

**A utilização de elementos multimídia no jornalismo digital:
Um raio-x do especial “Crime Sem Castigo - Tudo Sobre o
Contrabando no Brasil” da Folha de São Paulo¹**

*The use of the digital multimedia elements journalism:
An x-ray special "Crime Without Punishment - All About
Smuggling in Brazil," the Folha de São Paulo*

Deise Ribeiro CARVALHO²
Verônica Almeida de Oliveira LIMA³

Resumo

O objetivo deste artigo é analisar como a integração de recursos multimídia (texto, imagem, vídeo, áudio e suas formas híbridas) atuam na construção das chamadas Grandes Reportagens Multimídia (GRM's). Para compreender o papel das GRM's no contexto das produções digitais, foi realizada uma revisão bibliográfica com base em autores que são referência em jornalismo digital, grande reportagem multimídia, gêneros jornalísticos, jornalismo LongForm e narrativas transmídia. O objeto de análise é Crime Sem Castigo, grande reportagem multimídia sobre as práticas de contrabando no Brasil, produzida em 2015 pelo jornal Folha de São Paulo e que integra a série Tudo Sobre, que já congrega várias produções do gênero. Através da análise de conteúdo, os elementos multimídia presentes no material analisado foram catalogados por meio da elaboração de tabelas divididas em subcategorias conforme a sua presença na narrativa. Os resultados demonstram uma intensiva exploração de recursos multimídia desde o texto até a utilização de novas linguagens na série, a exemplo do quiz que aprofunda a interatividade entre o leitor e o conteúdo. Com o estudo, observamos que a integração de recursos multimídia no jornalismo digital vem originando produtos cada vez mais elaborados e inovadores como as GRM's que abrem caminho para a produção e consumo de conteúdos que buscam explorar as potencialidades do meio digital.

Palavra-chave: Jornalismo Digital. Grande Reportagem Multimídia. Elementos Multimídia.

¹Este artigo tem como base o Trabalho de Conclusão de Curso em Comunicação Social.

²Graduanda do curso de Comunicação social pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). E-mail: deeyse146@gmail.com

³Professora, mestre em Sociologia pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Professora da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) no Departamento de Comunicação Social. E-mail: professoraveronica1@gmail.com

Abstract

The aim of this paper is to analyze the integration of multimedia (text, image, video, audio and their hybrid forms) work in the construction of so-called Great Media Reports (MRG's). To understand the role of GRM's in the context of digital productions, a literature review was based on authors who are reference in digital journalism, great multimedia reporting, journalistic genres, longform journalism and transmedia narratives. The object of analysis is Crime Without Punishment, great multimedia report on the smuggling practices in Brazil, produced in 2015 by the newspaper Folha de São Paulo and integrating series All About, which already brings together various genre productions. Through content analysis, multimedia elements present in the analyzed material were cataloged by preparing tables divided into subcategories according to their presence in the narrative. The results demonstrate an intensive exploration of multimedia resources from the text to the use of new languages in the series, like the quiz that deepens the interaction between reader and content. With the study, we observed that the integration of multimedia features in digital journalism is leading to increasingly elaborate and innovative products such as the GRM's that pave the way for the production and consumption of content that seek to exploit the potential of digital media.

Keywords: Digital Journalism. Great Reporting Multimedia. Multimedia elements.

Introdução

Quando a World Wide Web surgiu, na última década do século XX, dando formas gráficas à rede mundial Internet, que já tinha mais de vinte anos de idade, o jornalismo encontrou-se finalmente de forma definitiva com a Revolução Digital (ALVES, 2006). Reportagens que explorassem as potencialidades do meio digital passou a ser uma meta dos portais de notícia. A dupla texto e imagem, típico dos meios impressos, começou a ganhar novos elementos (vídeo, áudio, infográficos, animações etc.) e assim várias linguagens vêm sendo utilizadas de maneira integrada para a narração de novas histórias cada vez mais avançadas e diversificadas (JENKINS, 2008).

O jornalismo digital tem proporcionado experiências verdadeiramente imersivas ao explorar as várias mídias que podem ser agregadas à notícia. Assim, observamos que a internet mudou a forma como nos relacionamos com a notícia proporcionando diferentes níveis de interação e conhecimento.

Partindo da ideia de agregar várias mídias em um só produto, foram surgindo reportagens cada vez mais elaboradas. Criar e reinventar aquilo que já sabíamos com as

produções offline se tornou uma meta, já que com um público cada vez mais exigente e hiper conectado, as notícias precisaram seguir o ritmo das inovações técnicas da rede mundial de computadores. É nesse cenário de convergência de linguagens que surgem as chamadas Grandes Reportagens Multimídia (GRM's), caracterizadas pela intensa exploração dos recursos que a internet oferece como: HTML5⁴, elementos multimídia, narrativa imersiva, textos longos e convergência de linguagens (LONGHI, 2014).

No jornalismo digital, vários portais de notícia vem trabalhando com a ideia de integrar elementos multimídia para contar histórias de maneira criativa e inovadora a exemplo dos jornais The New York Times, The Guardian, Folha de S. Paulo, Estadão, UOL, Gazeta do Povo e Zero Hora. Este artigo pretende verificar como os elementos multimídia vem sendo utilizados por tais publicações, tomando como norte a reportagem Crime Sem Castigo, que integra a série Tudo Sobre, da Folha de São Paulo, e como esse tipo de conteúdo pode contribuir para o futuro das produções no jornalismo digital visto que em um cenário que está em constante transformação e sempre ávido por novidades, as GRM's vem conquistando seu espaço e atraindo cada vez mais leitores.

Para discutir a questão se fez necessário uma revisão bibliográfica a respeito dos gêneros jornalísticos e a aplicabilidade no jornalismo digital; o surgimento das Grandes Reportagens Multimídia, suas características e produção, especificando o caso da Folha de São Paulo. Buscamos compreender também como as narrativas transmídia atuam na composição de produções que partem do ecrã, a exemplo das GRM's e se desdobram em diferentes conteúdos intrinsecamente conectados ao produto original. Através da análise de conteúdo, podemos analisar a reportagem "Crime Sem Castigo" a partir da elaboração de tabelas que serviram para catalogar os elementos multimídia presentes na reportagem como também compreender o seu papel na construção da narrativa.

⁴ HTML5, sigla para Hypertext Markup Language, é uma linguagem de marcação de hipertexto para apresentar e estruturar o conteúdo na web. Com o HTML5, por exemplo, é possível ver vídeos do YouTube sem o Flash. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/12/o-que-e-html5.html>>. Acesso em: 14 de Janeiro de 2016.

1 O gênero reportagem

Aqui destacaremos o gênero reportagem com enfoque naqueles trabalhados no universo digital que para Winkes (2015) acabam tendo suas características de apuração e aprofundamento potencializadas no jornalismo online, a exemplo dos chamados especiais multimídia e, posteriormente, as Grandes Reportagens Multimídia.

Díaz Noci e Ramón Salaverría (2003) citado por Longhi (2015) trazem uma nova classificação sobre os gêneros textuais aplicada ao ciberjornalismo, onde os já conhecidos permanecem, mas se adaptando ao meio, e novos surgem a exemplo da “infografia online”, onde a tecnologia HTML5 (LONGHI, 2015) permite a criação de um produto que une texto e imagem estáticos ou em animação. Ainda segundo essa classificação, proposta por eles, há cinco gêneros predominantes: 1. Informativos – Notícia; 2. Interpretativos – Reportagem (de atualidade, especial temático e dossiê documental) e Crônica; 3. Dialógicos – Entrevista, Fórum ou Debate; Chat (entrevista online, interação com personalidades, interação entre usuários), pesquisa/questionário; 4. de Opinião – tradicionais: editorial, comentário, crítica, cartas ao editor, artigo, coluna, etc, debates em rede – fóruns, chats; 5. Infografia online – infografias individuais ou coletivas.

Essa classificação abrange os gêneros tradicionais (informativo, interpretativo, dialógico e de opinião), acrescenta novos e demonstra que o surgimento da internet e o posterior uso dela nas produções jornalísticas exigiram adaptações na forma como os textos são escritos, de maneira que explorem as tecnologias que a internet oferece sem perder os traços que definem um texto como jornalístico.

2 GRM's um novo “modo de fazer” jornalismo

Em meados dos anos 2000, nasceram as primeiras experiências com uma das características mais marcantes do jornalismo digital, a chamada multimídia que surge da junção de elementos nas narrativas digitais. A partir da incorporação dessas várias mídias é que surge o produto final, as chamadas Grandes Reportagens Multimídia, que se estruturam a partir de compostos que combinam diferentes formatos

de mídia em uma mesma produção (texto, som, áudio, vídeo, imagem). Reportagens que exploram ao máximo os recursos que o meio digital oferece, através de várias combinações de linguagens, onde a criatividade do jornalista, aliada a essa exploração de recursos, cria um novo modo de fazer jornalismo, onde a estética visual aliada ao tema exposto tem a capacidade de atrair o leitor/internauta que está constantemente em busca de novidades na internet. Segundo Nora Paul (2007, p. 123):

A internet oferece diferentes exemplos de elementos que venham a constituir uma narrativa multimídia. São eles: texto; hipertexto; animações, infográficos; linha do tempo; imagens, fotos 360°; áudio slideshow; podcasts; áudio; áudio panorama; vídeo; vídeocasts; vídeo 360°; hipervídeo e newsgame. Tais itens podem ser inseridos em mais de uma das cinco grandes categorias, visto que apresentam características semelhantes entre si.

Os primeiros especiais multimídia mais elaborados surgiram nos anos 2000 e Longhi (2014) destaca que no início eram usados slide shows para compor as narrativas. Em seguida, vieram os chamados especiais multimídia que tiveram seu auge entre 2002 e 2011 com a utilização da tecnologia em Flash⁵ como ferramenta de produção para criar reportagens cada vez mais interativas e a atual grande reportagem multimídia que utiliza o HTML5, uma evolução do Flash, e que permite uma maior agregação de elementos em uma só reportagem com design mais sofisticado, navegação e imersão do usuário.

2.1 Reportagem multimídia e a integração dos recursos

No contexto das produções jornalísticas, a multimídia tem papel de destaque por propiciar a exploração intensiva de mídias na construção das notícias em ambiente digital. Mielniczuk (2000) afirma que temos multimídia quando os formatos noticiosos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) convergem na narração do fato jornalístico. Para Salaverría (2001) divide a multimídia em três categorias distintas: aquela que atua como multiplataforma, onde distintos meios de

⁵ Flash é a tecnologia mais utilizada no Web que permite a criação de animações vetoriais. O interesse no uso de gráficos vetoriais é que estes permitem realizar animações de pouco peso, ou seja, que demoram pouco tempo para ser carregadas. Disponível em <<http://www.criarweb.com/artigos/282.php>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2016.

uma mesma empresa se unem para fazer um produto, o que ele entende também como práticas multiplataforma; como polivalência, onde um jornalista desempenha várias funções dentro de uma empresa: ele é redator, fotográfico, jornalista mobile e designer gráfico, se tornando assim um profissional polivalente; e, por fim, a multimídia por combinação de linguagens ou formatos, ou seja, a junção de áudio, vídeo, imagem, infográficos criando um conteúdo único.

Para as produções que utilizam a multimídia, o autor destaca ainda duas categorias: ela pode ser multimídia por justaposição, quando distintos elementos – texto, foto, áudio, vídeo, animação – aparecem lado a lado, sem a necessidade de uma articulação direta que caracterize a peça como uma unidade narrativa complexa e única onde os elementos multimídia são anexados de forma desconectada; e por integração, quando o uso desses recursos formam uma unidade comunicativa, criando um todo com sentido único, a exemplo das Grandes Reportagens Multimídia (SALAVERRÍA, 2005).

Entendemos que essas reportagens são caracterizadas pela integração de recursos, desde o texto até os mais sofisticados como os *newsgames*. Rocha (2011) define esses recursos como componentes que combinam diferentes formatos de mídia em uma mesma narrativa. Basicamente, eles são divididos em cinco categorias (texto, imagem, vídeo, áudio e animações), além de suas formas híbridas como as fotografias 360°, podcasts, linha do tempo, infografias entre outros e cada um desempenhando um papel importante na reportagem. Na composição de uma Grande Reportagem, como aquelas que são produzidas pelo jornal Folha de São Paulo, é preciso pensar de que maneira, por exemplo, o acréscimo de um vídeo pode contribuir para o entendimento do leitor, além de criar pontos de coesão para aquela produção.

Salaverría (2014) acrescenta ainda a vibração como uma característica dessas produções, partindo do entendimento de que hoje as notícias também são consumidas através de dispositivos móveis.

2.2 LongForm e a Folha

Longhi (2015) destaca que o ambiente expressivo do jornalismo online, habituado aos formatos de notícia fragmentados, facilitados pelas possibilidades do uso de links da linguagem hipertextual e hipermediática, há alguns anos vem sendo ocupado

por textos jornalísticos mais longos e aprofundados, narrativas mais visuais, criativas e que são feitas para o consumo em várias plataformas. Nesse cenário de convergência midiática surgem as reportagens aprofundadas e imersivas que migram das páginas de revista para o ciberespaço criando um novo gênero informativo, o chamado LongForm jornalismo, jornalismo de formato longo ou na definição de Lemle (2013) Jornalismo Narrativo de Fôlego, caracterizado pelo uso excessivo de textos e elementos multimídia em um só produto. Na definição de Longhi (2015) é muito mais do que um texto longo, uma narrativa aprofundada que carece de tempo para apurar, redigir, editar e apresentar ao leitor. A tendência se destaca em grandes jornais e revistas de referência, em produtos como Grandes Reportagens Multimídia e prolifera em sites especialmente dedicados ao formato (LONGHI, 2015).

Nas produções que utilizam o jornalismo *LongForm*, a exemplo das GRM's, destacamos algumas características inerentes a esse conteúdo:

- **Texto longo e aprofundado**, muito conteúdo, mas como destaca Gonzatto (2014) muito do necessário para explicar o tema tratado;
- **Uso da tecnologia HTML5**, para a elaboração da reportagem e junção das mídias em tela;
- **Leitura não-linear** o leitor escolhe quais camadas percorrer para o entendimento da narrativa;
- **Design responsivo**, onde o material se adapta ao suporte que o usuário escolheu para consumo.
- **Matérias não-factuais**, reportagens aprofundadas como essas demandam tempo de produção e uma grande equipe, temas factuais que precisam de divulgação imediata não poderiam ser trabalhados aqui.

No Brasil, o portal de notícias do jornal Folha de S. Paulo é referência na produção de conteúdos multimídia. Em 2013, criou a série “Tudo Sobre”, um espaço no portal dedicado para as Grandes Reportagens Multimídia. Reportagens que discutem temas pontuais e polêmico como aquele que analisaremos nesse artigo “Crime Sem Castigo” que fazem parte da série que abriga reportagens que exploram as características típicas das grandes reportagens e demonstram que é possível criar uma narrativa com qualidade estética e informativa com assuntos que estão constantemente em discussão na sociedade.

2.3 As GRM's saem do ecrã e ganham as ruas

Sabemos que as GRM's são caracterizadas pelo uso intensivo de mídias para explicar uma história de maneira criativa, interativa e dinâmica, mas e se essas histórias pudessem ser expandidas para outras telas, tornando a experiência do leitor ainda mais imersiva?

Em 2008, Henry Jenkins, apresentou o conceito de transmedia storytelling (contar histórias em várias mídias), onde um relato pode ser expansível para outras plataformas sejam elas online ou offline. Ele utilizou a ficção como exemplo de produções que deram certo a partir do desdobramento daquela história para outras mídias. A série de TV *Lost*⁶ é um exemplo que podemos usar para a aplicação do conceito; ela teve seis temporadas de sucesso e enquanto a série se desenrolava na TV, outras produções interligadas a ela foram criadas com o intuito de fornecer um conteúdo a mais para os fãs e ao mesmo tempo explorar novas formas de contar a história. Foram novelas, um site falso, mini vídeos para celulares, podcasts e ainda a “Lostpedia”, uma página na wikipédia feita pelos fãs reunindo todas as informações sobre a série. Aplicada ao jornalismo, a transmidialidade tem a capacidade de criar uma superprodução que se desdobra em outros meios, atingindo novos públicos e proporcionando novas experiências imersivas. Enquanto as reportagens multimídias exploram ao máximo a capacidade do meio digital e são feitas para o consumo através de telas seja do computador, smartphones ou tablets, as narrativas transmidiáticas além de proporcionar esse consumo em tela, expandem a história para outras plataformas.

3 Grande Reportagem Multimídia: análise de Crime Sem Castigo

Em 2015, o portal Folha de São Paulo lançou o especial “Crime Sem Castigo - Tudo Sobre o Contrabando no Brasil”, mais uma reportagem da série “Tudo Sobre” que apresenta a temática do contrabando no país. O assunto é polêmico já que mesmo

⁶A série, exibida de 2004 a 2010, retratava o cotidiano de um grupo de pessoas que sobreviveram à queda de um avião numa ilha misteriosa. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2014/09/1514997-fas-comemoram-dez-anos-da-serie-lost.shtml>. Acesso em: 20 de Março de 2016.

sendo considerada uma prática ilegal, é facilitada pelo extenso território, baixo efetivo capaz de realizar uma fiscalização plena e, principalmente, leis pouco eficazes na hora de punir os responsáveis.

A reportagem é composta por oito capítulos: Introdução, A Entrada, A distribuição, O Impacto, O Combate, Entrevista - Horácio Cartes, Entrevista - José Eduardo Cardozo e Fórum - O contrabando no Brasil que vão aprofundando o tema à medida que o leitor vai navegando no conteúdo de cada elemento presente na narrativa. Trata-se de uma Grande Reportagem Multimídia que se enquadra no gênero interpretativo e expressivo do jornalismo digital que utiliza o texto *LongForm* na sua composição e permite ao leitor uma leitura imersiva e verticalizada. É um conteúdo interativo, à medida que possibilita a navegação através das várias camadas e recursos presentes na narrativa, hipertextual onde se verifica a presença de hiperlinks no texto e nas formas de navegação, customizado por fazer parte de um nicho específico da Folha de São Paulo (Série Tudo Sobre) e convergente e multimidiático por integrar em uma só reportagem vários elementos que “conversam” entre si para o entendimento da GRM. Observamos também que a multimídia ocorre através da combinação de linguagens, ou seja, na sua composição foram utilizados vários formatos (texto, vídeo, fotografia, etc.). Ela não se classifica como transmídia, mas conforme observamos no decorrer deste trabalho, as GRM’s podem ser trabalhadas além do ecrã, criando novos conteúdos e novas formas de interação. Vale ressaltar também que Crime Sem Castigo é uma matéria patrocinada que entra para uma nova tendência de produção de conteúdos pagos.

FIGURA 2: Capa do especial **Crime Sem Castigo**



Fonte: Captura de tela feita pela autora no capítulo Introdução⁷

No presente artigo, os elementos multimídia da reportagem foram estudados com base na metodologia de análise de conteúdo, que foi escolhida por melhor se encaixar no estudo qualitativo dos dados presentes nesse objeto de análise.

A “análise de conteúdo é um método de pesquisa observacional, que é usado para avaliar sistematicamente o conteúdo simbólico de todas as formas de comunicação registradas. Essa comunicação pode ser analisada em vários níveis (imagens, palavras, papéis. etc.), criando assim uma ampla gama de oportunidades de pesquisa”. (KOLBE e BURNETT apud CHANG e IKEDA, 2006, p. 6)

Para a análise de conteúdo do material escolhido, fizemos uma pré-análise do especial Crime Sem Castigo, foco deste trabalho. Na organização dos dados, considerou-se a criação de tabelas que foram subdivididas da seguinte forma:

Tema	Categoria	Subcategoria	Indicadores/ Unidades de registro	Unidades de análise	Unidades de contexto
------	-----------	--------------	---	------------------------	-------------------------

⁷ Disponível em: arte.folha.uol.com.br/mercado/2015/03/12/crime-sem-castigo/ Acesso em: 31 de março de 2015.

As inferências foram feitas com base na proposta de Salaverría, por considerarmos uma linha de abordagem que dá condição para compreendermos o papel de cada elemento multimídia na narrativa de *Crime Sem Castigo*. Ao todo foram criadas oito tabelas de acordo com a proposta de classificação para os elementos multimídia de Salaverría (2014): texto; fotografia; gráficos, iconografia e ilustrações; vídeo; discurso oral; música e efeitos sonoros; e a vibração. Acrescentamos ainda uma tabela para o elemento Quiz.

Quanto ao tema, todas as tabelas versaram sobre reportagem multimídia; quanto à categoria, todas se enquadraram em elementos multimídia; as subcategorias foram organizadas a partir dos elementos multimídia propostos por Salaverría e aqui eles localizados no material analisado; nos indicadores de registro, apontamos qual ou quais as características intrínsecas daquele elemento no material; nas unidades de análise tentamos expressar quantitativamente os elementos encontrados; por fim, nas unidades de contexto, apresentamos a conjuntura como cada elemento foi usado na GRM estudada.

3.1 O raio-x de Crime Sem Castigo a partir dos pressupostos de Ramón Salaverría

Para Salaverría (2014), compor eficazmente uma mensagem multimídia implica coordenar tipos de linguagens ou formatos que tradicionalmente se manipulavam em separado. Texto, imagem, vídeo, áudio, juntamente com suas formas híbridas passam suas mensagens sem necessariamente estarem conectados, integrados em um único formato. Assim, observamos a presença intensiva de vários elementos multimídia no especial e ao mesmo tempo a inserção de novas linguagens.

O elemento [texto](#) aparece em todos os capítulos da narrativa e atua como protagonista na produção. Salaverría (2014) lembra que o texto é a coluna vertebral que sustenta e estrutura as peças informativas multimídia, atuando como elemento de contextualização e de documentação por excelência, informando o utilizador sobre os aspectos essenciais da informação que tem diante de si, ao mesmo tempo que se apresenta como a via mais eficaz para oferecer dados complementares. No decorrer da reportagem observamos o pouco uso de hiperlinks no texto que pode ser entendido

também como uma característica inerente ao próprio formato longo já que o objetivo é manter o leitor focado nas camadas da narrativa e não guiá-lo para fora do material.

A reportagem trabalha a [fotografia](#) que para Salaverría tornou-se livre da limitação espacial como era no papel ao ser inserida na internet se tornando democrática, ubíqua nos cibermeios e nas redes sociais. Assim, ela ganha novas dimensões e pode ser trabalhada em vários formatos. Aqui, ela aparece em galerias de imagens, megafotografias e imagens interativas. Assim, mesmo tendo a função inicial de complementar o texto principal através de imagens, transmitem informação de maneira autônoma ao leitor (ROSSETTO, 2014). As imagens interativas permitem que o leitor se aproxime ainda mais do conteúdo da reportagem e aqui a interatividade começa já na abertura da reportagem.

Na subcategoria [gráficos, iconografia e ilustrações](#) Salaverría (2014) destaca que a iconografia permite uma navegação ativa, já que produz sinais eficazes de tráfego, a exemplo das casinhas que guiam ao leitor de volta à página inicial do material que está navegando. Observamos uma exploração intensa desses formatos ao longo da narrativa. Os gráficos permitem uma melhor apresentação de informações que ao serem inseridas em texto simples se tornariam cansativas, assim acabam tornando a leitura atrativa pela forma como os dados são apresentados. Ainda nessa subcategoria, os mapas atuam como um complemento das informações presentes no texto. O elemento ilustração tem o papel de explicar conceitos fundamentais para o entendimento das demais camadas da narrativa na sua composição.

FIGURA 3: Ilustração

DEFINIÇÃO

CONTRABANDO



O QUE É

Importar ou exportar mercadoria proibida ou que dependa de registro ou autorização de órgão competente. Reinsere mercadoria produzida no Brasil exclusivamente para fins de exportação

PUNIÇÃO PREVISTA

Reclusão de 2 a 5 anos. A pena dobra caso o crime seja praticado via transporte aéreo, marítimo ou fluvial

DESCAMINHO



O QUE É

Deixar de pagar, no todo ou em parte, direito ou imposto devido pela entrada, pela saída ou pelo consumo de mercadoria

PUNIÇÃO PREVISTA

Reclusão de 1 a 4 anos. A pena dobra se o crime de descaminho for praticado via transporte aéreo, marítimo ou fluvial

IMPORTAÇÃO E EXPORTAÇÃO DE REMÉDIOS



O QUE É

Importar ou exportar medicamentos sem a regulamentação ou registro, quando exigido, no órgão de vigilância sanitária competente

PUNIÇÃO PREVISTA

Reclusão de 5 a 15 anos e multa. (Há um artigo específico sobre importação e exportação de remédios no Código Penal)

Fonte: Código Penal

Fonte: Captura de tela feita pela autora no capítulo Introdução da narrativa Crime sem castigo⁸

A iconografia aparece também para auxiliar a navegação do leitor através das camadas da reportagem, na aba direita da narrativa temos os ícones de compartilhamento nas redes sociais (Twitter, Facebook e Google+), seguido por três linhas horizontais que ao serem clicadas mostram ao leitor os nomes das camadas da narrativa, onde ele pode escolher em qual navegar primeiro. Como destaca Salaverría (2014) num meio que exige constantemente a participação do utilizador, permitindo uma navegação ativa, os elementos iconográficos são determinantes.

Na subcategoria [vídeo](#), o autor destaca que o seu protagonismo nas narrativas digitais é cada vez mais evidente, e num computador proporciona um visionamento relativamente curto e mais ativo. Na narrativa observamos uma oscilação no tempo de duração, onde destacamos a presença de vídeos considerados muito longos para uma produção com tantas camadas informativas. Ainda nos vídeos, localizamos o elemento [animação](#), que é utilizado para explicar de maneira mais dinâmica dados que em um

⁸Disponível em: < <http://arte.folha.uol.com.br/mercado/2015/03/12/crime-sem-castigo/>> Acesso em: 19 de Abril de 2016.

texto se tornariam cansativos. Salaverría reforça esse entendimento ao afirmar a animação é um formato gráfico útil para construir informações multimídia.

Na subcategoria [discurso oral](#), o autor destaca a importância desse elemento na composição narrativa, pois ele acrescenta valor às informações digitais. Muitas vezes é combinado em vídeo, em peças audiovisuais. Aqui é trabalhado nos vídeos, através da “voz off”, onde o narrador acompanha com as suas palavras as imagens que se mostram, como também o jargão televisivo “vivo” que é quando os vídeos mostram imagens de uma pessoa que vêm acompanhada pelo som das suas palavras, aqui se verifica nas várias entrevistas que compõem os vídeos da narrativa.

[Música e efeitos sonoros](#) são trabalhados também nos vídeos da narrativa, músicas que introduzem imagens e sons ambientes que segundo Salaverría (2014) acentuam a intensidade emocional e acrescentam veracidade àquilo que se mostra através das imagens.

Na análise da reportagem não observamos o uso da [vibração](#), o consumo na plataforma móvel verificou a ausência de alguns elementos que estão presentes no desktop. Apenas texto, imagem e vídeo aparecem nos capítulos para consumo.

Na análise dessas subcategorias, destacamos a presença de um novo elemento nas reportagens da Folha de São Paulo, o chamado [Quiz](#) que aparece na reportagem como um recurso que aprofunda a imersão do leitor com o conteúdo à medida que além de provocar novos níveis de interatividade, apresenta o conteúdo de uma forma diferente a que o leitor está acostumado nas reportagens da Folha.

FIGURA 4: Quiz sobre tributos

QUAL O PERCENTUAL DE TRIBUTOS QUE OS PRODUTOS CONTRABANDEADOS OU DECORRENTES DE DESCAMINHOS DEIXAM DE ARRECADAR?

1/8

A 21,7%

B 33,9%

C 12,2%



Remédios



Fonte: Captura de tela feita pela autora no capítulo O impacto⁹

Na reportagem, ele atua como um complemento do texto e como uma forma para o leitor exercitar seus conhecimentos sobre o tema do contrabando. Em um espaço em que todos os dias surge algo novo, a Folha de São Paulo buscou uma forma de inovar na apresentação do conteúdo no especial que por se tratar de um conteúdo tão denso carece de criatividade na hora de ser lançado para um público que está recebendo este tipo de produto jornalístico, ao mesmo tempo em que está sempre em busca de novas experiências na internet.

Considerações finais

Este estudo nos mostra que o surgimento da internet e seu posterior uso nas práticas jornalísticas resultou em uma nova ótica sobre o papel do jornalismo na reprodução dos fatos, à medida que ele usa, inventa e reinventa as características do meio digital em suas produções. A grande reportagem, típica das folhas de revista, adquire novas dimensões no universo digital, abrindo espaço para novos gêneros exclusivos das produções online que se destacam pelo uso de recursos multimídia para a construção da notícia, como é o caso das Grandes Reportagens Multimídia, que aqui foi

⁹Disponível em: <<http://arte.folha.uol.com.br/mercado/2015/03/12/crime-sem-castigo/o-impacto.html>> . Acesso em: 16 de Abril de 2016.

analisada a partir do exemplo de “Crime Sem Castigo”, que nos permitiu compreender como ocorre a integração dos vários recursos que a internet oferece para narrar uma história e torná-la atrativa para um público cada vez mais exigente. Para Salaverría (2014) ao fazer um produto jornalístico como as Grandes Reportagens Multimídia, que carecem da agregação de vários recursos diferentes para narrar uma história, é preciso antes de tudo pensar em critérios de composição, já que um elemento mal colocado pode repetir a mensagem já dita ou mesmo não acrescentar nada a reportagem. Na reportagem analisada podemos observar que o texto atua como protagonista e está presente em todos os capítulos. Já os vídeos apresentam entrevistas, animações e imagens que reforçam o entendimento do que foi dito no texto, mas em alguns observamos que o tamanho de reprodução não é ideal para uma reportagem tão extensa, chegando a quase seis minutos. Ainda na composição dos vídeos, verificamos a presença do discurso oral através das entrevistas e sonoras assim como também efeitos sonoros e músicas que são utilizados como um elemento de construção.

Num cenário em que uma imagem muitas vezes expressa mais do que o texto em si, seu uso é observado na forma de galeria de imagens, imagens ampliadas e ilustrações que tornam a notícia mais visual. Animações facilitam o entendimento de conceitos chave na narrativa além de apresentar a informação de forma mais atrativa. Verificamos também, a ausência da vibração no consumo móvel.

Assim, entendemos que o diferencial desses especiais não está só na densidade informativa, mas também nos diversos elementos utilizados na sua composição, desde o texto sempre presente nas produções tanto online quanto offline, até o uso do quiz que demonstra ser possível explorar as capacidades do meio, criar um produto de qualidade e manter o leitor focado em cada camada da narrativa.

Para o futuro, essas produções demonstram que existem leitores interessados em consumir um conteúdo de qualidade sem importar o tamanho do mesmo, basta pensar que se o ‘livro’ é interessante desejamos ler até o final para saber o desfecho. Esse entendimento se vê potencializado pela percepção de que na internet, o jornalismo tem à disposição uma série de recursos que permitem a criação de conteúdos cada vez mais diferenciados a exemplo das GRM’s que surgem como uma grande produção que abre caminho para novas experiências narrativas.

Referências

- ALVES, Calmon Rosental. **Jornalismo digital: Dez anos de web... e a revolução continua.** Revista Comunicação e Sociedade - vol. 9-10, São Bernardo do Campo, São Paulo, Metodista, 2006, 93-102 p.
- BACCIN, Alciane Nolibos; DANIEL, Priscila Berwaldt. **A integração dos meios no especial multimídia A Batalha de Belo Monte.** In: 5º Simpósio de Ciberjornalismo, Campo Grande, MS, 2014.
- BALDESSAR, Maria José; CAVENAGHI, Beatriz; MIRANDA, Cristiane. **Modelos de construção narrativa no jornalismo digital no Brasil, Estados Unidos e Inglaterra.** In: XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação (INTERCOM), Rio de Janeiro, 2015.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** 70. ed. Lisboa, 1977.
- BERTOCCHI, Daniela. **Gêneros jornalísticos em espaços digitais.** In: LIVRO DE ACTAS – 4º SOPCOM, Braga, 2005. 1287-1299 p.
- SALAVERRÍA, Ramón. **Multimedialidade: Informar para os cinco sentidos.** In: WebJornalismo: 7 Características que marcam a diferença. São Paulo: Livros LabCom, 2014, . 25- 52 p.
- CHANG, Sandra Rodrigues da Silva; IKEDA, Akemi Ana. **Análise de conteúdo - Uma Experiência de aplicação na pesquisa em comunicação social.** Comunicação e inovação v. 6, n. 11. São Paulo, 2005.
- ESQUIVEL, Fernando, et al. **Libro de estilos para ciberperiodistas.** Santo Domingo, República Dominicana, ITLA Editorial, 2010. 32-34 p.
- FREITAS, Sara; GAMELA, Alexandre; SILVA, Renato. **Narrativas multimídia.** Porto, 2011.
- FILHO, Wilson de Pádua Paula. **Multimídia conceitos e aplicações.** 2. ed. Belo Horizonte: LTC, 2000.
- GALO, Bruno; PRETTIE, Lucas. **Narrativa transmídia vai além da mera campanha.** Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/geral,narrativa-transmidia-vai-alem-da-mera-campanha,1437>>. Acesso em: 20 de Fevereiro de 2016.
- GONZATTO, Rodrigo Freese. **Long form journalism (jornalismo formato longo).** Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/gonzatto/slides-longform-journalism>>. Acesso em: 20 de Janeiro de 2016.
- IRIGARAY, Fernando; LOVATO, Anahí. **Hacia la comunicación transmedia.** Rosario : UNR Editora. Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, ed. lit. IV, 2014.
- IRIGARAY, Fernando; LOVATO, Anahí. **Producciones transmedia de no ficción.** Análisis, experiencias y tecnologías. Argentina: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, 2015.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LEMLE, Marina. **Narrador com fôlego faz história com ciência.** Disponível em: <http://www.revistahcsm.coc.fiocruz.br/narrador-com-folego-faz-historia-com-ciencia/> Acesso em: 20 de Março de 2016.

LONGHI, Raquel Ritter; WINQUES, Kérley. **O lugar do longform no jornalismo online.** Qualidade versus quantidade e algumas considerações sobre o consumo. In: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS). Brasília, 2015.

_____. **Grande reportagem multimídia ontem e hoje.** In: SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo 12º Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo Santa Cruz do Sul, 2014.

_____. **A grande reportagem multimídia como gênero expressivo no ciberjornalismo.** In: 6º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo, Mato Grosso do Sul, 2015.

_____. **O turning point da grande reportagem multimídia.** Revista Famecos - mídia, cultura e tecnologia, v. 21, n. 3, 897-917 p. Porto Alegre, 2014.

_____. **Narrativas webjornalísticas em multimídia:** breve estudo da cobertura do NYTimes.com na morte de Michael Jackson. In: SBPJor – Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo VII Encontro Nacional de Pesquisadores em Jornalismo USP (Universidade de São Paulo). São Paulo, 2009.

_____. **Os nomes das coisas:** em busca do especial multimídia. Estudos em Comunicação nº7 - Volume 2, 149-161 p. Santa Catarina, 2010.

MIELNICZUK, Luciana. **Características e implicações do jornalismo na web.** Disponível em: http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2001_mielniczuk_caracteristicasimplicacoes.pdf. Acesso em: 10 de Janeiro de 2016.

PALACIOS, Márcio. **Jornalismo online, informação e memória:** apontamentos para debate. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/pjbr/arquivos/artigos4_f.htm. Acesso em: 15 de Fevereiro de 2016.

RENÓ, Denis Porto. **Jornalismo transmídia.** Disponível em: <https://prezi.com/yztq2b9vxgbq/jornalismo-transmidia/>. Acesso em: 5 de Março de 2016.

ROCHA, Liana Vidigal. **A utilização de elementos multimídia no jornalismo online:** a cobertura do G1 sobre o Tsunami no Japão. In: Trabalho apresentado no GT História da Mídia Digital, na modalidade Comunicações Científicas, integrante do VIII Encontro Nacional de História da Mídia. [Guarapuava, PR], 2011.

ROSA, André. **Texto para a web tem o tamanho que ele merece.** Disponível em: <http://www.tracto.com.br/texto-para-a-web-tem-o-tamanho-que-ele-merece/>. Acesso em: 15 de Abril de 2016.

ROSSETO, Luciana Pelaes. **A Narrativa das galerias de fotos na representação da crise do governo paraguaio.** In: 9º Interprogramas de Mestrado da Faculdade Cásper Líbero. São Paulo, 2013.

WINQUES, Kérley. **Apuração e inovação:** uma análise da série UOL TAB, do portal UOL. In: 6º Simpósio de Ciberjornalismo, Campo Grande, MS, 2015.