram vivenciadas pelo(s) repórter(es), que tradicionalmente eram descritas no formato de um texto virtuoso, e agora podem ser distribuídas em outros formatos. Dessa forma, o significado do que está sendo veiculado é composto por camadas informacionais, passando a disseminar outras significações acerca do mesmo conteúdo. O que apontamos é que o "literário" não se encontra mais preso à arte textual, mas pode ser estendido e trabalhado em outros formatos, alcançando outras sensorialidades, multiplicando as possibilidades de se realizar um relato que pode ser capaz de incentivar construções experimentais por ambas as partes. Faz-se necessário, no entanto, que essa imersão não seja construída em um molde que gerará uma "ambiência perdida", ou seja, deve-se atentar na utilização de uma estrutura (que construa) narrativa(s) bem planejada(s) e executada(s).

Ainda temos que, no gênero referido, a informação pode ser veiculada em modelos que a tornam um conteúdo que se insere no âmbito do entretenimento. Isso faz com que os diversos meios da *Web* possam ser aproveitados para aproximar ainda mais essa relação entre informação e entretenimento. Logo, é possível divulgar determinado conteúdo composto de ambos os aspectos em formações e construções de entretenimento distintas das verificadas em

outros meios. Por exemplo, pode-se apresentar uma música que foi símbolo do momento histórico relatado, enquanto é explicada a situação – ou apresentada a entrevista – de um personagem que o viveu, conciliando os dois lados desse jornalismo. As possibilidades, outra vez, estão nas mãos dos produtores, que serão incumbidos das tarefas de conciliar e estabelecer os limites e as relações a serem trabalhadas.

Uma vez demonstradas as nossas considerações, insistimos em esclarecer que tal percurso tratou de apresentar caminhos e construir relações com as perspectivas de estudos tradicionais da área acadêmica do jornalismo. Sublinhamos que elas não são apontamentos definitivos. Em realidade, essas são considerações iniciais, por meio das quais pretendemos vislumbrar sua validade e aplicabilidade no momento em que nos debruçarmos no estudo efetivo dos exemplares de webreportagens escolhidos. Seguiremos agora por outro rumo, distanciando-nos dos estudos dos gêneros jornalísticos e passando para a definição de alguns princípios e particularidades das linguagens digitais. Será o momento em que discursaremos sobre os conceitos de multimídia, hipermídia e intermídia, aplicados efetivamente como formas de se pensar – e de se realizar – os diversos conteúdos digitais.

#### 4. MULTIMÍDIA, HIPERMÍDIA, INTERMÍDIA E UNIMÍDIA: FORMAS DE SE PENSAR OS CONTEÚDOS MIDIÁTICOS DIGITAIS

Identificamos no capítulo anterior que o jornalismo praticado na *Web* possui suas próprias conceituações, contando com características e potencialidades que o diferenciam dos outros tipos de jornalismo. Nesse panorama da *Web*, percebemos que, com o processo de convergência de mídias no meio, é permitido a formulação de diversas linguagens na realização de seus materiais, sendo que cada uma dessas linguagens fornece bases e predileções diferenciadas. Diante desse cenário de narrativas<sup>5</sup> constituído pelo meio pode-se sustentar que sua faceta digital “simplesmente não nos coloca de frente a um texto estático; ela nos situa dentro de um sistema que continuamente produz um objeto dinâmico”<sup>6</sup> (RYAN, 2004, p.330). A partir dessa consideração iremos apreciar as distintas linguagens que são utilizadas nesse âmbito, cabendo-nos definir e relacionar conceitos-chave como hipermídia, multimídia, intermídia e unimídia.

Iniciaremos o percurso por um dos aspectos essenciais da *Web* – que alguns autores acabam por considerar como a linguagem própria do meio – a hipermídia. A hipermídia é um desdobramento e uma ampliação do conceito de hipertexto<sup>7</sup> cunhado por Theodor Nelson, nos anos 60, o qual pretendia "descrever um sistema de escrita não sequencial: um texto que se desmembra e permite escolhas ao leitor" (SANTAELLA, 2003, p.93). O hipertexto é um documento que se encontra no meio digital, que faz referência a outros documentos digitais, sendo possível que eles sejam atrelados, formando-se conjuntos e, de tal maneira, transcendendo as qualidades fixas do texto linear e da linearidade. A partir da conceituação, podemos denominar a hipermídia como "um conjunto de meios que permite o acesso simultâneo a textos, imagens e sons de modo interativo e não-linear, possibilitando fazer links entre elementos de mídia, controlar a própria navegação" (LAUFER e SCAVETTA, p.7 *apud* GOSCIOLA, 2003, p.33), permitindo que o usuário possa usufruir de uma versão individual de determinado material acessado de acordo com suas próprias escolhas.

Logo, a hipermídia, em primeira instância, se configura como um meio essencialmente hibridizador, dotado de suas próprias linguagens, que vai clamar pelos sentidos e produzir

---

5 De acordo com Marie-Laurie Ryan (2004, p.331) a narrativa é um modo de se organizar experiências que segue uma rigorosa lógica interna, fazendo com que uma sequência seja extremamente significativa, a qual acaba por culminar em um ponto de fechamento.

6 Tradução nossa para: “do not simply place us in fronte of a static text; they situate us inside a system that continually produces a dynamic object” (RYAN, 2004, p.330)

7 O engenheiro americano Vannevar Bush apresentou a ideia que originou o conceito do hipertexto com o Memex, em seu trabalho titulado *As we may think* escrito no ano de 1945.

sensorialidades particulares através de determinado processo sógnico veiculado. A sua capacidade de "armazenar informações que se fragmentam em uma multiplicidade de partes" (SANTAELLA, 2003, p.95) é que permite ao usuário tomar para si o papel de inter(-ator, -agente, -autor) e construir diversos percursos (de leitura) e, logo, versões virtuais em um mesmo material hipermidiático. Nicholas Negroponte ainda adiciona que a hipermídia age “designando a narrativa com alto grau de interconexão, a informação vinculada” (1995, p.66).

Visualizamos a multimídia como um termo clássico, porém sua conceituação é um pouco mais complicada, tendo diversas definições, não somente na área do jornalismo, mas também na área de estudos da intermedialidade. No entanto, esses dois lados não apontam para a mesma conclusão. Essencialmente, a multimídia é pensada como um processo de convergência de diversos formatos de meios tradicionais – imagem, texto e som, entre outros –, os quais são utilizados na construção de um determinado material. Autores da área jornalística – da qual pretendemos nos valer – como Ramón Salaverria (2001), afirmam que a multimídia, além de ser um modo de se transmitir uma mensagem que reúne texto, áudio, imagem e vídeo – mas não necessariamente todos eles – em um mesmo suporte, não se configura necessariamente como uma justaposição desses meios e seus códigos e que, juntos, de forma harmônica, podem construir um sentido mais amplo para mensagem, distanciando-se do viés puramente técnico do conceito. De acordo com Salaverria:

A mensagem multimídia, como já dissemos, deve ser um produto polifônico no qual se conjugam conteúdos expressados em diversos códigos. Mas, no entanto, deve ser unitário. A mensagem multimídia não se alcança mediante a mera justaposição de códigos textuais e audiovisuais, senão através de uma integração harmônica desses códigos em uma mensagem unitária<sup>8</sup> (SALAVERRIA, 2001, p.6)

Dessa maneira, segundo o autor, a harmonia é conquistada através do movimento de integração das partes constituintes da mensagem, sintetizado quando tais elementos são reunidos e possuem unidade comunicativa, sendo articulados em um discurso único e coerente.

De toda forma, notamos em alguns estudos, como o de Luciana Mielniczuk (2001), o não apontamento dessa possibilidade apontada por Salaverria. A autora considera o fator da multimídia somente pelo aspecto básico da convergência, relegando uma possível relação entre os próprios elementos constituintes. Como quer Mielniczuk: "no contexto do webjornalismo, multimedialidade, trata-se da convergência dos formatos das mídias

<sup>8</sup> Tradução nossa para: “El mensaje multimedia, ya lo hemos dicho, debe ser un producto polifónico en el que se conjuguen contenidos expresados en diversos códigos. Pero, además, debe ser unitario. El mensaje multimedia no se alcanza mediante la mera yuxtaposición de códigos textuales y audiovisuales, sino a través de una integración armónica de esos códigos en un mensaje unitario”. (SALAVERRIA, 2001, p.6)

tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico" (MIELNICZUK, 2001, p.4).

Pela perspectiva dos estudos midiáticos, Júlio Plaza (1987, p.67)<sup>9</sup> aponta que é a partir do processo de hibridização que esses meios irão dialogar em um material. Atentamos para o fato de que não estamos sustentando que esses processos não houvessem ocorrido em outros meios e em outros tempos, pois ocorrem e ocorreram, sendo inúmeros os exemplos. Porém, em nosso estudo, podemos considerar que o jornalismo digital se permite ter a *multimedialidade* através da *hipertextualidade* – ou ainda permite-se ser como é pelo próprio caráter hipermediático – essencialmente hibridizador – do meio.

Seguindo essa perspectiva, Plaza expõe duas possibilidades de diálogos entre esses meios, sendo que uma delas seria a multimídia. Ele demonstra que, nela, "os múltiplos meios não chegam a realizar uma síntese qualitativa, resultando uma espécie de colagem" (PLAZA, 1987, p.67). Dessa forma, pensa-se a multimídia como um termo genérico para se referir à quantidade de meios e não à qualidade de haver uma relação entre eles, em busca da produção de um sentido composto em comum.

Por sua vez, Müller (2012, p.87) considera os usos heterogêneos do termo hibridismo e mostra que ele também é usado como sinônimo dos processos intermediários, ou até mesmo sendo considerado como uma subcategoria da intermedialidade. No entanto, o autor acaba por apontar o híbrido "como um encontro ou choque de mídias distintas" que o aproximaria "mais da multi(*mídia*) ao invés da intermedialidade".

Logo, cabe apresentar a intermídia, para aclarar qual é o sentido que pretendemos abordar quando nos referimos à intermedialidade em nosso estudo. A intermídia, para Plaza, é a "combinação de dois ou mais canais a partir de uma matriz de invenção, ou a montagem de vários meios [que] pode fazer surgir um outro, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem" (1987, p.67). Müller recorre à etimologia do termo e o considera como "estar no entre-lugar" (2012, p.83), o que vai suscitar valores como materialidades, formatos ou gêneros e significados, destacando a materialidade dos meios como um conceito central da intermedialidade, o qual está intrinsecamente ligado à questão do conteúdo dos mesmos.

Mendes contribui com essa definição apontando a intermídia como a passagem, o cruzamento e a interação entre as artes e o campo – digitalizado – da mídia. Segundo o autor,

---

9 Convém esclarecermos que Júlio Plaza (1987) realiza seu trabalho mantendo o interesse na tradução intersemiótica, valendo-se dos estudos da intermedialidade para estabelecer as relações e os encontros nesses processos. Logo, as suas considerações apresentadas nesse trabalho tratam-se de citações que coincidentemente são pertinentes aos trechos em que são referidos, o que justifica essas "adaptações" ao assunto de nosso estudo.

"a intermedialidade ocupa, como a genealogia do termo indica, uma zona de fronteiras relativamente incertas entre as artes e o campo dos *media* reconfigurado pela sua própria digitalização generalizada" (2011, p.11). Mariniello expande esse conceito e apresenta considerações importantes no que tange à característica da intermedialidade como um estudo dinâmico e seu preceito de que existem pontos de partida para analisar esses encontros:

Se, por exemplo, definimos a intermedialidade em termos de encontro e de relação entre duas ou mais práticas significantes — música, literatura e pintura, suponhamos, no seio de um *media*, o cinema —, o ponto de partida é ainda o da pré-existência e da identidade das práticas separadas, e o ponto de chegada exprime, por seu turno, os resultados desse encontro: a identificação dos momentos híbridos, a análise dos mistos, etc. O fluxo é analisado, portanto imobilizado e decomposto. [Ora], a intermedialidade está mais do lado do movimento e do devir, lugar de um saber que não será o do ser. (MARINIELLO, 2000, p.5 *apud* MENDES, 2011, p.14)

Ou seja, a intermídia(lidade) se configura como um campo de estudo dos movimentos – históricos e atuais – dos meios e suas relações, no intuito de entendê-los quando deles se concebem novos sentidos e signos.

Falta apresentar o conceito de unimídia, que, de certa forma, tem sido confundido com a multimídia, nas palavras do francês Pierre Lévy (1999). Segundo ele, a multimídia consistiria em várias abordagens simultâneas de um mesmo tema em vários meios, se assemelhando à ideia do *crossmedia*; enquanto unimídia consistiria em um único local com diversos meios. “Se desejamos designar de maneira clara a confluência de mídias separadas em direção à mesma rede digital integrada, deveríamos usar de preferência a palavra 'unimídia'" (LÉVY, 1999, p.65). Nessa linha de pensamento, também encontramos a definição de Rosnay (1997, p.101, 200-201 *apud* SANTAELLA, 2003, p.111) ao prever o advento da "televisão interativa multimídia", à qual chamou de "autosserviço unimídia de informação".

Esclarecemos que não vamos nos aprofundar na perspectiva dos estudos intermediários em nosso trabalho, porém consideramos a proposta conceitual da intermídia como um fator importante a ser explorado no âmbito das narrativas digitais contemporâneas, o qual estamos percorrendo. Dessa forma, convém seguir uma definição menos complexa do termo para podermos abordar essa área sem que cometamos equívocos teóricos e metodológicos. Logo, cabe apresentar a definição a ser utilizada ao pensarmos a intermídia em nosso estudo, que nos valerá para interpretarmos algumas das qualidades das webreportagens a serem analisadas. Como apresentado, de acordo com as citações que adaptamos de Júlio Plaza, é a partir do processo de hibridização que se torna possível esses meios dialogarem. Sendo assim, os meios, dotados cada uma de sua própria linguagem, são capazes de

se hibridizarem e, portanto, de sintetizarem suas linguagens na produção de um todo íntegro e harmônico, formando uma intermídia (PLAZA, 1987, p.67) no corpo do material.

No que concerne novamente ao conceito de multimídia, o qual nos é particular nesse trabalho, concordamos com a ideia apresentada por Ramon Salaverria (2001) de que os meios podem se integrar, porém pensamos em um ponto além: acreditamos que através de um material multimídia, em realidade, também se pode oferecer vários discursos coerentes – que serão construídos pelos usuários de acordo com o percurso que eles traçarem – através da integração harmônica desses meios.

É a partir da seguinte definição de multimídia – meios digitais que se integram em um mesmo âmbito, sendo capazes de permitir a construção de discursos e narrativas coesas – que pretendemos focalizar nossos objetos de estudo, reconhecendo neles a possibilidade de oferecer aos usuários a capacidade de construir diversos percursos de leitura, inclusive sendo realizados de diversas maneiras, em um mesmo material, formulando desse modo narrativas multilineares e complexas, mas que sejam, ao mesmo tempo, coerentes e aprazíveis.

Como consideração final, percebemos através desse levantamento que a sistematização desses conceitos é importante para que possamos distinguir a perspectiva que iremos tratar em nosso estudo, evitando possíveis desencontros teóricos.

#### 4.1 LINEARIDADE, NÃO-LINEARIDADE E MULTILINEARIDADE NAS NOVAS NARRATIVAS DIGITAIS

Nesse momento, interessa-nos discursar sobre algumas possibilidades de construção narrativa que as linguagens digitais são capazes de oferecer, tratando em especial a forma em que são dispostos o(s) percurso(s) nessas narrativas. Nos referimos à linearidade, à não-linearidade e à multilinearidade dos percursos de leitura em um objeto, que serão exploradas a seguir.

Inicialmente, há de se levantar uma discussão entre a viabilidade dos materiais digitais e a sua capacidade de construções narrativas. Temos que os trabalhos digitais responsáveis por delinear novas espécies de narrativas, considerados como os “objetos da nova mídia” por Lev Manovich (2001), caracterizam-se por serem uma “coleção de itens os quais o usuário realiza várias operações – ver, navegar, buscar”<sup>10</sup> (MANOVICH, 2001, p.219). Esse aspecto se opõe à ideia essencial da narrativa, que se caracteriza, segundo Marie-Laure Ryan (2004,

---

<sup>10</sup> Tradução nossa para: “a collection of itens on which the user performs various operations – view, navigate, search” (MANOVICH, 2001, p.219).

p.331), como uma maneira de se organizar uma experiência que segue uma rigorosa lógica interna, fazendo com que a ideia de sequência seja extremamente significativa, e que culmina em um eventual fechamento. Dessa maneira, tem-se que ela não pode ser pausada no meio de uma ação, sendo cada uma dessas ações realizadas pelos personagens uma “função”, a qual desempenha um papel e possui um significado na totalidade da história. De tal modo, Manovich considera que “se o usuário simplesmente acessa elementos distintos, um após o outro, em uma ordem geralmente aleatória, não existe razão para assumir que esses elementos irão formar uma narrativa”<sup>11</sup> (MANOVICH, 2001, p.228). E, realmente, se esses elementos estão configurados em uma ordem aleatória, não há um motivo para que eles formem um percurso narrativo qualquer.

A partir desse dado, consideramos que a construção de uma narrativa digital tem de ser pensada meticulosamente, sendo bem explorados aspectos como sua estrutura, arquitetura e interface, tecendo um ambiente – material – no qual essas operações e esses elementos entrem em uma sinergia, sintetizando a experiência narrativa. Existem espaços e maneiras de se originar essas experiências, e elas se encontram entre a “leitura totalmente fixa, a qual ignora a principal propriedade do meio” e o “acesso aleatório de todos os elementos em qualquer ponto, o que oferece escolhas demais com poucas razões para se escolher”<sup>12</sup> (RYAN, 2004, p.332), cabendo ao *design* do material – que se estenderá à limitação e ao endereçamento das possibilidades do usuário, passando pela seleção correta e o direcionamento da trama, até a escolha de temas abordados – a tarefa de alinhar essa particularidade do meio digital e a significação necessária à narrativa.

Nota-se que essa não é uma tarefa simples, mas pode ser feita de diversas maneiras estruturais e pelas distintas linguagens, atentando-se para o fato de que esse *design* deve canalizar as ações dos usuários em torno de um objetivo, dando a elas significado, e também deve-se capitalizar as – outras – características do meio digital (RYAN, 2004, p.332), conferindo agência<sup>13</sup> para os usuários.

De tal modo, passemos às características de cada forma de estruturação. A linearidade é uma característica própria das narrativas veiculadas pelo texto escrito tradicional, configurando-

---

11 Tradução nossa para: “if the user simply accesses different elements, one after another, in a usually random order, there is no reason to assume that these elements will form a narrative at all” (MANOVICH, 2001, p.228).

12 Tradução nossa para: “a totally fixed reading, which ignores the main property of the medium” e “random access to all elements from any given point, which offers too much choice with too few reasons to choose” (RYAN, 2004, p.332).

13 Segundo Janet Murray: “Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. (...) A atividade, por si só, não é agência. (...) A agência vai além da participação e da atividade” (MURRAY, 2003, p. 127).

se como o formato padrão dos impressos. Porém, ela também pode ser utilizada na estruturação das narrativas digitais, sendo, das três formas, a mais simples de se constituir e usufruir. Na perspectiva da linearidade, as histórias são estáticas e lineares, segundo o conceito apresentado por Aristóteles (*apud* LANDOW, 1997, p.182), no qual o enredo do relato sustenta uma sequência fixa de eventos no decorrer da narrativa. Ou seja, tem-se a necessidade da existência de partes particulares que sucedem e se constituem como o início, meio e fim, não sendo essas partes deslocáveis, às quais são responsáveis por configurar a “magnitude” da história. O sentido do termo se completa ao pensarmos essa estrutura como se fosse calcada na metáfora das páginas de um livro: pelo ato de seguir os eventos de acordo com a dinâmica proposta pelas páginas – que são numeradas e sustentam uma ordem – se constrói essa experiência narrativa linear.



### **Estrutura linear**

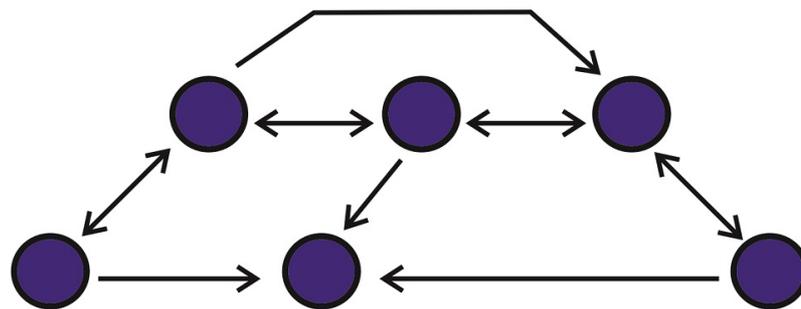
Figura 1: Esquema da estrutura linear. (Fonte: autoria própria)

No caso, as narrativas digitais podem usufruir da estrutura linear, mesmo que nelas sejam utilizadas diversas mídias e conteúdos. Isso permite-nos remeter, como exemplo ilustrativo, aos materiais realizados na segunda etapa de desenvolvimento do jornalismo na *Web*. Porém, no presente estudo buscamos o caráter que aponta para as novas tendências do meio, que não coincide com a proposta da linearidade.

Cabe-nos avançar para o conceito de não-linearidade, evidenciado pela característica hipertextual dos meios digitais. Aclaramos que existem estudiosos da questão que pensam o conceito baseando-se em visões diferentes, porém vamos considerá-lo como um termo mais estrito, no qual apontamos particularmente para a possibilidade de acesso direto a qualquer parte do objeto, que permite a construção de várias instâncias e percursos narrativos, configurando uma estrutura mais dinâmica ao mesmo. Há de se destacar que tal formação não é uma exclusividade dos meios digitais, pois já eram utilizadas tanto no cinema quanto na literatura, porém em obras ímpares, que previam uma prática além dos padrões estabelecidos.

Quanto à não-linearidade prevista nos meios digitais, ela se configura como “a

possibilidade de acesso direto (até mesmo randômico) a uma informação em particular entre as muitas informações que compõem um conjunto de conteúdos”, permitindo tal acesso a “qualquer conteúdo ou parte de uma obra, sem que o usuário perca a continuidade da fruição” desse material (GOSCIOLA, 2003, p.99). A não-linearidade, pelas vias do hipertexto, questiona os preceitos clássicos de história e de enredo, propostas por Aristóteles. Utilizando-a o ambiente da história se torna multidimensional, permitindo que possam ser feitos *links* – que podem ser fixos, programados, variáveis e até mesmo aleatórios – entre os conteúdos e partes, proporcionando um novo entendimento e fruição para os usuários dessa narrativa. A não-linearidade também confere aos seus usuários a capacidade de realizar escolhas no percurso, alterando estratégias de leitura ou simplesmente seguindo determinado caminho proposto. Tal fato faz com que eles tomem outro papel para si, tornando-se uma parte ativa nessa dinâmica, permitindo com que relacionemos tal característica aos conceitos de *leitor ativo* e *leitor autor* apresentados por George Landow (1997, p.182).



## Estrutura não-linear

Figura 2: Esquema da estrutura não-linear. (Fonte: autoria própria)

Em tal estrutura não se verifica uma ordem sequencial de eventos, como ocorre no modelo linear, mas o que se nota são possibilidades de se realizar construções narrativas. Destacamos que bem como o hipertexto (PALÁCIOS, 1999), esse tipo de estrutura não prevê um fechamento linear, devido à potencialidade dessas sequências múltiplas. Diante dessas possibilidades, observa-se que elas podem ser criadas de qualquer modo, traçando-se caminhos potencialmente incompatíveis no que concerne ao sentido da história, o que pode culminar em uma experiência confusa, afastando a estrutura da capacidade de alcançar a significação do todo, tão inerente à proposta conceitual da narrativa. Assim, seguindo o modelo não-linear, não se “destrói a narrativa, já que os leitores constroem suas próprias estruturas, sequências e

significados” (SEIXAS, 2009, p.8), mas o que se pode constatar é que não existe necessariamente uma história<sup>14</sup>, no sentido estrito do termo, mas sim leituras possíveis que *podem* configurar uma narrativa.

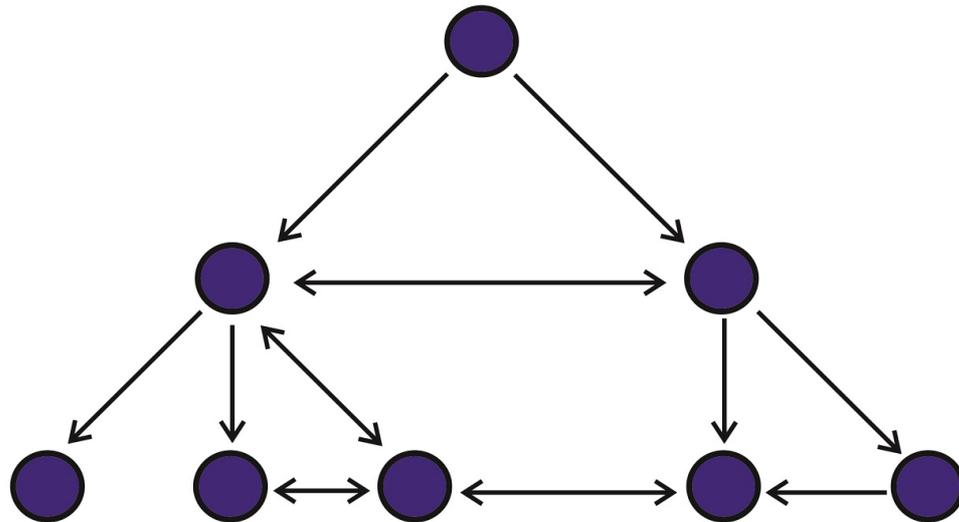
No entanto, a americana Janet Murray considera que, ao utilizar-se dessa possibilidade não-linear nas narrativas hipertextuais pós-modernas, “na tentativa de criar textos que 'privilegiem' qualquer ordem de leitura ou modelo interpretativo, os [autores] pós-modernistas estão privilegiando a própria confusão. A estrutura indeterminada desses hipertextos frustra nosso desejo de agência narrativa” (MURRAY, 2003, p.132-133).

Logo, pensando tal situação pelo viés jornalístico, podemos inferir que essa formação pode acabar se desviando do intuito de “informar” – que visa ser um processo eficaz, e descomplicado –, resultando em processos comunicacionais redundantes, os quais encontram-se compostos de sentidos, porém esvaziados de contexto.

Creemos que, por meio da ideia estrutural da multilinearidade, pode-se resolver essa questão, pois, nesse modelo, há a capacidade de formação de (multi)narrativas coesas, alcançando um processo de construção de significação(-ões) para o universo da história de modo eficiente. A multilinearidade compartilha com a proposta de não-linearidade os preceitos de acesso direto a informações específicas, além do fato de possuir usuários ativos no processo. No entanto, ela é mais limitada, pois é retirado a grande flexibilidade desses percursos de leitura, que pode desorientar o usuário, não conferindo toda a liberdade de acesso – habilitada pela essência de uma formação hipertextual e hipermidiática – do termo anterior. A particularidade da multilinearidade que nos interessa nesse estudo é justamente essa proximidade do conceito com as construções narrativas coesas e dotadas de significação, que se alinham à proposta do trabalho jornalístico.

---

14 O dicionário digital Aurélio Século XXI oferece as seguintes definições para o termo: “Narração metódica dos fatos; Narração de acontecimentos, de ações, em geral cronologicamente dispostos”.



### Estrutura multilinear hierarquizada

Figura 3: Exemplo de um esquema de uma estrutura multilinear hierarquizada. O gráfico apresenta a hierarquização da estrutura através dos “caminhos possíveis” que são representados pelas vias das setas e pela posição de cada parte, evidenciando a sua respectiva subordinação. (Fonte: autoria própria)

Nesse modelo, é necessário que “as possíveis sequências previstas pelo autor devem garantir uma tessitura de intriga. Deve ser factível para o leitor, qualquer que seja sua trajetória, ‘fabricar o todo’ a partir da configuração extraída de uma sucessão de episódio” (SEIXAS, 2009, p.9). E essas sequências serão modeladas no momento em que se realiza as ligações propostas pela gama de *links* disponibilizados pelo realizador em cada parte do material. Por conseguinte, na estrutura narrativa, “os *links* devem dar pistas sobre a ‘configuração’ extraída de uma sucessão de ações ou episódios” (*idem, ibidem*), para que se alcance essa coerência entre os percursos múltiplos a serem traçados em um determinado objeto, conferindo agência ao usuário. Desse modo, pensa-se que, por meio de uma estrutura multilinear – planejada nesses moldes –, pode-se integrar de forma harmônica os meios e conteúdos que constituem um objeto.

Diante dessa situação, acreditamos na multilinearidade como a forma que converge com a nossa proposta de se realizar um jornalismo nos moldes que descrevemos no terceiro capítulo desse trabalho, habilitando, com a ajuda das perspectivas digitais do meio, um viés interpretativo e experimental à prática.

Portanto, a partir desse estudo sobre os modos estruturais em que podem ser formadas as narrativas digitais, podemos seguir para uma proposta específica de construção desse tipo de

história, valendo-nos das dimensões abordadas pelos modelos aqui apresentados. Trataremos da perspectiva das histórias multiformes, apresentada por Janet Murray (2003), que irão se alinhar à proposta das narrativas metalineares, cunhada por Kevin Brooks (1999), à qual se assemelha a composição da estrutura multilinear.

#### 4.2 AS HISTÓRIAS MULTIFORMES E AS NARRATIVAS METALINEARES: POSSIBILIDADES JORNALÍSTICAS?

Atualmente as sociedades, em uma perspectiva mundial, passam por um processo de globalização, que possui sua caracterização essencial engendrada no modelo das redes<sup>15</sup>. Nesse cenário, vivemos em uma Sociedade em Rede, que foi de tal modo denominada pelo sociólogo catalão Manuel Castells em livro homônimo (1999). Sua ascensão e consolidação modificam a cultura, a economia, o tempo e as relações sociais das comunidades que compartilham uma determinada base tecnológica. É a presença de tal tecnologia nessas sociedades que tornou possível o desenvolvimento e a evolução da informática e da telecomunicação, responsáveis, por sua vez, pela configuração social na presente Era da Informação (CASTELLS, 2003).

Dentro desse panorama, temos a comunicação – foco desse estudo – igualmente modificada pelas redes e pelos meios digitais<sup>16</sup>, em especial a figura do computador. O seu esquema<sup>17</sup> antes calcado na comunicação de massa dotada de uma estrutura de via única – um → todos – foi transformado em uma estrutura de comunicação horizontal – todos ↔ todos – em escala global, sendo que ainda é possível verificar ambos modelos atualmente. A capacidade de praticar uma nova configuração comunicacional contribui para modificar a experiência e a percepção dos fatos nessas sociedades. Murray (2003, p.47) argumenta que tal mudança de percepção foi igualmente influenciada pelas ideias da física contemporânea. Dessa forma, passamos a notar que tempo e espaço não são, como pensávamos, verdades absolutas, denotando os ocorridos em nossas vidas “enquanto composição de possibilidades paralelas” (MURRAY, 2003, p.49). Ainda tomamos que, por meio desse panorama, constroem-

---

15 A rede é um conjunto interligado de nós que “constituem a nova morfologia social de nossas sociedades e a difusão da lógica de redes modifica de forma substancial a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura” (CASTELLS, 1999, p.565).

16 Também referidas como novas tecnologias de informação elas “não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Usuários e criadores podem tornar-se a mesma coisa” (CASTELLS, 1999, p.51).

17 Nesse esquema “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos. Com isso, uma sociedade de distribuição piramidal começou a sofrer a concorrência de uma sociedade reticular de integração em tempo real” (SANTAELLA, 2003, p.82).

se relacionamentos virtuais entre o “público” e os veículos de informação, assim como entre as próprias pessoas que constituem esse “público”, que se associam diretamente ao momento e às experiências sociais correntes.

No mundo atual, no qual a dinâmica informacional é capaz de aglutinar visões, experiências e características culturais distintas em um “mesmo lugar” – não importando se esse lugar é físico ou virtual –, faz-se necessário pensar em outras formas de se construir histórias e fornecer informações. Tal fato atinge diretamente o âmbito da prática jornalística, que, por sua vez, tende a acompanhar as mudanças sociais e tecnológicas. Logo depreende-se que a proposta das histórias multiformes (MURRAY, 2003) se enquadra nessa pretensão, sendo condizente com o momento atual, e, como pretendemos mostrar adiante, também pode ser considerada como uma opção a ser aplicada aos trabalhos jornalísticos que circulam nessas “novas mídias” digitais.

As histórias multiformes, como quer Janet Murray (2003), são uma forma de narrativa que corresponde às novas expectativas dos usuários, que passam a ter sua percepção de mundo como algo plural. Nessa concepção das histórias, argumenta-se que não é mais possível conviver em apenas uma realidade e, de tal forma, acreditar em uma verdade única, em um único ponto de vista. Também são tratadas como histórias metalineares (BROOKS, 1999), e, em geral, quando se aborda narrativas multiformes, elas são configuradas como uma forma distinta do método tradicional de contar histórias.

Esse modelo é capaz de oferecer, ao longo da construção de sua trajetória narrativa, possibilidades que não podem ser trabalhadas em modelos lineares, como permitir ao leitor–interator<sup>18</sup> (MURRAY, 2003) realizar escolhas que irão definir essa trajetória, criando uma experiência diferenciada frente ao relato. Em termos técnicos, devemos atentar para que o roteiro seja bem pensado e aplicado, fazendo com que não hajam discrepâncias e a(s) história(s) resulte(m) coesa(s) e eficiente(s), pois a presença de diversos caminhos e pontos de vista acerca de um mesmo tema gera uma complexidade, a qual, eventualmente, pode não ser muito bem transposta e coordenada na estrutura multiforme.

Temos como principal referência das histórias multiformes em nosso o estudo a

---

18 Utilizamos em nosso estudo o termo “usuário” para fazer relação ao conceito de “leitor-interator” empregado por Janet Murray. De maneira semelhante o termo “prosumidor”, cunhado por Derrick De Kerckhove, resume essas condições vividas pelos indivíduos que navegam pelas redes de computadores: “O que está a acontecer hoje, contudo, como resultado da informatização do corpo social, é que as pessoas querem ajudar a produzir os seus próprios bens. Não é só uma questão de “personalização” do produto, para fazê-lo servir mais de perto às necessidades individuais do consumidor. O que está em causa é, antes de mais, uma questão de poderes. [...] Os computadores permitiram às pessoas falarem com os seus ecrãs, recuperar o controlo da sua vida mental, da televisão e tomar parte activa na organização do seu ambiente, local e global” (KERCKHOVE, 1997, p. 137-138 *apud* NUNES, 2009, p.19).

definição que a pesquisadora norte-americana Janet Murray apresenta em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003). De acordo com Murray, uma história multiforme é uma “narrativa escrita ou dramatizada que apresenta uma única situação ou enredo em múltiplas versões – versões estas que seriam mutuamente excludentes em nossa experiência cotidiana” (MURRAY, 2003, p.43). O fato de que essas versões seriam excludentes acontece pois as histórias frequentemente exploram pontos de vista opostos sobre um mesmo acontecimento, integrando-os em um único material. Segundo Brooks (1999, p.33), ao escrever histórias nesse modelo é necessário considerar os vários pontos de vista sem invalidá-los ou excluí-los desde a formulação inicial do material.

Acreditamos que os meios digitais, em especial o computador, forneceram as ferramentas definitivas para que possamos reformular o modelo tradicionalmente linear de narrativa e assim explorar e construir narrativas com maior flexibilidade e diversidade. É realidade que histórias multiformes já são exploradas faz algum tempo – temos clássicos literários como “O jardim dos caminhos que se bifurcam”, de Jorge Luís Borges (1941) e também cinematográficos como “Rashomon”, de Akira Kurosawa (1950). Porém, acreditamos que as possibilidades criadas através das ferramentas computacionais permitem ao usuário exercer um papel mais ativo na fruição e em sua relação com a(s) história(s).

O hipertexto é um referencial quando consideramos as histórias multiformes. É com base nesse aspecto que George Landow (1997) enxerga a possibilidade de construir uma estrutura ideal para a criação dessas histórias. Notamos que, a partir de uma obra hipertextual nos moldes previstos, o usuário seguirá um caminho que já foi pré-definido pelo produtor, porém tal caminho é apenas uma das várias possibilidades de leitura que podem ser construídas pelo usuário nesse material, cabendo a ele explorá-las e assim trilhar, a sua maneira, outros percursos.

As histórias multiformes também podem ser construídas utilizando-se vários meios, o que remeterá à particularidade hipermediática da proposta. Como apresentado, a hipermídia permite ao usuário realizar as suas próprias escolhas, possibilitando que elas possam estar fundamentadas em documentos dispersos nos distintos meios de uma obra. Sendo assim, o usuário pode escolher entre seguir o seu percurso em um vídeo, áudio, foto, gráfico e até mesmo um jogo, definindo uma relação totalmente diferente da tecida com um material que se baseia somente na construção textual e, por sua vez, tem como padrão a linearidade.

A utilização do computador permite construir um panorama caleidoscópico nessas histórias. Segundo Murray, a estrutura caleidoscópica se traduz como a capacidade de

apresentar ações simultâneas de variadas formas (MURRAY, 2003, p.155). É tal fato que vai permitir a criação de histórias multiformes, geralmente para se abordar temas complexos, nas quais existem vários fatores, perspectivas e pontos de vista em jogo. Tal panorama também pode simplesmente ser utilizado em objetos nos quais pretende-se explorar probabilidades, cenários paralelos e/ou alternativos de uma mesma situação. A possibilidade de “reconstituir a situação a partir de perspectivas diferentes leva a um contínuo aprofundamento da compreensão do leitor sobre o ocorrido, aprofundamento esse que pode resultar num sentimento de resolução capaz de levar em conta a complexidade da situação” (MURRAY, 2003, p.135), que está de acordo com as realidades compartilhadas no mundo atual. A capacidade de formações caleidoscópicas que o computador concede é verificada, então, como sendo outro fator que aproxima a perspectiva das histórias multiformes do cenário contemporâneo.

De tal maneira, o aspecto caleidoscópico do computador, ao mesmo tempo que contribui para que não acreditemos apenas em uma única realidade, supre a nossa demanda por outras resoluções com as possibilidades criativas que as suas ferramentas oferecem-nos. Murray esclarece essa questão:

O poder caleidoscópico do computador permite-nos (...) que não acreditemos mais numa realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só um ângulo de percepção. (...) A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como se ele apresenta desde diferentes perspectivas – complexo e talvez incompreensível no final das contas, mas ainda coerente. (MURRAY, 2003, p.159)

Friesner (2005) concorda com a perspectiva de Murray e argumenta que a história multiforme criada através do poder caleidoscópico do computador “é a forma por excelência do hipertexto narrativo, devido a sua capacidade de satisfazer as nossas crenças da virada do século sobre os ângulos complexos e divergentes da experiência e da percepção do mundo”<sup>19</sup>. O autor ainda acrescenta que, por meio das histórias multiformes, é possível integrar perspectivas culturais distintas sobre um acontecimento ou temática, aproximando os usuários das diversas partes do globo – que poderão interpretar e discutir tais situações com bases menos preceituosas.

Logo podemos afirmar que as justaposições e integrações de pontos de vista, perspectivas e fatores tanto incentivam quanto são mais abertas a interpretações. Assim sendo, essas histórias e eventos compartilhados em um material multiforme podem ter diferentes

---

<sup>19</sup> Tradução nossa para: “is the quintessential form of the hypertext narrative because of its ability to satisfy our turn-of-the-century beliefs about the complex and divergent angles of experience and perception in the world” (FRIESNER, 2005)

significados, dependendo do contexto o qual está sendo abordando o assunto e do percurso(s) traçado(s) ao longo da narrativa. E, nessa circunstância, cabe aos usuários-interatores percorrerem, construir e interpretar as suas próprias trajetórias, permitindo-os “perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como imaginar diferentes desfechos para a mesma situação” (MURRAY, 2003, p. 10).

Diante do panorama estabelecido, concordamos com Murray quando ela defende que “o potencial inexplorado do meio parece repousar precisamente nessa área, na possibilidade de oferecer ao interator a percepção de múltiplos destinos possíveis, múltiplos resultados possíveis a partir de uma mesma situação” (MURRAY, 2003, p.9), pois também acreditamos que esse seja um potencial a ser trabalhado igualmente pelo jornalismo. Tal multiplicidade seria alcançada justamente com as histórias multiformes que apresentamos, pois elas

são hoje parte do nosso modo de pensar, parte da forma como experimentamos o mundo. Viver no século XXI é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. (MURRAY, 2003, p.49)

Destarte, tal processo se dá por um viés simbólico, através do ambiente digital, construindo interpretações que levam a significações e significados reais – sobre temas reais ou não – para o usuário que o percorre e usufrui. Esse pormenor nos permite alinhar tal proposta ao que é pretendido como projeto jornalístico em nosso trabalho, configurando as perspectivas interpretativa e experimental que pesquisamos.

Pretendemos também, com a conceituação das histórias multiformes, afastá-las de uma concepção de narrativa não-linear, mesmo esse modelo podendo ser hipertextual ou hipermediático. Acreditamos que, ao se construir um material dentro do padrão multiforme, estaremos oferecendo uma espécie da tradicional causalidade das histórias, modelando as tramas e tecendo o todo a partir das configurações sintetizadas pela sucessão de episódios causais. Ou seja, com essa proposta, objetivamos ser capazes de realizar um jornalismo passível de construir fatos e situações coesas, e, assim, transmitir experiências de maneira eficiente, afastando-nos da preocupação de um modelo não-linear, que consiste em não dotar as narrativas de uma hierarquia ou ordem de leitura que acabam “privilegiando a própria confusão” (MURRAY, 2003, p.133).

Seguindo essa perspectiva proposta por Janet Murray, Kevin Brooks (1999) utiliza o termo “histórias metalineares” como correlato às histórias multiformes, conceituando-as como um método para criar e desenvolver narrativas multilíneas que possuem uma coleção de

pequenas peças narrativas em uma forma bem estruturada, desse modo criando um novo formato de história (BROOKS, 1999, p. 30). Ainda segundo Brooks:

Essas peças narrativas não se constituem em si mesmas como uma linha narrativa única ou uma trama, como é feito em uma construção cronológica, mas, a sua vez, agem como blocos para a construção de diversas narrativas distintas. Esse novo tipo de história define uma forma que transcende o linear no sentido de que ela é uma forma a qual permite que muitas histórias lineares possam ser realizadas, sendo, por conseguinte, metilinear. (BROOKS, 1999, p.30)<sup>20</sup>

Tal definição se assemelha à ideia de estruturação que apresentaremos a seguir: a proposta conceitual das mônadas abertas.

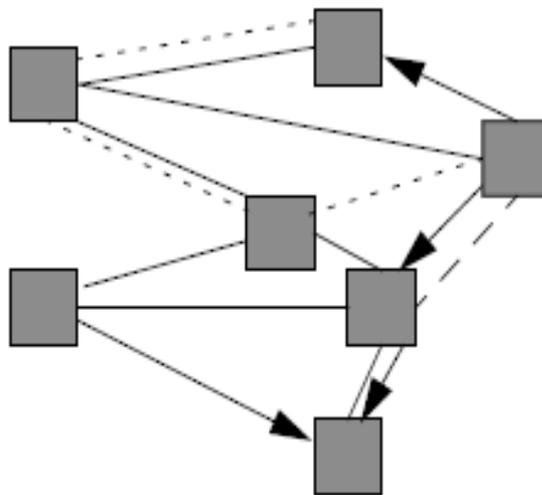


Figura 4: A estrutura narrativa metilinear de Brooks (1999), formando uma rede de diferentes “nós” conectados. (Fonte: Brooks, 1999)

#### 4.3 AS MÔNADAS ABERTAS COMO CONCEITO E PROPOSTA NO MEIO DIGITAL

Nesse momento, vamos nos debruçar sobre o conceito das “mônadas abertas”, que é uma forma de se pensar e planejar a “arquitetura de conteúdo” de um determinado material digital. Esse conceito tem sua base na ideia de horizontalidade<sup>21</sup> – coordenação – ante a verticalidade – subordinação – e na complementação de conteúdos em busca de se permitir

20 Tradução nossa para: “These narrative pieces on their own do not constitute a single narrative path or plotline, such as a chronological spine, but instead act as building blocks for constructing many diferent narratives. This new type of story defines a form which transcends linear in the sense that it is a form from which many linear stories can be made, therefore metilinear.” (BROOKS, 1999, p.30).

21 “Horizontalidade, que significa a ausência de uma hierarquização tão acentuada como no jornalismo impresso” (PERNISA JÚNIOR, ALVES, 2009, p.73).

diversos caminhos de leitura e assim construir histórias coesas dentro de um mesmo material. Logo, podemos nos encaminhar à apresentação do conceito.

O termo “mônada aberta” foi cunhado, com esse objetivo, em 2009 por Carlos Pernisa Júnior e Wedenclay Alves, em estudo sobre a estruturação das narrativas jornalísticas na *Web*. Na oportunidade, os autores pretendiam encontrar uma resposta sobre novos modos de narrar no jornalismo e alcançaram o conceito da “mônada aberta”<sup>22</sup>. O primeiro exemplo estudado foi através de uma pesquisa feita em *sites* específicos, conhecidos “*sites* de busca”. Ao pesquisar sobre um tema determinado foi percebido que os veículos jornalísticos, os quais constaram na operação, não possuíam um sistema que organizava o resultado nesse tipo de busca. Isso faria com que um usuário, ao adentrar em determinado ponto do *site* selecionado, não estivesse necessariamente se localizando no início de um assunto abordado pela reportagem. Tal fato poderia gerar problemas e dificuldades na leitura e na exploração desse material, conduzindo a um entendimento parcial ou até mesmo equivocado do tema. E isso se devia ao fato de que tal *site* jornalístico não possuía um meio de gerenciamento responsável por direcionar a busca para o ponto inicial de um material.

De acordo com os autores a estrutura da mônada permite outra proposta:

Por meio de *links* na web, uma matéria em forma de *mônada aberta* poderia se ligar a outras, gerando uma estrutura, uma textualidade composta. No entanto, como mônada, cada uma dessas matérias não poderia simplesmente depender de todas as outras às quais se liga, para que possa ser entendida. (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2009, p.71)

De tal maneira, a intenção dos autores com o conceito era tratar de entender a possibilidade de trabalhar uma reportagem na qual fosse possível explorar a horizontalidade, construindo-a com partes autônomas e íntegras em e entre si.

É necessário aclarar que, nessa oportunidade, o conceito ainda era referido como “mônada aberta” no singular, e buscava-se pensar essas narrativas jornalísticas além da sua proposta convencional, que, a sua vez, se encontram baseadas na verticalidade das notícias, dotadas das estruturas da pirâmide invertida<sup>23</sup>.

---

22 “A ideia de mônada remete a autores como Giordano Bruno e Leibniz, e neles significa algo uno e indivisível. Geralmente é tratada como uma estrutura fechada, mas o que se propõe aqui é a possibilidade de uma mônada se ligar a outra” (PERNISA JÚNIOR, ALVES, 2009, p.71)

23 “A técnica da pirâmide invertida pode resumir-se em poucas palavras: a redacção de uma notícia começa pelos dados mais importantes – a resposta às perguntas O quê, quem, onde, como, quando e por quê – seguido de informações complementares organizadas em blocos decrescentes de interesse” (CANAVILHAS, 2005, p.5)

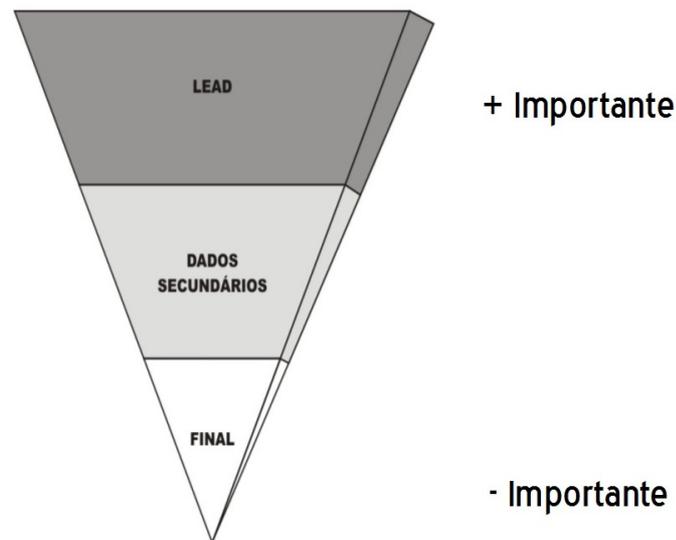


Figura 5: Esquema clássico da pirâmide invertida jornalística (Fonte: Canavilhas, 2005)

Acerca da estruturação das narrativas digitais, o pesquisador português João Canavilhas (2005) já possuía um estudo que apontava para a possibilidade de utilizar a proposta da horizontalidade no jornalismo da *Web*. A sua intenção no estudo *Webjornalismo: da pirâmide invertida a pirâmide deitada* era “a adopção de uma arquitectura noticiosa aberta e de livre navegação” (CANAVILHAS, 2005, p.7), permitindo a inclusão de novas informações ao longo da construção e da exploração da notícia digital, descobrindo as potencialidades do meio, em especial a multimidialidade e a ligação por meio de *hiperlinks*. Nesse projeto, o autor buscava organizar na *Web* uma espécie de pirâmide deitada, pois entendia que a forma de produção da notícia muda na rede. Tal construção resume “uma notícia constituída por vários blocos de informação ligados através de hipertexto” e é composta de caminhos nos quais seria possível ao jornalista “oferecer novos horizontes imediatos de leitura através de ligações entre pequenos textos e outros elementos multimédia organizados em camadas de informação” (CANAVILHAS, 2005, p.7), permitindo ao usuário ir se aprofundando em um determinado aspecto abordado na matéria. Assim, comparando a pirâmide deitada com a tradicional, o autor notifica a mudança dinâmica de tal estrutura: “Se o eixo vertical que vai do vértice superior à base da pirâmide invertida significa que o topo é mais importante que a base, então a pirâmide deve mudar de posição, procurando-se desta forma fugir à hierarquização da notícia em função da importância dos factos relatados” (CANAVILHAS, 2005, p.13).

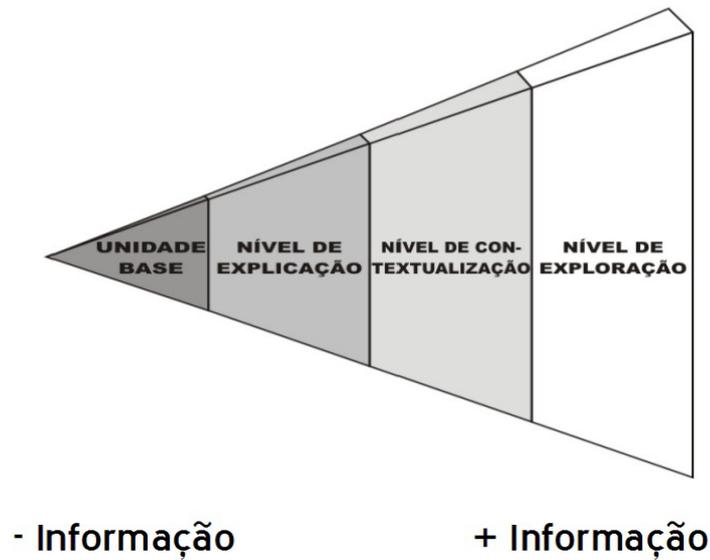


Figura 6: Esquema da pirâmide deitada de João Canavilhas (2005) (Fonte: Canavilhas, 2005)

No entanto, pode-se enxergar que tal proposta é configurada como uma mera adaptação de conceitos aplicados à lógica impressa, não sendo aproveitada a totalidade dos recursos do meio e sequer se propiciando uma outra experiência narrativa. A estrutura, como ressaltam Pernisa Júnior e Alves (2010, p.70), funciona como as retrancas de um jornal impresso, o que não resolveria o problema, pois “o texto na web não segue a lógica do impresso, mesmo quando dele se aproxima”. Temos que, com o foco em tentar adaptar a antiga estrutura da notícia às conformidades da produção digital, acaba-se deixando de lado a possibilidade de aproveitar as capacidades do meio na busca de novos modos e experimentações, o que evidencia uma proposta válida, mas que não percorre os caminhos que pretendemos traçar.

Sendo assim, aclaramos que a horizontalidade defendida pela proposta conceitual da “mônada aberta” é distinta da sugerida por Canavilhas (2005). O foco na reportagem e na experimentação acaba evidenciando a intenção de pensar a estrutura do material de feição diferenciada. Assim, segundo Pernisa Júnior e Alves, dentro do padrão da mônada aberta, “cada matéria, não mais vista como simplesmente uma retranca da outra, dita a principal, deve conter em si uma quantidade de informação clara e conclusiva, que ainda pode se ligar a outras, que seriam também, de certa forma, integrais” (2010, p.72).

Seguindo esse rumo, temos o intuito de que cada uma dessas matérias “possa funcionar como um bloco, o mais completo possível, naquilo que se pretende discutir sobre

aquele determinado aspecto que compreende um assunto dentro da temática [tratada]” (PERNISA JÚNIOR, 2012, p. 5), de tal forma a evitar o “desencontro”, verificado na experiência com os *sites* de busca. Assim, cada “bloco” da composição de um material não deveria necessariamente ligar a outros “blocos” para que fosse compreendido. Porém, também seria possível que esses blocos ligassem entre si, permitindo, desse modo, uma gama de possibilidades de percursos de leitura ao leitor, sendo que, no momento da construção desses percursos, os “blocos” se adicionariam, criando uma narrativa mais completa e complexa à medida que se avança nesse percurso. Tal detalhe acaba viabilizando uma “multiformidade” no deslocamento, distanciando-o da pirâmide deitada de Canavilhas (2005).

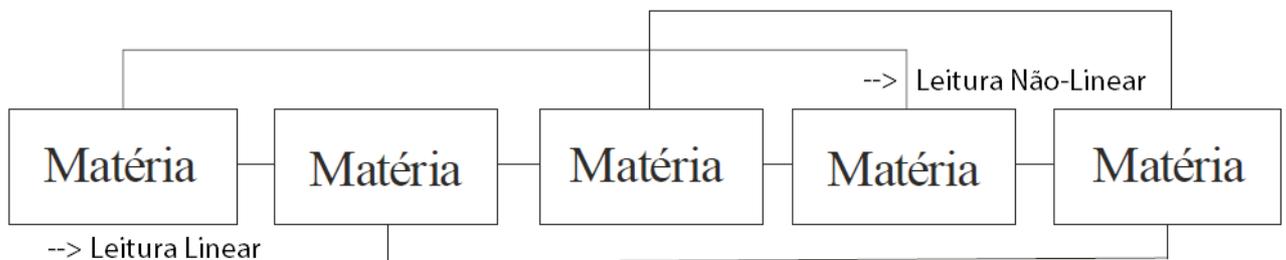


Figura 7: A estrutura das Mõnadas Abertas utilizada no âmbito jornalístico, proposta por Pernisa Júnior (2012).  
(Fonte: Pernisa Júnior, 2012)

Pernisa Júnior e Alves (2010) determinaram a importância do conceito no âmbito jornalístico, porque a mônada “privilegia uma estrutura não hierárquica de matérias correlacionadas a um tema único” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2010, p.82) – característica que os autores nomeiam horizontalidade – permitindo outras possibilidades ao estruturar uma narrativa jornalística em ambientes digitais.

No primeiro momento, o conceito se relacionava diretamente ao texto dentro das perspectivas jornalísticas, em especial à modalidade reportagem. Contudo, o estudo avançou e no conceito foi incluída a possibilidade de trabalhar com outros meios digitais (áudio, foto, vídeo, gráficos interativos) dentro de um mesmo “bloco” ou criar “blocos” específicos com cada um dos meios. Tal possibilidade multimidiática “faz com que as 'mônadas' se 'abram' umas para as outras” (PERNISA JÚNIOR, 2012, p.6). Podemos dizer então que um material jornalístico estruturado à perspectiva das mônadas abertas possui cada parte como sendo uma, logo “não dependente de outros textos para ser compreendida, mas sem excluir a

possibilidade de o leitor tecer com ela – vinculando-a a outra, igualmente clara e conclusiva – uma outra totalidade” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2010, p.72).

Como consideração ligada ao fazer, temos que notar que uma horizontalidade pura é difícil de ser encontrada, ou até mesmo praticada, nos trabalhos jornalísticos digitais, o que remeteria esses objetos ao conceito de não-linearidade narrativa e à parte de suas consequências. O que é verificado na atividade é a presença de um certo nível de verticalidade, utilizada para conferir hierarquização ao(s) conteúdo(s), proporcionando uma melhor organização ao material. Como apresentam Pernisa Júnior e Alves:

O conceito de mônada aberta não vai indicar que a horizontalidade, embora marcante, seja a única possibilidade textual da web. Internamente a cada uma das matérias, pode-se elencar o que é mais importante e determinar sua posição em termos hierárquicos na construção do texto, o que lhe traz uma certa verticalidade, ainda que radicalmente distinta da realidade dos impressos. (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2010, p.74-75)

O que, de tal maneira, faz com que sejam focados no processo de criação pontos como a clareza da informação e da estrutura o que proporciona a geração de uma dinâmica fluída ao material.

Pernisa Júnior ainda destaca que, caso a estrutura seja modelada em forma hipermidiática, faz-se necessário atentar para o fato de que é possível a utilização de várias linguagens – originadas em cada um desses meios – na construção de tal material, o que, segundo o autor, “alarga ainda mais as possibilidades de tal sistema” (PERNISA JÚNIOR, 2010, p.11).

A estrutura das mônadas abertas (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012) também foi pensada como uma forma de criar uma espécie de jornalismo transmidiático<sup>24</sup>, no qual cada “matéria” veiculada em um determinado meio seria uma parte integral, e, ao mesmo tempo, complementar em um todo, sem que fosse necessário “reunir todas as informações num único ponto de referência (...) num único suporte” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012b, p.95). A partir daí, seria possível oferecer uma narrativa transmidiática, na qual seria possível desfrutar de um tema em diversos meios e suportes de forma distinta e complementar, como quer Jenkins (2008).

A partir desse momento, o conceito também passou a ser utilizado além do âmbito

---

<sup>24</sup> A narrativa transmidia é um conceito cunhado por Henry Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência* (2008), no qual o autor apresenta uma espécie de narrativa que pode se estender em diversas mídias e suportes, sendo que os materiais veiculados em cada um desses seria, “por sua vez, diferente e complementar” entre eles, contribuindo “de maneira distinta e valiosa para o todo” (JENKINS, 2008, p.135).

jornalístico, aproximando-se de uma perspectiva que buscava relacionar comunicação, arte e tecnologia. O intuito da proposta era o de se explorar diversas possibilidades estéticas que pudessem levar à frente o conceito.

Foi estudada a sua ligação com a literatura, pensando em uma possibilidade de “reportagens-conto”, tecendo uma aproximação com a obra do escritor argentino Jorge Luís Borges. Nesse caso, cada “bloco” da estrutura das mônadas contaria uma história particular “que desse conta de si mesmo”, mas que, ao se somarem, gerariam sentidos e histórias diversas. Também foi trabalhada a utilização do conceito em obras audiovisuais, tanto ficcionais quanto jornalísticas, com destaque para materiais voltados a TV digital interativa e para as mídias locativas. Essas propostas foram “pensadas como roteiros interativos”, possuindo ligações entre esses materiais de maneira lógica, formal, mas também “poderiam ser de diversas ordens, incluindo aí a afetiva, a sensorial, entre outras”, quando tratavam de materiais ficcionais (PERNISA JÚNIOR, 2012, p.10). Desse modo, é possível expandir o conceito para outras áreas, sob outras perspectivas, viabilizando o seu emprego, tanto teórico como prático, em ambientes de interesse comunicacional diverso.

Diante de todas essas perspectivas, resolvemos adotar em nosso estudo a faceta que mais se aproxima da proposta jornalística atual. De tal modo, tomamos a seguinte definição apresentada por Pernisa Júnior e Alves: as mônadas abertas se configuram como “elementos autônomos – textos, vídeos, gráficos, etc – que se interrelacionam para a produção de um todo harmônico de informações, sem que sejam, em função desse todo, obliterados em sua integridade individual” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012, p.91).

Portanto, a partir da definição apresentada, acreditamos que a ideia estrutural das mônadas abertas pode ser uma possibilidade real de produzir o modelo coerente de história(s) que indicamos para as webreportagens. O que deve ser pensado é que, na criação de tais reportagens, a estrutura das mônadas atuará como um modelo facilitador na construção e distribuição dos conteúdos a serem utilizados, concatenando-os. A proposta, em realidade, atua como uma forma de pensar a “arquitetura de conteúdo” do objeto, conferindo a noção de horizontalidade entre os níveis informacionais, os quais podem – e devem – ser pensados tanto em um nível individual quanto coletivo durante o processo de criação. Podemos dizer então que, resumidamente, não haverá uma dependência entre as partes do material, mas cada uma delas agregará pontos à visão que é construída ao longo do percurso de leitura feito pelo usuário.

### 4.3.1 Aproximando o conceito à nossa proposta jornalística

O aspecto e a intenção das mônadas abertas de produzir um “todo harmônico de informações” é o principal motivo para crermos que, a partir de tal estrutura, seria possível produzir caminhos multilineares bem-sucedidos na intenção de montar webreportagens, e, a partir delas, histórias passíveis de diversas interpretações e construções. Consideramos, claro, a característica fundamental das mônadas de formarem partes íntegras de sentido e, por sua vez, integradoras na construção de sentidos como essencial no planejamento, criação e produção das histórias.

Negroponete (1995, p.66) afirma que, em um material hipermediático, “as ideias podem ser abertas ou analisadas com múltiplos níveis de detalhamento”. Sendo as webreportagens igualmente passíveis de serem hipermediáticas, podemos enxergar nas mônadas uma forma de abrir e analisar informações provindas desse tipo de material em diversos níveis de significados – desde o nível relacionado à visão de cada personagem, aos acontecimentos históricos, ao contexto acerca de uma questão, entre outros –, que serão distribuídos nos vários meios a serem roteirizados e elegidos pelo(s) autor(es).

Como vimos, tais objetos permitem a construção de histórias multiformes/multilineares, que são compostas de vários ângulos de visão e nuances, sendo que cada uma dessas perspectivas pode ser condizente ou oposta a outras. A questão que levantamos é: por quê essas perspectivas também não podem ser, como um todo, complementares, ao pensar na amplitude total do tema o qual é tratado? Caso essa seja a intenção do(s) produtor(es), seria possível trabalhar a concatenação de contextos e questões em torno das reportagens, alcançando um nível interpretativo e uma aproximação literária do conteúdo mais contundente.

Kevin Brooks (1999, p.30) enxerga nessa modalidade de história uma forma de produzir “várias narrativas diferentes”, visão com a qual concordamos e que nos leva a crer que ela poderá ser utilizada em eventuais webreportagens. O que pretendemos demonstrar é que, mesmo através da criação de narrativas diferentes e diferenciadas por meio de tal método, podemos almejar que as narrativas construam, ao longo do tempo em que são traçadas, um sentido cada vez mais amplo em relação ao assunto que propõem a abordar. Sentido o qual é complexificado conforme o usuário vai percorrendo caminhos e criando significados diferentes e, por sua vez, complementares, que irão se relacionar nessa construção da perspectiva do todo.

Destarte, é possível relacionar a ideia de que as mônadas abertas se “interrelacionam para a produção de um todo harmônico de informações” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012, p.91) com o nosso estudo que aborda a realização de webreportagens dotadas de histórias multiformes/multilineares harmônicas e coesas, onde cada peça da história é integral, mas, ao mesmo tempo, complementar em relação à totalidade da história.

É seguindo essa rota que será possível, talvez, proporcionar ao usuário a capacidade de desfrutar, conforme ele realiza seu próprio percurso dentro do material, de uma compreensão que englobe os distintos pontos de vista de um assunto. Assim, a cada “totalidade” estabelecida pelo usuário, seria possível a construção de sentidos e significados distintos acerca de um mesmo tema, e, ao longo desse processo de vinculações, serão criados diferentes significados que irão se complementar, alcançando uma possível significação que levará a “um contínuo aprofundamento da compreensão do leitor sobre o ocorrido, aprofundamento esse que pode resultar num sentimento de resolução capaz de levar em conta a complexidade da situação”, defendido por Janet Murray (2003, p.135).

Sendo assim, o usuário “coleta” cada vez mais informação ao longo de seu percurso, sem que ele fique “perdido” ou “confuso”, pois é evitada a utilização de dados que não sejam congruentes, construindo uma narrativa que é desenvolvida de acordo com o seu desejo, mas que, ao mesmo tempo, transcorre coesa. Logo, consideramos que o usuário irá interpretar o que percebe ao longo de seu percurso de leituras no material, adicionando e coordenando as partes, que possuem uma totalidade de sentido, e informações, e, de tal modo, tecer seu próprio panorama acerca da questão ou da temática abordada. Panorama esse que se aproxima do usuário, transmitindo um cenário humanizado e, a partir disso, criando uma experiência distinta para tal tipo de material.

É por tais motivos que acreditamos que, ao utilizar a estrutura das mônadas abertas, pode-se obter êxito em planejar e construir webreportagens que sejam capazes de abordar temas complexos e compostos de várias perspectivas e causas.

Nesse sentido sustentamos que esses tipos de construções abordados no presente capítulo – multilinearidade, histórias multiformes e as mônadas abertas – oferecem aspectos que nos permitem maiores capacidades exploratórias no intuito de concretizar os vieses jornalísticos interpretativo e literário no meio digital da *Web*, proposta em destaque no presente estudo.

## 5. O ESPECIAL MULTIMÍDIA: OBJETO DE ESTUDO E O SEU TIPO DE PRÁTICA JORNALÍSTICA

Nesse capítulo, aproximaremos o conceito da webreportagem aos nossos objetos de estudo selecionados, que iremos denominar como Especiais Multimídia, demonstrando-os como uma prática jornalística contemporânea, a qual poderão ser aplicados alguns dos conceitos apresentados ao longo do trabalho. Utilizaremos como base trabalhos de autores como Raquel Longhi e John Pavlik.

### 5.1 O ESPECIAL MULTIMÍDIA

Baseados nos dados que foram apresentados ao longo do terceiro capítulo do trabalho, podemos inferir que no ambiente da *Web* existe a predominância de materiais jornalísticos que se comprometem primordialmente com a instantaneidade e a atualização contínua de seus dados, culminando em notícias breves e descontextualizadas. Esses dados são apontados por diversos autores como a essência do jornalismo digital, entre eles Poliana Ferrari (2004, p.50), que defende, inclusive, uma forma específica de redação para esses materiais – 900 caracteres para cada notícia. "No caso específico das redações *on-line*, a produção de reportagens deixou de ser um item do exercício do jornalismo. Adotou-se apenas a produção de notícias, ou, como se diz no jargão jornalístico, de 'empacotamento' da notícia" (FERRARI, 2004, p.44).

No entanto, acreditamos que esse viés da rede (WWW) que nos é proporcionado pelos 'novos' meios digitais, em realidade, é capaz de criar possibilidades e formas de usufruirmos e exponenciarmos a característica intrinsecamente humana de contar e de desfrutar histórias. Como quer Janet Murray, que aponta que "um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias" (2003, prefácio, p.4). É a partir dessa ideia que alinhamos a relevância da reportagem nesse âmbito, explorando, de tal maneira, um aspecto jornalístico mais profundo, contextualizador e até mesmo analítico nesses meios.

Assim como ocorreu no surgimento da reportagem<sup>25</sup>, no qual o panorama histórico era de um momento em que se priorizava os fatos e não as relações entre eles, praticando-se um jornalismo atualizado, mas ao mesmo tempo predominantemente superficial, temos nos dias

---

25 O surgimento do gênero reportagem no jornalismo pode ser considerado datado com a criação da revista semanal *Time*, em 1923. A revista era "voltada para o relato dos bastidores, para a busca das conexões entre os acontecimentos, de modo a oferecer uma compreensão aprofundada da realidade contemporânea". (LIMA, 2004, p.19).

de hoje uma necessidade ainda maior acontece devido à incrível quantidade de informações que são disponibilizadas e veiculadas na rede, o que pode gerar uma “avalanche informacional” (HOHFELDT, 2001), causando, paradoxalmente, desinformação pelo excesso de informações que chegam até os usuários. Esses, por sua vez, não são capazes de absorvê-las completamente, e, assim, transformá-las em conhecimento. Por isso, cremos na revitalização da reportagem. Isso nos faz pensar que a prática de um jornalismo na *Web*, baseado nos tradicionais gêneros interpretativo e literário, pode se configurar como uma alternativa e também uma tendência a ser trabalhada em mercados de nicho nesse âmbito.

As principais características da reportagem formam pontos de contato com a proposta que apresentamos: a reportagem é uma narrativa ampla, mais completa e complexa do que uma notícia comum. Nela, busca-se a humanização do relato, a inclusão de diferentes perspectivas, a contextualização e o desdobramento dos fatos e, por sua vez, a criação de uma – ou então várias – história(s).

Dessa forma, podemos alinhar o especial multimídia como uma espécie de reportagem realizada na *Web*. Temos isso em mente, pois nele se aborda um tema complexo, no qual existem vários fatores e perspectivas, apresentando o contexto e as peculiaridades do assunto, tentando-se ainda criar uma dinâmica humanizadora em relação aos personagens, aos fatos ou a um tema especial, em busca de uma aproximação com os usuários. Alguns fatores especificamente digitais também estarão nesse especial, que se utiliza de uma variada gama de meios, que estarão, a sua vez, compostos por aglutinação ou integração (SALAVERRIA, 2001), o que, em alguns casos, pode indicar um objeto que acabará por construir um discurso intermediário em si.

Raquel Longhi tem sua própria concepção de intermídia, a qual nos é válida nesse momento do estudo, apesar de que, como vimos, a intermídia se constituir como um campo de estudos que se propõe ir além dessas definições. De acordo com a autora, a “intermídia traduz-se na efetiva combinação e integração dos elementos multimídia, ou seja, um formato novo, diferente daqueles que operam para lhe dar configuração, através da combinação e rearranjo” (LONGHI, 2010, p.152). Nos valem das considerações de Júlio Plaza para poder afirmar que esses meios, dotados cada um de sua própria linguagem, são capazes de se hibridizarem, e portanto, sintetizarem suas linguagens na produção de um todo íntegro e harmônico (PLAZA, 1987, p.67), fazendo surgir outro meio, antes inexistente, que é a soma qualitativa daqueles que o constituem. Logo “temos, assim, processos de coordenação (sinergia) entre linguagens e meios, [definindo] uma intermídia” (PLAZA, 1993, p.78).

Tendo essa noção da intermídia, que será aplicada nas webreportagens a serem estudadas, devemos também especificar o conceito de multimídia com o qual trabalharemos, que, como vimos, é baseado em Salaverria (2001). É a partir dessa nossa definição de multimídia, especificada como a síntese de meios digitais que se integram em um mesmo âmbito, sendo capazes de permitir a construção de discursos e narrativas coesas, que foi apresentada no capítulo anterior, que pretendemos visualizar os nossos objetos de estudo.

De tal modo, podemos seguir para a definição que a autora Raquel Longhi nos oferece acerca do que vem a ser o especial multimídia. De acordo com a autora, ele pode ser definido como:

Grande reportagem constituída por formatos de linguagem multimídia convergentes, integrando gêneros como a entrevista, o documentário, a infografia, a opinião, a crítica, a pesquisa, dentre outros, num único pacote de informação, interativo e multilinear (LONGHI, 2010, p.153)

Nessa mesma linha de pensamento, John Pavlik (2001) aponta a importância da narrativa configurada por esses especiais. Segundo o autor, "este novo estilo oferecerá à audiência uma complexa mistura de perspectivas nas histórias e acontecimentos que será muito mais completa do que qualquer único ponto de vista poderia alcançar" (PAVLIK, 2001, p.24). Helder Bastos (2005) ainda acrescenta que nessa espécie de jornalismo "escrever não se resume a redigir texto, mas antes a explorar todos os formatos possíveis a ser utilizados numa história de modo a permitir a exploração da característica-chave do novo médium: a convergência" (BASTOS, 2005, p.5).

Longhi especifica ainda que a nomenclatura especial multimídia "tem sido usada para definir a web-reportagem que se utiliza de elementos multimidiáticos integrados (imagens, sons e texto verbal), sendo também chamada de reportagem multimídia, narrativas multimídia, dentre outros" (LONGHI, 2010, p.150). Esse detalhe demonstra que estamos nos referindo, através dessa nomenclatura, a distintos materiais que apontam para o mesmo rumo. Julgamos necessário realizar essa consideração, pois é possível verificar-se nos *sites* dos diversos produtores das webreportagens denominações distintas para esse trabalho específico – que chamamos de especial multimídia. Tais termos podem variar de acordo com a nacionalidade e os preceitos de cada produtor; notamos em um breve levantamento os nomes: *interactives*, *multimedia* e *infográficos*.

Quanto à temática desses materiais, percebemos que eles se estendem por uma gama variada de assuntos, sendo utilizados particularmente em temáticas complexas, acontecimentos

polêmicos e que envolvam distintos pontos de vista, ou ainda quando se pretende explorar mais a fundo um determinado aspecto de um desses casos. Segundo Longhi: “a maior parte dos especiais multimídia são amplas coberturas temáticas, com uma gama de aproximações e formatos narrativos dentro da grande estrutura” (LONGHI, 2010, p.156), remetendo ao fato de que os conteúdos disponibilizados no especial envolvem e combinam meios e linguagens em um mesmo discurso, proporcionando narrativas com coerência dentro do mesmo tema.

Assim sendo, podemos perceber que o especial multimídia é caracterizado por ser uma webreportagem na qual se converge – e se conversam – diversos meios, sendo composto de diferentes linguagens provindas de cada um deles – e, assim, capaz de possibilitar uma construção própria no que concerne a diferentes formas e formatos de reportagem.

Nesse cenário, temos o conceito das mônadas abertas como um dos caminhos a serem seguidos para se trabalhar os especiais. Como apresentam Pernisa Júnior e Alves, as mônadas se configuram como “elementos autônomos – textos, vídeos, gráficos, etc – que se interrelacionam para a produção de um todo harmônico de informações, sem que sejam, em função desse todo, obliterados em sua integridade individual” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012, p.91), podendo atuar como um esquema sólido nesse panorama.

Tal aspecto, somado à intenção do conceito das mônadas abertas de se produzir um “todo harmônico de informações”, são os principais motivos para destacarmos que, a partir dessa estrutura, seria possível pensar os especiais multimídia. Consideramos, claro, a característica fundamental das mônadas de serem partes íntegras de sentido e, por sua vez, integradoras na construção de sentidos como essencial nesse planejamento, criação e produção dos especiais.

Podemos relacionar outras ideias de produção com a perspectiva das mônadas abertas. Stovall (2004) acrescenta uma nuance interessante aos conceitos que pretendemos trabalhar ao considerar as partes da história a ser contada como "pacotes":

Os jornalistas da Web estão a aprender a pensar ‘lateralmente’ sobre as suas estórias. Em vez de apenas recolher informação suficiente para escrever uma só estória em pirâmide invertida, um jornalista da web tem de considerar vários tipos de informação que podem ser incluídos como partes de um pacote da estória. (STOVALL, 2004, p.39 *apud* BASTOS, 2005, p.5)

Nesse sentido, podemos pensar o especial como um grande "pacote", composto de diversos "pacotes", o que mudará a forma de planejamento e produção desses materiais. Seguindo a lógica proposta pelas mônadas, tais "pacotes" devem ser íntegros de sentidos e

também serem capazes de se relacionar, somando-se uns aos outros e, assim, configurando-se como partes integradoras na construção de sentidos e de significados.

Sendo assim, acreditamos que, ao trabalhar a ideia das mônadas abertas e seus conceitos atrelados nos especiais multimídia, estaremos abordando particularidades de um jornalismo digital, no qual é pretendido e preciso desenvolver e pesquisar diversas possibilidades. Portanto, focaremos nas potencialidades que são, de certa forma, menos exploradas, mas que, ao mesmo tempo, possuem seu grau de importância e aplicabilidade. Com isso, cremos que estaremos estudando, de fato, como estão sendo realizadas essas dinâmicas narrativas dos objetos, que estão configurando tanto a linguagem quanto as tendências estéticas e técnicas da prática jornalística no próprio do meio.

## 5.2 AS RELAÇÕES INTRÍNSECAS AOS NOSSOS OBJETOS

Nesse momento, apresentaremos uma breve reflexão teórica acerca de relações específicas que são encontradas em nossos objetos de estudo, as quais se dividem em três aspectos, e que serão analisados e expandidos nas seções a se seguir.

### 5.2.1 As relações entre os meios – no âmbito de um material

Estudaremos as relações que ocorrem – ou que podem ocorrer – entre os diversos meios de um material. Pensaremos as formas como as linguagens desses diversos meios podem se relacionar, hibridizar e construir novos signos e significados. Utilizaremos para isso autores como Júlio Plaza e Lúcia Santaella.

De acordo com o que foi apresentado no terceiro capítulo do trabalho, temos como a hipótese de que as relações que ocorridas entre os meios que estão convergindo dentro do corpo do especial são importantes a ponto de configurarem distintas linguagens e modos de tecer significados e experiências, definindo também construções narrativas.

Nas relações entre os meios, nos valem da ideia de Júlio Plaza (1987, p.67), indicando que é a partir de um processo de hibridização que se torna possível esses meios dialogarem. Os meios, dotados cada um de sua própria linguagem, são capazes de se hibridizarem e portanto de sintetizarem suas linguagens na produção de um todo íntegro e harmônico, intenção essa que é intrínseca aos especiais multimídia que nos propomos a estudar.

Partindo de tal ponto, temos que, para se alcançar a unidade dos conteúdos e permitir

que o usuário seja capaz de construir seu próprio caminho, "a arquitetura web exige que verbal e não verbal se fundam para criar uma linguagem própria do ciberespaço" (QUADROS; QUADROS JR. 2005, p.47). Sendo assim, exige-se que esses diversos meios se fundam na busca de um todo harmônico, capaz de fornecer aos usuários as pretensões narrativas propostas em cada um dos especiais.

Partilhamos da ideia de que tanto o meio digital quanto nossos objetos de estudo não possuem uma linguagem padronizada ou até mesmo definida, e que, assim como aconteceu com o cinema, o rádio e a TV ao longo dos anos, ela será delineada conforme são experimentados e produzidos cada vez mais trabalhos nesse âmbito. Isso também dependerá de como as tecnologias e os processos evoluam, somando a isso também as formas de utilização e as apropriações dos usuários no panorama encontrado. O que vale ressaltar é que não cremos que essa linguagem se tornará rígida, mas acreditamos que é possível que sejam traçados esboços e encontradas bases, com o intuito de permitir uma fundamentação para aqueles que pretendam trilhar esse caminho. A partir desse ponto enxergamos nas hibridizações midiáticas uma maneira de arquitetar essa intenção. Assim, não estão descartadas as possibilidades de linguagens múltiplas a partir do que foi exposto.

Nesse sentido, temos que as relações entre os meios se constituem como formas de construir percursos narrativos coerentes e até certo ponto eficientes, tendo em vista que no jornalismo é pretendido originar processos comunicativos redundantes. De tal modo, é produzido, a partir dessas construções, distintos significados que recorrem aos vários sentidos, formando um discurso multissensorial e multicódigos, devido à característica de cada um dos meios que serão utilizados no objeto, prevalecendo uma dinâmica fluida que se molda conforme esses encontros e integrações se realizam no âmbito da narrativa digital, que é percorrida e fruída pelo usuário. Nesse aspecto, buscamos a coerência, pois a temos como premissa para que seja possível desfrutar e compreender a totalidade de uma história – em nosso caso as totalidades das diversas histórias, que são experienciadas pela webreportagem. O aspecto da eficiência também é válido, pois estamos tratando de um trabalho jornalístico, no qual o principal objetivo é aclarar situações, fornecer informações e gerar compreensões de modo simples e eficiente, ou seja, busca-se um processo no qual é desejável obter a maior eficiência comunicacional concebível.

Os encontros e integrações multimidiáticas serão identificados em nossos objetos e, a partir daí, analisados em busca de uma compreensão de como eles acontecem e de que forma foram utilizados para construir os significados e propiciar experiências nos especiais. Na oportunidade, também desejamos notar e pensar como esses encontros atuam na própria

concepção e identidade de cada um dos especiais selecionados, configurando as características e as intenções de cada um deles.

### **5.2.2 As relações entre usuários e meios – o nível da interface na comunicação**

Nessa seção, estudaremos as relações que podem ocorrer entre os usuários e os meios, nos focando no aspecto da interface de cada um dos objetos estudados.

No que diz respeito ao enfoque na interface, julgamos necessário, primeiramente, realizar uma breve definição do que vem a ser o termo. Steven Johnson, em *Cultura da Interface* (2001, p.38) define a interface como uma zona que está localizada entre “o meio e a mensagem”, sendo assim, uma forma de se traduzir a linguagem da máquina para o usuário. Há de se notar que o conceito de interface pode ser utilizado em diversas ocasiões, no entanto, delimitamos o uso da interface em nosso trabalho, relacionando-a a interface gráfica: GUI – *graphical user interface*, que permite ao usuário interagir com a máquina assim como com o conteúdo que está disposto em sua tela, gerando um sentido de agência para o usuário.

Temos como premissa que a interface deve proporcionar um acesso ao conteúdo de modo simples e funcional aos usuários, garantido a eficiência no processo de interação. No entanto, de acordo com Johnson (2001, p.44), atualmente podemos enxergar a ideia da interface indo além dessa simples conceituação, pois ela, em realidade, está agindo como um “meio de comunicação” próprio, que é inclusive capaz de alterar e transformar a nossa sociedade, conforme alcança uma participação cada vez maior em nossas relações – com as máquinas e até mesmo com pessoas. Na prática, relacionamo-nos com interfaces em todo tipo de aparato tecnológico que utilizamos em nosso dia-a-dia, e esses aparatos nos servem em diversas funções, desde as mais variadas formas de trabalho cotidianos até como mediadoras de nossas comunicações interpessoais. Diante desse fato, podemos visualizar a interface como uma zona de mediação entre mentes e pensamentos.

Na perspectiva de nosso estudo, a interface ainda toma para si um aspecto importante no que tange à estrutura e à sistematização de materiais digitais, pois “a interface contemporânea é uma espécie de antídoto para essa energia que se multiplica, uma tentativa de subjugar toda essa complexidade prolífica, dar-lhe coerência” (JOHNSON, 2001, p.90). É através da interface gráfica invocativa – que chama, cativa e transmite mensagens aos usuários – que as relações entre as mídias e os usuários ocorrem nos “especiais multimídia”. Por isso, pensamos que é necessário entender como estabelecê-las da melhor forma possível, para que se consiga alcançar uma maior aproximação do usuário com o conteúdo veiculado. Assim, o caráter gráfico da interface

configura-se como um ponto pungente também para o usuário, pois é ele que será percebido – e julgado – no primeiro momento do processo comunicacional, tomando para si a atenção e o eventual intuito do usuário de seguir os conteúdos – e percursos – que estão dispostos nos especiais.

Viana e Pernisa Júnior (2010) consideram que a "interface hipermidiática deve ser elaborada de forma a não só apresentar uma estética atraente, mas também facilitar seu acesso, sua assimilação e compreensão do conteúdo" (2010, p.10). Portanto, acreditamos que o *design* de tal interface tenha um papel importante, ao chamar a atenção do usuário em um primeiro momento e, ao mesmo tempo, mantê-lo interessado em seguir o seu percurso. Sendo assim, a interface deve possuir uma lógica e uma estrutura gráfica que permitam ao usuário sentir como se estivesse explorando o material de forma natural. De acordo com Viana e Pernisa Júnior, tais interfaces devem seguir as seguintes recomendações:

As informações devem ser organizadas e estruturadas por meio de uma sequência lógica, permitindo uma navegação agradável, com localizações rápidas e simples de um conteúdo desejado. Toda esta arquitetura digital deve ser formulada de maneira a parecer invisível para o interator, apresentando caminhos e soluções óbvias de procura. (VIANA e PERNISA JÚNIOR, 2010, p.11)

Devido a esses fatos, relacionamos a ideia de usabilidade ao conceito de interface, uma relação fundamental que é feita em diversos estudos a partir dos anos 2000. A usabilidade, resumidamente, se refere à simplicidade e à facilidade com que se pode acessar e utilizar um aplicativo, um material, um *site*. O termo é trabalhado por diversos autores, entre eles Jakob Nielsen (2000), que foca seu trabalho na usabilidade diretamente aplicada ao ambiente da *Web*. Acreditamos que, ao realizar um trabalho que também explorará o conceito da usabilidade, podemos configurar uma adição de perspectivas que resultará em um método viável para pensar e realizar as integrações midiáticas aplicadas ao âmbito da interface, assim como também seremos capazes de conjecturar sobre as relações entre os usuários e os meios, que ocorrem em cada interface que responde por cada um de nossos objetos de estudo.

De tal modo, pretendemos avaliar, nos especiais que serão analisados, como as interfaces atuam na relação a ser estabelecida com os usuários, instruindo-os, cativando-os, informando-os e assim atuando diretamente no processo comunicativo a ser construído.

### 5.2.3 As relações entre os gêneros estudados e a prática efetiva

Nessa seção, pretendemos expor a nossa intenção de relacionar os dados teóricos acerca dos gêneros jornalísticos interpretativo e literário, que foram mostrados no segundo capítulo de nosso trabalho, diante do que realmente é verificado na prática efetiva dos especiais multimídia, analisando o que está sendo trabalhado por eles para "reconstituir" esses gêneros tradicionais.

Dessa forma, estudaremos as relações que podem ser deduzidas a partir do que se pretendia em um material tradicional com o que encontraremos efetivamente nos objetos de estudo e na sua prática. A partir daí, tentaremos entender como acontecem mudanças, adaptações, tendências e também como permanecem inalterados determinados aspectos desses gêneros tradicionais, com relação ao que pode ser chamado de “novas práticas” desses gêneros na *Web*.

Corroborando com esse cenário que pretendemos visualizar, temos a autora espanhola Larrondo Ureta, que aponta que “a chegada de uma nova modalidade textual como o hipertexto informativo reconfigura os gêneros jornalísticos tal e como os conhecemos no meio impresso” (LARRONDO URETA, 2004, p.5 *apud* LONGHI, 2010, p.151). Tal afirmação expõe um aspecto básico dessa dinâmica de mudança dos gêneros jornalísticos, que já ocorria em 2004, como nesse caso do hipertexto informativo. Esperamos de nossos objetos uma transformação ainda maior, pois temos, nesses casos, a hibridização de meios na construção dos discursos, configurando uma narrativa hipermidiática complexa, que é encontrada além do alcance do hipertexto citado pela autora. De tal maneira, acreditamos que esses materiais não só modificarão certos aspectos tradicionais tanto do gênero interpretativo quanto do literário, mas também poderão se aproveitar de algumas de suas características. É isso que pretendemos verificar, com o intuito de apontar os caminhos que estão sendo traçados por tais conteúdos da *Web*, contribuindo para os estudos dos gêneros jornalísticos nos meios digitais.

## 6. APRESENTAÇÃO, ESTUDO E ANÁLISE DOS CASOS E OBJETOS

Apresentaremos e estudaremos os casos e os objetos selecionados em nosso projeto. Nesse capítulo, abordaremos três casos distintos de webreportagens realizados, cada um deles, por produtores diferentes: *Exile Without End – Palestinians in Lebanon*, da **CBC News**; *Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek*, do **The New York Times**; e *Firestorm: The story of the bushfire at Dunalley*, do **The Guardian**.

### 6.1 APRESENTAÇÃO DOS OBJETOS DE ESTUDO

Eles foram selecionados por tratarem de práticas jornalísticas que valem dos princípios do webjornalismo, afastando-se do que é verificado cotidianamente nesse meio e também por sua realização, que, devido a aspectos inovadores, pode apontar para outras formas de se pensar o jornalismo nesse âmbito. Para efetuarmos a análise dos especiais estabelecemos três divisões no processo, nos valendo de pontos de partida específicos em cada uma das situações.

Na primeira parte trabalharemos com os encontros midiáticos presentes nos objetos, identificando as ocasiões em que acontecem e a partir daí explicitando como eles se dão efetivamente. Em um segundo momento, pensaremos esses encontros em relação ao todo, ou seja, ao conjunto de conteúdos veiculados, buscando o vínculo que se estabelece entre a dinâmica dos encontros diante da totalidade do objeto. No terceiro segmento realizaremos uma breve observação quanto ao aspecto da interface do material, considerando o modo que ela atua no processo comunicativo vigente.

Ressaltamos que essa será a estrutura metodológica utilizada na análise de cada um dos objetos, permitindo que o nosso trabalho constitua um padrão analítico entre os especiais, e, a partir disso, seja capaz de fornecer parâmetros análogos para os resultados a serem obtidos nessa seção.

#### a) **Exile Without End – Palestinians in Lebanon – CBC News**<sup>26</sup>

Primeiramente, em termos de definição de nomenclatura quanto ao material jornalístico estudado, esclarecemos que esse objeto de estudo é classificado por seus próprios produtores, especificamente, como um “webdocumentário”. Porém, como esclarecemos no capítulo anterior, ele também pode ser considerado como um *especial multimídia*, a partir

---

26 Disponível em: <http://www.cbc.ca/news2/interactives/shatila/>

dessa concepção.

*Exile Without End – Palestinians in Lebanon* (Exílio sem Fim – Palestinos no Líbano) foi produzido em 2010 e publicado em 2011, por uma equipe de três jornalistas – a correspondente da **CBC News**, Nahlah Ayed, e os correspondentes da **Radio Canada**, Ahmed Kouaou e Danny Braün – da **CBC News – Radio Canada**, agência canadense de notícias, e ganhou o prêmio Prix Italia, no mesmo ano. O material jornalístico retrata as condições e a situação de um campo de refugiados palestinos localizado no Líbano, mais especificamente nos subúrbios da capital, Beirute. Esse campo data de 1948, quando explodiu a guerra entre árabes e israelenses, configurando-se como um dos campos de refúgio mais antigos do mundo. Atualmente, cerca de 12 mil habitantes vivem em Shatila, que é o nome do campo, numa área de um quilômetro quadrado, retratando uma massa de pessoas que se encontra sem pátria e buscam meios de sobreviver em um ambiente com condições bastante precárias, o qual não foi pensado para ser utilizado como uma moradia permanente, mas que já abriga gerações de famílias há mais de 60 anos.

Independente da situação social e política abordada pelo material jornalístico, o que nos chama a atenção no presente estudo são as formas das construções midiáticas realizadas no webdocumentário. *Exile Without End* é composto por diversos meios em sua estrutura – ele se configura como um material multimídia, nesse sentido –, que, por sua vez, são capazes de traçar construções e caminhos distintos, gerando efeitos e proporcionando sentidos diversos de acordo com o caminho seguido pelo usuário. Em uma análise prévia, verificamos que os meios se fundem, construindo discursos multi-códigos intrincados, dotados de sensorialidades distintas. Essa estrutura distinta, que não emprega tanto o texto – como material complementar, pode-se acessar os *blogs*<sup>27</sup> dos repórteres Nahlah Ayed, que está em inglês, e Ahmed Kouaou, que se encontra em francês. Eles são chamados de *devs blogs* e se configuram como uma espécie de “diário de bordo” dos dias em que foi realizada a cobertura *in loco* da reportagem no campo de Shatila –, utiliza-se de um esquema no qual são adotadas sensorialidades que se sobrepõem à “racionalidade” textual, valendo-se dos vídeos, sons ambientes e fotos para apresentar e tornar efetiva a experiência do usuário no campo. Encontramos nesses discursos a presença de características da linguagem de cada um dos meios, mas que, fundidas, são capazes de produzir algo além do tradicional, apontando para uma intermedialidade em sua estrutura. O que pensamos é que, por meio dessas construções, consegue-se, em realidade, ultrapassar as possibilidades de expressão – e, logo, os níveis de significados – que cada meio é capaz de

27 Disponíveis em: <http://www.cbc.ca/news/world/day-1-en-route-to-beirut-1.899405> e: [http://ici.radio-canada.ca/nouvelles/International/Blogue/Refugies\\_palestiniens\\_au\\_Liban/](http://ici.radio-canada.ca/nouvelles/International/Blogue/Refugies_palestiniens_au_Liban/)

atingir, individualmente.

Pretendemos verificar também, e até que ponto, as fusões dos meios dispõem de maior capacidade de oferecer sentidos e significações para os leitores-usuários em relação a um material webjornalístico convencional, no qual também são utilizados diversos meios, mas que, por sua vez, não pensa tal processo além de uma soma de meios – sendo o texto pensado muitas vezes separado do visual, tendo uma eventual foto como uma mera ilustração do que foi descrito ou um vídeo que não passa de retratação de uma situação, ou ainda quando no texto é fornecido apenas a situação que está sendo retratada no conteúdo visual –, cada qual pensado separadamente. Relacionando os princípios dos meios digitais, apresentados por Lev Manovich (2001), destacamos a capacidade da modularidade, da variabilidade e da transcodificação como bases para podermos entender como está sendo possível construir e dispor os conteúdos do modo como acontece nesse objeto de estudo específico.

*Exile Without End* não teve muita exposição na mídia, apesar de ter ganho prêmios internacionais em seu ano de publicação, e talvez isso possa ser evidenciado devido a sua estrutura, que, apesar de muito dinâmica, restringe o alcance do especial perante o público como um todo.

#### b) **Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek – The New York Times**<sup>28</sup>

Datado de 2012, *Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek* (Queda de Neve – A Avalanche em Tunnel Creek), o projeto multimídia do norte-americano **The New York Times**, demandou meses para ser finalizado, envolvendo um constante trabalho e coordenação entre a equipe jornalística e a técnica responsável, que somavam 14 integrantes no total. Dotado de um texto descritivo e denso, de John Branch – parte que acaba se destacando à primeira vista como o principal da narrativa –, o especial trata de contar a história de esquiadores e *snowboarders* que foram surpreendidos por uma avalanche nos Estados Unidos. Junto ao texto, são aliados outros elementos midiáticos, que atuam de forma a complementar o que está sendo relatado no nível textual, adicionando nuances aos acontecimentos. O fato em si ocorreu no mês de fevereiro de 2012, no Estado de Washington, mais especificamente em uma região não monitorada da Cowboy Mountain, famosa entre os esquiadores, conhecida como Tunnel Creek, que se encontra no complexo das Cascade Mountains. A avalanche atingiu 16 esportistas, fazendo três vítimas fatais.

---

28 Disponível em: <http://www.nytimes.com/projects/2012/snow-fall/>

Logo no início do material, têm-se um vídeo em *loop*, que atua como uma “capa” do especial, transmitindo algumas percepções iniciais do local e situando o usuário no que o conteúdo do especial vai tratar. Quanto ao texto, o autor logo apresenta uma das personagens que serão retratadas, ao colocar: “*Avalanche! Elyse!*”, humanizando, dessa forma, o relato. Ainda nesse primeiro momento, também é disponibilizada uma entrevista com a esquiadora, permitindo que nos aproximamos da personagem e continuemos nosso rumo na história com maior curiosidade e envoltos nessa ligação emotiva.

O que é possível verificar ao longo do especial, em uma análise prévia, é que é permitido ao usuário explorar a história conforme ele deseja – apesar de haver um relato linear sobre o acontecimento –, navegando por meio das entradas dos “capítulos”, que podem ser selecionados no topo do material. Nesse mesmo *menu*, podemos também acessar o mapa da região, conhecer a equipe responsável pelo projeto e ter acesso ao compartilhamento do trabalho pelas redes sociais e *e-mail*.

Quanto à gama de conteúdos disponibilizados ao longo do objeto, é possível entrar em contato com detalhes como os perfis de alguns dos personagens, mapas interativos, vídeos do ocorrido, entre outros aspectos que complementam a trama e o alcance da narrativa. Ainda que os conteúdos possam ser encontrados no mesmo âmbito digital do texto, eles não estão, no entanto, necessariamente ligados ao relato textual, sendo que podem ou não ser acessados pelo usuário, o qual pode construir o seu próprio percurso ou simplesmente seguir a estrutura proposta pelos autores, que transcorre de forma natural e intuitiva por meio de um sistema de “rolagem infinita” ou *scrolling*<sup>29</sup>. Ao final desse movimento de rolagem, apresenta-se a possibilidade de “virar a página”, seguindo para o próximo “capítulo” ou voltando para o anterior.

No percurso proposto pelos autores, alguns dos elementos midiáticos são caracterizados como eventos e têm início a partir do momento em que se concretiza a rolagem, enquanto outros devem ser acionados para que comecem a operar. Existem ainda elementos que podem ser expandidos, sendo apresentada uma nova tela em *pop-up* com o conteúdo requerido. Isso faz da ação do clique um ato interativo, o que permite ao usuário “adicionar” outros conteúdos ao que está inicialmente exposto na tela principal.

É necessário documentar que, aliado a reportagem, a equipe também produziu um

---

29 Essa forma se dá em uma página da *internet* quando nos aproximamos de seu fim, e ela, automaticamente, carrega mais elementos, ajustando a sua rolagem (*scroll*) de maneira a permitir que a página possa ser explorada mais para baixo. Tal estratégia se trata de uma tendência moderna de *webdesign* (ele se dá a partir das páginas de redes sociais como o *facebook* e o *twitter*) e é utilizada com o intuito de melhorar a usabilidade, otimizando a visualização de uma página que possui uma grande quantidade de elementos.

documentário no padrão tradicional sobre o acontecimento. Porém, ele só pode ser acessado uma vez que se chega ao final do material, sendo, dessa forma, um conteúdo que está deslocado da experiência e da narrativa do próprio *Snow Fall*, portanto não nos cabe, nessa oportunidade, estudá-lo. De toda maneira, esse pode ser um indício que, talvez, possa apontar, em um primeiro estágio, o destaque – devido à densidade e à extensão – para o âmbito textual do objeto. No entanto, atentaremos para tal aspecto na parte analítica de nosso estudo, que se concretizará nas seções seguintes.

Resta destacar o sucesso que *Snow Fall* alcançou entre público e mídia, sendo apontado por boa parte dos especialistas como uma maneira “correta” de se produzir jornalismo multimidiático, bem como sendo responsável por alavancar o discurso sobre a prática jornalística no futuro. Nesse sentido, *Snow Fall*<sup>30</sup> tornou-se um termo para referenciar especiais multimidiáticos bem trabalhados, agindo como inspiração e até mesmo uma espécie de exemplo para os materiais que se seguiram, sejam de grandes empresas, que não pretendiam explorar as construções narrativas digitais e buscavam sucesso em seu trabalho, ou em narrativas individuais, que tiveram no projeto norte-americano um modelo de construção e de expressão. Em nosso estudo, não estaremos questionando esses apontamentos ou vangloriando as suas qualidades. Em realidade, pretendemos destrinchar o material a partir do ponto de vista analítico proposto por nossa pesquisa e entender como ele é construído e como funciona.

### c) **Firestorm: The story of the bushfire at Dunalley – The Guardian**<sup>31</sup>

Produzido em 2013, *Firestorm – The story of the bushfire at Dunalley* (Tempestade de fogo – A história do incêndio florestal em Dunalley), o especial multimídia do jornal britânico **The Guardian**, conta a história de uma família que teve sua moradia destruída por um incêndio florestal na vila de Dunalley, na região da Tasmânia, ilha australiana que fica a 240 km da costa sudeste do continente. O relato está focado na experiência vivida pela família Holmes, em janeiro de 2013, que, em uma situação inesperada, testemunhou, abrigada embaixo do *pier* de um lago vizinho, a sua propriedade ser atingida por um incêndio que já se estendia na região por vários dias. No relato também são apresentados o histórico e o contexto das queimadas na Austrália, aproveitando para trazer à tona a discussão sobre um tema pertinente no contexto mundial atual: as questões ambientais, em especial o aquecimento global.

30 Como a expressão utilizada no meio profissional americano, se tornando um verbo: “Let's Snow Fall this report”. (Di Giacomo, 2013)

31 Disponível em: <http://www.theguardian.com/world/interactive/2013/may/26/firestorm-bushfire-dunalley-holmes-family>

Assim como ocorre em *Snow Fall*, a integração entre as equipes técnica e jornalística foi imprescindível nesse trabalho, somando um total de 23 integrantes do **The Guardian UK** e do **The Guardian Australia** (filiais da empresa) no projeto que levou cerca de três meses para ser concluído. Ancorado no texto de Jon Henley, o especial propõe uma narrativa linear, que transcorre através dos diversos meios que são apresentados ao longo do material – esses meios se iniciam de forma natural, alojados no cerne da proposta narrativa, como conteúdos indissociáveis da mesma, pois estão embutidos na página e são desencadeados automaticamente, enquanto o usuário realiza esse percurso. Dessa forma, percebe-se que os vídeos e as entrevistas apresentam-se ao rolar a página, por meio do movimento de *scroll down*. Junto ao texto, têm-se fotos de fundo ou “fotos animadas” – que lembram uma *gif* –, retratando o que está sendo relatado em imagens, enquanto o som ambiente cria um espectro imersivo ao ambiente do relato.

De toda maneira, a estrutura indicial empregada também permite ao usuário escolher para que parte do material ele deseja se dirigir, sendo possível visualizar e acessar os conteúdos midiáticos que estão dispostos em uma determinada seção do objeto por meio dela. Tais conteúdos estão identificados com ícones que explicitam o que trata determinada parte; temos um lápis para as partes exclusivamente textuais, uma câmera para os vídeos, uma “foto paisagem” para fotos e uma lupa para aquilo que vai atuar de modo complementar. Dessa forma, apesar de propor uma experiência linear, o especial permite que o usuário siga um caminho próprio, caso deseje, e que realize escolhas de acordo com a sua preferência quanto aos tipos de conteúdo ou ao tema que deseja percorrer. Assim, nota-se que existem algumas histórias que contextualizam o eixo principal, que é a história protagonizada pela família Holmes.

Nesse sentido, o material integra vários meios em seu discurso, utilizando-se de formas visuais inovadoras nesse procedimento de integração, que traz aspectos interessantes para a experiência narrativa do objeto, transcendendo a lógica jornalística convencional. O âmbito textual é de fato denso e descritivo, mas ele não toma para si o destaque no conjunto, atuando realmente como um dos componentes narrativos, que são partilhados pelos meios visuais e auditivos, através de fotos, passagens do acontecimento em vídeos, sons ambientes, entrevistas e mapas. Todos esses elementos trazem para a narrativa um aspecto imersivo, humanizando uma história que por si só já é bastante cativante.

Ele também possui um sinal de interatividade, pois os usuários “interagem” com alguns elementos que são responsáveis por balancear momentos íntimos dos personagens com passagens

que atuam na contextualização do acontecimento, fornecendo as informações necessárias para que se alcance efetivamente a proposta linear do relato que é ditada pelo transcorrer do texto.

De certa forma, podemos considerar *Firestorm* como uma evolução *natural*<sup>32</sup> de *Snow Fall*, pois segue o mesmo sistema de “rolagem infinita” proposto pela reportagem da empresa norte-americana, porém, como dito, é possível ter acesso por meio do menu – que sempre se encontra ao lado direito no material – a qualquer conteúdo disponibilizado no especial, fazendo com que o caminho esteja aberto ao usuário e de tal maneira possa ser seguido da forma desejada. Nesse sentido, também percebemos que *Firestorm* possui os elementos mais bem integrados na história, fazendo-os convergir na construção narrativa. Isso faz com que tal experiência não seja “dependente” do texto, pois o efeito sensorial proporcionado pela estrutura é bastante forte e toma uma atitude autônoma. Assim, podemos afirmar em um primeiro momento que, se formos comparar com o material do *New York Times*, os seus elementos e conteúdos midiáticos estão realmente integrados, atuando conjuntamente na formação do discurso do especial. Porém, vamos explorar essas características no momento da análise que se seguirá.

## 6.2 ANÁLISE DOS OBJETOS DE ESTUDO

Três pontos vão nortear nossa análise, sendo importantes para entender como funcionam os especiais multimídia estudados. São eles: os encontros midiáticos; as interfaces; e os gêneros.

### a) **Encontros midiáticos**

Os encontros e integrações multimidiáticas serão identificados em nossos objetos e, a partir daí, analisados em busca de uma compreensão sobre como eles acontecem e de que forma foram utilizados para construir os significados e propiciar experiências para os usuários nos especiais. Na oportunidade, também desejamos notar e pensar como esses encontros atuam na própria concepção e identidade de cada um dos especiais selecionados, configurando as características e as intenções de cada um deles.

---

<sup>32</sup> Pensamos dessa forma devido ao fato de *Firestorm* ter sido publicado um ano depois de *Snow Fall*, e, dessa maneira, terem sido aportadas outras visões de como podem ser realizados relatos jornalísticos na *web* através do sistema de “rolagem infinita” que segue a perspectiva de utilização do HTML 5. Isso o torna uma espécie de “continuação” desse trabalho de inovação jornalística que, como acreditamos, está em um contínuo processo de experimentação e produção.

## b) Interfaces

Pretendemos avaliar, nos especiais que serão analisados, como as interfaces atuam na relação a ser estabelecida com os usuários, instruindo-os, cativando-os, informando-os e, assim, atuando diretamente no processo comunicativo a ser construído.

## c) Relação com os gêneros jornalísticos

Estudaremos as relações que podem ser deduzidas a partir do levantamento teórico sobre o que se pretendia em um material tradicional com o que encontraremos efetivamente nos objetos de estudo e na sua prática. A partir daí, tentaremos entender como acontecem mudanças, adaptações, tendências e também como permanecem inalterados determinados aspectos dos gêneros interpretativo e literário tradicionais com o que pode ser chamado de “novas práticas” desses gêneros na *Web*. O intuito é o de apontar para os caminhos que estão sendo traçados nesses conteúdos.

### 6.2.1 Exile Without End - Palestinians in Lebanon

Nessa análise, utilizaremos parâmetros para identificar alguns aspectos e qualidades do objeto. Vamos analisar o material por “camadas”, verificando cada conjunto de conteúdos individualmente, para que não tornemos a avaliação confusa, evitando pensar o webdocumentário como um todo em um momento inicial. Justificamos tal análise realizada por partes, pois percebemos que existem no material estruturas padronizadas, que respondem a *plots* e partes individuais, sendo que elas estão divididas em 8. Apresentaremos essa estrutura de forma breve, para depois podermos explorá-la no que concerne aos encontros de meios em sua estrutura.

O que notamos inicialmente é que a estrutura dos ambientes é composta por um fundo dotado de uma foto, permitindo a possibilidade de “navegação” no espaço da foto. Ao a explorarmos, encontramos elementos interativos, os quais apresentam informações e sub-histórias do ambiente. Nos elementos interativos é possível encontrar vídeos – entrevistas com alguns dos personagens de cada ambiente e de imagens documentais do local –, textos – que terão a função de apresentar o perfil de alguns desses personagens, descrever a situação de um

lugar, contextualizar o usuário sobre a história de algum assunto de interesse e fornecer informações e estatísticas – e fotos – que irão ilustrar o personagem de que se está falando, no caso dos perfis, ou ilustrar a região, local ou situação sobre a qual está sendo discorrida. Eles estão dispostos na imagem de fundo em uma diagramação que não pretende passar qualquer significado, sendo alocados para que sejam visualmente agradáveis e explorem o “todo” da foto. Desse modo, acabam por compor a ambiência. Ao mesmo tempo em que se tem essa percepção visual, é feito o contato com sons que, em um primeiro momento, podem parecer aleatórios, mas à medida que exploramos os elementos visuais percebemos que os sons tratam da localidade representada, ambientando e humanizando o material – mesmo que ele esteja atuando de maneira intermitente, em *loop*.

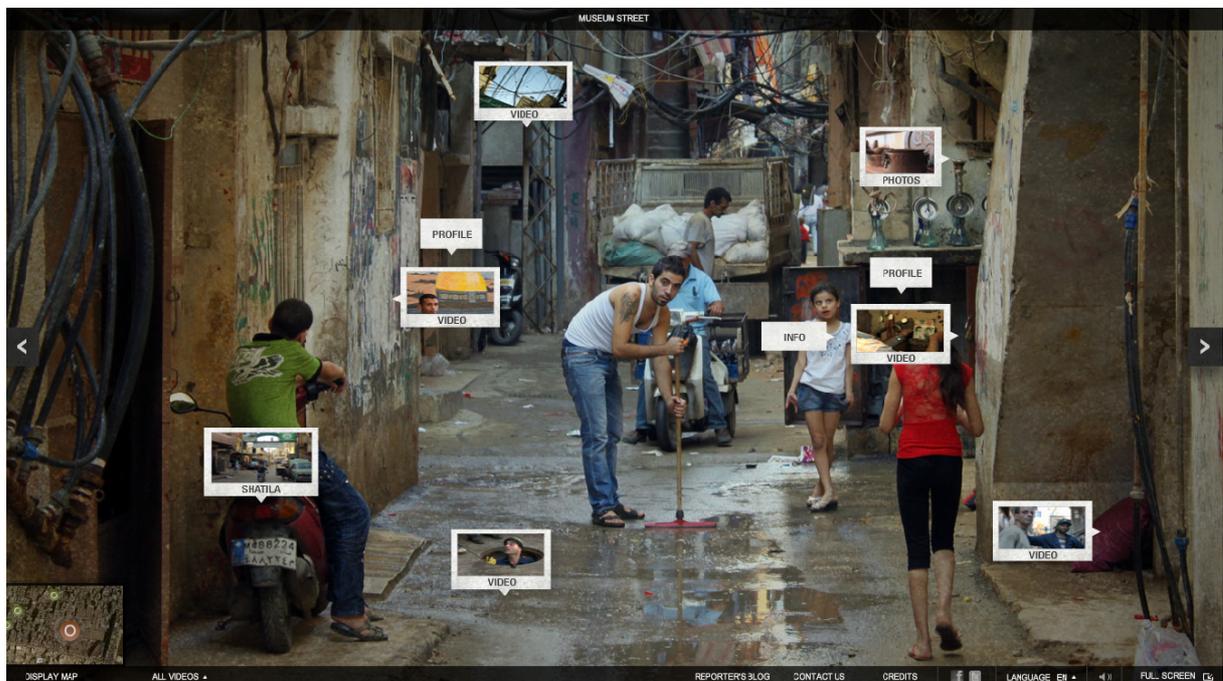


Figura 8: Ambiência inicial aleatória em *Exile Without End* ostentando todos seus elementos midiáticos.

Tais são os elementos perceptíveis em um primeiro contato. Reparando mais atentamente, encontramos na parte superior da foto de fundo um título que vai se referir ao ambiente que está sendo apresentado. Na parte inferior esquerda, existe um mapa que pode ser explorado. Ao adentrarmos nele, é verificado que se trata de um mapa que representa o campo de Shatila e que, por meio dele, pode-se orientar e ter uma percepção espacial, ao mesmo tempo que é possível identificar onde estão localizados os *plots* das histórias que serão apresentadas no material.

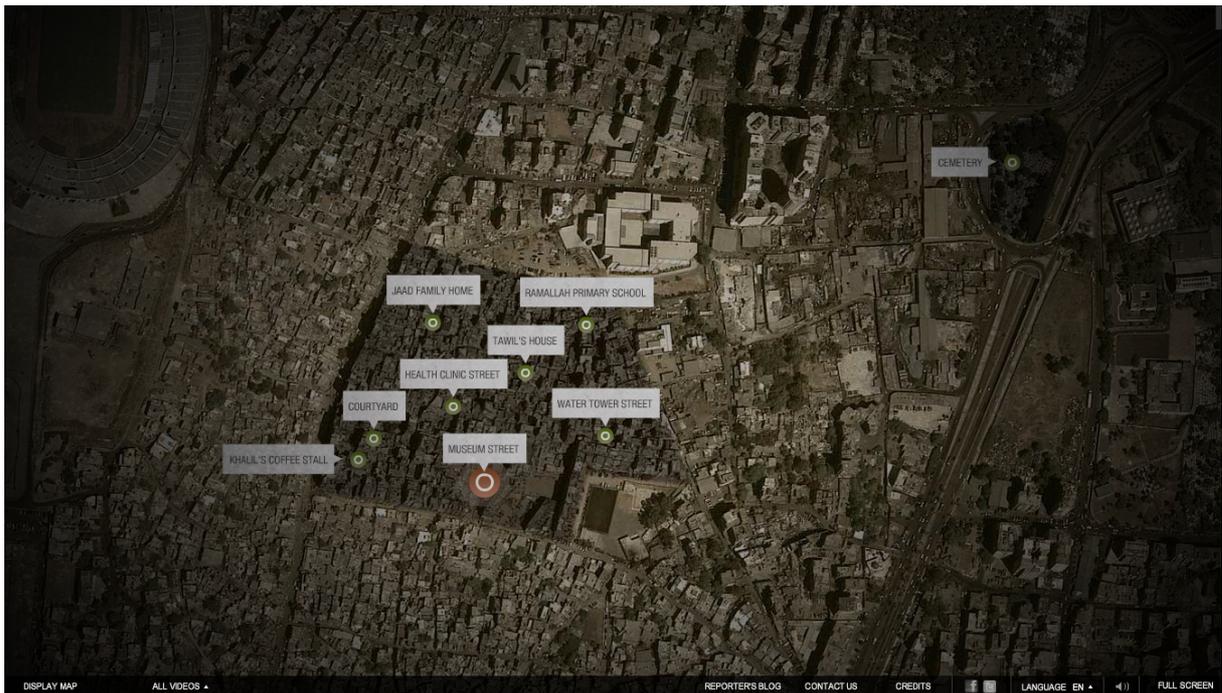


Figura 9: Mapa interativo encontrado em *Exile Without End*.

De tal modo, pretendemos identificar dentro de duas das ambiências, *Museum Street* e *Courtyard* – que foram escolhidas de forma aleatória –, em **quais** oportunidades acontecem o encontro de meios, para depois tentarmos entender **como** acontecem as eventuais mesclas. Em um segundo passo, com intuito de buscar entender o **modo** como as mídias se entrelaçam e hibridizam, tentaremos verificar se existe uma harmonia ou integração do conteúdo, possibilitando a exploração de significados e experiências distintas, culminando ou não na criação de um material intermediário. Sendo assim, iniciaremos o percurso analítico a partir da tela inicial, para posteriormente seguirmos adiante, tentando visualizar cada detalhe da ambiência em busca das especificidades desses feixes do processo comunicativo.

#### 6.2.1.1. *Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão*

Na tela inicial, que atua como um portal que vai direcionar o usuário para o ambiente do campo de refugiados de Shatila, temos a presença de dois meios, um visual, dotado de uma imagem animada, mas que mantém um enquadramento estático – lembrando uma foto animada – e também um textual, revelando o título e uma breve introdução sobre o local e a sua situação. Além disso, encontramos uma espécie de botão interativo – *enter* – que atua como o acesso ao campo – esse botão é modelado sugerindo um caminho a ser seguido,

evidenciando sua funcionalidade.

**EXILE WITHOUT END**  
PALESTINIANS IN LEBANON

→ Ocorrência do vídeo

A PORTRAIT OF SHATILA, A PALESTINIAN REFUGEE CAMP IN BEIRUT BUILT IN THE WAKE OF THE 1948 ARAB-ISRAELI WAR WHERE THOUSANDS OF PEOPLE STILL LIVE TODAY. TAKE A JOURNEY THROUGH THE CAMP, AND SEE WHAT LIFE IS LIKE FOR THESE FORGOTTEN REFUGEES LEFT STATELESS BY A DECADES-OLD CONFLICT.

ENTER → Botão inicial

CBC News correspondent Nahlah Ayed and Radio-Canada's Ahmed Kouaou and Danny Braün spent two weeks documenting life in Shatila, a Palestinian refugee camp in Beirut whose 12,000 inhabitants are among the oldest group of refugees in the world. The web documentary above will introduce you to some of the remarkable people they met there.

Palestinian refugee camps exist throughout the Middle East, but Shatila is one of the poorest and most densely populated. More than 60 years after it was established, its residents remain in limbo, with no state of their own and few rights within Lebanon, raising generation after generation in a place never intended to be permanent.

The website's interactive, street-level interface allows you to follow some of their personal stories from inside the one-square-kilometre camp and experience firsthand Shatila's maze of cramped, dark tenements, narrow alleyways and shabby infrastructure. The documentary is best viewed in full-screen mode.

Figura 10: Tela inicial de *Exile Without End* apresentando o botão que dá acesso ao cerne do especial e onde se transcorre o vídeo.

Ao clicarmos no botão *enter*, adentramos no mundo a ser explorado pelo objeto de estudo, e, nesse exato momento, é apresentado um audiovisual introdutório, dotado de um vídeo que não possui áudio ambiente, somente uma música preenchendo o fundo. Ele está sendo perpassado por letreiros brancos, que se destacam, pois se sobrepõem à imagem de fundo.

A partir do vídeo, somos levados a um dos ambientes que poderá ser explorado no material, de modo aleatório – a cada vez que atualizamos a página e traçamos o percurso para entrarmos nas histórias, é apresentado um ambiente distinto, pois a entrada não é condicionada a um padrão. Por se tratar de uma ambiência aleatória, passaremos para uma análise do mapa, que pode ser encontrado no material, pois temos a capacidade de acessá-lo em qualquer situação dentro desse objeto, e ele também atua como material de orientação ao usuário.

O mapa é o encontro de aspectos visuais com textuais. O visual representa a extensão do terreno de Shatila e seus entornos, sendo composto por fotos de satélite, e também aponta, com figuras gráficas, para pontos de interesse no mapa, que se revelam ser os locais onde estão localizados os *plots* passíveis de serem explorados no material. Já o texto atua identificando e nomeando tais pontos.

Considerando as ambiências<sup>33</sup> ainda de forma genérica, percebemos que, no momento em que as acessamos através do mapa, é apresentado um vídeo que integra o usuário ao local ou a alguma situação dessa mesma ambiência. Os vídeos – cada ambiência possui seu próprio vídeo, sendo que pode existir mais de uma versão para cada ambiência –, em si, não possuem nada de especial, pois tratam de apenas de um ponto de vista e não contêm nenhum outro meio em relação com eles. De todo modo, antecipamos que eles, sim, farão parte de um entendimento acerca da ambiência, pois, em realidade, eles são partes componentes com uma função introdutória.

Acreditamos que cada ambiência é como um todo – e inclusive deve ser interpretada de tal maneira –, um conjunto harmônico, proporcionando a construção de significados e fornecendo experiências. Desse modo, iremos considerá-las, cada uma, como “meio”, pois os seus conteúdos estão integrados e dispostos em sua própria estrutura, não sendo percebidos como algo “à parte” desse conjunto. Isso traz implicações diretas no modo como baseamos nossa interpretação e estratégia de análise desse objeto, pois passamos a ver cada um dos meios individuais como componentes da estrutura maior, que é a própria ambiência.

Passemos então à análise da estrutura e dos conteúdos das ambiências. Iniciaremos pelo vídeo e suas características. Temos que, como acontece na *home* do webdocumentário, os vídeos – pois, como dito, pode existir mais de uma versão para uma mesma ambiência – introduzem o usuário no ambiente, imergindo-o no que será mostrado. São vídeos curtos, contendo estritamente os sons gravados na ocasião da captação do material, e que não contam com uma voz em *off* – ou voz *over* – ou quaisquer letreiros ou legendas.

No nosso primeiro caso escolhido, a ambiência *Museum Street*, temos apenas a presença de uma versão do vídeo, fornecendo uma única visão inicial do local. No segundo caso, *Courtyard* identificamos três versões desses vídeos, sendo todas bastante similares, apresentando a visão do pátio de Shatila por dois ângulos. A maior diferença é a diversificação dos frequentadores. Isso atua de modo distinto no que concerne às impressões

<sup>33</sup> Cada “ambiência” é constituída pelos conteúdos disponíveis em cada uma das regiões de Shatila trabalhadas no material que podem ser encontradas no mapa ou na divisão estrutural do especial. Utilizamos tal denominação pois percebemos que em qualquer uma dessas partes é criado um tipo de “ambiente” distinto, gerando blocos individuais e dinâmicos.

percebidas, pois podemos entender o que se mostra de forma distinta caso entremos na ambiência com o pátio vazio ou estando ele repleto de crianças brincando – que são dois casos mostrados nos vídeos. De qualquer modo, essa é apenas uma impressão introdutória, uma espécie de visão que vai abrir o caminho para as possíveis interpretações a serem realizadas.

Uma vez dentro da estrutura padrão que descrevemos, percebemos na fotografia de fundo como estão dispostos os elementos gráficos, cada qual com os conteúdos que irão compor as histórias da ambiência. Encontramos também, nessa ocasião, sons de fundo que retratam uma suposta sonoridade do local – esse som, como visto, permanece intermitente, em *loop*, e não se modifica. Notamos que, em ambos os casos, podemos encontrar quatro tipos de conjunto de conteúdos, sendo que cada um deles conta com uma mescla de meios distinta, conferindo-lhes características específicas conforme a linguagem utilizada – encontramos os conteúdos divididos em *profile*, *photos*, *video* e *info*. É justamente a junção desses conteúdos – e por conseguinte, os meios que os compõem – que pretende ser capaz de criar outras qualidades, as quais não são notadas em um primeiro olhar.

Pensando essa análise em camadas, partiremos da foto de fundo. Nessa imagem, é possível realizar uma navegação, explorando o panorama que ela representa. Ela pode ser considerada como um momento em que temos o encontro do meio fotográfico com um ambiente digital, pois ela se desprende de sua característica estática, formando um local onde é possível perceber não os seus entornos através do olhar, mas também no qual convergem os elementos responsáveis por dar continuidade a narrativa.

Seguindo para os elementos encontrados nas ambiências, que estão dispostos sobre a foto de fundo, em *Museum Street*, temos 5 conteúdos de *video*, 2 de *profile*, 1 de *info* e 1 de *photos*. Já em *Courtyard*, temos 5 ocorrências de *video*, 2 de *profile*, 3 de *info* e 1 de *photos*. Verificamos a presença de um elemento exclusivo, que é denominado *Shatila*, e só ocorre na ocasião da primeira ambiência apresentada no webdocumentário, sendo extinguido nas próximas situações. Há de se apontar que a primeira tela do material, que apresenta a primeira ambiência, acontece de forma aleatória, sendo alterada a cada vez em que se realiza um novo acesso a *Exile Without End*. Convém notificar que cada um desses elementos são como botões, os quais apresentam uma tela que se sobrepõe à tela inicial, revelando-se como uma espécie de camada no material.

Nesse sentido, vamos verificar como se dá a composição da apresentação de cada tipo de conteúdo – essa verificação é pertinente para os dois casos, pois tais características são um

padrão do *design* funcional do webdocumentário. Em *video*, temos sua identificação sendo feita por um padrão textual combinado como uma foto, que alude a uma imagem que podemos encontrar nele. Ao ativarmos esse botão, um pequeno ícone se sobrepõe à tela, tornando-a mais escura – esse detalhe é idêntico em todos os botões. Desse modo, a mesma foto é sutilmente alargada, permitindo uma melhor visualização, ao passo que o padrão textual se expande para uma espécie de título do vídeo, aliado a uma breve descrição do mesmo. No *profile*, temos apenas o texto responsável por o caracterizar em um primeiro momento. Assim que ativado, o botão revela uma foto do personagem que vai ser apresentado, enquanto temos um texto identificando o personagem – com nome e idade – e descrevendo um breve perfil do mesmo.

Em *info*, assim como em *profile*, temos apenas texto caracterizando o botão. Ativado, apresenta-se uma foto icônica a qual atua na representação da situação e sugere uma estrita referência ao assunto trabalhado, ao passo que o assunto é detalhado em nível textual. O botão denominado *Shatila*, que é encontrado somente na tela da primeira ambiência, tem a mesma especificidade do botão *info*, porém ele é identificado de forma distinta, por se tratar de um conteúdo especial que faz referência a todo campo de refugiados e não se dedica a compor uma parte específica da ambiência apresentada. Em *photos*, temos uma situação similar a *video*, pois encontramos a identificação do conteúdo no texto aliado a uma foto, que é um exemplar encontrado nesse botão. Uma vez que é ativado o conteúdo, encontramos essa foto ampliada e temos um texto que intitula a peça e também descreve as situações que são encontradas nesse espaço, que é uma galeria de imagens.

Tais são as características midiáticas que cada conteúdo mostra, em uma primeira e segunda camadas, no material. Podemos também acessar alguns dos conteúdos a partir de uma terceira camada, que é constituída por depoimentos e fotos, contribuindo para o viés documental. Os botões que permitem que acessemos a camada são os conteúdos de *video* e *photos*. Notamos que, em cada um desses materiais, temos características bastante convencionais quanto ao padrão original de seu tipo conteúdo. As galerias de fotos, em ambos os casos, estão moldadas conforme o padrão encontrado em *sites* e materiais digitais que conta com a seguinte disposição: o título da galeria centralizado na parte superior, uma foto ampliada apresentada ao centro e as fotos que estão à disposição colocadas na parte inferior, em menor tamanho. As fotos tratam de explorar o exposto pelo texto na sua apresentação e são usuais e cotidianas.

No que concerne aos vídeos, eles são editados sem uma formatação padrão, mas

apresentam características convencionais da linguagem audiovisual. Há casos em que os vídeos apenas demonstram imagens de uma região e dos ocorridos, sem qualquer tipo de fala, documentando os acontecimentos na visão de um visitante – um caso em *Museum Street* e dois casos em *Courtyard*. Nos outros casos, o vídeo é baseado em um depoimento, sendo que ele pode ser dotado de fotos estáticas ou imagens em movimento dos personagens, em sua edição. Outra vez, interessa apontar que, mesmo que nesses materiais não conste uma junção de meios, intrinsecamente, eles serão considerados como alguns dos meios que se entrelaçam na composição midiática da ambiência como um todo.

Há de se destacar que há casos em que esses elementos e conteúdos se relacionam entre si, mesclando dados e meios para formar um *subplot*<sup>34</sup> do material. Em *Museum Street*, percebemos duas ocorrências: o *profile* se associa a *video*; e *info* e *profile* se relacionam a *video*. Em *Courtyard* são quatro ocorrências: *info* se relaciona a *video* duas vezes; *profile* se relaciona a *video*; e *info* e *profile* se relacionam a *video*. Esses fatos ocorrem pois nos casos o que está sendo apresentado em um elemento é diretamente relacionado ao(s) conteúdo(s) que se verifica(m) em outro(s) elemento(s), formando uma trama sequencial entre eles. Como exemplo, pode-se citar que um personagem – fazemos referência ao personagem Youssef, encontrado em *Museum Street* – o qual o perfil é retratado em *profile* se configura como o protagonista do conteúdo apresentado no elemento *video*, ao passo que o conteúdo de *info* atua no esclarecimento da situação vivenciada por esse personagem chave, referenciando acontecimentos que foram expostos nos elementos anteriores.

Em se tratando da ambiência em geral, consideramos que os encontros dos meios já estão presentes em seu corpo: tendo início no momento em que clicamos em sua localização no mapa, sendo apresentado o vídeo que nos leva até a ambiência com seus elementos dispostos no panorama da imagem de fundo, que permite que a exploremos, a medida em que acumulamos sentidos e significados ao longo do caminho que fazemos nesse percurso. Desse modo, a análise das relações e possibilidades será trabalhada posteriormente no estudo, sendo que, no momento, convém explicitar que a “ocasião” em que ocorre esses encontros é dinâmica, podendo, inclusive, não acontecer. Isso vai depender do caminho traçado pelo usuário, mas, ressalta-se, os caminhos que ele necessariamente vai ter que percorrer para seguir os cursos do material estão resumidos em etapas que já evidenciamos: a porta de entrada do material; o audiovisual introdutório; a estrutura explorável de uma ambiência com sua imagem de fundo; e o mapa.

---

<sup>34</sup> *Plot* trata do enredo principal da ambiência, enquanto o *subplot* é uma ramificação que deriva dessa parte primordial.

A partir dessa etapa em que detalhamos quais são as características dos encontros dos meios presentes no material, podemos passar para um passo seguinte, estudando, de fato, como esses encontros se dão.

Na tela inicial, o encontro se dá entre a imagem animada perpassada pelos dois blocos de texto. Nessa ocasião, a imagem animada – ela em si já é uma espécie de junção de mídias, pois tem a funcionalidade de uma foto, mas também possui qualidades visuais de um vídeo – permite que possamos perscrutar uma visão do campo de Shatila. O texto toma para si a função de titular essa imagem e apresentar uma introdução do que será representado no interior desse objeto.

Em relação ao audiovisual introdutório, notamos que ele é composto por uma estética inesperada para um documentário tradicional: tal estética remete à utilizada por um *trailer* cinematográfico, destacando a presença de cortes relativamente rápidos, que dão uma sensação de velocidade e continuidade às imagens – que, por sua vez, são de personagens e ocasiões diferentes –, e temos a presença dos letreiros brancos, que se sobrepõem ao vídeo para expressar características do que será encontrado nesse material, fazendo referência as imagens exibidas, e assim sugerindo significados para elas.

No mapa, existem alguns detalhes a serem observados. Ele explora o espaço visual de forma distinta, recorrendo a especificidades de diferentes linguagens. Nele, utiliza-se de um padrão contemporâneo de mapas, que é caracterizado por ter sua cartografia composta de fotos aéreas tiradas por satélites e pelo fato de ser explorável e interativo. Concomitantemente as fotos, estão sendo usadas figuras geométricas que apontam pontos de interesse para o usuário, revelando cores que permitem que suas funcionalidades sejam identificadas – o círculo vermelho representa o local onde se está, e os círculos verdes para onde é possível ir. A estrutura visual na qual o mapa foi disposto na tela proporciona a possibilidade de se movimentar – tal movimentação é limitada, pois o mapa é em realidade estático. Isso é perceptível no momento em que percorremos o cursor do *mouse* em seu corpo, revelando outras partes cartográficas. Esse efeito é intensificado pelo artifício de “lupa”, utilizado pelos editores, o que permite concentrar o foco no ponto central da tela. Esses detalhes conferem um certo sentimento de agência ao usuário, proporcionando participação. Enquanto isso, o aspecto textual somente identifica esses pontos de interesse, como se dá em um mapa tradicional.

Como expresso, iremos realizar nossas considerações de como ocorrem os encontros entre os meios no âmbito da ambiência de forma integral, ultrapassando a individualidade de

cada um deles. Nesse sentido, podemos pensar o vídeo introdutório tomando para si um papel nesse conjunto: ele vai atuar como uma espécie de primeira visão disponível a alguém que está adentrando àquele local, transmitindo algumas impressões iniciais. Daí vemos sua funcionalidade no conjunto de conteúdos da ambiência e, por isso, não julgamos ser correto separá-lo ou não considerá-lo nessa análise.

Passando para o corpo da ambiência, podemos identificar vários detalhes que surgem na intrincada combinação entre os meios. Em uma primeira instância, temos a imagem explorável que permite o usuário movimentar por seu corpo atuando como fundo para a ambiência. O fato de ela ser uma foto, na qual se pode navegar, por si só, age como um encontro entre qualidades e características de dois meios, pois temos a representatividade e a expressividade momentânea de uma fotografia aliada à capacidade de ser explorável de um ambiente digital.

Em seu corpo, temos dispostos os botões dos conteúdos, sendo que cada um deles é composto por diferentes meios, o que significa que cada qual constrói sua apresentação a partir dessa junção. Em *video*, assim como em *photos*, a construção estrutural da apresentação é bastante similar, senão idêntica. Antes de ativados, verificamos que a foto encontrada em cada um dos casos alude a algum conteúdo que será encontrado ao acessarmos esse botão, tendo o texto apenas com a função de definir qual é o botão. Ao ser ativado o botão, notamos que a mesma foto é ampliada, possibilitando uma melhor visualização, porém sua funcionalidade continua a mesma, a parte que o texto titula e descreve da situação. Dessa forma, ele atua em parceria com a foto como representação desse conteúdo – sendo que cada meio possui seu papel nessa construção, com a mesma importância.

Em *profile*, a identificação no panorama da fotografia de fundo é realizada apenas pelo nível textual. De todo modo, ao ativarmos esse botão, o texto e a foto apresentados atuam de modo complementar na construção do objeto. A foto ilustra o personagem do perfil e o texto o nomeia e o descreve, constituindo uma apresentação composta. Em *info*, o texto distingue o botão na fotografia de fundo, ao passo que, no momento em que ele é ativado, temos a utilização de uma foto tanto quanto do texto nessa apresentação. A foto é apenas uma ilustração que faz referência às informações apresentadas pelo texto. Nesse caso, o nível textual é que fornece a significação do botão, pois é ele o incumbido de transmitir as informações concretas da situação ou do lugar, que é tida como convenção de ser a função de um conteúdo informacional.

Nas relações entre os conteúdos para a formação de *subplots*, tentaremos identificar a

função de cada um dos meios nesse conjunto. Inicialmente, convém apontar que a disposição dos elementos geralmente prioriza o vídeo como o elemento hierárquico mais importante da relação. Esse fato provavelmente está relacionado ao fato de ele ser o conteúdo mais representativo – em se tratando do tipo de experiência que esse meio proporciona – para um trabalho que se propõe a ser documental. Desse modo, cada um desses meios também possui sua parte no trabalho, e, nesse caso, no *subplot*. Nos pontos em que *info* se relaciona com *video*, temos as informações apresentadas por *info* como contextualizando as imagens a serem mostradas no vídeo – elas também poderiam ser precedentes, mas a dinâmica de “mundo aberto” do material permite ao usuário traçar seu próprio caminho –, fornecendo alguns parâmetros para a interpretação da pessoa que acompanha o especial. Nos casos em que *profile* se relaciona a *video*, a função é mais evidenciada, pois *profile* vai apresentar e identificar quem é o personagem que está realizando o depoimento no vídeo. Nos casos em que tanto *profile* quanto *info* se relacionam o *video*, percebemos que utiliza-se *profile* com a mesma função; no entanto, *info* pode ser usado para contextualizar algum ponto mais complexo, abordado no depoimento feito pelo personagem – *Courtyard* – ou detalhar algum aspecto de um local apresentado no vídeo – *Museum Street*. É necessário considerar também que cada um desses elementos, individualmente, apresenta características as quais irão se somar a esses outros fatores, formando um intrincado jogo de relações que não são perceptíveis para o usuário no momento em que desfruta do objeto.

Uma vez que encontramos alguns dados e relações prévias, podemos passar para uma visão geral da ambiência e de todos os meios que a compõem, tentando entender as possibilidades desses encontros e focando nos significados que podem surgir dessas possíveis relações. Nesse momento, não pretendemos propor todas as relações possíveis nem sequer resumir os significados que poderão surgir, apenas desejamos apontar os efeitos que as possibilidades midiáticas podem criar, pensando a forma com que esses elementos estão organizados no conjunto da ambiência.

#### 6.2.1.2 *Pensando os encontros na totalidade da ambiência*

Em relação aos encontros que podem se dar em uma ambiência, podemos afirmar que eles vão ser determinados segundo o caminho que o usuário escolhe traçar. De todo modo, durante esse percurso, o contato com os meios se dá inicialmente por meio do vídeo introdutório, que apresenta o ponto de vista de um visitante que adentra ao local determinado

– a ser representado pela ambiência e seus conteúdos – terá. O vídeo estático com os sons ambientes que são veiculados acaba por fornecer uma primeira impressão do local, atuando como entrada para essa ambiência. Uma vez dentro dela, o usuário percorre a tela, na qual a imagem de fundo atua como uma espécie de perspectiva panorâmica da região, como se fosse o ponto de partida para a exploração das histórias. A imagem toma para si a função de emoldurar e representar o quadro do ambiente, e é a partir desse quadro que podemos adentrar nas histórias e nas situações que o local vai apresentar. Tal capacidade remete a uma experiência que os tradicionais jogos *point and click* – como exemplo temos *Fullthrotle* e *Monkey Island* – oferecem, permitindo que se possa interagir com esse ambiente – constituído pela fotografia de fundo e a capacidade de podermos nos mover por ela, somado ao efeito “lupa” do material. Já o aspecto sonoro fornece os sons cotidianos do local mostrado por essa fotografia. Mesmo com uma associação um tanto simples de meios, essa junção do vídeo introdutório com a camada inicial da ambiência acaba por permitir que o usuário sinta-se imerso nesse ambiente, já em um primeiro momento. Ele desfruta de uma espécie de “perceber” – o “olhar” associa-se a uma “audição” – e visualiza os caminhos que poderão ser seguidos, que, por sua vez, são apresentados de acordo com os elementos dispostos nessa tela.

Esses caminhos, cada qual com sua própria identificação, permitem ao usuário selecionar qual aspecto deseja visualizar, segundo sua própria vontade. Ele pode se interessar por qualquer um dos conteúdos, construindo percursos e possibilidades diversas, o que torna a definição de uma ordem algo bastante imprevisível. Sendo assim, não é possível supor quais serão os significados e os meios com os quais o usuário vai ter a experiência do percurso de forma clara, sempre lembrando que ele poderá não realizar todos os caminhos possíveis ou desfrutar de todos os elementos e, assim, obter uma interpretação distinta do material. Nesse sentido, cada usuário cria a sua própria interpretação, de acordo com o caminho percorrido e os conteúdos visitados, sendo que a ordem de acesso de cada um deles também pode influenciar na formação de significados. Por tal motivo, cremos que os conteúdos, ao estarem organizados na ideia estrutural da constituição de uma ambiência, permitem que os meios – de cada uma delas, e delas próprias como meios – se equacionem em uma experimentação narrativa.

Temos de considerar o vídeo introdutório, então, como parte integrante desse conjunto, possuindo a função específica de apresentar as primeiras impressões do todo. Também temos a visualização do mapa como um modo de localizar onde ocorrem determinados fatos. Em relação aos elementos dispostos na tela explorável, temos que o conteúdo *info* atuará como

um importante contextualizador da situação que encontramos no objeto, devido às informações que fornece. Julgamos que tanto o *profile* como alguns dos conteúdos *video* permitirão que entremos em contato “direto” com os moradores-personagens de Shatila, enquanto outros casos de *video* irão mostrar os detalhes e acontecimentos do local. Tais vídeos acabam promovendo o efeito documental de modo direto, pois nos estão imergindo em uma visão daquilo que ocorre no ambiente. Os elementos *photos* ilustrarão os fatos do cotidiano e algumas nuances do campo de refugiados, permitindo uma maior aproximação com a situação.

Em um primeiro olhar acerca desse material, poderíamos dizer que os meios que o compõem se somam, apresentando, cada qual, aspectos e conteúdos diferentes dessa ambiência. No entanto, ao realizarmos uma análise mais aprofundada, percebemos que, em realidade, os meios atuam de modo harmônico, se complementando. É como se ocorresse uma espécie de fusão, sem que qualquer um deles tenha sido sobreposto um em relação ao outro – temos o fato de que o elemento *video* sugere estar em um degrau hierárquico superior devido às associações tecidas, mas, por outro lado, ele está disposto e modelado da mesma forma que os outros elementos, o que nivela o seu nível de importância e, por sua vez, de significação. Isso pôde ser observado devido ao *design* estrutural do objeto e à forma com que os editores trabalharam cada um dos conteúdos e dos aspectos dos meios. De tal maneira, eles atuam em um modelo híbrido, que integraliza os seus elementos, conteúdos e meios em uma narrativa que se utiliza de todos eles para fornecer experiências documentais que se propõem – e, de fato, dão essa ideia ao usuário – ser interativas.

#### 6.2.1.3 *Um breve olhar para a interface*

Quanto ao aspecto da interface, devemos considerar que o especial utiliza-se de elementos distintos do jornalismo convencional, mesmo em se tratando de materiais especiais, como neste caso. Por não possuir a experiência centrada no percurso textual tradicional, *Exile Without End* utiliza-se de um artifício que cria uma espécie de visão em “primeira pessoa”, permitindo aos usuários traçarem sua rota no material como se estivessem explorando uma espécie de “mundo virtual”, aspecto que pode ser remetido à experiência que antigos jogos *point and click* exploravam. Tem-se cada parte percorrida, uma por vez, anunciando os elementos presentes, os quais não necessariamente estarão nas mesmas posições e repetidos nas ocasiões seguintes.

Tal detalhe estrutural é evidenciado no momento em que nos deparamos com a tela inicial do webdocumentário. Nela, podemos adentrar no material por meio do botão *enter*, enquanto transcorre um vídeo que atua na apresentação do campo, evidenciando alguns traços e aspectos que poderão ser encontrados mais à frente. Somados a esses elementos, temos um breve texto introdutório, compondo a interface inicial.

Adentrando no especial, encontramos uma estrutura – a qual será empregada em todas as partes subsequentes do documentário – que se utiliza de uma imagem móvel ao fundo – em realidade trata-se de uma fotografia na qual realizamos uma espécie de *pan*<sup>35</sup>, revelando pontos que não podiam ser visualizados anteriormente – sendo perpassada por quadros – *boxes* – que permitem a navegação no material e assim seja realizada a exploração dos conteúdos. Há de se notar também a presença da barra inferior, que atua como uma espécie de atalho e de índice, fornecendo possibilidades de deslocamento para partes específicas do material, como visualizar por completo o mapa, que se encontra sempre ancorado no canto inferior esquerdo da tela, e seguir especificamente para qualquer um dos vídeos do material, passo que desfigura a intenção proposta pelo webdocumentário, que é permitir a criação de percursos exploratórios e “interativos”. Na mesma barra, ainda pode-se ingressar no *blog* dos repórteres, contatar a equipe do órgão de comunicação, acessar os créditos, divulgar o material nas redes sociais, trocar a língua do material e operar a função “tela cheia”. Aliás, convém destacar que é através da função “tela cheia” que é alcançada a experiência imersiva do especial, uma vez que, por esse modo, se dá a atenção necessária aos elementos sonoros e visuais presentes ali.

---

35 *Pan*: Também conhecido como panorâmica ou *panning*, é um movimento efetuado com a câmera horizontalmente, geralmente em velocidade lenta, de um lado para outro. Fonte: [www.fazendovideo.com.br/vtart\\_154.asp](http://www.fazendovideo.com.br/vtart_154.asp)



Figura 11: Tela de uma das partes de *Exile Without End* evidenciando os elementos presentes em uma das ambiências do material.

Seguindo esse percurso, podemos perceber que a interface não é estritamente rígida, tal como costuma se empregar nos materiais jornalísticos da *Web*, nos quais predominam os percursos textuais, porém ela também não pode ser conceituada como “móvel” ou “metamórfica”, devido ao fato de que nela são mantidos elementos e preceitos básicos em sua estruturação. Em termos de usabilidade, encontramos o título e a barra inferior como pontos de ancoragem que padronizam o material, facilitando a exploração e o entendimento básico de suas funcionalidades. Por sua vez, a estrutura de *boxes* – que são devidamente nomeados – espalhados pela tela de fundo age como uma espécie de guia de elementos que podem ser encontrados no ambiente representado pela foto, incitando a exploração e sugerindo a particularidade de que eles pertencem à dinâmica natural desses locais.

No que concerne à função dos conteúdos do *design*, notamos atribuições básicas para os botões principais e subordinados. Além disso, a possibilidade da foto de fundo ser “explorada” faz com que se tenha uma noção de “profundidade” do local, uma vez que essa imersão cria a noção de campo de visão, a qual experienciamos em um local quando estamos fisicamente presentes, mesmo que essa noção aconteça de forma confinada no material, devido ao seu evidente limite de exploração na tela. A sua vez, os *boxes* possuem funcionalidades específicas, sendo acionados no momento em que percorremos o ponteiro do

mouse sobre eles. Uma vez acionados, eles se ampliam e evidenciam uma breve apresentação textual, apontando em conjunto uma foto ilustrativa e, em alguns casos, permitindo que seja realizado um clique para que acessemos um segundo nível de conteúdo, esse podendo ser a apresentação de vídeos ou de galerias de fotos dos personagens ou dos locais que são mostrados. Destacamos que, no momento em que qualquer um desses *boxes* é acionado, o fundo do material é escurecido, dando a entender que estamos ingressando em outra instância do conteúdo. No que trata da estrutura dos vídeos, eles são convencionais, dotados de um design de interface padronizado, na qual segue-se o exemplo utilizado na grande maioria dos *web players* atuais. As galerias, igualmente, seguem a premissa tradicional, na qual é exposta a foto principal em um primeiro plano enquanto as outras fotos se encontram minimizadas no canto direito para que possam ser acessadas posteriormente.

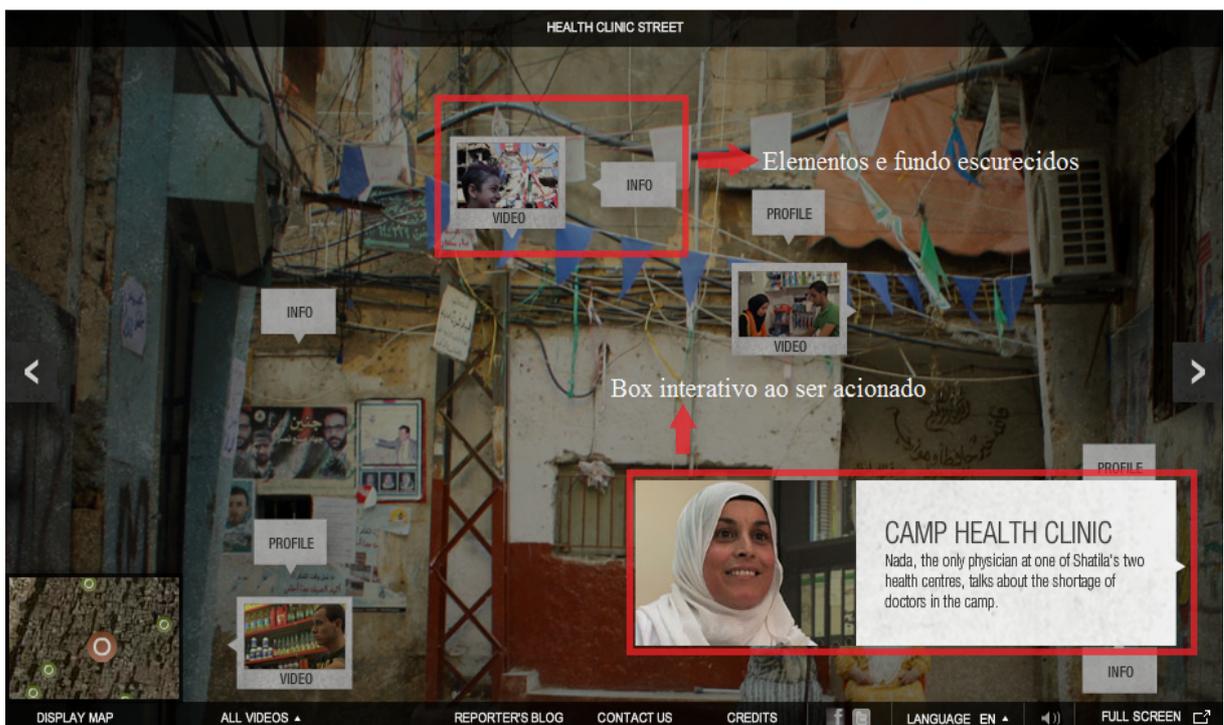


Figura 12: Apresentação do box acionado em *Exile Without End*, apresentando o fundo escurecido.

Para concluir, sustentamos que esse tipo de interface atua na explicação do material e também clama ao usuário para que ele continue o seu percurso nos conteúdos presentes no corpo do material. Ela não é necessariamente o melhor exemplo de organização para que se possa realizar um processo jornalístico por meio de informações duras e racionais, como é o caso de dados ou argumentações. No entanto, temos de considerar que esses aspectos foram mais explorados no *blog* dos repórteres, que se vale da construção tradicional. De toda forma,

acreditamos que também essa não é premissa do próprio webdocumentário, que segue uma outra orientação. O que se percebe é que a interface, estruturada nesses moldes, atua diretamente no processo comunicacional, convergindo com a intenção do webdocumentário, que aponta para a viabilidade de se proporcionar uma experiência sensorial que se utiliza de um viés exploratório e pessoal ao longo dos percursos trilhados pelos usuários.

### 6.2.2 Snow Fall – Avalanche at Tunnel Creek

No presente objeto, utilizaremos parâmetros semelhantes aos usados em *Exile Without End* para identificar aspectos e qualidades específicas. De tal forma, vamos analisar o material por partes, verificando os “capítulos” – a divisão na página das seções de conteúdos – selecionados de maneira individual, evitando pensar o conjunto de conteúdos do especial como um todo, em um primeiro momento. Assim como ocorre em *Exile Without End*, justificamos tal modo de análise por partes, pois percebemos no material a presença de estruturas padronizadas, que são utilizadas para se apresentar diferentes conteúdos em distintas situações – são os casos dos vídeos, dos *slide shows*, dos vídeos em *loop* iniciais de cada “capítulo”, entre outros elementos que vamos expor. No momento, apresentaremos a estrutura do especial de forma superficial, para depois podermos explorá-la no que concerne à utilização e aos encontros dos meios e seus conteúdos midiáticos.

Em *Snow Fall – Avalanche at Tunnel Creek*, notamos uma espécie de construção estrutural que se revela bastante convencional, podendo ser sintetizada através de uma divisão em capítulos, do mesmo modo que é feito nos livros e obras que seguem essa orientação. Essa divisão que norteia a trama da história – representada a sua vez pela rota do conteúdo textual – é realizada em seis partes. Na respectiva ordem estão presentes as seguintes seções: *Tunnel Creek*, *To the Peak*, *Descent Begins*, *Blur of White*, *Discovery* e *Word Spreads*. Cada capítulo toma para si uma determinada parte do relato, que, a sua vez, é linear e segue essa ordem capitular para dispor a trama da história. De tal maneira, os acontecimentos, os contextos e as informações relacionadas são apresentadas ao longo desse percurso, de acordo com a conveniência e necessidade da situação, matizando o relato progressivamente.

O que notamos inicialmente ao percorrermos essa estrutura, sem nos atentarmos aos conteúdos em si, é que ela possui um padrão de *design* e construção em todas as suas seções, conferindo uma personalidade própria ao especial. Esse padrão sustenta elementos que se repetirão ao longo do material, sendo utilizado na forma de alocação e apresentação dos vídeos, das galerias de fotos, do cerne textual, das *gifs*, entre outros elementos.

No que se refere ao percurso de leitura no especial, por este contar com um relato linear, a sequência proposta é simples. Tem-se os elementos expostos na tela, que vão se revelando assim que realizamos o movimento de *scroll down* (*scrolling*) na estrutura do material. Uma vez que se chega ao fim de um capítulo, surge uma barra que permite que se siga para o próximo capítulo ou retorne para o anterior com um simples clique no lado respectivo – direito para seguir, esquerdo para retornar –, orientando o usuário de maneira que se assemelha à estruturação clássica de páginas, ao modelo dos livros. Ainda na tela, pode-se encontrar, na parte superior uma barra indicial, que reúne a divisão dos capítulos, o mapa e os créditos, sendo possível por meio dela encaminhar-se para qualquer uma dessas seções.

Snow Fall | TUNNEL CREEK | TO THE PEAK | DESCENT BEGINS | BLUR OF WHITE | DISCOVERY | WORD SPREADS | MAP THE GROUP | 1155

"I'm saying, and I remember repeating this in my head: 'Jim, am I about to find you? Jim, are you underneath me? Jim, where the hell are you? Is this possible? Is he really underneath here? Am I about to dig Jim out?'"

Farther down, others followed the path into the gully. As it descends toward the valley floor, it carves deeper into the mountain. In some spots, canyon walls are 20 feet high. There were steep, icy drops that would become gushing waterfalls during the spring runoff.

"There are places it's so tight that I would stop and my skis would straddle the middle," Hammond said. "And I'd be elevated, like being on springs."

It was still clogged with rocks and trees that had not been fully scoured away. Where the ravine bent, the avalanche rode high on the outside wall, like a child on a water slide, sometimes breaking over the top of the bank and unearthing trees on the ridges.

"It was fear," Abrams said. "Fear that you lost someone, and fear that you're standing in an avalanche path. You're thinking, Don't get caught up on trees, listen for the beacons, where's my fiancée?"

Photographs from the Stevens Pass Ski Patrol accident report, taken a day after the Tunnel Creek avalanche, showed its twisting path. After starting in a broad meadow, the avalanche funneled into a narrow ravine. Stevens Pass Ski Patrol

PREVIOUS PART | Descent Begins | NEXT PART | Discovery

Figura 13: Tela de um dos capítulos de *Snow Fall*. Nesse caso podemos encontrar o cerne textual, uma foto, a barra superior e a barra inferior, responsáveis na orientação de leitura do especial.

Cada seção possui uma espécie de vídeo introdutório em *loop*. Esses vídeos apresentam paisagens inverniais típicas e atuam como uma “capa” para o conteúdo. Um único caso é diverso, o capítulo *Descent Begins*, no qual não se emprega vídeo, mas os retratos dos esquiadores que estavam realizando a descida na montanha justamente no dia em que aconteceu a avalanche, caracterizando, já em um primeiro momento, todos esses personagens. De antemão, pode-se afirmar que essa é a única introdução que revela um nível de informação relevante para o relato que seguirá. Nos outros cinco casos, os vídeos, por si só, não transmitem dados imediatamente compreensíveis ou informações relevantes sobre a dimensão do acontecimento ou sobre o que poderá acontecer a seguir, apenas ilustram a “capa” do capítulo, corroborando com o título.

Seguindo a estrutura desses capítulos, temos o cerne textual, que segue alinhado ao lado esquerdo da tela, fluindo de acordo com o movimento de *scroll down* no material, sendo deslocado somente quando está presente o botão de *play*, responsável por acionar os arquivos em áudio ou quando surgem fotos de maior importância para o relato.

Ao realizarmos esse caminho textual, encontramos outros elementos, sendo alguns interativos, os quais apresentam informações e sub-histórias desse ambiente e de suas situações. Dentre os elementos, é possível encontrar vídeos – de entrevistas com alguns dos personagens, de imagens do local no dia do acontecimento –; fotos – que irão ilustrar o personagem de que se está falando, no caso dos perfis, ou a região, local ou situação sobre a qual se está discorrendo –; gráficos – peças visuais responsáveis por apresentar etapas e detalhes do local e da avalanche –; e sons – que apresentam gravações de conversas dos esquiadores no dia do acontecimento. Eles estão dispostos ao longo do material, sendo bem organizados, seguindo-se o padrão proposto no especial.

Nota-se também a presença de peças publicitárias ao longo do material. Elas surgem em uma barra específica, que está devidamente identificada através da palavra *advertisement* (publicidade), com a frequência constante de uma ocorrência por capítulo. Elas não chegam a desvencilhar a atenção do usuário de forma contundente, pois se entrelaçam no corpo do material, aparecendo como partes integrantes dele. Isso pode ser percebido assim porque o seu fundo está em um tom cinza escuro e a foto da peça publicitária não está em destaque em relação aos conteúdos que se veiculam no especial. Ela é um elemento clicável, que permite que o usuário seja direcionado, em outra janela – ou aba – ao *site* do anunciante. Mesmo que ela não seja discrepante, temos de sublinhar a sua presença, interferindo na experiência documental do especial.

Uma vez considerados esses elementos básicos, podemos avançar para o estudo mais profundo das partes de *Snow Fall*. De tal maneira, na presente análise, vamos selecionar dois capítulos: o inicial e um outro, que traz em seu conteúdo um material que está mais próximo do que podemos chamar de um caso de integração de meios em um discurso único. Tem-se em vista que ambos já abarcam os elementos e padrões que serão utilizados ao longo de todo o material, sendo assim possível alcançar conclusões estruturais por meio dessa seleção. São eles: *Tunnel Creek* (1º Capítulo) e *Descent Begins* (3º Capítulo). Necessário dizer também que *Blur of White* (4º Capítulo) será citado. Como já dito, os parâmetros são aqueles utilizados também em *Exile Without End*. Dessa forma, buscaremos identificar em **quais** oportunidades acontecem o encontro de meios, para assim tentarmos entender **como** acontecem essas eventuais mesclas. Em um

segundo momento, com intuito de buscar entender o **modo** como essas mídias se entrelaçam e se relacionam, vamos verificar se existe uma integração do conteúdo, possibilitando a exploração de significados e experiências distintas do que se pratica convencionalmente no âmbito jornalístico. Mais uma vez, ressaltamos que não pretendemos propor todas as relações possíveis nem sequer resumir os significados que poderão surgir, apenas desejamos apontar os efeitos que as possibilidades midiáticas podem criar, pensando a forma com que os elementos se organizam no interior de cada capítulo, visualizando os padrões que se formam.

De tal modo, iniciaremos esse percurso analítico a partir de *Tunnel Creek* para posteriormente seguirmos com a nossa análise, tentando visualizar os detalhes encontrados em cada uma dessas partes em busca de esclarecimentos acerca do modelo utilizado no processo comunicativo de *Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek*.

#### 6.2.2.1. *Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão*

Em *Tunnel Creek*, por ser o capítulo inicial do especial, o esquema dos encontros dos meios é realizada e apresentada logo no primeiro momento em que se realiza a exploração do material. Quando adentramos ao corpo de *Snow Fall*, visualiza-se um vídeo em *loop* – trata-se de uma montanha repleta de neve na qual sopra uma brisa –, que ostenta o título e o autor do material e uma barra branca de identificação da empresa – **The New York Times** –, sem componentes de navegação – existem somente os botões de compartilhamento via redes sociais, *e-mail* e de comentário como os elementos presentes na tela. Logo, percebe-se que nessa experiência de entrada não é oferecido nenhum tipo de botão ou elemento textual, além da especificação do título e do autor, que possa ser visualizado ou acessado. Assim, de fato, inicia-se a “imersão” no material somente quando se realiza o movimento de *scroll down*, sendo revelados o corpo textual e os demais componentes da barra superior indicial, que passa a ter a identificação não mais da empresa, mas sim do nome do especial – *Snow Fall*. É desse modo que a dinâmica do material acontece, revelando a maneira intuitiva de se percorrer os seus conteúdos, a qual é essencial ao longo de todo o especial.

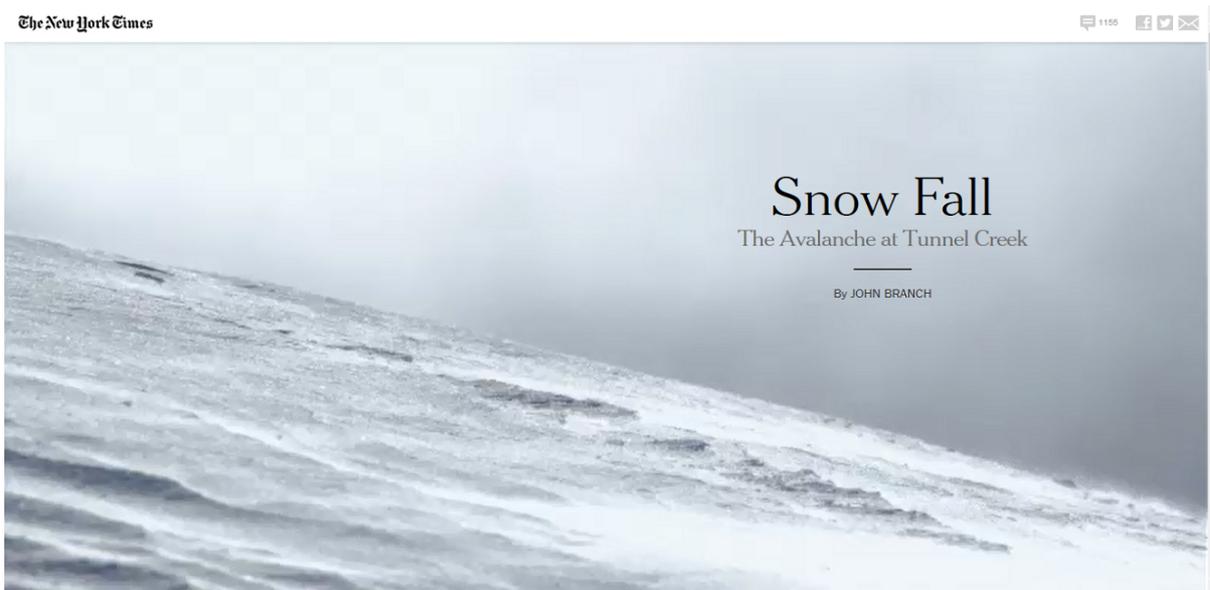


Figura 14: Tela inicial de *Snow Fall*. Nota-se somente a presença do vídeo introdutório que apresenta e ilustra o especial.

Pode-se afirmar que um encontro midiático já ocorre nesse primeiro movimento de *scroll*, no qual é apresentado o corpo do texto, enquanto se ofusca o vídeo inicial, que, evidentemente, assume seu papel de capa, a qual tem a função de apresentar, cativar e ser admirada, mas que deve ser traspassada para que se continue o percurso narrativo. Esse (des)encontro<sup>36</sup> se dá a partir do momento em que se realiza a rolagem da barra, movimento que faz com que o vídeo inicial vá desfalecendo – em uma espécie de *fade out*<sup>37</sup> – e deslocando-a para cima, até o ponto em que ela deixa o campo visual<sup>38</sup>, ao passo que é apresentado o corpo do texto, o qual se pode notar que é dotado de uma diagramação básica, alinhado à esquerda e que segue de maneira fluida ao longo da tela.

Há de se notar que, em uma análise prévia do material, identificamos que a maioria desses encontros serão evidenciados por meio do movimento de *scroll down*, pois é ele que traz os elementos midiáticos para serem visualizados na tela, devido ao deslocamento natural da página. Esse movimento também é responsável por iniciar alguns eventos e encontros; logo não há como

36 Chamamos esses casos específicos de (des)encontros, pois eles não acontecem sinergicamente; um conteúdo midiático segue-se após o outro e, dessa forma, pode-se perceber a ligação tênue que eles possuem em termos de integração de seus elementos, com o intuito de se realizar a construção de uma mensagem em comum na tela, apesar de que eles estejam, por outro aspecto, intrincadamente adicionados na sequência da trama da história e sendo importantes no entendimento do discurso da narrativa como um todo.

37 O *fade out* é um efeito que altera a opacidade de um elemento gradualmente, partindo do visível para o invisível.

38 Na ocasião é configurado um movimento de *parallax scrolling*, que é o responsável por criar esse efeito. O *parallax scrolling* é uma técnica de *scrolling* que faz com que as imagens de fundo movam mais devagar do que as imagens em primeiro plano, criando uma ilusão de profundidade, adicionando, de tal modo, um senso de imersão ao conjunto.

se percorrer a totalidade dos conteúdos do especial sem que o realizemos, e isso acontece devido ao próprio esquema da estrutura de “rolagem infinita” utilizada em *Snow Fall*.

O próximo encontro acontece quando passamos a percorrer a leitura pelas linhas do texto e, dessa forma, concomitantemente explorar o material – não pretendemos focar em questões técnicas, como evidenciar as partes dos encontros ou realizar a “contagem” de movimentos de *scroll* para que se alcance determinado encontro, somente nos ateremos a identificá-los e explicitar como acontecem. Notamos o surgimento de uma janela em um leve tom acinzentado, na parte inferior do texto, que, conforme seguimos a leitura, destaca-se e revela-se em cores, dotada em seu interior de uma “citação” com o rosto da personagem sobre a qual se está lendo. Inclusive, no âmbito textual, as palavras correspondentes ao conteúdo estão destacadas e são precedidas de um ícone – uma câmera –, que revela qual é a particularidade do material midiático a ser apresentado – no caso, um vídeo.

Temos de considerar que esse passo inicial é uma “primeira etapa” do encontro midiático, pois caberá ao usuário decidir se ele deseja visualizar o conteúdo disposto, e assim completar essa junção – complementando os sentidos e formando outros aspectos da narrativa, situação que se repetirá em alguns outros casos no especial. Para iniciar o vídeo, ele pode selecionar a sua janela ou clicar na região destacada do próprio texto. Trata-se de um vídeo convencional, incorporado a um *web player*, que transmite o relato da esquiadora sobre a experiência de ser atingida pela avalanche e sair praticamente ilesa. Uma vez que o vídeo é acessado, ele começará no local especificado e padronizado da janela, podendo ser, caso o usuário deseje, aumentado para o modo *full screen*. Assim, demonstra-se que ele faz parte daquele fragmento específico do relato, pois está condicionado a um ponto determinado no corpo do material e não se estende a outras partes.

Há de se apontar também que, uma vez que se segue o percurso de leitura proposto, o vídeo vai se encaminhado para a parte superior da tela e começa a deixá-la, ofuscando-se, perdendo a cor, e novamente tomando o tom preto e branco. Isso indica que o encontro do relato textual – a parte que norteia a trama da história – com o elemento midiático, expresso no vídeo, foi realizado e devidamente terminado, apontando para a dinâmica linear da história, que continua. Percebe-se nesse (des)encontro a característica de dependência do conteúdo visual, que se relaciona de maneira aditiva com o restante, mas que não chega a compor uma mensagem intrincada. O fato de que ele pode também não ser acessado aponta para a individualidade do âmbito textual, que decorre de forma independente. Essa também é uma dinâmica que se seguirá em outros encontros, o que irá se caracterizar como uma identidade da construção de *Snow Fall*.

O próximo encontro é verificado assim que realizamos mais alguns movimentos de *scroll*

*down*. O fundo da tela, que se encontra branco e permeado pelo âmbito textual, vai tomando outra cor e escurecendo aos poucos, até que notamos que ele é transpassado por uma imagem gráfica em movimento – assemelhando-se a um vídeo –, que realiza uma panorâmica do complexo das montanhas da região e termina na Cowboy Mountain, onde se localiza Tunnel Creek, o local da avalanche. Esse “gráfico em movimento”, que os autores nomeiam de *moving images* (imagens em movimento), é responsável por apresentar um aspecto que não é tão fácil de se explorar no âmbito textual, que é a geografia da região. Esse gráfico-evento, inclusive, é composto de um nível textual próprio, que identifica a região e suas montanhas. Dessa forma, tal elemento possui um traço de liberdade ante o âmbito central do texto, compondo-se de forma individual, mas que, a sua vez, é responsável por complementar aquilo que estava sendo relatado. Essa sequência gráfica começa automaticamente, por meio do movimento de *scroll* – sem que sejam necessários cliques para isso –, e não há pausas até que ela se complete, caracterizando-se como um evento que pode ser reiniciado, caso o usuário assim o deseje. Nota-se que o conteúdo é autoexplicativo – não necessita do nível textual ou de outro objeto para ser compreendido – e acontece de forma automática, assim que se atinge a sua localização na página através do movimento de *scroll down*. Esse é um tipo de conteúdo que se repetirá ao longo do especial e será dotado das mesmas características estruturais.

Em sua ocorrência, o gráfico começa compartilhando a tela com o texto e, por meio do movimento de *scroll*, realiza-se uma transição, na qual ele chega a ocupar exclusivamente toda a dimensão da tela, sendo ultrapassado assim que se continua movendo a barra de rolagem, de maneira que se segue para a próxima parte textual, que se sobrepõe ao conteúdo anterior, evidenciando o emprego do *parallax scrolling*. Esse encontro, assim como ocorre nos casos anteriores, também pode ser pensado de maneira a acontecer em um esquema de “soma” de conteúdos, sendo que ele é apresentado em uma oportunidade na qual facilmente percebe-se tal composição sendo disposta de forma separada do cerne textual da narrativa. Nessa situação, compõe-se a narrativa em partes distintas, devido ao caráter de independência de ambos os conteúdos, e o discurso se completa na junção lógica do usuário, que é o responsável por compreender a relação de complementação que o gráfico tece com o âmbito textual.

A próxima situação não é necessariamente um encontro, no parâmetro que desejamos estudar no presente trabalho. Trata-se de uma disposição de fotos ao lado do corpo do texto, da maneira mais tradicional empregada nos trabalhos jornalísticos na *Web*. São utilizadas fotos antigas, que ilustram um acidente que ocorreu na mesma região, em Cascade Tunnel, no ano de 1910, sobre o qual há um relato textual. Essas fotos não podem ser ampliadas e contam com

legendas padronizadas, não ocorrendo qualquer tipo de relação entre o nível do texto e o nível visual que ultrapasse a mera ilustração do fato relatado. Dessa forma, essa disposição estática não alcança um nível informacional aditivo, limitando-se a tornar visível um conteúdo histórico no corpo do especial.

Seguindo-se o percurso de *Tunnel Creek*, temos outro encontro que soma o cerne textual a um elemento em vídeo. No nível do texto, ele possui o mesmo esquema de identificação – a precedência do ícone da câmera – e acesso – através do clique na região destacada – que identificamos no primeiro caso. No entanto, ele se diferencia em sua aparição na tela, utilizando-se de estratégia semelhante à empregada na peça do gráfico-evento. Seu início se dá uma vez que o movimento de *scroll down* enquadra-o totalmente na tela, transformando o que era antes uma imagem pálida em uma curta peça visual. Na ocorrência, o vídeo disparado pela rolagem é um “pré-vídeo” – devido ao fato de que ele é uma espécie de introdução ao outro vídeo que seguirá –, que transcorre na dimensão específica da janela correspondente e que, ao final, revela um botão de *play* aliado a uma espécie de título. O vídeo principal pode ser acionado pelo texto ou através de um clique na dimensão de sua janela. Percebe-se que assim que se passa o *mouse* sobre a região destacada no texto ou da janela surge um botão com o dizer *play vídeo*, evidenciando que existe ainda uma outra camada visual a ser explorada nesse elemento. Uma vez iniciado, ele traz à tona o *web player* que será o responsável por rodar o material visual. Mais uma vez, o vídeo permite ampliação para *full screen* e pode ser compartilhado via redes sociais e *e-mail*. Quanto à função desse vídeo, ele atua como um elemento contextualizador e ilustrativo acerca de um aspecto que está sendo trabalhado no relato, que é a sensação de se esquiarem em terrenos fora de pista, os quais contam com a neve *powder*<sup>39</sup>. Dessa forma, o vídeo apresenta depoimentos dos esquiadores contando qual é a sensação dessa atividade, somada às imagens da prática sendo realizada.

Os próximos quatro casos de encontros midiáticos são idênticos em termos de construção, contando somente com conteúdos distintos em sua dimensão. Esses casos tratam de uma disposição do cerne textual com um elemento visual que se encontra no lado direito da tela. Tal elemento é um “mini perfil” do esquiador que aparece na parte específica do texto, o qual, uma vez acessado, irá exibir fotos do referido personagem. Esse “mini perfil” pode ser acessado via texto, sendo identificado, na situação, da mesma maneira que acontece com os casos dos vídeos. Esse destaque encontra-se nas linhas textuais e também é precedido de um ícone – uma folha com um quadrado –, aparentando sua particularidade. Assim que se move o *mouse* sobre o perfil ou

---

39 A neve *powder* é um tipo de neve recém-caída, que ainda está fresca e intocada. Ela é uma neve lisa e macia a qual proporciona ao esquiador a sensação de “flutuar” quando é percorrida.

então sobre a área determinada do texto – que, nesse caso, corresponde ao nome do esquiador –, ele se destaca – é preenchido por um fundo cinza – e surge o vocábulo *view slideshow*, evidenciando que existe uma outra camada de conteúdo a ser acessada no elemento. Quando se efetua o clique, é exibida uma galeria de fotos que é sobreposta ao corpo do especial, caracterizando-se como uma camada distinta do material principal. Dentre essas fotos, temos exemplares específicos que são relacionados ao personagem apresentado no momento. A galeria apresenta um retrato do esquiador em sua primeira foto, seguindo para uma foto antiga, que demonstra uma espécie de histórico ou contexto do personagem ou para fotos de momentos íntimos ou de práticas esportivas, todos pontos importantes para apresentar quem é o personagem e humanizar – ainda mais – essa face do relato. Tal galeria segue um padrão tradicional, dotada de legendas para cada foto e com uma usabilidade bastante compreensível. Ela também pode ser facilmente fechada, clicando-se em qualquer parte da tela, fora da galeria, ou pelo botão “X”, que é localizado no canto superior direito da janela.

O próximo enlace midiático é constituído por uma galeria de fotos que é apresentada ao lado direito do material. No entanto, ela não tece qualquer evento com o movimento de rolagem de barra. Só é necessária a realização do *scroll down* para que seja revelada no enquadramento da tela, fazendo com que sua apresentação transcorra de forma natural conforme a trama da história é percorrida. Esse elemento encontra-se alinhado à direita do corpo do especial, estando em um evidente destaque devido ao tamanho de sua janela, que desloca o corpo textual para a esquerda. Trata-se de uma grande foto colorida que pode ser acessada dando início a uma galeria de fotos. Tal foto, inicialmente, não possui nenhuma identificação de que seja interativa – clicável –, sendo evidenciada essa possibilidade no momento em que se passa o *mouse* sobre o elemento. Além disso, tal foto possui uma legenda tradicional, que transmite a sensação de um conteúdo fotográfico convencional, podendo fazer com que a galeria passe despercebida, caso o usuário eventualmente não coloque o *mouse* sobre ela. Quando tal ato ocorre, é possível perceber o surgimento do botão *view slide show*, que revela o caráter interativo do conteúdo. Assim, uma vez acessada, tal galeria segue os mesmos padrões que encontramos nos “mini perfis”, valendo-se de uma nova janela – que sugere outra camada de informação – para a apresentação das fotos. De tal modo, pode-se verificar um padrão que é seguido ao longo de todo o material, quando se trata do caso de apresentações dos *slide shows*.

Dessa maneira, podemos notar que tanto as galerias de fotos quanto as fotos ilustrativas dos fatos ocorridos na região não estão presentes em destaque no próprio texto, porém elas atuam de maneira convencional, assim como acontece nas matérias jornalísticas propagadas na *Web*.

Elas encontram-se alinhadas à direita: no caso das fotos “simples”, não é possível que sejam ampliadas para que se tenha uma melhor visualização e contêm uma legenda descritiva do que elas tratam; no caso dos *slide shows*, a foto de entrada está em um evidente destaque – devido ao tamanho da foto inicial em comparação com o corpo textual –, permitindo que ela possa ser acessada, habilitando uma janela em *pop up* que apresenta a sessão de fotos estruturada em uma galeria relacionada ao “tema” fotográfico. Nota-se que essas fotos são compostas de legendas tradicionais, e pode-se avançar e retornar entre elas facilmente, por meio de um clique em setas que se encontram nos cantos de cada uma das fotos.

O próximo encontro é outro caso de conteúdo gráfico, o qual está moldado nos mesmos parâmetros que foram descritos no objeto anterior. O que o diferencia essencialmente é o tipo de exposição que ocorre para a sua introdução, a qual é feita de forma brusca, evidenciando uma separação entre o gráfico e o âmbito textual. Isso acontece porque ele é disposto na tela sem que aconteça uma transição, da mesma maneira que se deu no caso anterior. Assim, ele se dá separadamente e independentemente da leitura, que pode estar ainda sendo efetuada, enquanto o gráfico se inicia na porção inferior da tela. Seu acionamento acontece através do movimento de *scroll*, e ele é pautado conforme a ação de realizar tal movimento: o seu início se dá quando ele preenche 1/3 da tela, revelando o começo de seu próprio nível textual. A sua continuação segue conforme rolamos a barra mais para baixo; ao passo em que ele é completamente disparado e não pode ser mais pausado. Chega-se nessa evolução até o ponto em que o gráfico preenche toda a tela e surge na parte inferior a barra que possibilita seguir para o próximo capítulo. O gráfico também possui um âmbito textual próprio, que atua em sua explicação e identificação – trata-se de uma imagem meteorológica que demonstra as condições do tempo para se ter nevado em grandes quantidades na região de Tunnel Creek –, podendo essa sequência ser acionada novamente por meio de um botão que se localiza no canto superior direito de seu corpo.

Percebe-se que esses encontros são individuais e não necessariamente estarão uns relacionados aos outros em termos de composição de sentido para um mesmo capítulo da narrativa. No entanto, pode-se afirmar que a soma desses encontros são essenciais para se alcançar a totalidade e a abrangência pretendida pelo discurso do referente capítulo. Dessa forma é que se torna possível trazer nuances e perspectivas para a história, através da soma dos elementos midiáticos, mesmo que eles sejam pensados e dispostos de maneira individualizada ou dependente. Esses são os encontros midiáticos que ocorrem no capítulo *Tunnel Creek*.

Seguiremos para a análise da terceira parte do especial, *Descent Begins*. No presente capítulo, temos logo em seu início um elemento midiático a ser considerado em termos de

ilustração e capacidade de fornecer informação. Descrevemos anteriormente a particularidade que acontece em todos os outros capítulos: as suas “capas” – o elemento de apresentação – são curtos vídeos, que possuem um teor “sugestivo”, mas não alcançam um nível propriamente “informativo”. Assim, temos outra abordagem em *Descent Begins*, que se vale da disposição de duas linhas de fotos, em um tamanho considerável, com os retratos dos esquiadores que realizaram a descida no dia da avalanche.

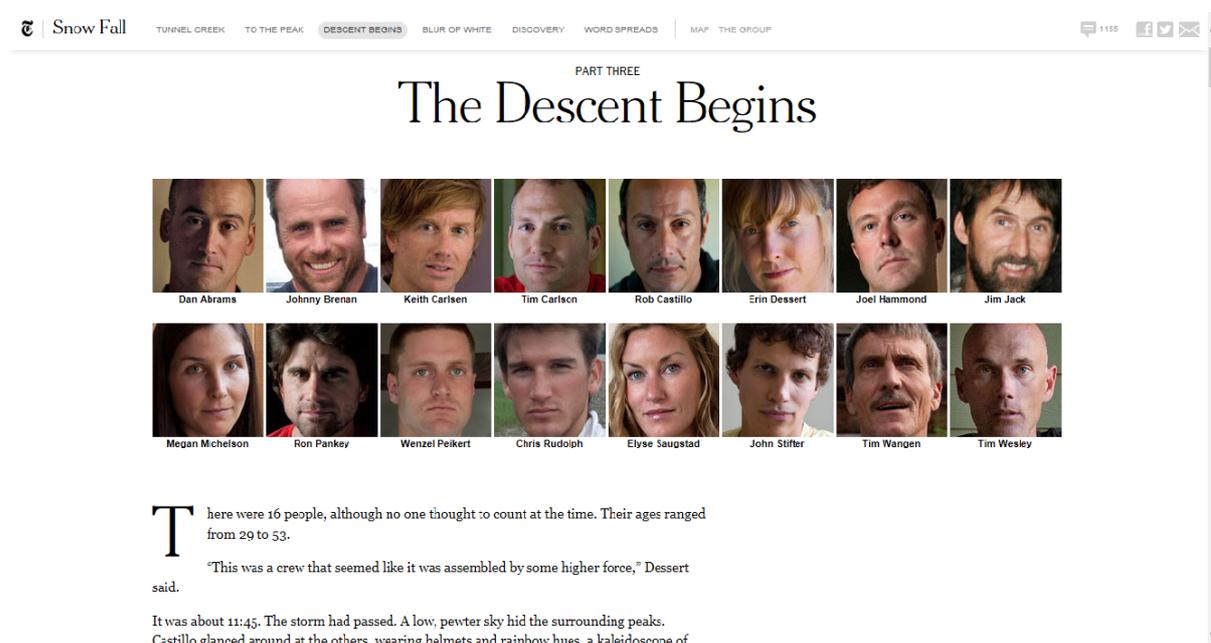


Figura 15: Capa de *Descent Begins*, que utiliza duas linhas de fotos estáticas, ao invés dos vídeos encontrados nos outros casos.

Esses conteúdos vão tratar de fornecer uma particularidade de informação que é essencial para que se consiga humanizar o relato e aproximar o usuário dos personagens logo no primeiro momento do capítulo, tornando-se um elemento e uma ocorrência particular no especial. Nessas linhas de fotos, os retratos são seguidos dos nomes dos esquiadores, identificando-os. No entanto, em termos de composição, é um elemento estático, que não pode ser ampliado ou permite qualquer interação, senão sua própria visualização. Pode-se avaliar que se trata de um elemento multimídia convencional atuando de forma mais efetiva do que os outros novos elementos multimídia usados na ocasião. Seu funcionamento começa assim que se segue para o capítulo *Descent Begins* – seja via a barra inferior ou através da barra indicial –, momento no qual as fotos vão aparecendo aos poucos na tela, como se estivessem construindo um mosaico, até que elas se completam e surge o nome do capítulo logo acima de sua localização. Essa ordem de aparição é aleatória, fazendo com que esse não seja um aspecto a ser considerado em relação à construção de

sentido do discurso.

A próxima ocorrência de um elemento midiático se dá através da apresentação de uma foto, sem que haja uma adição narrativa no caso. Essa foto segue o padrão convencional de disposição e utilização na *Web*. Trata-se de uma foto estática, com uma legenda padronizada, deslocando o cerne textual levemente para a esquerda, devido ao seu tamanho. Ela se apresenta durante a exploração do material e atua na ilustração do relato, que conta as especificidades do dia do evento, quando 16 esquiadores partiram para a descida, mas não contribui com uma adição informacional.

O próximo evento é de “grande proporção” e de interesse particular na análise. Ele constrói uma mescla, que vai unir o âmbito textual principal a diversos outros elementos gráficos, visuais e textuais, formando uma espécie de discurso único no segmento em que ele se entrelaça, situação que não é verificada em outras ocasiões em *Snow Fall*.

O primeiro encontro, que é o principal, transcorre até o final dessa série e atua como base para os próximos encontros. Trata-se da disposição de um gráfico “interativo”, que se integra ao fundo do especial, dominando-o, e acaba circundando o cerne textual, que mantém um espaço para si, mas em menor proporção nessa área. Dessa maneira, a diagramação desse conjunto no especial torna-se distinta do padrão aplicado em outras seções. O gráfico aparece inicialmente como uma simples foto de fundo – a representação da Cowboy Mountain –, mas revela a sua totalidade durante a realização do *scroll down*, que faz surgir nessa mesma foto especificações textuais, com percursos coloridos que se referirão aos caminhos traçados pelos esquiadores na montanha. Essa “imagem de fundo” – representada pela montanha – mantém-se até o momento em que a “região” do gráfico preenche toda a tela e, assim, passa-se a permitir um ambiente interativo até o fim do capítulo. A partir do preenchimento da tela pela área do gráfico, ele começa a se alterar de acordo com cada movimento de *scroll*, demonstrando que se está percorrendo os caminhos que vão sendo construídos dentro da foto – isso acontece de modo que o caminho inicialmente traçado no gráfico muda de cor, evidenciando, uma vez que ele alcança o tom negro, suas continuações e seguimentos, dando continuidade aos percursos e personagens.

O primeiro passo no gráfico acontece por meio da apresentação do início de um percurso único, textualmente identificado no corpo da foto e no próprio texto, enquanto os seus desdobramentos e os outros percursos vão sendo construídos durante os movimentos de *scroll* realizados. Assim, tem-se uma dinâmica que, enquanto o relato é lido, o gráfico transcorre concomitantemente, transformando esse percurso/leitura em uma experiência narrativa/midiática composta, que não é possível acontecer separadamente em cada meio. Dessa maneira, conforme

avancamos no texto, o gráfico apresenta os caminhos que foram seguidos pelos personagens, os quais estão sendo referidos em um exato momento do relato. Esse é um detalhe interessante, que é utilizado em outros aspectos nas partes que se seguem no capítulo.

A partir dessa base, surgem outros elementos, proporcionando a ocorrência de outros encontros midiáticos, que irão se somar a essa experiência, atuando não como pontos separados, mas que, em realidade, vão sendo integrados na totalidade do discurso. Isso ocorre porque os elementos estão dispostos no corpo do texto ou acima da área do gráfico, unindo disposições e conteúdos. O primeiro caso se dá dentro do espaço textual, quando aparece na parte inferior uma janela – dotada de uma foto – em um leve tom acinzentado, a qual, uma vez que se está totalmente posicionado na tela, revela-se como a “capa” de um vídeo. Assim como ocorre nos casos relatados no primeiro capítulo, esse vídeo é um elemento clicável, tanto em seu próprio espaço quanto nas linhas do texto, que trazem essa possibilidade de acesso por meio do destaque realizado no trecho textual referente ao conteúdo do vídeo. Na ocasião, essa parte destacada é precedida do ícone que o identifica – a câmera, no caso –, e o próprio vídeo possui uma legenda especificando-o. Dessa forma, ele não ocorre automaticamente, sendo necessário que seja clicado para trazer à tona o *web player* padrão do material, que permite pausar, avançar e ampliar a tela para o modo *full screen*. O elemento, tecnicamente, não tece relação com o mapa em si, porém ilustra em imagens a região do caminho, a qual está se apresentando no gráfico, o que faz com que ele também esteja se relacionando no nível de informações do próprio gráfico. Diante disso, somam-se três níveis midiáticos compondo o centro informacional dessa parte.

The screenshot displays a digital interface for the story "Snow Fall". At the top, navigation tabs include "TUNNEL CREEK", "TO THE PEAK", "DESCENT BEGINS", "BLUR OF WHITE", "DISCOVERY", "WORD SPREADS", and "MAP THE GROUP". A notification icon shows "1155" messages. The main content area is split into two columns. The left column contains text: "It was not Megan Michelson. It was Elyse Saugstad." followed by a quote from Castillo: "I thought it was Megan," Castillo said. "I said, 'Are you Megan?' She said, 'No, no, I'm Elyse.' That's when I met Elyse. It was right there. And she made these turns that were like: 'Aah, I think I know who that is. I've seen her name. Those are pro turns.' She ripped the hell out of it." Below the text is a video player showing a first-person view of a skier on a snowy slope. The right column features a map of a snowy mountain with a winding path. A tooltip identifies "Elyse Saugstad" as a "33, Professional freeskier". A camera icon is visible on the map, and the name "Elyse Saugstad" is placed near the path.

Figura 16: Gráfico encontrado em *Descent Begins* expondo alguns dos diversos elementos que o compõe. Nesse caso temos o cerne textual, um vídeo, um “mini perfil” e ao fundo a parte 'ativa' do gráfico, responsável por mostrar os caminhos percorridos pelos esquiadores.

Ao passo em que o vídeo é alavancado para cima, ele perde a sua cor e retoma o tom preto e branco, enquanto o gráfico vai revelando o fim do caminho percorrido por determinado grupo de esquiadores, uma vez que o texto faz o fechamento dessa parte do relato. Esse fechamento acaba retratando uma sinergia entre os elementos, até mesmo no momento em que eles vão sendo deixados para trás. Assim, o próximo movimento do gráfico é dar a esse caminho um tom negro sem quaisquer indicações de nomes, revelando uma espécie de “pausa”, que ocorre justamente com o fim de um subcapítulo do texto. Quando se segue para a próxima parte textual, com o subtítulo chegando ao segmento superior da tela, outra parte do caminho no gráfico vai retomando a cor, evidenciando que o relato textual está se referindo àquele determinado pedaço do percurso, criando uma sequência dos fatos no âmbito do gráfico, que continuará a ser empregada em sua continuação.

Seguem-se então os próximos dois encontros, que utilizarão, mais uma vez, o elemento “mini perfil”, que estará disposto à direita, acima da região ocupada pelo gráfico. Esse elemento evidencia o rosto do esquiador e sua função, sendo possível adentrá-lo para que se tenha acesso à mesma série de fotos utilizadas em *Tunnel Creek*, pois já foram apresentadas as seguintes galerias dos personagens: *Elyse Saugstad* e *Chris Rudolph* – expostas na mesma estrutura do *slide show* mostrada previamente. O seu acesso pode ser feito tanto pelo clique na área do “mini perfil” quanto na região destacada do texto, que corresponde ao nome do esquiador. Dessa maneira, tal ocorrência corresponde a reutilização de um mesmo conteúdo. No entanto, essa reutilização não é necessariamente uma redundância narrativa, pois o elemento pode ter sido ou não acessado ou pode atuar simplesmente com o intuito de identificação, permitindo que o personagem sobre o qual se esteja relatando, seja visualizado e enquadrado mais facilmente. Assim que se apresenta o perfil, o caminho do gráfico também continua a sua rota, sendo identificada com o respectivo nome do esquiador que a percorre, representando uma sinergia entre os conteúdos.

Quando se passa ao segundo “mini perfil”, de *Elyse Saugstad*, também é apresentada uma outra janela, dotada de uma foto em preto e branco na área do texto, a qual, uma vez completamente exposta na tela, é responsável por revelar em seu corpo outro material em vídeo. Pode-se notar também que a evidência do vídeo igualmente está exposta no texto, através do destaque no trecho textual e de seu ícone representativo. Tal vídeo possui as mesmas características daquele descrito anteriormente e explicita o ato da descida da esquiadora *Elyse*

Saugstad, integrando o seu conteúdo tanto no nível textual, que realiza o relato dessa descida, quanto no âmbito do gráfico que apresenta o seu percurso traçado.

As próximas cinco ocorrências repetem a utilização do elemento “mini perfil”. Nelas são dispostos, cada um a sua vez, os perfis dos personagens sobre o gráfico. Cada perfil é disposto conforme o momento em que o seu personagem aparece no relato textual, identificando no âmbito gráfico quem é a pessoa a que se está fazendo referência no relato, enquanto que o próprio gráfico demonstra isso coordenadamente, mostrando como cada um desses indivíduos seguiu o seu rumo e quais eram as suas condições em termos de localização na montanha, considerações que estão sendo expostas no texto. Assim, quando um personagem é citado no texto, seu perfil aparece, e a ele é somada a apresentação do caminho feito pelo esquiador no corpo do gráfico, construindo uma sequência própria para cada um. Como visto, cada indicação de perfil também pode ser encontrada na parte textual, através do nome específico do esquiador que está destacado. Também pode-se clicar tanto na área do perfil quanto no texto para se ter acesso à galeria de fotos personalizada de cada indivíduo. Mais uma vez, esses *slide shows* já haviam sido apresentados nos últimos capítulos – *Tunnel Creek* e *To the peak* –, só que em outras condições e situações. Como argumentamos, não se trata de um fator redundante, tendo em vista que esses elementos possuem uma outra função na situação e somam na construção nesse momento do discurso. Assim, atuam na orientação e esclarecimento da trama e no universo da narrativa.

A galeria de fotos não necessariamente aponta um outro encontro midiático nesse caso. Ela simplesmente implementa um nível distinto de informação, o qual permite que se veja quem é o Ser Humano que está esquiando, fazendo com que seja mais natural enxergarmos outros aspectos e nuances da vida do indivíduo. Esse traço do material é responsável por humanizar o relato puramente textual e transformar as simples linhas que representam os caminhos no gráfico em rotas de vida, cheias experiências e contradições intrínsecas, aproximando os usuários dos acontecimentos vividos e de suas condições.

Podemos concluir, então, que o gráfico utilizado em *Descent Begins* destaca-se por permitir uma visualização bastante compreensível dos percursos traçados por cada um dos esquiadores, caminhos que os levaram à situação em que se encontravam e influenciaram diretamente em suas atitudes e decisões em determinado momento, enquanto o âmbito textual, evidentemente, guia e elucida as faces e os detalhes desses acontecimentos, moldando e encaminhando a estrutura da história. A partir dessa dinâmica, a integração do gráfico com o texto – e, de maneira associativa, com todos os elementos que estão sendo dispostos tanto nele quanto no âmbito textual – apresentam um discurso composto por uma linguagem multi-códigos, a qual

explora diversos sentidos na mesma mensagem, proporcionando a criação de múltiplos significados conforme se avança na exploração desses conteúdos. Tal especificidade que acontece nesse capítulo não é verificada novamente em *Snow Fall*, sendo uma parte única no material e, portanto, importante em nossa análise.

Fora de nossa premissa inicial de estudo, que é trabalhar com os capítulos já referidos, temos uma outra ocorrência que convém destacar. Trata-se do caso que acontece em *Blur of White* (4º capítulo), no qual um encontro midiático é completamente redundante, ocasião ímpar no especial. Tem-se a presença de um elemento de áudio, que alinha-se do lado esquerdo do conteúdo textual, deslocando-o ligeiramente para a direita, e que oferece o mesmo conteúdo – sonoro, neste caso – que o texto. Quanto ao elemento, trata-se de uma área que contém um ícone de *play*, que pode ser acionado para iniciar a reprodução – ele traz à tona um *web player* para a execução do áudio, só que tal *player* está em tamanho reduzido e fica restrito à janela inicial, não podendo ser ampliado, o que não se faz necessário, por se tratar de um conteúdo sonoro –, possuindo a identificação textual de sua especificidade em seu próprio corpo.

A redundância nesse caso acontece porque uma fala – mensagem – idêntica, do mesmo personagem, se repete nos dois âmbitos – sonoro e textual –, não se acrescentando uma outra camada de informação no encontro midiático, ocasião que apenas “vocaliza” o que já está disponível no texto. A gravação pode, claro, mostrar a tensão da situação em que se encontrava o esquiador, após a avalanche, relatando o acontecido, porém acrescenta-se apenas tal nuance nessa disposição. Consideramos que o texto poderia explorar outro aspecto da situação, ou até mesmo fornecer uma continuação do relato, consentindo exclusividade à gravação sonora de tal 'fala'. Isso aponta para um fator de realização do próprio especial, que se baseia no nível textual como o seu principal elemento, enquanto aqueles multimidiáticos são, na maioria dos casos, dispostos como complementos e ilustrações daquilo que se está relatando. Percebe-se, em alguns momentos, que o texto foi redigido antes da composição midiática, apontando para uma forma de construção do material com equipes que não estão trabalhando de maneira sinérgica, mas que delineiam a identidade e a estrutura do material após a completude do texto, o que orienta a dinâmica desse trabalho. De tal forma, percebemos que a identidade do material se apoia no cerne textual para alcançar a sua especificidade e completar a história, valendo-se, em grande parte, dos elementos multimídia para “ilustrar”, “contextualizar”, “elucidar” e “humanizar” – de tal maneira compondo e suplementando – a totalidade da narrativa.

#### 6.2.2.2 Pensando o conjunto dos elementos em relação ao todo

Em nossa análise, verificamos que alguns encontros midiáticos compõem-se de forma “separada”, o que nos levou a chamá-los de (des)encontros. Sendo assim, o que tentamos explicitar é que eles foram pensados de maneira a adicionar elementos ao cerne principal do discurso, de modo que eles são dispostos com o intuito de se realizar uma justaposição narrativa entre eles e entre o âmbito textual, não sendo capazes de formular um ambiente intermidiático, dinâmica que verificamos durante *Exile Without End*. Percebemos que o texto em *Snow Fall* é predominantemente descritivo e denso, atuando como o elemento principal do material. Ele é a parte que efetivamente narra e orienta a sequência e cria a tessitura da trama de toda a história.

A sua vez, os elementos multimidiáticos, como vídeo, áudio, fotos e gráficos, conferem outras nuances ao relato, como se estivessem “ilustrando” e “expandindo” certas passagens do texto, aferindo outros sentidos e fornecendo novos significados à narrativa, de forma que agem de modo suplementar. De tal maneira, eles também podem atuar em um sentido contextualizador em relação àquilo que foi relatado, conferindo outros níveis de informação, compreensão e interpretação ao material. Há de se apontar que esses elementos ocorrem e transcorrem de forma natural e fluida, de acordo com a dinâmica estabelecida no especial, e ainda podemos relacionar que eles também se seguem conforme o passar do texto, aparecendo quando são “necessários” para a caracterização e a contextualização de um aspecto ou quando são simplesmente “solicitados” em uma situação ilustrativa ou de exploração. Paralelamente, esses elementos contribuem de forma contundente para humanizar a história, aproximando o usuário dos locais, personagens e, por último, do relato como um todo, pois se adiciona no escopo do discurso um nível multissensorial, que é capaz de clamar por outros sentidos e sentimentos, o que somente o texto não é capaz de fazer. Tal aplicação complementa e complexifica o alcance da narrativa do especial e talvez possa evidenciar um aspecto que contribuiu definitivamente para o sucesso alcançado por *Snow Fall* junto à crítica e ao público: a utilização sensata e eficiente da multimídia na narração e construção de uma história tecida nos moldes textuais tradicionais – criando um processo comunicativo diferenciado.

No que trata especificamente dos conteúdos midiáticos, podemos assinalar que os vídeos, as galerias de fotos e outras partes “adicionais” estão “destacados” (*highlighted*) no corpo do texto e são colocados ao lado da parte textual, como complementos que ocorrem de forma natural, sem que eles estejam deslocados no esquema estrutural do especial. Dessa forma, não se configuram como necessariamente independentes, devido ao fato de que também podem não ser acessados, caso o usuário não deseje ou simplesmente não os perceba. Percebe-se que a posição e a

utilização desses elementos foram cuidadosamente planejadas, fazendo com eles estejam dispostos nos pontos e nos momentos certos. Porém, essa disposição não integra, de fato, os conteúdos que estão sendo disponibilizados. Eles encontram-se separados no corpo do especial, configurando ligações que são passíveis de serem efetuadas, seja no nível lógico – a ser formulado pelo usuário mentalmente – ou no prático – que é a possibilidade das ligações efetuarem-se dentro da própria tela. Notamos que, em ocorrências específicas – caso dos vídeos, fotos e áudios –, elas não necessariamente vão transcorrer, caso o usuário não as “acione” por meio do clique nos pontos de acesso, enquanto os “vídeos eventos”<sup>40</sup> – gráficos – são processados de maneira independente. Dessa forma, os elementos que possuem um teor de independência diante do conteúdo textual principal efetuam-se automaticamente de acordo com a movimentação do *scroll down*.

Desejamos destacar a ocorrência principal do capítulo *Descent Begins*, na qual temos uma sequência de conteúdos em seu gráfico interativo, o qual permite a visualização dos percursos traçados por cada um dos esquiadores no dia da avalanche. Nessa ocasião é ilustrada automaticamente a localização exata dos esquiadores na montanha conforme avançamos na leitura do relato textual através do movimento de *scroll down*, ocasião na qual são utilizados inclusive elementos multimidiáticos nessa representação que tornam o episódio uma descrição “quente” e humanizada dos acontecimentos. A ocorrência, como um todo, é distinta dos vídeos “automáticos”, pois ela não se caracteriza exatamente como um “evento” que ocorre por si e em si, mas ela atua como se fosse um “papel de parede” interativo e explicativo, que acompanha o âmbito textual e expande as perspectivas do relato. Notamos, nesse caso, um forte sinal de interação midiática entre os elementos que compõem o gráfico e o âmbito textual, pois tal construção gera uma integração entre os meios – textual, gráfico, visual e fotográfico –, que pode transparecer para o usuário como um *follow up (acompanhamento)* do caminho que está sendo percorrido pelos esquiadores e dos acontecimentos referentes, fornecendo um tipo de mensagem única, que é construída através da combinação dos conteúdos de cada meio, sem que os meios e seus alcances possam ser dissociados, apontando para um caso de *intermidialidade* latente.

Cabe-nos também notar que os vídeos iniciais de cada capítulo – que chamamos de “capa” – chegam a ser tão “ilustrativos”, que tomam para si uma função quase “poética”, pois eles não possuem um nível de informação complexo, situando-se somente em um teor de sugestão. Assim, essas “capas” não transmitem dados compreensíveis ou informações relevantes sobre a dimensão do acontecimento ou sobre o que se poderá tratar em seu respectivo capítulo. Temos, no

---

40 Utilizamos tal nomenclatura para distinguir os vídeos que ocorrem de maneira automática no especial, sendo acionados pelo movimento de *scroll down* realizado pelo usuário.

caso de *To the peak*, a apresentação de um pico nevado ilustrando sugestivamente tal local e o título, porém nessa formação não se explora outro fator que se refere ao contexto ou as condições da situação. O único caso que se exclui, como já descrito previamente, é o de *Descent Begins*, pois, na oportunidade, apresenta-se os retratos de todos os esquiadores que participaram da descida em Tunnel Creek no dia em que ocorreu a avalanche, revelando-se como a única introdução que tem alguma informação de fato relevante para um esclarecimento narrativo. Curiosamente, tal “capa” também é a única que não dispõe de uma introdução baseada na utilização do “vídeo em *loop*”, o que revela um ponto interessante a ser refletido: percebe-se que um elemento puramente estético e até mesmo tecnológico – dotado a sua vez de um viés criativo – pode ser aprazível no nível da interface e da apresentação do material – pelo fato de ser chamativo e atrativo –, mas, não necessariamente, tal elemento acaba se constituindo como a melhor maneira de se transmitir a informação pretendida ou necessária. Muitas vezes, valer-se de um elemento nos parâmetros tradicionais pode ser não só mais eficiente no nível informacional e narrativo, mas também se torna mais simples de ser planejado, produzido e implementado em um material digital.

Ainda devemos realizar considerações sobre o mapa utilizado no especial. Ele se localiza na barra superior com a identificação *Map*, mas, em sua própria localização na barra, encontra-se separado da seção dos capítulos – junto com a parte *The Group*, que revela os créditos de *Snow Fall*. Verifica-se que ele não necessariamente é importante ao longo da história, pois os elementos gráficos – em especial os “vídeos-eventos” – ilustram a geografia e os pedaços da região, apontando inclusive detalhes acerca das causas do acontecimento e da própria avalanche *in loco*. De tal maneira, o mapa atua mais como um “outro” conteúdo – ele apenas demonstra os caminhos para se chegar a Tunnel Creek, com as saídas e entradas para a localização, e revela um pequeno mini-mapa, que localiza a região de Stevens Pass – local da Cowboy Mountain – no mapa de Washington, um estado dos EUA – não sendo realmente conjugado com a parte principal do especial. Quanto a sua exposição, ele apresenta uma imagem que surge em outra janela sobreposta ao corpo do especial e não possui nenhum efeito gráfico, estético ou interativo – como é constantemente utilizado em outros elementos do material – que atue para que ele seja um chamariz ou um objeto atrativo, diante de tantas camadas de informação e conteúdos que são apresentados ao longo do especial. A sua localização na barra indicial superior e a sua separação dos capítulos corrobora esta tese. No entanto, ele é importante para se especificar a localização da região e da montanha na extensão do território norte-americano, identificando cartograficamente o local dos acontecimentos. Acreditamos que os produtores, por terem se debruçado tanto nos

elementos multimidiáticos no decurso de todo o material, poderiam explorá-lo de maneira mais contundente e criativa, aproveitando-se das possibilidades intrínsecas que tal conteúdo cartográfico é capaz de permitir.

Ainda devemos destacar que encontram-se presentes as publicidades no interior do material. Elas ocorrem uma vez a cada capítulo, entremeadas no âmbito dos elementos e conteúdos jornalísticos, em uma tentativa de se alcançar um teor de pertencimento “legítimo” ao especial. Nesse sentido, elas são bastante discretas diante do conteúdo jornalístico, atuando como uma espécie de pausa no relato e não tomando para si maiores destaques, seja no *design* de sua apresentação ou na sua localização dentro do âmbito da tela. No entanto, o conteúdo dessas publicidades não faz referência aos temas ou locais que se revelam na história contada, desnivelando a dimensão semântica entre o próprio especial e essas publicidades veiculadas. Dessa forma, elas mostram que o conteúdo publicitário não é um material relacionado, evidenciando que *Snow Fall* não recorre estritamente a um nível documental e contextualizador, alcançando o fato de que as publicidades também, por essa particularidade, influenciam na fruição dos elementos e, por sua vez, são capazes de intervir na experiência da narrativa.

De tal maneira podemos concluir que, em contraste com os encontros identificados em *Exile Without End*, *Snow Fall* emprega encontros e “mesclas” midiáticas, mais com a função de realizar adições do que integrações, tornando-se complicado tecer considerações que se encaminhem de maneira mais explicativa e detalhada diante dessas ocorrências, pois elas possuem um caráter bastante direto e individual, dialogando com uma certa simplicidade prática. Sendo assim, tal estruturação não permite que seja concebida uma gama diversa de interpretações quanto às maneiras de fazer ligações midiáticas, mas elas, a sua vez, são responsáveis por estabelecer um significado e uma experiência específicos a uma determinada parte do relato, na qual se encontram de maneira bastante precisa, pois esses movimentos e momentos de adição foram pensados e planejados cuidadosamente pelos produtores para encontrar e relacionar justamente do modo como se dão. Mais uma vez, apontamos que os casos em que identificamos uma espécie de integração midiática se deram no capítulo *Descent Begins*, sendo caracterizados sutilmente em sua página de capa e fundamentalmente no gráfico da descida dos esquiadores, como já relatado. Evidenciamos que tais casos demonstram uma outra lógica na produção e construção dos elementos midiáticos, os quais oferecem um arranjo único das mensagens que se constroem através dos conteúdos de cada meio, sem que a mesma possa ser formada caso estes estejam dissociados.

### 6.2.2.3. *Um breve olhar para a interface*

No que se relaciona com a questão da interface, notamos que *Snow Fall* utiliza-se de uma tendência estrutural contemporânea no âmbito da comunicação, que é aplicada principalmente em *hot sites* publicitários, mas que também se estende atualmente para o âmbito do jornalismo. Isso se traduz na estrutura dos capítulos que se valem do sistema de *scrolling*, que permite aos produtores disporem todos os conteúdos – sejam eles midiáticos ou textuais – de uma mesma sessão ao longo de uma única tela, sem que eles sejam difundidos em *hiperlinks*, permitindo, de tal modo, a criação de áreas múltiplas em uma mesma interface, na qual vão existir elementos que permanecem estáticos, enquanto outros irão ter sua dinâmica em um local específico. Essa é uma das particularidades que a utilização da linguagem do HTML 5 é capaz de fornecer. Dessa forma, os elementos estáticos atuam como uma forma de guia e ordenam a estrutura do material, enquanto o ambiente dinâmico configura-se como um local que será responsável por prover os conteúdos de forma contínua. A partir dessa especificidade, permite-se que os conteúdos de cada capítulo se relacionem de maneira simples e fluida ao longo do material, identificando-os como pertencentes àquela mesma sessão, mesmo que eles não tracem integrações nessa dinâmica. O cerne do texto segue fluindo ao longo da tela, alinhado quase em sua totalidade no lado esquerdo do material, enquanto os elementos midiáticos surgem em momentos planejados, seja constituindo a totalidade da tela – e assim evidenciando um novo nível da interface, que irá recorrer também a construções previamente padronizadas para cada tipo de evento e/ou conteúdo – seja de modo complementar ao âmbito textual, atuando dentro do escopo já definido pelo ambiente principal.

A partir dessa estrutura, os usuários podem acompanhar a história em um caminho natural e intuitivo, o qual só requer o simples – e até mesmo automático – movimento de *scroll down*, além do acesso de parte dos conteúdos midiáticos por meio do clique do *mouse* – ou do toque, caso esteja-se utilizando uma tela *touch*. Esse é um dos destaques da construção do material, detalhe que configurou *Snow Fall* como um padrão a ser seguido em trabalhos futuros. Isso é de fato verificado, como no próximo exemplar a ser estudado em nosso trabalho, que é o especial *Firestorm*, do jornal inglês **The Guardian**. A estrutura construída com base nesse sistema de “rolagem infinita” ou *scrolling* é formulada de modo bastante compreensível e também é a responsável por simplificar o processo de fruição e de leitura do material, o que aproxima *Snow Fall* de um público com preferências por uma narrativa linear

– ou que não domina outro modo –, a qual se constrói com base nos parâmetros tradicionais que são utilizados nos meios impressos, como em livros e revistas. Lembramos que essa não é a única forma de navegar no especial, pois ele também pode ser acessado por meio dos *links* dos capítulos, porém é ela que os produtores escolheram para moldar o caminho e a experiência de *Snow Fall* e, portanto, a sugerindo como a maneira a ser seguida.

Pode-se notar que o verificado no especial constitui-se como uma prática contemporânea, a qual segue os moldes dos trabalhos tradicionais, adicionando-se a essa premissa novos elementos que contribuem para a construção do modelo atual. Logo pode-se inferir que, em algumas situações, os elementos estéticos e midiáticos na narrativa atuam como componentes “extras” e não necessariamente como partes essenciais para que se objetive a completude ou a intenção primordial da narrativa, que é veicular a história presente no texto. De toda forma, é necessário aclarar que esses elementos são partes constituintes do pacote comunicacional de *Snow Fall*, e que embora tenham essa particularidade, caracterizam a identidade do especial. Assim sendo, podemos considerar que, caso o usuário apenas se encaminhe pelo âmbito textual, ele vivenciará a mesma história, porém de forma muito mais limitada, se pensarmos nas possibilidades de criação de significados e experiências que a narrativa é capaz de oferecer, caso sejam explorados todos os seus conteúdos.

Logo concluímos que, mesmo tendo sua profundidade narrativa centrada no percurso textual, a dinâmica midiática de *Snow Fall* ocorre gradualmente e ordenadamente – se for seguido o percurso proposto – em passos e passagens nos quais vai se ilustrando e matizando o relato, conferindo outros significados e experiências à história. Percebe-se que isso se torna possível graças à estrutura e à interface utilizadas no especial, que assumem papéis consideráveis na formação da experiência do todo. Tal estrutura se faz essencialmente linear e alinhada ao relato textual, apesar das possibilidades de se seguir por outros caminhos, por meio dos capítulos dispostos na barra indicial superior. Enquanto isso, a interface é constituída de forma sucinta e bem disposta, valendo-se de padrões já validados em outros conteúdos jornalísticos para compor os inúmeros elementos que compartilham de uma mesma premissa e que são responsáveis por expor todo tipo de conteúdo relacionado a esses elementos, permitindo que eles sejam facilmente identificados, acessados e compreendidos.

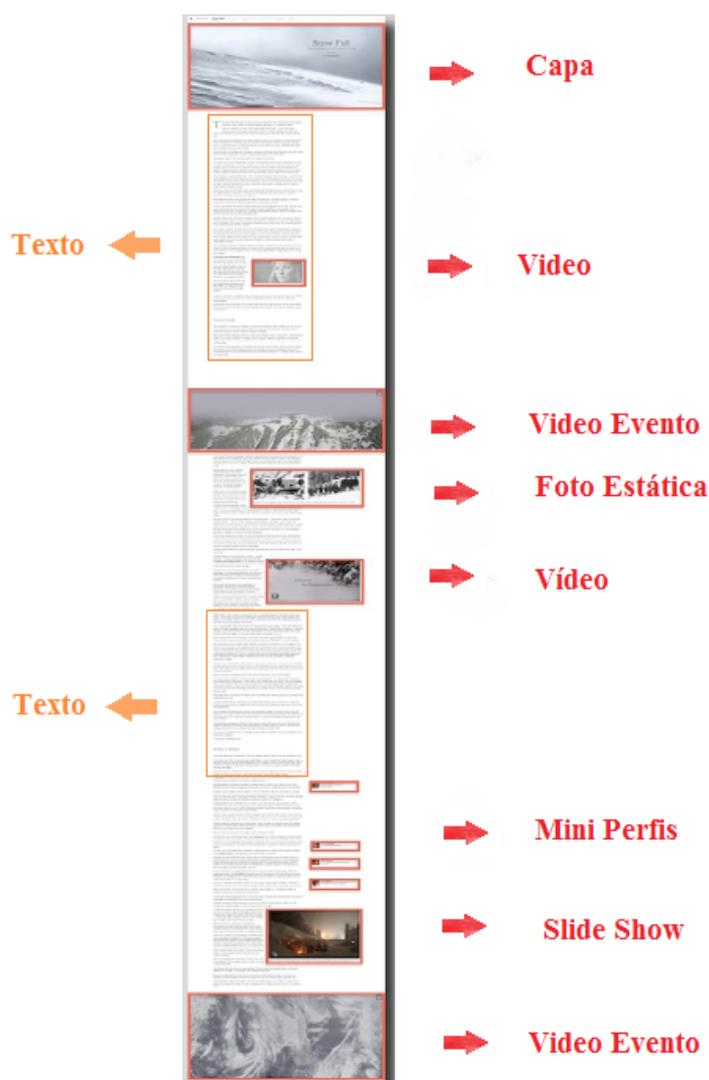


Figura 17: Elementos midiáticos dispostos na totalidade do capítulo *Tunnel Creek* – A estrutura de “rolagem infinita” realiza esse “percurso” por partes, de acordo com o movimento de *scroll down* ordenado pelo usuário.

Dessa forma, o que se percebe é que tanto a estrutura baseada no sistema de “rolagem infinita” (*scrolling*) quanto a interface atuam diretamente na definição do processo comunicacional de *Snow Fall*, viabilizando um relato documental – reportagem –, que se vale de uma experiência centrada no âmbito textual, mas que tem em seus elementos multimidiáticos a caracterização de sua identidade editorial e o alcance perante o público.

### 6.2.3 Firestorm: The story of the bushfire at Dunnalloy

O especial do jornal inglês **The Guardian** pode ser considerado como uma espécie de evolução de *Snow Fall*, tanto em termos técnicos – que se relacionam com a estrutura e os conceitos utilizados – quanto narrativos – que tomam aspectos como a integração dos meios e

dos conteúdos na construção da história. Identifica-se tais detalhes logo em um primeiro contato com o *site* exclusivo do material, pois a identidade e a dinâmica dos conteúdos no especial são apresentados nesse primeiro momento de forma bastante sensorial e elucidativa.

*Firestorm* conta com uma espécie de “capa”, que precede o corpo do material, localizada no *site* do **The Guardian**, na seção *News*, dentro de *Australia news*, elencando assim o seu pertencimento regional e facilitando a busca e o acesso. A composição da “capa” consta de uma foto em um tom sépia ao fundo, que atua como *layout* para a disposição do título do material – *Firestorm* –, uma espécie de texto introdutório – que apresenta o tema da reportagem e descreve sucintamente suas particularidades – e também há o botão *enter*, responsável por prover acesso à página do especial.

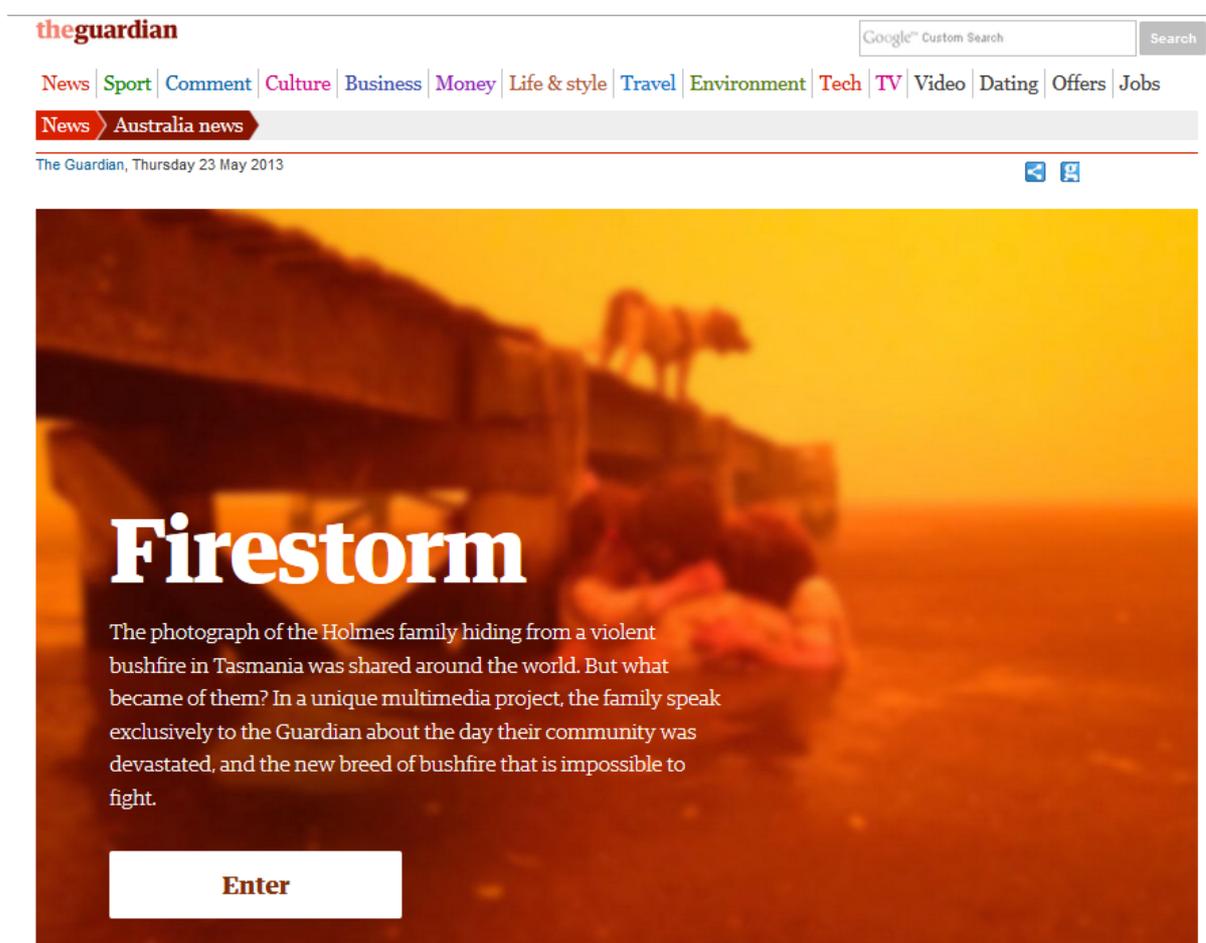


Figura 18: “Capa” de *Firestorm* encontrada dentro do site do The Guardian. Ela é a responsável por direcionar o usuário para o *hotsite* do especial através de seu botão *Enter*.

Uma vez que o botão é clicado, temos acesso ao *site* específico de *Firestorm*, que lembra os *hot sites* publicitários. Por essa situação percebemos que o espaço do especial é separado do

trabalho jornalístico diário localizado na parte principal do *site* do **The Guardian**. Encontramos, nesse primeiro contato, uma outra espécie de “capa”, que se caracteriza mais como um “menu inicial”, nos moldes que se utiliza em dispositivos para reprodução caseira de filmes – seja em CD, DVD ou *Blu-Ray*. O principal elemento apresentado são imagens fotográficas e em vídeo, que irão ocorrer no especial, revelando a profundidade do acontecimento/tema. No que diz respeito a zona dessas imagens, identificamos em seu canto inferior esquerdo o mesmo conteúdo textual utilizado na “capa” do *site* principal do **The Guardian**, reutilizando tanto o título quanto o texto introdutório. É apresentado um som ambiente ao fundo, que retrata comunicações de rádio, o som de uma queimada e o barulho de um helicóptero, compondo, assim como acontece em *Exile Without End*, uma ambiência em torno desse material. De toda maneira, pode-se também emudecer esse som, através de um botão que se encontra no canto superior direito, representado por um ícone de alto-falante. Seguindo pelo lado direito, encontra-se a barra indicial, que abriga a divisão de conteúdos do material, assim como outros elementos que permitem retornar ao *site* principal, acessar os créditos, efetivar a compra do *e-book* do especial e compartilhá-lo. Essa barra é interativa, revelando, assim que o mouse é passado sobre ela, a gama de conteúdos presentes em determinada parte do material, sendo possível o acesso para qualquer trecho elencado a partir dali. Ela também permanecerá ancorada no mesmo local ao longo de todo o especial, servindo como um guia e índice para se acessar os conteúdos disponíveis e, assim, construir o caminho desejado na história. Ainda temos um indicador na área da barra, que aponta em qual capítulo se está no presente momento. Na parte inferior, abaixo do texto introdutório, está localizada uma instrução explicativa, indicando que, para se continuar a leitura do material, é necessário que seja realizado o movimento de *scroll down* – tal conteúdo pisca, com os dizeres “*scroll down to continue*”.

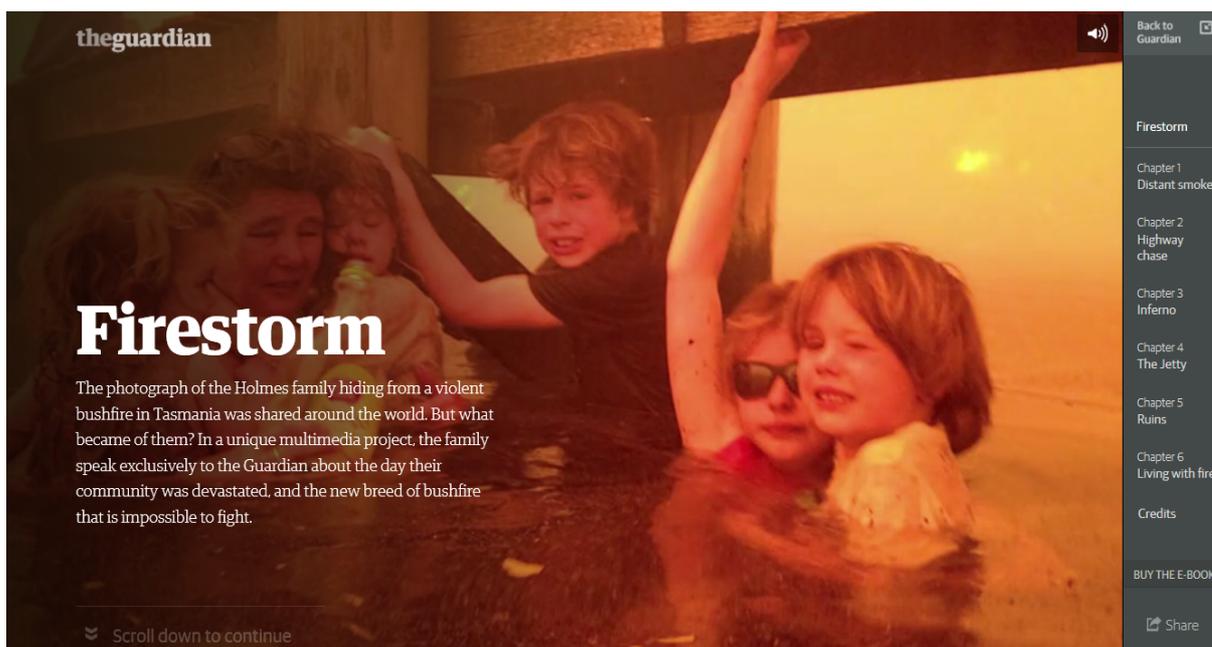


Figura 19: A tela inicial de *Firestorm* como encontramos em seu site próprio.

Percebe-se logo nessa parte introdutória a dinâmica e a identidade de *Firestorm*, que atuam de maneira cativante e reveladora. O especial encontra-se dividido em seis capítulos, que estão dispostos de forma linear, com a sugestão de que sejam seguidos nessa ordem para que se construa a linha narrativa do material. Como evidenciado, cada capítulo está disposto na barra indicial, sendo possível seguir a história através do movimento de *scroll down* ou pela possibilidade de seleção. De toda maneira, seguiremos na análise o caminho sugerido pelos autores, pois tal relato está calcado no viés textual, que norteia a trama e a ordem narrativa. Uma vez que é passado o mouse por sobre determinado capítulo, é apresentada a esquemática do mesmo, evidenciando os elementos midiáticos nele presentes. Logo, em cada ocasião, são expostos os elementos que compõem cada seção, valendo-se também de uma pequena foto (*thumbnail*) para ilustrar a essência de cada capítulo.

Essas fotos, ao contrário do notado nas “capas” de *Snow Fall*, têm um nível informacional que ultrapassa a condição de sugestão. Cada foto “casa” com a enunciação do título e, de fato, representa um conteúdo que deverá ser encontrado uma vez que se acessa tal parte. Tem-se, então, os seguintes casos: *Distant Smoke*, com a região afetada e a fumaça da queimada ao fundo; *Highway*, com uma estrada; *Inferno*, com o momento da queimada; *The Jetty*, com o *pier (jetty)* em que a família Holmes se abrigou do fogo; *Ruins*, com os locais afetados e suas ruínas; *Living with Fire*, com a região devastada já num momento de recuperação. Quanto aos elementos midiáticos, eles estão identificados pelos respectivos ícones e podem ser acessados de forma

direta, sem que seja necessário percorrer para isso todo o capítulo – ou todo o material via *scroll*. Essa dinâmica difere *Firestorm* de *Snow Fall*, concedendo ao usuário a capacidade de se orientar e trafegar da maneira que desejar, sendo que tais ações acontecem de forma sistematizada e prevista, mesmo que a linha narrativa possa muitas vezes não se completar.

O sistema de “rolagem infinita” em *Firestorm* é conceitualmente distinto do empregado em *Snow Fall*. Nesse sistema, caso seja feita a leitura linear através do *scroll*, não se acessa os capítulos que se sucedem de maneira descontínua, como é o caso da barra inferior que permite que se trafegue pelos capítulos no especial do **The New York Times**. *Firestorm* dispõe todo seu conteúdo de forma contínua, não sendo possível produzir e pensar a mesma dinâmica do sistema e da estrutura de *Snow Fall*. O que visualizamos no especial do **The Guardian** é que, ao longo do material, são destacadas partes que ficam responsáveis por ambientar determinado trecho textual, sendo que momentos de separações (que acontecem para explicar e/ou contextualizar cada trecho) são utilizados nos próprios capítulos. Percebe-se também que, dentro dessas partes, são apresentados na tela conteúdos midiáticos distintos, que se sucedem para compor um mesmo trecho do texto, revelando uma dinâmica em que o perceptivo se alia ao lógico, veiculado no texto, compondo situações e junções específicas de acordo com o premeditado pela equipe de produção. Esses conteúdos ilustram e ambientam o relato textual, formando um discurso composto na quase totalidade de *Firestorm*.

Assim, vamos selecionar dois capítulos de maneira aleatória, para que possamos realizar uma análise que recairá sobre como acontecem e quais são os encontros midiáticos encontrados nessas ocasiões, seguindo as premissas já utilizadas nos dois objetos anteriores. Para a presente análise, trataremos dos seguintes capítulos: *Distant Smoke*, que conta com todos os tipos de elementos midiáticos utilizados no material – eles inclusive se encontram dispostos no momento em que se explora a sua repartição na barra indicial – e *The Jetty*, que utilizará de uma espécie de “foto narrada”<sup>41</sup> em seu corpo, compondo um tipo de elemento que é único no material, evidenciando uma outra dinâmica que também pretendemos explorar.

Novamente deixamos claro que não desejamos limitar, com o escopo utilizado nessa análise, os significados provenientes das construções midiáticas. Focaremos nos efeitos que elas podem suscitar, pensando na maneira com que os elementos constituintes se organizam, proporcionando cada experiência verificada. Assim, estudando cada um dos capítulos escolhidos, cremos ser possível apontarmos para os padrões que se repetem no especial, identificando a identidade da prática e visualizando possíveis tendências.

---

41 Se trata de uma construção midiática na qual é utilizada uma foto específica, a qual possui um relato sonoro acerca da situação retratada nela.

### 6.2.3.1 Ocasões em que acontecem os encontros das mídias e como eles se dão

Iniciaremos nossa análise pelo capítulo *Distant Smoke*, que pode ser acessado através do primeiro movimento de *scroll down* no material. Uma vez que o capítulo é acessado, caímos direto em uma “capa” dotada de um vídeo ambiente ao fundo, que se repete e retrata uma paisagem fluvial. A ele é aliada uma gravação sonora que compõe esse cenário, pois retrata o barulho de um curso de água correndo de forma intermitente e eventuais sons de pássaros. Nessa abertura tem-se ainda a identificação numérica e o nome do capítulo, dispostos no lado esquerdo da tela. Percebe-se logo nessa primeira ocasião do capítulo um encontro midiático que se vale da soma dos meios para a construção da mensagem a ser veiculada, passando um tom inicial de harmonia e paz reinantes na pacata localidade do acontecimento.

O próximo movimento de *scroll* revela, no lugar do título, o início do relato textual, que seguirá nesse mesmo local ao longo de todo o especial, sobrepondo somente o conteúdo apresentado. De tal forma, o texto não está disposto ao longo de todo o corpo do material, como acontece em *Snow Fall*, no qual o movimento de *scroll* simplesmente “desce” o nosso olhar para o que já está colocado estaticamente. No caso, o texto se dá em partes, de acordo com a realização da rolagem, que atua como um componente mais interativo, pois é o responsável por realmente dispor e suprimir conteúdos na parte específica da tela. Percebe-se que o nível textual, localizado e disposto somente no lado esquerdo da tela, permite que se visualize os elementos visuais de forma mais evidente à direita, sendo inclusive implementadas peças gráficas ao lado do texto, sem que elas “briguem” por espaço. Essa é uma solução de *design* interessante, pois permite aos produtores disporem a quantidade de texto prevista no local já premeditado, competindo aos outros pontos os seus preenchimentos por imagens, vídeos ou gráficos, de acordo com a necessidade e a viabilidade da situação. Isso torna *Firestorm* um relato textual, no qual a experiência visual é um componente tão importante quanto aquilo que se está narrando nas linhas do texto. O dizer “*scroll down to continue*” permanece no mesmo local, mas sem piscar, atuando como um símbolo responsável por indicar a continuidade do trecho textual. Ele passa a piscar assim que se atinge o final do movimento de rolagem, evento que se repetirá ao longo de todo o material.

Ainda se nota que os conteúdos não são especificamente identificados – no que concerne a sua natureza midiática – no momento em que se está percorrendo o capítulo. No

entanto, após vivenciarmos esses materiais, podemos relacioná-los àquilo que está disposto na barra indicial, seja pelos ícones que esquematizam esses elementos ou pela sequência – linear e ordenada – em que estão alinhados. Esse fato é comprovado assim que clicamos em determinado conteúdo da barra, que nos leva ao início da sequência do elemento, evidenciando sua estreita ligação. No entanto, não há uma identificação na barra indicial de qual conteúdo está sendo percorrido naquele exato momento.

No especial, os “encontros midiáticos” se dão a cada seção de movimentos de *scroll*, que são os responsáveis por veicular o usuário pelos conteúdos na tela. Dessa forma, têm-se modificados pela repetição do movimento a área em que se localizam as imagens de fundo, as quais são alteradas em momentos específicos, enquanto o nível textual se mantém nas partes convencionais, fluindo no lado esquerdo da tela. Assim que avança a rolagem, a imagem de fundo é substituída por uma paisagem da região que dialoga com a parte do texto apresentada – essas “imagens de fundo” não são estáticas e também não são necessariamente um vídeo; tratam-se de imagens em movimento, mas que não possuem nenhum movimento de sua câmera, também repetindo o seu conteúdo em *loop*. A gravação sonora também se modifica de forma suave, continuando o som do curso de água, mas sem qualquer sinal dos barulhos dos pássaros. Assim, um novo “encontro” de conteúdos se dá nos mesmos moldes midiáticos dispostos anteriormente. Tal parte é identificada na barra com um “lápiz” que indica “texto”.

O próximo avanço traz à tona um vídeo que se apresenta automaticamente ao usuário. Ele possui algumas particularidades que não foram verificadas nos outros objetos já analisados. Tal conteúdo ocupa toda a tela assim que surge e é iniciado de forma automática, revelando os seus comandos – *play*, *pause*, *stop* e linha de tempo – na área central da tela, permitindo que possa ser manipulado pelo usuário. Nessa mesma área central, existe uma espécie de título com uma sucinta descrição que faz referência ao conteúdo exibido no vídeo, como uma curta sinopse. O material apresentado é um pequeno conteúdo documental, que tem em suas características o padrão tradicional de edição e estruturação dos vídeos. No entanto, a sua disposição e a sua atuação no especial que é caracterizada por um evento automático disposto em *full screen*, indicam-no em um âmbito que faz referência à utilização e ao significado desse tipo de conteúdo nas práticas jornalísticas.



Figura 20: Tela em que o vídeo é apresentado. Ele é iniciado em *full screen* e permite que seja manipulado através do seu *web player*.

Assim, ele torna uma parte íntegra do material, que é tão importante quanto o relato textual que direciona a história, não atuando somente como um conteúdo “extra”, mas tomando para si uma parte da narrativa, que é imprescindível: os primeiros depoimentos das vítimas. Percebe-se que esses tipos de depoimentos também foram utilizados em *Snow Fall*, mas explorados basicamente no âmbito textual. Dessa forma, o conteúdo do vídeo toma para si uma representatividade evidente, compondo com as outras partes do material um arco narrativo, mesmo que o “encontro midiático” que nos propomos a identificar não aconteça fisicamente, deixando para o usuário constituir “encontros lógicos” entre os conteúdos. Tal parte é identificada na barra com uma “câmera” que indica um “vídeo”. Tudo isso, na dinâmica do material, constitui uma outra forma de fazer esse tipo de construção jornalística.

São necessários vários movimentos de *scroll* para se ultrapassar o vídeo, revelando na tela o próximo encontro, que é composto do mesmo esquema midiático já apresentado nas outras partes. O âmago textual está localizado no lado esquerdo, a imagem ao fundo e o som ambiente predomina. De todo modo, o conteúdo textual avança, enquanto a imagem de fundo e o som são renovados, representando mais uma paisagem de Dunalley.

Seguindo, temos a continuidade do texto e a permanência do som ambiente. No entanto, a imagem de fundo é substituída pela figura estática de um mapa, com a qual não se pode realizar qualquer interação via clique. Logo, não consideramos esse um “encontro midiático” que seja diferente dos anteriores, apesar da evidente distinção dos conteúdos. O

que se alcança é o fato de que está sendo apresentado um material que permite ao usuário entender a localização da Tasmânia, lugar onde ocorreu a queimada. Dessa forma, o mapa ilustra algo que o nível textual só é capaz de fazer em palavras, permitindo uma visualização muito mais compreensível, atuando complementarmente ao texto. Continuando o percurso da leitura – pelo movimento de *scroll* –, percebemos que a informação disposta no mapa se atualiza duas vezes – trata-se, em realidade, de outra foto do mesmo mapa –, apresentando os locais que correm riscos “severos” e “extremos” de serem atingidos por incêndios. Ele também demonstra em quais locais ocorreram, de fato, essas fatalidades naturais, sendo que ambas informações estão sendo trabalhadas no texto. Tal parte é identificada na barra lateral com uma “foto” que indica “conteúdo fotográfico”.

Após a exposição do mapa, o relato textual continua de maneira natural e coesa – revelando que o texto decorre em seu próprio passo, enquanto os componentes midiáticos o acompanham, mas também o seccionam, definindo ambientes e ambiências distintas para cada parte do relato, o que relativiza a continuidade do mesmo, caso ela viesse a ser experienciada de forma única –, enquanto a imagem de fundo volta a aparecer, mostrando o local da casa da família Holmes. Percebe-se também que a gravação sonora segue outro padrão, apesar de se tratar de uma mudança bastante sutil – isso é um fato interessante para criar uma ambientação mais dinâmica, que, apesar de constar de áudios em *loop*, faz com que eles se renovem de tempos em tempos; acontece um avanço no esquema presenciado em *Exile Without End*, que se utiliza somente de um padrão de gravação ambiente. Seguindo pelo texto, ele transcorre normalmente junto com o áudio, ao passo que a foto é atualizada somente uma vez, apresentando a mesma localidade por um ângulo aéreo, mostrando o seu entorno.

A próxima sequência é evidenciada como uma subparte do capítulo, a partir do nível textual – o que também pode ser verificado na barra indicial –, tanto que conta com um título próprio, enquanto o seu conteúdo visual é, nesse primeiro momento, diversificado, apresentando uma foto estática que atua ilustrando uma queimada ocorrida em outros tempos. Seguindo a leitura, percebemos uma parte que apresenta o contexto e o histórico das queimadas florestais que acontecem no local, desde quando os europeus chegaram à ilha, e também explica que elas são uma ocorrência natural da região e que não estão relacionadas às questões ambientais atuais. Tal subparte do capítulo é quase independente do eixo narrativo principal – que acompanha a família Holmes –, apontando para um viés contextualizador do especial – que se aproxima da prática do gênero interpretativo. Essa construção também demonstra que é possível contar “outras histórias” relacionadas ao tema em um mesmo

material, caso elas estejam bem alinhadas – como *subplots* – e em sintonia. Quanto à estrutura midiática empregada, ela segue o mesmo esquema das outras partes, com o texto, a imagem de fundo e a presença do som ambiente nos moldes já descritos.

Percorrendo a subparte que promove o contexto – que é identificada na barra com uma lupa – pode-se perceber uma divisão temática. Assim que se ultrapassa a primeira seção, que faz referência ao histórico, dispõem-se outra imagem de fundo e outra gravação sonora, que se desviam na natureza do conteúdo e também na construção de significados, desenhando essa distinção. O nível textual não aparenta uma continuidade natural, apesar de se constituir uma coesão entre as partes, já que não se faz referência ao mesmo assunto. Nessa segunda parte, explora-se no texto as características do eucalipto, árvore nativa e predominante na região, que é bastante suscetível a queimadas e, portanto, um dos fatores para essas ocorrências. A imagem retrata a árvore do eucalipto e o nível sonoro apresenta uma provável gravação em um local onde eles podem ser encontrados. Tal divisão entre as partes que verificamos é corroborada na barra indicial, que apresenta cada uma delas com um título distinto, o que não acontece na disposição explorada através do *scroll down*. Essas partes são identificadas com uma lupa na barra indicial, que revela que elas possuem conteúdo que fornece contexto. De tal maneira, seguindo o percurso linear do *scroll*, avançamos para o segundo capítulo do especial, que também conta com uma “capa” e vale-se da mesma estrutura já apontada no primeiro caso dessa exposição inicial. No entanto, não pretendemos explorar tal capítulo, conforme explicado em nosso caminho de análise.

O próximo capítulo a ser analisado é o quatro: *The Jetty*. O capítulo, assim como acontece nos outros, consta de uma “capa”, que é composta pela imagem de fundo, a indicação numérica da parte, o título e o som ambiente. Temos, no caso, a exposição do *pier* que foi utilizado pela família para se salvar da queimada, com a mata atingida ao fundo. A isso é aliado o som corrente e sutil de água, que se relaciona ao lago mostrado na imagem, dessa forma construindo um ambiente virtual da região. Seguindo para a leitura do texto, ele se apresenta no mesmo local – do lado esquerdo – fluindo normalmente através da rolagem da barra. Já o *scroll down* repete-se em todas as telas.

Tem-se somente um avanço textual até nos depararmos com mais um vídeo. Esse, assim como ocorre em *Distant Smoke*, atua como um “evento”, sendo disparado de forma automática, no momento em que ele é carregado na tela. De tal maneira, ele ocupa individualmente toda a tela do especial, sobrepondo-se aos elementos anteriores. Somente a barra indicial permanece inalterada em sua posição, enquanto o vídeo transcorre. Nele, como

já descrito, existe os comandos de manipulação ao centro, que permitem ao usuário controlá-lo, e a curta sinopse do conteúdo. O vídeo também não recorre a qualquer técnica inovadora quanto a sua concepção, valendo-se de uma linguagem documental tradicional, na qual se utiliza imagens do local e das personagens para ilustrar os relatos gravados, que transcorrem no plano auditivo. De todo modo, tal conteúdo ilustra em primeira pessoa – devido à natureza da câmera utilizada – as paisagens da região, acompanhando os locais e os eventos do relato através das respectivas imagens – seja por gravações em vídeo feitas pela equipe de reportagem ou pelas fotos tiradas pela família Holmes. Isso faz com que aquilo que está sendo dito possa ser visualizado concomitantemente, criando uma experiência que suscita uma imersão do usuário por meio da linguagem cinematográfica tradicional. Esse fato aponta para a sinergia entre as equipes que realizaram o material multimidiático, em especial entre as de reportagem/captura de imagens e de edição, no intuito de criar uma narrativa integrada, o que é próprio do documentário, do cinema e da TV. Tal parte é identificada na barra com uma “câmera” que indica um “vídeo”.

Ao final do vídeo, podemos avançar pelo movimento de *scroll down* e assim nos deparamos com a continuação do relato de cada personagem – Tim e Tammy Holmes. Os relatos se dão no nível sonoro. No entanto, eles ocorrem por partes, valendo-se de fotos simbólicas em sua construção e representação – essas são as fotos que circularam pela Internet e estimularam a realização da reportagem pelo **The Guardian**. Adiantamos que tal estruturação discursiva assemelha-se às “fotos narradas”, um tipo de prática que realiza em um mesmo material o encontro de relatos sonoros acerca das imagens com as respectivas fotos, criando um panorama que modifica o panorama da fotografia.

O primeiro “relato” consta somente de uma frase de Tammy Holmes, que cria uma dinâmica narrativa distinta no material: ao passo que se dispara o som da fala da personagem – que torna a se repetir em *loop* também nos outros casos –, temos a foto do acontecimento – a família dentro da água no momento do incêndio – disposta ao fundo, tomando toda a dimensão da tela. Pode-se argumentar que ela seja evidenciada como o conteúdo mais representativo do trecho, devido ao seu destaque no *layout* e a sua própria natureza emocional. Não existe nenhum elemento textual de identificação – legenda ou título –, colocando a fala como a dimensão lógica de que se pode valer na percepção dos conteúdos. Aliado a isso, também está presente ao fundo um som ambiente que revela os barulhos da água e da queimada enquanto uma melodia emotiva preenche essa composição. Dessa forma, cria-se, junto com os outros elementos, uma ambiência tecnicamente simples de fazer, mas

que é capaz de recorrer a vários sentidos e fornecer diversas nuances da situação, fazendo com que a construção final dos significados de tal evento seja uma experiência bastante complexificada.

O segundo relato é uma consideração de Tim Holmes acerca da situação vivenciada. Como acontece no primeiro caso, a foto é o elemento de destaque, ao passo que a fala atua como um conteúdo descritivo. Novamente, não é utilizado qualquer elemento textual para identificar a passagem. Ainda permanece a mesma composição do som ambiente, dando um sentido de continuidade às fotografias, que representam o panorama do ocorrido em Dunalley.

A mesma dinâmica se repete na terceira e quarta ocorrências dessas fotos. Tem-se os relatos dos dois personagens – um em cada caso –, enquanto são dispostas as fotos simbólicas do acontecimento, junto a continuação da composição sonora, fazendo permanecer a ambiência já criada. Um detalhe interessante no quarto caso, que acaba sendo expressivo para todo o trecho, é a fala de Tim Holmes: “Aquelas fotos contaram a história melhor do que eu posso fazer com palavras”<sup>42</sup>. Tal fala corrobora com a estratégia utilizada pela equipe de produção de *Firestorm*, que foi destacar essas fotos no corpo do especial, deixando-as sem quaisquer legendas ou limitações impostas pela própria equipe jornalística, fazendo com que a fala das personagens seja o único guia lógico do material. A utilização da composição sonora imerge o usuário na situação, colocando-o “dentro” do acontecimento. Dessa forma, essa estratégia clama por uma experiência emocional individual, que torna as fotos suscetíveis a interpretações pessoais e sensibilizadas. Assim, tal passagem pode revelar percepções e histórias “distintas”, de acordo com a sensibilidade de cada usuário. Essa parte é identificada na barra indicial com uma “foto”, indicando “conteúdo fotográfico”.

Essa passagem das “fotos narradas”, vivenciadas no capítulo *The Jetty*, cria uma experiência sensorial bastante forte e emotiva, somando elementos à natureza textual do especial. É interessante notar que os conteúdos – sejam eles em vídeo, áudio, gráfico e texto – não se excluem ou são sequer dissociados quanto à construção de sentidos no discurso de *Firestorm*. Percebe-se que, mesmo que eles estejam divididos em níveis lógicos e de apresentação e em partes – devido à estrutura empregada – ao longo do material, esses conteúdos midiáticos dialogam entre si no âmbito narrativo, sendo igualmente importantes para que se alcance a experiência completa do especial.

Seguindo o percurso de leitura por meio do *scroll*, avançamos para a continuação do capítulo e, assim, encontramos o desdobramento textual que retoma o viés narrativo.

---

42 Tradução nossa para: “Those pictures have told the story better than I can in words”.

Percebemos que o relato não continua de “onde ele parou”, ou seja, da última parte de texto. Ele segue a narrativa a partir do ponto que foi explorado nas “fotos narradas”, evidenciando que o nível textual foi redigido de forma sinérgica, trabalhando em companhia dos outros elementos midiáticos no encaminhamento da história. Tal parte segue a lógica já apresentada nos encontros entre texto, imagem de fundo e som ambiente. O texto flui à esquerda, a imagem de fundo é uma foto estática tirada por Tim Holmes, que mostra a queimada bem próxima do *pier*, enquanto o som restringe-se a apresentar os ruídos do incêndio, não mais trazendo o rumor das águas. Há de se notar que na barra indicial esse trecho faz parte de uma subdivisão do capítulo: *At the waters edge*, que faz referência à sessão de “fotos narradas”, evidenciando que tal peça também é composta, em sua produção, de um componente textual.

O próximo passo indica outra parte do capítulo, mesmo que isso não esteja evidenciado em algum título ou divisão que aconteça pela leitura através do *scroll*. No entanto, ela pode ser verificada pela mudança da imagem e do som ambiente, e também através do índice organizado na barra. Essa parte complementa as situações ocorridas com a família Holmes no *pier*, mostrando que o pior já tinha acontecido e, a partir de então, tudo ocorreria bem, passagem responsável por fechar o capítulo. Tal parte do material segue a mesma dinâmica anterior, somente valendo-se de outros conteúdos em sua composição de texto, imagem e som – detalhe para a imagem de fundo que agora se assemelha a uma *gif*, o que não ocorre no último caso. Talvez isso possa ser explicado porque a antecedente é estática e faz parte do conteúdo abordado pelo ícone “foto”, sistematizando a natureza dos conteúdos de cada uma dessas classificações.

Ainda temos em *The Jetty* um segmento que atua no contexto do tema abordado. Tal parte não é necessariamente contextualizadora da história, mas conta outros aspectos e situações que decorreram da queimada em Dunalley. De certa forma, ela também tem a função de explorar um tipo de prática jornalística que se direciona para o viés de utilidade pública, pois também procurará explicar como é combater um incêndio em grandes proporções – ação complexa e profissional. Essa seção é separada da parte principal do capítulo, mas não do cerne da história, valendo-se do acontecimento retratado em *The Jetty* para originar a introdução do assunto. Nessa segmentação tem-se um novo título, um outro conjunto de imagens de fundo e uma nova composição sonora. Ela também é referenciada na barra indicial com o ícone “lupa”, que automaticamente revela a sua natureza complementar.

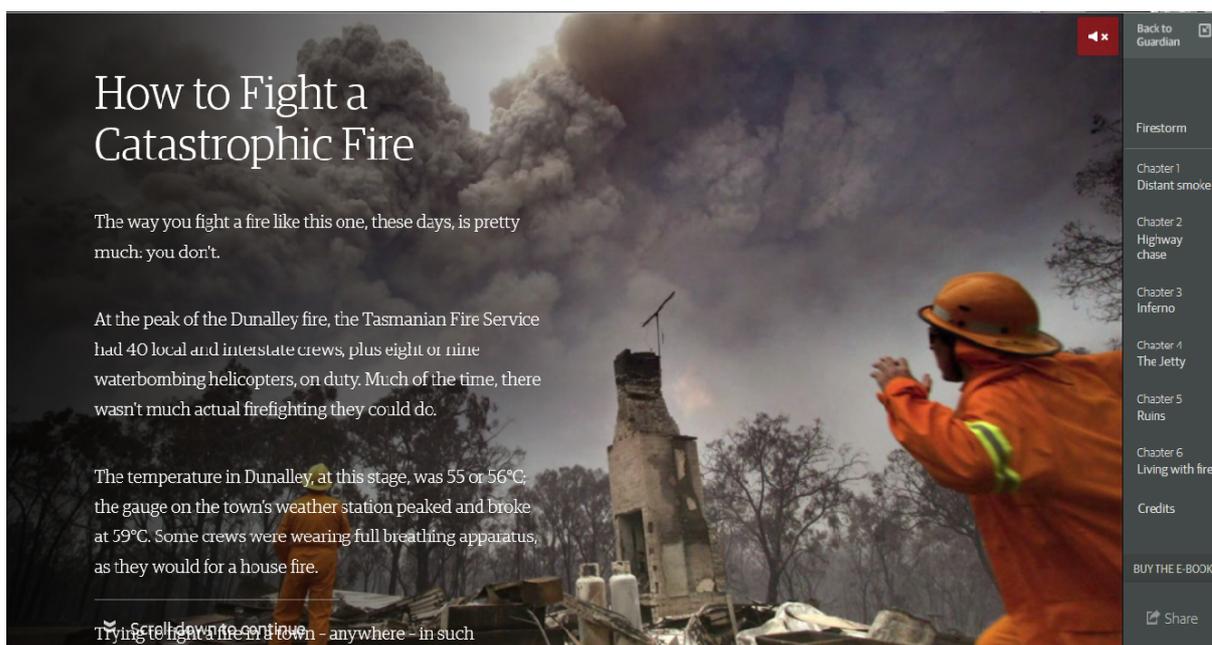


Figura 21: Ilustração da parte contextualizadora do capítulo *The Jetty*. Percebe-se a utilização da mesma estrutura de outras seções. Pode-se visualizar sua divisão através da utilização de outro título e fotos.

Quanto aos seus conteúdos, a seção conta com uma composição textual bastante longa, se comparada a outras partes do material, e as imagens de fundo são fotografias estáticas que são substituídas compondo um *slide show* automático – são as fotos tiradas no dia do incêndio, que revelam as equipes dos bombeiros lutando contra a sua expansão. O som ambiente é composto pelo barulho de uma queimada, corroborando na construção da ambiência. Pode-se supor que a estratégia utilizada de realizar uma composição de fotos que se substituem é interessante, pois dialoga com o tempo de leitura superior que se leva em tal parte, devido à extensão do texto utilizada. Assim, ao passo que o texto é acompanhado, são apresentados outros conteúdos – novas fotos –, revelando outras imagens que ilustram as situações que estão sendo relatadas. O texto, apesar de maior do que em outras partes, é um bloco único de informação, e a seção é uma parte complementar à história, fazendo com que a disposição desses materiais não fosse selecionada para estar distribuída em “partes”, que seriam divididas pelo movimento de *scroll down*, ação que acontece em outras situações de *Firestorm*.

#### 6.2.3.2 Pensando o conjunto dos elementos em relação ao todo

Notamos que, em *Firestorm*, a composição dos elementos midiáticos acontece de maneira distinta dos outros dois casos analisados. De certa forma, o especial transcorre de

maneira muito mais compreensível e fluída, pois sua natureza é mais simples e automatizada, dispondo os seus elementos e conteúdos ao usuário em uma ação espontânea, que é independente de qualquer outra atitude que não seja a movimentação pelo *scroll down*. Assim, esses elementos realmente tecem encontros, não só midiáticos, mas também lógicos – devido a sua separação estrutural – ao longo do especial.

A “capa” de cada parte atua na apresentação dos seus respectivos conteúdos, transparecendo o panorama que se encontrará em cada caso. Elas são bastante representativas e atuam na percepção e na composição inicial de cada capítulo. Pode-se apontar que, acessando cada parte de *Firestorm*, tem-se a concepção de três dimensões: a visual, a lógica e a auditiva, expressando a sua característica multimídia. Nos casos em que a seção é dotada do encontro midiático que une texto, imagem e áudio, tem-se conjuntamente com a percepção visual e lógica do conteúdo, por meio das imagens e do nível textual, o contato com uma composição sonora, que, em um primeiro momento, pode parecer aleatória, mas à medida que atentamos para esse conjunto, percebemos que os sons vão tratar da localidade e da situação apresentada, ambientando e aproximando a realidade desse material. Isso ocorre mesmo quando o aspecto sonoro está atuando de maneira repetitiva e intermitente, sintetizando um *loop*. Assim, tal dinâmica é responsável por criar a ambiência vivenciada em cada parte do especial, agregando os meios em uma mensagem integrada e integradora de sentidos, formulando significados distintos daquilo que se poderia alcançar com somente um desses meios ou através de uma construção que as utilize de maneira isolada, o que aponta para uma identidade intermediária em *Firestorm*.

Assim, pode-se dizer que os elementos e conteúdos midiáticos encontram-se integrados ao longo do discurso narrativo de *Firestorm*, estabelecendo mensagens compostas em cada uma das partes em que são utilizados: como se dá nos casos em que se vale de texto, imagens e áudio. Em casos como a exposição dos vídeos, reconhecemos que eles são colocados de maneira individual na estrutura do especial, tomando para si toda a dimensão da tela e, dessa forma, suprimindo outros conteúdos. No entanto, eles dialogam com outros elementos em uma via diversa, valendo-se de uma integração lógica que deverá ser construída pelo usuário. Obviamente, esses conjuntos de materiais estão dispostos em uma ordem que por si só confere sentido a essa organização, o que faz com que esses trechos de imagens em movimento componham com os outros elementos midiáticos – de cada parte e ou de cada capítulo, dependendo do caso – a estrutura narrativa da história, fazendo com que os significados e as significações efetuem-se e, conseqüentemente, não possam ser considerados

completos caso não se percorra toda a gama desses conteúdos.

Questionamos também, nesse processo de produção de sentidos, a sequência em que esses elementos são vivenciados, fazendo com que o caminho percorrido por meio do *scroll down* seja a forma mais inteligível a ser seguida, caso o intuito do usuário seja desfrutar de toda a experiência proposta em *Firestorm*, o que retrata uma particularidade que é proveniente da estrutura linear utilizada.

### 6.2.3.3 *Um breve olhar para a interface*

A interface de *Firestorm* tem uma premissa bastante simples e possui um padrão que é aplicado ao longo de todo o material. Tem-se a barra indicial sempre disposta do lado direito, não importando a situação, enquanto a outra área que ocupa quase toda a tela é a responsável por permitir o tráfego de todos os outros conteúdos veiculados no especial. Nessa área estão o texto, as imagens e os vídeos, uma vez que o componente sonoro não necessita do espaço físico da tela. Diante desse panorama, configuram-se duas áreas em sua composição: uma dinâmica, responsável por servir como *canvas*<sup>43</sup> para os elementos midiáticos, e outra estática, a qual tem a função de indiciar e coordenar a sequência narrativa.

Assim como *Snow Fall*, *Firestorm* se utiliza do sistema de “rolagem infinita” na sua composição. O que se pode verificar é que esse sistema está mais bem integrado no caso do exemplar do **The Guardian**, pois, por meio de sua própria sequência, pode-se navegar por todo o material sem que qualquer conteúdo seja deixado de lado. Essa integração permite ao usuário uma estabilidade de ações – que se configuram unicamente com o movimento de *scroll down* –, que torna a composição narrativa um ato simples no nível técnico, apesar de se valer de uma construção lógico-mental nesse nível. Assim, os elementos e conteúdos se encontram e se dispersam através da mesma ação em uma mesma área, padronizados por uma disposição idêntica em todo especial.

---

43 Pensamos que o termo *tela* possa confundir nessa ocasião, uma vez que a tela do especial também engloba a parte estática, tendo em vista que *canvas* seria onde se dá a ação, respondendo pela parte dinâmica do material.

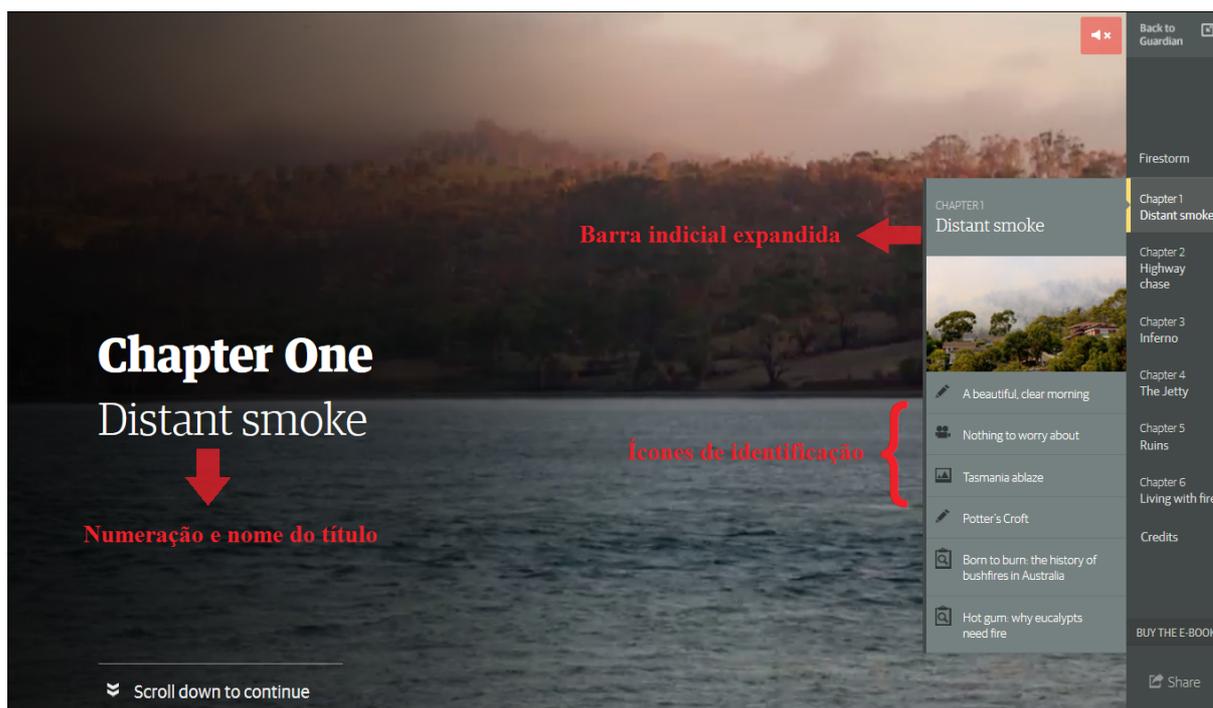


Figura 22: Identificação dos elementos que estão dispostos na interface de *Firestorm*.

Quanto ao que concerne às condições de interatividade, não existem conteúdos que se apresentem em *pop up* ou elementos que permitam uma interação a qual irá levar a outras instâncias informacionais, sobrepondo componentes. Dessa forma, o movimento de *scroll down* ou a seleção através da barra indicial é que são os responsáveis por apresentar e suprimir os conjuntos de conteúdos na tela, fazendo com que eles se substituam. No caso dos vídeos, eles são conteúdos que respondem por uma construção própria, permitindo em seu cerne que sejam manipulados através de um *player*, que é mostrado assim que se inicia a sua apresentação ou no momento em que se move o *mouse*, vindo a ser escondido automaticamente em poucos segundos.

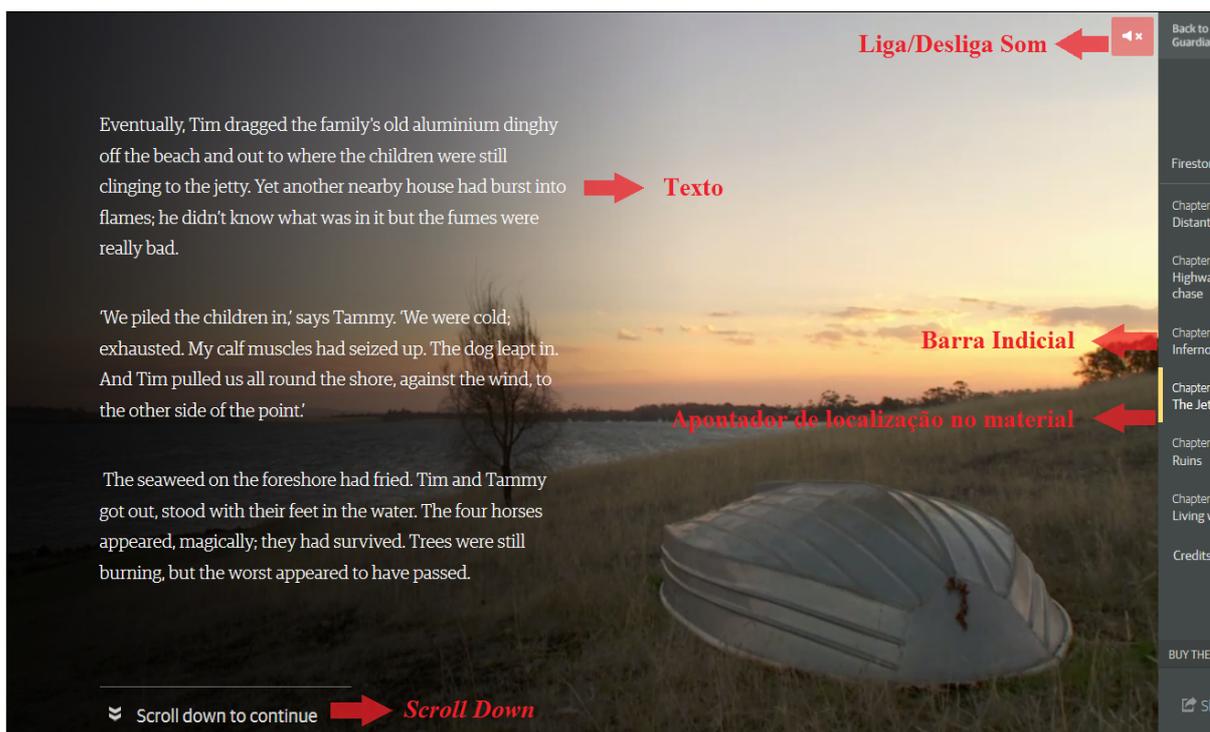


Figura 23: Identificação dos elementos que estão dispostos na interface de *Firestorm*.

A estrutura linear proposta foi pensada para ser seguida por meio do movimento de *scroll down*, porém, uma vez que a barra indicial é expandida, tem-se acesso às suas subdivisões, que não se encontram nesse caminho sugerido, sendo possível trafegar pelas partes específicas do material conforme o usuário desejar. As sequências de elementos midiáticos estão identificadas em ícones, que representam a natureza dos conteúdos de cada uma delas, tornando possível uma seleção a ser feita pelo usuário, por meio de uma escolha mais consciente. A barra indicial também é a responsável por apontar, numa pequena “sub-barras” amarela e pelo destaque do texto, em qual capítulo do especial o usuário se encontra, apesar de não ser possível, por meio dela, que ele reconheça em qual parte do capítulo está navegando.

Dessa maneira, percebe-se que não são utilizados *hyperlinks* ou disposições compostas no *layout* de *Firestorm*, evidenciando a identidade do especial. Tal interface transmite simplicidade e continuidade, instigando os usuários a percorrer o caminho proposto pela equipe de produção, o que acaba influenciando de maneira positiva e natural nessa escolha e na experiência vivida em *Firestorm* como um todo.

### 6.3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DOS OBJETOS ANALISADOS

Podemos inferir que, a partir das percepções que obtivemos em nossa análise, é possível

considerar que *Firestorm* é capaz de proporcionar uma experiência narrativa muito mais capaz de se completar do que os outros especiais. Vimos que *Snow Fall* apresenta uma gama de materiais ao longo de seu corpo textual, mas eles podem ser “dispensados” pelos usuários, caso não interajam com um determinado elemento, suprimindo-se instâncias informacionais importantes. Isso faz com que parte dos conteúdos possam não ser visualizados, diminuindo o espectro de significados e experiências que possam vir a ser sintetizados ao longo do especial. A sua vez, *Exile Without End* constrói uma teia de elementos e conteúdos que permitem ao usuário construir seu próprio caminho e, assim, vivenciar a sua trama narrativa particular, conferindo a ele liberdade e autonomia dentro de uma estrutura multilinear. No entanto, essa “falta” de direcionamento e aparente distância dos elementos, que deixa transparecer uma possível falta de relação entre os conteúdos, podem ser fatos que distanciem potenciais usuários da vivência completa das histórias e da experiência proposta pelo especial, que se resume em imergir o usuário nas diversas realidades do campo de refugiados de Shatila.

Assim *Firestorm*, com sua estrutura simples e automatizada, é o exemplar responsável por permitir que qualquer tipo de usuário – o nativo digital ou não – vivencie facilmente a história relatada, valendo-se de uma narrativa multissensorial e de múltiplos signos que é capaz de completar e complexificar os significados e experiências transmitidos.

#### 6.4. BREVE CONSIDERAÇÃO ACERCA DOS GÊNEROS JORNALÍSTICOS E DAS PRÁTICAS VERIFICADAS NOS OBJETOS ANALISADOS

Nessa seção, estudaremos as relações que podem ser deduzidas a partir do que se pretendia tradicionalmente nos gêneros interpretativo e literário com o que verificamos na prática dos objetos de estudo. A partir daí, tentaremos entender como acontecem mudanças, adaptações, tendências e também como permanecem inalterados determinados aspectos desses gêneros tradicionais. Cremos que há, em nossos objetos analisados, elementos que permitam que eles possam ser chamados de “novas práticas” desses gêneros para a *Web*. O nosso intuito é colaborar na indicação dos caminhos que estão sendo traçados por esses materiais nativos da *Web*. Logo, visando complementar os resultados obtidos na análise, iremos ponderar cada uma das práticas verificadas nos nossos objetos com o que se orienta nos gêneros interpretativo e literário, em busca de visualizarmos prováveis re(a)plicações e tendências.

Verificamos, em *Exile Without End – Palestinians in Lebanon*, um tipo de prática

jornalística que se assemelha às premissas essenciais do gênero interpretativo. Associamos *Exile Without End* a esse gênero, pois o especial é composto de uma dinâmica e uma estrutura particulares, que permite ao usuário construir seu próprio caminho, enquanto ele coleta informações e histórias nos variados elementos midiáticos ao longo de sua navegação no material, fazendo com que ele possa “determinar o sentido de um fato, através da rede de forças que atuam nele” (LEANDRO; MEDINA, 1973, p.16 *apud* COSTA; LUCHT, 2010, p.110). Assim, os usuários podem relacionar os atores e as condições que operam nas situações transmitidas. Atentamos para o fato de que o especial não se vale de qualquer elemento que direciona a trama da narrativa e tampouco tem um veio textual que é responsável por orientar as histórias: elas estão divididas entre os relatos dos vídeos, as breves informações textuais, os sons ambientes e as imagens, exploráveis ou não, que compõem o especial, elementos que vão construindo os significados da narrativa enquanto são explorados pelo usuário.

Dessa forma, permite-se que o usuário chegue a sua própria interpretação das questões apresentadas pelos elementos e conteúdos midiáticos, evidenciando significados e construções narrativas únicas nessa estrutura. Esse detalhe torna a transmissão dos dados algo muito mais denso e amplia as margens de interpretação das informações e situações, ultrapassando o nível dos fatos e da mera notícia e, assim, veiculando ambiências e realidades possíveis em *Exile Without End*, o que o aproxima da essência do gênero interpretativo, que busca “complexificar as dimensões dos processos informativos e potencialmente investigativos” (BERGER e TAVARES, 2010, p.35) veiculados em seus exemplares. No entanto, as premissas do “fazer” do gênero são retrabalhadas, seguindo-se a dinâmica específica do especial.

Tais detalhes mostram outras maneiras de completar as orientações dadas pelo jornalismo interpretativo tradicional, culminando em uma reinterpretação desse gênero para os materiais específicos para a *Web*, a qual se apresenta nessas novas soluções demonstradas. De toda maneira, se elas vão ser configuradas como “tendências” é difícil de argumentar, tendo em vista que *Exile Without End* é datado de 2010 e sua estrutura é bastante particular, e não identificamos uma “repetição” ou uma “adaptação” desse “modo de fazer” em materiais jornalísticos desde então.

*Snow Fall – Avalanche at Tunnel Creek* pode ser estreitamente relacionado com o jornalismo literário. Ele se vale de uma premissa essencial do gênero tradicional, utilizando uma redação predominantemente descritiva e densa, que é a responsável por relatar a história e orientar a trama da narrativa. Nesse sentido, a estrutura linear da narrativa também toma

destaque na identidade do especial, fazendo com que esse caminho seja o preferencial – e proposto através da estrutura – para se vivenciar a experiência do material. Dessa forma, percebe-se uma reaplicação dessa perspectiva narrativa pensada no gênero, tendo em vista que os elementos multimidiáticos atuam, principalmente, como complementares e ilustrativos. Por essa apreciação, eles podem ser pensados como as ilustrações dos livros impressos, que não se sobrepõem ao conteúdo textual, mas o suplementam. No entanto, *Snow Fall* também conta com elementos e passagens que possuem um caráter individual, mas não independente, em relação ao relato textual, fazendo com que essas ocorrências apresentem um conteúdo “extra” ao que está sendo relatado. Os produtores souberam utilizar esses conteúdos em situações as quais o texto não conseguiria realizar uma representação tão efetiva ou então para apresentar pormenores que atuam no contexto e na visualização de aspectos referenciados no nível textual. Esse fato demonstra uma solução para trabalhar aspectos que não são previstos na perspectiva inicial do gênero, apontando, nesse tipo de prática, uma particularidade do material feito para a *Web*, que avança nas considerações de apresentação estética e formulação estrutural.

Há de se destacar que a experiência de *Snow Fall* ultrapassa os limites dos “acontecimentos cotidianos” (PENA, 2006, p.6), fazendo da avalanche em Tunnel Creek uma história memorável e tornando-a uma peça que se delinea pela perspectiva de um material ilustrativo e cativante, apesar desse ser um trabalho essencialmente jornalístico-documental. O especial também revela uma história que se desenvolve em um aspecto particular, diferenciando-se da formalidade do jornalismo convencional, ultrapassando os limites da informação sucinta e condensada. Dessa forma, é feita pela equipe responsável uma reportagem que se vale de um texto despreocupado em seguir um viés objetivo e da utilização de uma gama de elementos que usa suas propriedades midiáticas para construir a maior “verossimilhança possível” (PENA, 2006, p.14) com a realidade vivenciada na ocasião.

Assim, pode-se argumentar que *Snow Fall* é composto por um tipo de prática contemporânea que se utiliza de novos elementos e conteúdos – midiáticos e técnicos –, mas é também, a sua vez, orientado pela perspectiva tradicional do gênero literário, seguindo os moldes dos trabalhos anteriores. Isso se dá devido a sua linha narrativa linear, a prevalência do texto com raízes na literatura, a sua estrutura que pode lembrar sequências em “páginas” e pela orientação relacional dos conteúdos, que faz com que o cerne textual tenha destaque e autonomia sobre os outros elementos midiáticos utilizados. Pensamos que, por vezes, uma construção narrativa nos moldes de *Snow Fall* pode ser mostrada como um modelo multimidiático básico para se praticar o

gênero jornalístico literário no webjornalismo.

Em *Firestorm: The story of the bushfire at Dunnalley* notamos o diálogo entre ambos gêneros literário e interpretativo na sua composição. O gênero literário se dá de maneira predominante, mas existem elementos do jornalismo interpretativo que também atuam de forma essencial para a definição de sua identidade. O viés literário, como consideramos no caso de *Snow Fall*, determina a forma narrativa do especial, corroborando com a formatação linear da história, através da presença de um texto descritivo e bem trabalhado. Outro fato que o aproxima dessa definição é a sua divisão por capítulos, que se relaciona à prática prevista no âmbito tradicional.

No entanto, a concatenação da narrativa é mais complexa do que o que foi verificado em *Snow Fall*, sendo que, no presente caso, ela é concomitantemente composta pelos outros elementos midiáticos, o que faz do cerne textual “mais uma parte” a ser experienciada na história. Dessa forma, o texto não tem uma autonomia perante os outros elementos, mas atua como uma parte que “compõe” a narrativa junto com os outros meios, integrando os seus conteúdos. A construção de sua estrutura também é distinta, pois tem-se “núcleos” de conteúdos sendo implementados e substituídos, não se recorrendo à dinâmica de páginas ou paginações. Todos esses detalhes demonstram uma outra forma de se pensar e fazer webjornalismo, retrabalhando no especial os princípios do gênero literário.

A influência do gênero interpretativo é percebida em alguns casos de disposições e partições midiáticas em seu corpo – como acontece na construção da “foto narrada”, que permanece francamente aberta a considerações; nas partes do especial que possuem o ícone “lupa”, as quais oferecem conteúdos contextuais – e também na possibilidade que o especial dá aos usuários de se encaminharem para o trecho que desejarem através da barra indicial. Isso faz com que eles também possam se orientar ao longo desse percurso, permitindo nessa dinâmica construções narrativas distintas da originalmente proposta, apesar de elas não serem “únicas” como acontece em *Exile Without End*. Por meio desses recursos, alcança-se uma maior capacidade de fornecer as dimensões dos fatos e situações e, assim, amplia-se as margens de interpretação e compreensão dos seus usuários. Pela utilização dessas construções de múltiplos signos – por meio da multimídia –, veiculados em seus conteúdos, consegue-se complexificar as dimensões dos processos comunicativos de *Firestorm* e, assim, proporcionar que premissas do gênero interpretativo sejam aplicadas nesse material exclusivamente digital de maneira diferenciada.

## 6.5 DIALOGANDO O CONCEITO DAS MÔNADAS ABERTAS COM AS PRÁTICAS EFETIVAS

Nessa parte realizaremos uma breve consideração acerca do que foi verificado em cada uma das práticas encontradas nos materiais jornalísticos especiais com base conceitual na estrutura das mônadas abertas que estudamos. Dessa forma pretendemos entender, em um nível relacional, qual o grau de aproximação que determinada construção de um especial possui diante de uma ideia estrutural baseada na premissa monádica proposta em nosso estudo.

*Exile Without End* – O material da **CBC** é o caso que mais se aproxima do conceito das mônadas abertas. Ele é um especial que se vale de uma estrutura lógica e de organização (*design*) que se assemelha à construção estrutural prevista nas mônadas. Isso se dá devido a sua capacidade de apresentar “blocos” que são individualmente compostos de sentido, mas que também são capazes de se relacionar, promovendo ligações entre eles e complementando os seus conteúdos e significados. O tipo de navegação que é provido pelo mapa, localizando e permitindo o acesso a cada “bloco” nesse ambiente, e a sua ordenação de elementos e conteúdos exemplifica na prática como esses “blocos” e “sub-blocos” podem ser unos e mesmo assim “ligáveis”, fazendo com que eles tenham sentido em si próprios, mas que também permitam a ampliação do panorama sintático, contribuindo na composição conjunta da narrativa e dos significados das histórias do especial.

*Snow Fall* – O especial do **The New York Times** é o que menos se aproxima da estrutura das mônadas abertas. Nele, vale-se de uma estrutura linear calcada em uma base textual densa, que se assemelha aos materiais jornalísticos tradicionais, em especial às grandes reportagens impressas. A presença de seu conteúdo multimídia não se configura como um traço responsável por propor uma ligação e uma “unicidade” de seus conteúdos, sendo encontrado somente um leve indício monádico nos “vídeos eventos”, de maneira que esses conteúdos atuam mais como elementos complementares ao cerne textual. Dessa forma, podemos inferir que não conseguimos perceber nesse especial a presença de uma estrutura que percorra o caminho sintático proposto pelo conceito das mônadas.

*Firestorm* – O especial do **The Guardian** pode ser entendido como um misto entre a prática

tradicional e uma estrutura próxima da ideia das mônadas abertas. Nele, tem-se uma estrutura composta, que acaba se utilizando de um aspecto único, o qual se assemelha à conceituação definida nas mônadas. Esse aspecto é traduzido pelo fato de que cada parte – tela – do material é, em si, dotada de um sentido que é único, que pode até ficar “decomposto” em algumas situações, principalmente quanto ao nível textual, no caso de ocorrerem “divisões” do texto por conteúdos compostos exclusivamente por vídeo. De toda maneira, essa disposição da tela, seguindo-se “parte a parte”, revela que cada conteúdo é indivisível, mas também pode ser conjecturado na concepção de outros sentidos e significados diante de um conjunto específico de elementos ou mesmo do todo veiculado, aproximando-se da premissa monádica. Também pode-se argumentar que, de acordo com o que se oferece na disposição dos materiais presentes na barra indicial, configura-se uma evidência de que essa arquitetura – disposição lógica dos conteúdos – possui uma relação com a estrutura prevista nas mônadas, apontando para o fato de que esses materiais sintetizam totalidades que são capazes de se complementar.

## 6.6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que, ao expandirmos sinergicamente as linguagens e os meios utilizados, formando enlaces e encontros midiáticos, assim como se verifica em alguns casos de nossos objetos analisados, estaremos contribuindo para o fornecimento e a criação de outros sentidos e significados, os quais não podem ser transmitidos por um desses meios individualmente, ou pela simples soma dos mesmos, no caso de serem utilizados em ambientes e situações separadas. Tal dinâmica ocorre na formação de um ambiente intermediático, mesmo valendo-se de uma linguagem inicialmente pensada para ser multimídia, o que avança nos níveis sensorial e de significação. Por meio dessa hibridização promovida pela intermídia, culminando em um conjunto de conteúdos íntegro, cremos que seja possível proporcionar aos usuários uma experiência mais próxima dos fatos e das informações apresentadas, gerando, por sua vez, uma maior compreensão e, dependendo da estrutura e das possibilidades trabalhadas, criando uma sensação de imersão no ambiente representado. Esses aspectos podem funcionar de forma favorável à narrativa, amplificando o seu alcance e permitindo a realização de outros tipos de experiência, que se diferem dos materiais jornalísticos tradicionais.

*Exile Without End* e *Firestorm* são os materiais que mais se aproximam dessa lógica

intermediática, pois são capazes de fazer conversar os seus elementos na produção de uma mensagem única e complexificada. Por meio da integração de seus conteúdos midiáticos, esses especiais conseguem se hibridizar e assim sintetizar “um todo íntegro e harmônico” (PLAZA, 1987, p.67). *Firestorm* alcança essa intermedialidade por meio de um nível mais lógico do que propriamente pelo seu *design*, uma vez que os seus conteúdos se sobrepõem e se ultrapassam, fazendo com que o discurso intermediático seja formado pelo usuário em sua própria mente. A intermedialidade em *Exile Without End* atua nesses dois níveis, corroborando tanto os seus elementos na tela quanto no nível lógico do discurso. Na tela estão expostos e passíveis de serem relacionados os elementos multimídia que constroem a disposição do panorama intermediático, ao passo que o nível lógico desse discurso irá permitir ao usuário relacionar os conteúdos que foram por ele experienciados na construção da mensagem proporcionada pelo especial. A sua vez, *Snow Fall* vale-se da grande maioria de seus elementos midiáticos como meros complementos ao cerne textual, que se configura como o principal, excluindo-se nesse âmbito o caso do gráfico interativo, o qual é o responsável por conferir um certo teor intermediático ao especial, mas que não faz dele uma ocorrência a ser contemplada nessa consideração.

Mesmo que os materiais digitais típicos se configurem como uma “coleção de itens nos quais o usuário realiza várias operações – ver, navegar, buscar” (MANOVICH, 2001, p.219), acreditamos que é possível organizar uma narrativa em moldes não convencionais – modelos alineares ou multilíneares, como foram apresentados – em um material de características intermediáticas – mas não somente nesse tipo de material. Notamos que a permissão ao usuário da utilização do aspecto de agência contribuirá para fazê-lo imergir – “participar” – nessa narrativa. Essa realização irá depender da estruturação e do *design* do objeto, aspectos que serão os responsáveis por permitir a compreensão e a exploração dessa narrativa por parte do usuário, sendo que, nos casos verificados, cada um deles toma um tipo de angulação diante desse aspecto.

*Exile Without End* segue uma linha que se dispõe diante de uma narrativa por vezes multilinear, permitindo ao usuário traçar um percurso único dentro do material. Em *Snow Fall*, a estruturação linear estabelece uma ordem quase definitiva para se acompanhar a narrativa – e assim fruir os conteúdos – de cada capítulo, uma vez que eles podem ser escolhidos, relativizando a linearidade do material, mas, ao mesmo tempo, prejudicando a construção do significado da história como um todo. Em *Firestorm*, temos também uma certa linearidade, que será responsável por orientar a trama da história; no entanto, a disposição das

partes do material na barra indicial permite o acesso a conteúdos específicos, que possuem em si significados próprios, e, dependendo da parte – por exemplo, as que servem como contexto –, significações individuais. Esses detalhes fazem da linearidade central algo que pode ser desconstruído, apontando para uma certa permissividade de outras linhas narrativas que não a proposta pelos produtores.

## 7. CONCLUSÃO

Ao longo de nosso trabalho, abordamos uma extensa gama de temas a serem analisados para que pudéssemos realizar nossa dissertação. Nesse percurso, elencamos conteúdos e tentamos relacioná-los, na busca de construir uma parte teórica sólida para que fosse possível iniciar a parte analítica com um embasamento que permitisse que visualizássemos nuances práticas em nossos objetos de estudo.

Iniciamos nosso percurso com um breve apontamento acerca da classificação dos gêneros jornalísticos. Na oportunidade, realizamos a revisão de dois gêneros jornalísticos tradicionais: o gênero interpretativo e o literário. Ressaltamos que o nosso intuito com o estudo dos gêneros não se resumiu a tecer parâmetros fechados, mas pensá-los de maneira que não apontassem para uma classificação completamente rígida. Tentamos demonstrar que é possível visualizar esses gêneros com a capacidade de mesclarem entre si e também com outros, apontando-os como uma forma de nomear as práticas jornalísticas, não de limitá-las no contexto de sua produção. Nessa parte inicial, também tratamos de delinear as características da reportagem, prática prevista em ambos gêneros e que ganha destaque no panorama de nosso trabalho. Esses gêneros estudados se instituíram como uma das bases a serem percorridas em outras partes do nosso estudo, em especial na seção analítica desta dissertação, apontando para considerações acerca da configuração contemporânea de cada um deles.

No terceiro capítulo, tratamos de introduzir o conceito da webreportagem que norteou o cenário de nosso estudo. O conceito serviu para apontarmos para uma outra proposta de se fazer o jornalismo na *Web*, indo de encontro ao jornalismo diário que é praticado no meio. Demonstramos que essa é uma prática jornalística especificamente contemporânea que se encontra em expansão, mas que ainda necessita de uma definição prática de fundamentos e a qual ainda tem um caminho de transformações pela frente. Através das webreportagens, visualizamos uma espécie de reinterpretação das tradicionais reportagens impressas, mas que estão, a sua vez, sendo adaptadas e recriadas. As particularidades das webreportagens influenciaram diretamente na escolha dos objetos de estudo, os quais tentamos selecionar seguindo as principais características apontadas pelo conceito, em busca de materiais que pudessem refletir, de fato, esse veio atual. Ainda nesse capítulo, realizamos uma apreciação prévia de como os gêneros interpretativo e literário poderiam ser identificados no panorama de pesquisa proposto, apontando para alguns detalhes que foram corroborados em nossas

considerações inferidas a partir de nossa análise.

No quarto capítulo, enveredamos para uma área mais teórica, buscando fundamentos que pudessem nos alicerçar no estudo das narrativas jornalísticas digitais. Diante do panorama da *Web*, identificamos que os conteúdos jornalísticos oferecem, por meio da convergência midiática, materiais que vão além em termos produtivos, avançando em sua linguagem e em sua construção. A partir daí, coube a nós identificar essas linguagens, que possuem bases distintas. Na oportunidade, distinguimos e aclaramos conceitos-chave, como hipermídia, multimídia, intermídia e unimídia. Além disso, apresentamos formas variadas de se construir essas narrativas, expondo as estruturas lineares, não lineares e multilíneas.

Diante desse arcabouço teórico, elencamos o conceito de histórias multiformes e de narrativas metalineares, como estruturas possíveis para fazer o jornalismo na *Web*. Chegamos à conclusão que essas são possibilidades passíveis de serem concluídas, mas que, no entanto, requerem uma estruturação produtiva bastante particular, o que pode limitar o seu alcance prático. Seguindo-se esse percurso, discorremos sobre a origem e as particularidades do conceito das “mônadas abertas”, que se apresentou como uma forma de “arquitetura de conteúdo”. Tal conceito se configurou no estudo como uma proposta prática de como se pensar e produzir as webreportagens, contribuindo com a sua ideia de utilização de elementos íntegros e autônomos “que se interrelacionam na produção de um todo harmônico de informações” (PERNISA JÚNIOR e ALVES, 2012, p.91), o que aponta para a possibilidade real de se produzir um modelo narrativo multilinear e coerente, que indicamos para as webreportagens.

No quinto capítulo, tratamos de introduzir o conceito dos “especiais multimídia”, que delineia um tipo específico de webreportagem e pelo qual classificamos nossos exemplares selecionados para estudo. Nos “especiais multimídia”, são reunidos meios, fazendo com que eles sejam compostos por diferentes linguagens e abarquem diferentes formas e formatos de webreportagem, e, por sua vez, sejam capazes de proporcionar diversos sentidos e significados de acordo com sua construção e fruição. Acreditamos que os materiais providos por essa prática são capazes de sintetizar, em sua construção, boa parte dos conceitos com que trabalhamos: tratam-se de conteúdos jornalísticos que seguem as proposições dos gêneros estudados, valem-se das características digitais e comunicacionais das webreportagens e utilizam-se das linguagens e dos padrões estruturais apresentados. Assim sendo, acreditamos que, ao estudar esses materiais, abordamos particularidades do webjornalismo, com o intuito de contribuir no seu desenvolvimento e na sua pesquisa, fomentando uma de suas diversas

possibilidades.

No sexto capítulo, que abarcou a parte prática de nosso trabalho, realizamos a análise de três especiais: *Exile Without End – Palestinians in Lebanon* da **CBC News**, *Snow Fall – The Avalanche at Tunnel Creek*, do **The New York Times** e *Firestorm – The story of the bushfire at Dunalley*, do **The Guardian**. Três pontos específicos nortearam a busca da apreensão de como funcionam esses especiais multimídia: a identificação e compreensão dos encontros midiáticos; o entendimento da interface; e a relação de cada material com os gêneros estudados. Na parte inicial dessa análise, identificamos em quais oportunidades os encontros midiáticos se deram em busca de compreender como e de que modo eles aconteceram em cada um dos objetos. Na ocasião, percebemos que a estrutura e a linguagem dos materiais influenciam diretamente nesses encontros, realizando, individualmente, uma construção dos seus conteúdos de forma distinta, sendo que cada caso possui tanto vantagens como desvantagens. Nesse sentido, os especiais formularam maneiras diversas de construir suas narrativas, proporcionando experiências diferentes entre eles. *Exile Without End*, por meio de sua estrutura multilinear, permitiu uma experiência mais pessoal e menos centrada no texto, valendo-se dos conteúdos que recorrem ao âmbito sensorial de maneira persistente. *Snow Fall* proporciona uma experiência mais próxima da tradicionalmente provida pelo jornalismo, valendo-se de uma estrutura linear em que o âmbito textual se define como o centro narrativo, enquanto os outros conteúdos midiáticos ilustram e complementam esse texto. *Firestorm* se posiciona em um patamar que dialoga com ambos os casos. O especial possui um texto que direciona a trama narrativa; no entanto, essa parte acaba se configurando como um “outro” elemento do material. Os outros conteúdos de *Firestorm* fazem-se igualmente importantes no todo da narrativa, destacando-se a estrutura de “blocos” que se sobrepõem nessa composição. Dessa forma, os conteúdos sensoriais, como as fotos, os vídeos e os sons não só complementam, em certas ocasiões, o texto, mas também tomam para si a promoção de sentidos e significados.

Quanto ao quesito da interface, cada material revelou um padrão específico. *Exile Without End* valeu-se de uma interface “maleável”, capaz de permitir que o usuário realize um percurso multilinear único, o que confere ao especial a sua identidade e atua diretamente no processo comunicacional. No entanto, sua interface não é o melhor exemplo de organização para que se possa realizar uma narrativa por meio de informações racionais. Em *Snow Fall*, temos uma interface que segue o padrão contemporâneo de “rolagem infinita” ou *scrolling*, apresentando seus elementos de forma sucinta e organizada, permitindo que os conteúdos de

cada capítulo sigam de maneira ordenada e fluida ao longo do material, o que vai matizando o relato gradualmente. Essa interface também é facilmente compreendida pelos usuários por se valer de preceitos já validados em outros trabalhos. Dessa forma, confere-se destaque ao cerne textual, que sempre permanece na orientação da narrativa, fazendo com que a proposta construída pelos produtores tenha a tendência de prevalecer. Em *Firestorm*, tem-se uma interface que se apresenta de maneira bastante simples, permitindo que ela seja entendida pelos usuários facilmente. Sua estrutura consistente permanece inalterada, mesmo que seja utilizada uma espécie de “rolagem infinita”, que somente disponibiliza os diversos conteúdos midiáticos na tela. A interface transmite simplicidade e continuidade, instigando os usuários a percorrerem a sequência linear narrativa proposta pela equipe de produção. No entanto, pode-se explorar os conteúdos do especial através da sua barra indicial, relativizando essa sequência.

Quanto às relações com os gêneros jornalísticos, verificamos que os materiais tratam de reaplicar algumas proposições tradicionais, porém, eles, sobretudo, tratam de adaptar e retrabalhar essas conceituações. *Exile Without End* associa-se ao gênero interpretativo, amplificando o alcance do conceito de maneira *sui generis* no âmbito digital. *Snow Fall* relaciona-se diretamente ao gênero literário, podendo ser visto como um tipo de material “básico” – padrão – para a sua prática na *Web*. *Firestorm*, outra vez, encontra-se na fronteira com os outros casos. O especial tem características de ambos os gêneros em sua composição, sendo o literário predominante. Esses detalhes apontam para o especial como uma outra forma de se pensar tanto o webjornalismo como a aplicação e a conceituação dos gêneros jornalísticos na prática efetiva.

Dessa maneira, alcançamos o resultado que, ao expandirmos sinergicamente as linguagens e os meios utilizados em uma webreportagem, formando os encontros midiáticos estudados, contribuiremos na provisão de outros sentidos e significados, os quais não podem ser transmitidos por um desses meios de modo individual ou pela sua simples soma. A partir dessa acepção, acreditamos que se pode formular um material em que prevalece um ambiente intermediário, capaz de conceber um conjunto harmônico de conteúdos e informações. Frisamos que essa talvez seja a melhor forma de se configurar uma experiência narrativa que carrega a nossa intenção neste estudo: a de formular uma narrativa completa, que é composta por várias histórias, e complexificada por múltiplos sentidos e significados, mas que, ao menos tempo, seja coesa e que sintetize um panorama sobre o seu tema determinado.

Assim sendo, diante de nossas considerações, percebemos um encontro natural na relação feita entre os pontos e conceitos que foram estudados na parte teórica com o que foi verificado nos resultados obtidos na análise prática. Notamos que essas partes entraram em um contato direto em nosso estudo, culminando em percepções que não eram inicialmente previstas. Na teoria, a prática jornalística proposta em nossa dissertação pode ser interpretada como passível de ser facilmente classificada e delimitada. No entanto, ao mergulharmos em nossos objetos de estudo, verificamos que o cenário não é tão acessível.

A composição e a produção de um material jornalístico que se vale de uma especificação estrutural inovadora em relação à prática tradicional, podendo constituir-se de uma construção multimidiática e de uma estrutura multilinear, requer um planejamento prévio extenso e uma demanda grande de trabalho e de tempo para sua realização. Ela não se limita somente a isso, é necessário também pensar e estudar outras formas de realização, bem como também explorar novos caminhos que não estão sendo traçados necessariamente pelo viés do jornalismo; há de se buscar inspiração e experimentar modelos produzidos em outras áreas, seja na literatura, no cenário cinematográfico ou até mesmo no âmbito atual dos *games*. É necessário destacar que esses detalhes não dialogam com algumas particularidades da profissão e do cenário jornalístico atual, que aponta principalmente para a diminuição das redações e a prevalência de materiais instantâneos e curtos, ainda tendo em vista a presente situação econômica e de importância das grandes instituições jornalísticas. Questões, que por si só, renderiam uma temática extensa, capaz de prover assunto para um outro trabalho.

Diante desse cenário, concluímos que a nossa dissertação segue o caminho inverso do panorama jornalístico dos dias de hoje. Não acreditamos que esse seja um problema, pois não podemos abandonar os conteúdos que prezam pela qualidade e pelas novas possibilidades e práticas que estão em processo de configuração e por aquelas que ainda irão se configurar. Tal fato aconteceu com o âmbito da reportagem, que manteve seu prestígio e seus estudos ao longo dos anos, e, acreditamos, esse também deverá ser o futuro das webreportagens. Por conseguinte, esperamos ter contribuído de alguma forma para a concepção e a compreensão das práticas narrativas próprias do meio jornalístico na *Web*.

## REFERÊNCIAS

- ASSIS, Franciso de. **Fundamentos para a compreensão dos gêneros jornalísticos**. Revista Alceu, v.11, n.21, jul./dez.2010. PUC RIO. <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?infoid=376&sid=33> . Acesso em 16/07/2014.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1998.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BASTOS, Helder. **Ciberjornalismo e Narrativa Hipermídia**, 2005. Disponível em: <http://repositorioaberto.up.pt/bitstream/10216/25255/2/CiberjornalismoeNarrativaHipermidia000099406.pdf> . Acesso em: 05/08/2014.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1998.
- BELTRÃO, Luiz. **Jornalismo interpretativo: filosofia e técnica**. Porto Alegre, Sulina, 1976.
- \_\_\_\_\_. **Teoria e prática do jornalismo**. Adamantina: FAI & Cátedra Unesco, 2006.
- BERGER, Crista. TAVARES, Frederico de Mello B. **Na notícia e além dela: sobre o conceito de informação no jornalismo**. Inf. & Soc.:Est., João Pessoa, v.20, n.1, p. 25-37, jan./abr. 2010.
- BROOKS, Kevin M. **Metilinear Cinematic Narrative: Theory, process and Tool**. Massachusetts Institute of Techonoly, 1999.
- BUSH, Vannevar. 1945. **As we may think**. Disponível em: <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> . Acesso em 22/10/2014.
- CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: da pirâmide invertida a pirâmide deitada**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-jornalismo-online-webjornalismo.pdf> . Acesso em: 13/08/2014.
- CAPPELLE, Mônica Carvalho Alves; MELO, Marlene Catarina de Oliveira Lopes; GONÇALVES, Carlos Alberto. **Análise do Conteúdo e Análise do Discurso em Ciências Sociais**. Revista UFLA, nº 06, v.1, 2003.
- CASTELLS, Manuel. **An introduction to the information age**. City, 2:7, 6 – 16, 1997. Disponível em: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13604819708900050>. Acesso em: 03/07/2014
- \_\_\_\_\_, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura**. v.1. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- \_\_\_\_\_, Manuel. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- CASTILHO, Carlos. O que é notícia no mundo online. In: RODRIGUES, Ernesto (org.) **No próximo bloco... O jornalismo brasileiro na TV e na Internet**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio; São Paulo: Edições Loyola, 2005.

COSTA, Lailton Alves da. **Jornalismo brasileiro**: a teoria e a prática dos gêneros jornalísticos nos cinco maiores jornais do Brasil. Trabalho apresentado no Colóquio Internacional sobre a Escola Latino Americana de Comunicação (Celacom), 2007. Disponível em: [http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/1/10/GT4\\_17\\_Jornalismo\\_brasileiro\\_Lailton.pdf](http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/1/10/GT4_17_Jornalismo_brasileiro_Lailton.pdf). Acesso em: 09/06/2014.

\_\_\_\_\_, Lailton Alves da. LUCHT, Janine Marques Passini. Gênero Interpretativo. In: MELO, José Marques. ASSIS. F. (org.). **Gêneros Jornalísticos no Brasil**. São Bernardo do Campo, SP: Editora Metodista, 2010.

DEUZE, Mark. O jornalismo e os novos meios de comunicação social. In: **Comunicação e Sociedade**. Vol. 9-10, 2006, p. 15-37.

DI GIACOMO, Fred. **Cinco tendências do jornalismo digital mundial**. Disponível em: <http://super.abril.com.br/blogs/newsgames/2013/04/>. Acesso em: 10 jun 2014.

FERRARI, Poliana. **Jornalismo Digital**. São Paulo: Contexto, 2004.

FRIESNER, Nicholas. **Narrative on the Holodeck**: changes in storytelling. Brown University, Spring 2005. Disponível em: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/theory/friesner/murray2.html>. Acesso em: 28/07/2014.

GOMIS, Lorenzo. **Teoría del periodismo**: cómo se forma el presente, Barcelona: Paidós, 1991.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias** - Do game a TV interativa. Senac, 2003.

HEINONEM, Ari. **Jounalism in The Age of the Net** – Changing Society, Changing Profession. Disponível em: <http://acta.uta.fi/pdf/951-44-5349-2.pdf>

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

LANDOW, George. **Hypertext 2.0**: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

\_\_\_\_\_. **Hipertexto 3.0**: La teoria critica y los nuevos medios en una epoca de globalizacion. Paidos Iberica Ediciones S.a; New Rev Tr Edition, 2009.

LEANDRO, Paulo Roberto. MEDINA, Cremilda. **A arte de tecer o presente (o jornalismo interpretativo)**. São Paulo: Media, 1973.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LIMA, Edvaldo P. **Páginas ampliadas**: o livro-reportagem como extensão do jornalismo e da

literatura. 2. Edição. São Paulo: Manole, 2004.

LONGHI, Raquel R. **Os nomes das coisas: em busca do especial multimídia** in Estudos em Comunicação #7 - Volume 2 - Maio 2010. Disponível em: <http://www.ec.ubi.pt/ec/07/vol2/longhi.pdf>. Acesso em 01/08/2014.

\_\_\_\_\_. **Infografia online: narrativa intermídia**. Estudos em Jornalismo e Mídia (UFSC), v.VI, p.187-196, 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/1984-6924.2009v6n1p187>. Acesso em 01/10/2014.

LOPES, Paula. **Gêneros literários e gêneros jornalísticos: uma revisão teórica de conceitos**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2010. Disponível em: <<http://bocc.ubi.pt/pag/bocc-generos-lopes.pdf>> 09/06/2014.

MARQUES DE MELO, José. **Jornalismo Opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. 3ª ed. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2003.

\_\_\_\_\_, José; ASSIS, Francisco de. **Gêneros jornalísticos no Brasil**. São Bernardo do Campo: UMESP, 2010.

MARRERO, Liliam S. El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido. In: **Revista Latina de Comunicación Social**, 63, páginas 348 a 367, La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, 2008.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2001.

MEDINA, Jorge Lellis Bomfim. **Gêneros jornalísticos: repensando a questão**. Revista Symposium, Pernambuco: Universidade Católica de Pernambuco, 2001.

MENDES, João Maria. **Introdução às Intermedialidades**. Escola Superior de Teatro e Cinema, Ed. 1, 2011.

MIELNICZUK, Luciana. **Características e implicações do jornalismo na Web**. 2001. Disponível em [http://comunicaufma.webs.com/mielniczuk\\_caracteristicasimplicacoes.pdf](http://comunicaufma.webs.com/mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf). Acesso em 19/07/2014.

MOHERDAUI, Luciana. **Guia de Estilo Web**. Senac São Paulo, 2007.

MOTTA, Bernardo H. **A Narrativa Contemporânea e As Tecnologias Digitais Interativas: Fragmentação, Descentralização, Deslizamento e Multiplicação das Identidades dos Personagens**. Dissertação de Mestrado, PUC-RIO, 2005.

MOURA, Mônica. **Design de Hiperemídia: dos princípios aos elementos**. São Paulo, Coedição NMD e Edições Rosari, 2007.

MÜLLER, Jürgen E. In: FLORES, Thais. DINIZ, Nogueira. VIEIRA, André Soares, (Orgs.). **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte. Rona

Editora. FALE/UFMG, 2012. P. 75 – 95.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP/Itaú Cultural, 2003.

NEGROPONTE, Nicholas. **A Vida Digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NIELSEN, Jakob. **Projetando websites**. Tradução de Ana Gibson. Rio de Janeiro : Campus, 2000.

NUNES, Janaína de O. **Do impresso à hipermídia: reconfiguração do jornalismo na era da comunicação digital**. Dissertação de Mestrado, Faculdade de Comunicação Social, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2009.

PADILHA, Sônia. **A Contribuição do Webjornalismo na Construção da Sociedade do Conhecimento**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2010. Disponível em: <<http://www.bocc.ubi.pt/pag/boccpadilha-webjornalismo.pdf>>. Acesso em 02/07/2014.

PALÁCIOS, Marcos. Ruptura, Continuidade e Potencialização no Jornalismo Online: o Lugar da Memória. In: MACHADO, Elias & PALACIOS, Marcos (Orgs.), **Modelos do Jornalismo Digital**. Salvador: Editora Calandra, 2003.

PARRAT, Sonia F. **Gêneros periodísticos en prensa**. Quito, Ecuador: Intiyan – Ediciones CIESPAL, 2008.

PAVLIK, John. **Journalism and new media**. New York: Columbia University Press, 2001.

PENA, Felipe. **O jornalismo literário como gênero e conceito**. Intercom, 2006. [www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1506-1.pdf](http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R1506-1.pdf) . Acesso em 18/06/2014.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wedencley. **Mônada aberta: verticalidade e horizontalidade no jornalismo na Web**. In: Anais – Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Curitiba, PR – 4 a 7 de setembro de 2009.

PERNISA JÚNIOR, Carlos; ALVES, Wedencley. **Comunicação Digital: Jornalismo, narrativas, estética**. Rio de Janeiro : Mauad X, 2010.

\_\_\_\_\_. **A mônada aberta nas narrativas contemporâneas: uma investigação**. In: IV Simpósio Nacional da ABCiber, 2010, Rio de Janeiro - RJ. Anais do IV Simpósio Nacional da ABCiber. 2010.

\_\_\_\_\_. **Mônadas abertas: a evolução de um conceito**. XXI Encontro Anual da Compós, Juiz de Fora, MG, 2012.

\_\_\_\_\_; SANTANA, W. A. **Mônada aberta: novas possibilidades narrativas**. In: Boanerges Balbino Lopes Filho; Wedencley Alves. (Org.). Comunicação: práticas e fronteiras. 1ed. Juiz de Fora - MG: Editora UFJF, 2012, v. , p. 91-100. 2012.

PLAZA, Júlio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva (Brasília): CNPQ, 1987.

PLAZA, Júlio. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina: A era das tecnologias do virtual** – Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

QUADROS, C. I; QUADROS JR, Itanel B. **Jornalismo na Web: Desenho e Conteúdo**. ACTAS DO III SOPCOM, VI LUSOCOM e II IBÉRICO – Volume IV, 2005. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/quadros-junior-jornalismo-web-desenho-conteudo.pdf>

RYAN, Marie-Laure. **Narrative Across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln [u.a.] : University of Nebraska Press, 2004.

SALAVERRIA, Ramon. Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental. In: **Estudios sobre el Mensaje Periodístico**. 2001, n.º 7: 383-395.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: Como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Editora Pioneira, 2000.

\_\_\_\_\_, Lucia. **Cultura e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

\_\_\_\_\_, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual, verbal: aplicações na hipermídia**. São Paulo: Iluminuras e FAPESP, 2005.

SEIXAS, Lia. Gêneros jornalísticos digitais: critérios para definir os produtos no webjornalismo. P 79 – 100, 2003. In: MACHADO, Elias & PALACIOS, Marcos (Orgs.), **Modelos do Jornalismo Digital**. Salvador: Editora Calandra, 2003.

\_\_\_\_\_, Lia. **O lugar da narrativa no hipertexto jornalístico: uma análise do conceito de narrativa na webnotícia**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2009. Disponível em: <http://bocc.unisinos.br/pag/seixas-lia-lugar-da-narrativa-no-hipertexto-jornalistico.pdf> . Acesso em: 05/08/2014.

SODRÉ, Muniz. **A narração do fato: notas para uma teoria do acontecimento**. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 287 p, 2009.

\_\_\_\_\_, Muniz; FERRARI, Maria Helena. **Técnica de reportagem: notas sobre a narrativa jornalística**. São Paulo: Summus Editorial, 1986.

SOUZA, Jorge Pedro. **Uma história breve do jornalismo no Ocidente**. Biblioteca Online de Ciências da Comunicação, 2008. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/sousa-jorge-pedro-uma-historiabreve-do-jornalismo-no-ocidente.pdf>. Acesso em: 02/07/2014.

VALLO, J. G. C. PASSOS, F. Z. A. MARTINS, L. G. P. **Intermedialidade e convergência na configuração da identidade das mídias tocáveis**. 9º Encontro Nacional de História da Mídia, 2013.

VIANA, Fernanda. PERNISA JÚNIOR, Carlos. **Conteúdo Digital: as potencialidades e a aplicabilidade de linguagens nos novos meios**. XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Caxias do Sul, RS – 2 a 6 de setembro de 2010.

ZSCHABER, Felipe. **Jornalismo Online, contextualização e memória**: uma análise dos Questions & Answers produzidos pela BBC News. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal de Juiz de Fora, 2012.

**Dicionário Aurélio Eletrônico**. Século XXI, Versão 3.0. 1999.

**O que é jornalismo? É possível entender através dos gêneros**. Entrevista com MARQUES DE MELO, José. Realizada por SEIXAS, Lia. 2008. Disponível em: <http://generosjornalisticos.blogspot.com.br/2008/05/o-que-jornalismo-possvel-entender.html>; Acesso em: 09/05/2014.