

## **Experimentações em webjornalismo: a história sempre em primeiro lugar<sup>1</sup>**

Bárbara BRAGA<sup>2</sup>  
Jade VIEIRA<sup>3</sup>  
João Luis CHAGAS<sup>4</sup>  
Lorena TÁRCIA<sup>5</sup>

Centro Universitário de Belo Horizonte - UniBH, Belo Horizonte, MG

### **RESUMO**

Voltado para as inovações jornalísticas, o trabalho produzido em conjunto pela turma do 7º período na disciplina de Jornalismo Online, do curso de Jornalismo do UniBH, possibilitou o aprendizado dos alunos em ferramentas digitais para webjornalismo. Porém, foi muito além disso: se tornou também um espaço para estudo, análise e experiências com plataformas disponíveis na Web 2.0, que possibilitam novas formas de narrativas jornalísticas. No website, é possível que os jornalistas se atualizem sobre esse novo universo, ainda pouco explorado, através das ferramentas escolhidas: *Storify*, *Timeline*, *HQ*, *Infografia* e *Wix*.

**PALAVRAS-CHAVE:** plataformas digitais; webjornalismo; web 2.0; inovação.

### **1 INTRODUÇÃO**

Conhecer, apresentar e colocar em prática as funções das ferramentas digitais do webjornalismo foi a proposta para a avaliação final da disciplina Jornalismo Online. Com a temática primária “Inovações em Jornalismo”, ele se insere no esforço da geração de jornalistas que pretende produzir linguagem própria para o jornalismo na internet, observando as peculiaridades intrínsecas a esse segmento. Inicialmente, a turma, dividida em grupos, precisou escolher a plataforma digital, dentre onze sugeridas pela professora Lorena Tárzia, para desenvolver a atividade. O trabalho consistia em produzir uma reportagem para disponibilizar junto à uma dessas ferramentas e, assim, explorar seus recursos.

---

<sup>1</sup> Trabalho submetido ao XXI Prêmio Expocom 2013, na Produção Transdisciplinar, modalidade Comunicação e Inovação.

<sup>2</sup> Aluna líder do grupo e estudante do 7º. Semestre de Comunicação Social – Jornalismo, email: barbarabraga.jor@gmail.com.

<sup>3</sup> Estudante do 7º. Semestre de Comunicação Social – Jornalismo, email: jadegsvieira@gmail.com.

<sup>4</sup> Estudante do 7º. Semestre de Comunicação Social – Jornalismo, email: joaoluiscf@gmail.com.

<sup>5</sup> Orientadora do trabalho. Professora do curso de Comunicação Social – Jornalismo, e-mail: lorenatarcia2@gmail.com.

As matérias foram publicadas no site Experimentações em webjornalismo<sup>6</sup>, com a orientação da professora e organização dos alunos. O desafio foi descobrir os aparatos que a plataforma selecionada possibilita aos usuários e conjugá-los ao conteúdo de maneira clara, atraente, interessante e coerente à proposta. Acompanhando os elementos textuais típicos de uma reportagem – quer para plataformas impressas, quer para online –, há algumas ferramentas digitais que auxiliam na ampliação da abordagem e extrapolação dos recursos textuais e verbais. As escolhidas pela turma são: *Storify*, *Timeline*, *HQ*, *Infografia* e *Wix*.

A execução desta avaliação final foi dividida em etapas, de modo a estimular o exercício de diversas competências pelos alunos. Em primeiro lugar, produziu-se a reportagem com o auxílio da ferramenta digital previamente estabelecida. Depois, passou-se à publicação da reportagem no [atividadesjornalismo.wix.com/inovacoes](http://atividadesjornalismo.wix.com/inovacoes), seguido da explicação da ferramenta para outros jornalistas, também publicado no site. Tal explicação apresenta os prós e contras, facilidades e dificuldades encontradas pela turma, além de um passo a passo e a exemplificação de outros usos da ferramenta, além de outras fontes de pesquisa.

Antes das especificações referentes ao processo de produção, contudo, é necessário empreender alguma reflexão sobre a própria conjuntura do jornalismo pós revolução da internet. A partir de 2000, quando se desenvolveram a web colaborativa e plataformas relacionais, tais como blogs e redes sociais, a mídia brasileira passou a perceber a importância da cultura participativa. Nesse modelo, como conceituou Barbero<sup>7</sup> (1987, citado por ARNAUT et al., 2011), o sujeito-receptor é considerado um indivíduo que, além de receber as mensagens midiáticas, também possui uma opinião a ser explorada.

Desde então, as experimentações foram evoluindo, das mais primárias às mais elaboradas. O que se vê hoje é que, “inserida na práxis produtiva, a internet está contribuindo para acrescentar novos elementos à percepção dos jornalistas à respeito dos tradicionais critérios que presidem a escolha das notícias” (DEL BIANCO, s.d.,

---

<sup>6</sup> Site produzido para o armazenamento dos trabalhos resultantes da disciplina Jornalismo Online. Endereço: <http://www.atividadesjornalismo.wix.com/inovacoes>.

<sup>7</sup> BARBERO, Jesús Martín. De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonia. Ciudad de México: Gustavo Gilli, 1987.

p.5). A realidade virtual, portanto, apresenta ao jornalista novas possibilidades de abordagem, narração e exposição da notícia. Tal realidade acrescenta uma perspectiva nova na percepção do jornalista no seu trabalho de conhecimento e de tornar comum a informação.

As ferramentas digitais abriram um novo caminho para jornalistas do mundo inteiro, com um profundo impacto na forma de contar notícias. Para nós que exercemos o jornalismo, os softwares que usamos todos os dias e a grande quantidade de recursos online à nossa disposição constituem dois suportes básicos do método de trabalho. É preciso conhecê-los e dominá-los, já que desse aproveitamento pode depender em grande medida a qualidade do nosso trabalho. (CRUCIANELLI, s.d., p.10)

Visualizando essa possibilidade de utilizar novas ferramentas digitais no jornalismo, faz-se necessário a abordagem didática e prática para os profissionais que desconhecem esses novos recursos.

## **2 OBJETIVO**

Apresentar as ferramentas da Web 2.0 como plataformas aplicáveis à atividade jornalística, propondo novas maneiras de narrar e reportar histórias.

## **3 JUSTIFICATIVA**

A escolha das plataformas citadas e desta temática se sustenta, sobretudo, por ser um campo desconhecido até mesmo para os jovens profissionais da comunicação. Mesmo disponíveis no ambiente virtual desde 2011, o baixo número de usuários, que talvez possa ser explicado pela divulgação restrita, restringe a exploração das ferramentas, que poderiam e deveriam ser um diferencial no mercado. A curiosidade em conhecer, propor narrativas e práticas jornalísticas aplicadas às plataformas poderia ser considerada a primeira justificativa deste projeto. Em alguns aparatos, como o *Storify*, inserir um recorte temático seria uma boa saída para compreender as funções da ferramenta. A mesma possibilita a criação de uma narrativa livre, com texto e imagem, que permite ao autor ordenar as informações da forma que achar mais envolvente.

Relacionado ao marketing e a uma própria evolução da internet, capaz de agregar conteúdos específicos para grupos cada vez mais segmentados, o universo das plataformas na Web 2.0 torna-se cada vez mais visível. Além disso, pode ser perceptível a partir de diferentes aspectos, posturas e experiências no mundo virtual. Para Evangelista (2010) essa variedade de conteúdo, produtos e experiências disponíveis na rede são atribuídas ao conceito de cauda longa, que segundo o autor, alia-se ao consumo de uma variedade de bens disponíveis na internet.

É possível aplicar as considerações do autor também às experiências e discussões registradas no ambiente virtual. Apesar da inexistência de uma pesquisa específica, que alie o universo dos nichos aplicados na web e que discutam casamento, *games*, jornalismo com humor, saneamento básico e cobertura esportiva – temas abordados pela turma nas ferramentas experimentadas –, percebe-se que leituras sobre a presença de nichos na web é um bom início para tal aprendizado. Fora isso, explorar as possibilidades das plataformas e observar o retorno que as mesmas concedem é um caminho para compreender a lógica deste mercado. O resultado de cada pesquisa foi disponibilizado nas reportagens.

#### **4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS**

O percurso metodológico adotado para o desenvolvimento das narrativas no *Storify*, *Timeline*, *HQ*, *Infografia* e *Wix* teve início com a escolha do tema. Os assuntos foram pautados ao considerar as possibilidades oferecidas pelas ferramentas das plataformas. Após a definição dos temas, então, os grupos começaram a pesquisar a contribuição da internet para a evolução e disseminação dos mesmos. A partir dos levantamentos adquiridos, as equipes dedicaram-se a buscas de *blogs*, sites especializados e fontes que pudessem discutir e compartilhar experiências sobre os assuntos.

No momento da produção das reportagens, a abrangência dos assuntos retratados motivou, na maioria das plataformas, uma divisão dos conteúdos para que fossem melhores explanados. Em alguns casos esse processo foi feito a partir de retrancas, linhas do tempo, quadros ilustrativos e *slides*. Oferecer uma linguagem capaz de agregar

os assuntos e que fosse clara, podendo ser lida por qualquer internauta, sem necessariamente ter um conhecimento prévio, foi uma das principais preocupações para produzir e organizar o conteúdo.

É importante relatar que, mesmo com os desafios de uma plataforma desconhecida para os integrantes da turma, a produção do conteúdo convergiu aos mesmos preceitos e regras do jornalismo. O diferencial das narrativas que compõem o site foram as maneiras distintas, proporcionadas pelas ferramentas da Web 2.0, de relatar os assuntos pautados. Textos ricos em elementos ilustrativos e dinâmicos marcaram o resultado final do trabalho.

Após a produção das reportagens, das pesquisas e inserções de imagens, *links*, vídeos nas plataformas, as narrativas foram publicadas e, em seguida, incorporadas como infografias para o *Wix*, serviço gratuito que permite criação de sites. O *Wix* abrigou todos os projetos desenvolvidos pela turma do 7º período na Avaliação Final da disciplina Jornalismo Online. O último passo do projeto foi desenvolver um tutorial, elaborado com vídeos já disponíveis no *Youtube* e uma espécie de passo a passo sobre a utilização de cada plataforma. O objetivo desse material foi o de deixar uma referência e um registro para quem deseja conhecer e explorar as ferramentas, exercitando a colaboração entre pares na web.

## **5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO**

### **5.2 Wix**

Com o universo da Web 2.0, o jornalista precisa marcar presença e se tornar online, de forma profissional e eficiente. Um dos primeiros passos é um site, quer seja de uso pessoal ou da empresa. O mundo contemporâneo requer publicação de conteúdo web e uma das plataformas que pode auxiliar o jornalista para essa missão é o *Wix*. Através dele, um dos grupos desenvolveu uma reportagem sobre a reinvenção dos grandes veículos da imprensa para se adaptar ao crescimento da cobertura esportiva na internet. Também é a plataforma que reúne e constrói todo este trabalho desenvolvido pelos alunos.

O *Wix* possibilita a criação gratuita de sites em Flash e HTML5<sup>8</sup>, de forma bem simples, sem precisar de muito conhecimento em programação. As possibilidades são diversas: templates (layouts) prontos, pode-se arrastar e soltar elementos, adicionar animações, imagens (disponíveis gratuitamente também) e galerias, textos, menus animados, diversas páginas, dentre outras coisas. Tem visualização *mobile* e é possível interagir as redes sociais. Através dessas possibilidades, colocamos todo nosso material em Experimentações em webjornalismo, fazendo uso de todas as ferramentas que o *Wix* oferece.

### 5.3 Storify

Diante da diversidade de informações geradas e veiculadas na web, surge a necessidade de ferramentas que facilitem a filtragem do conteúdo, como as curadorias da informação. A plataforma *Storify*, selecionada por um dos grupos para fazer a reportagem sobre casamento, é um exemplo que pode ser bem explorada por jornalistas e blogueiros. Com acesso simples e um layout *clean*, depois de se cadastrar em <https://storify.com/>, o processo de criação das histórias é prático. Há um espaço para organizar fragmentos de informações selecionados na web e opções de edição de texto.

A principal ferramenta do *Storify* é responsável pela montagem da narrativa: um espaço de busca, onde o grupo pôde procurar, selecionar e capturar o conteúdo da internet relacionado ao universo dos noivos. O resultado foi percebido a partir de um mosaico coeso, capaz de difundir informações, incentivar a interatividade, disponibilizar conteúdos e gerar discussões. A plataforma permite compartilhar as histórias em redes sociais e sites, assim como a reportagem foi incorporada em Experimentações em webjornalismo.

### 5.4 Timeline

Buscando contribuir para a inovação no fazer webjornalístico, une-se os tradicionais métodos de produção jornalística de uma reportagem a ferramentas novas, próprias do ambiente virtual. Uma delas é a *Timeline.js*, testada por um dos grupos, cujo objetivo é a construção de linhas do tempo. A pauta da reportagem foi a “guerra virtual”, existente entre diferentes usuários de videogame. Com uma linha do tempo interativa, cria-se uma

---

<sup>8</sup> Nova versão da linguagem de programação que atualmente é a tendência da web.

narrativa cronológica e visual sobre a rivalidade entre os *gamers*, sem a necessidade da exposição na tradicional narrativa textual.

A plataforma, encontrada em <http://timeline.knightlab.com/>, está disponível em 40 idiomas e é fonte aberta (open-source), que auxilia na criação das linhas do tempo. Entre várias de suas possibilidades, está a incorporação de tweets, fotos do Flickr, localizações específicas do Google Maps, vídeos do YouTube e do Vimeo, artigos do Wikipedia e áudios do SoundCloud.

### **5.5 HQ**

Com as diversas possibilidades da Web 2.0, a criatividade torna-se algo fundamental. A ferramenta *Bitstrips* é uma alternativa para jornalistas que dará uma nova forma às suas publicações. Assim como fez um dos grupos, transformando a reportagem sobre o universo jornalístico em quadrinhos. Essa plataforma permite criar personagens e cenários de forma simples, mas com muitos recursos. Apesar de ser em inglês, o acesso é fácil e requer um pouco de atenção apenas para os detalhes.

Por meio de um sistema de criação simples, é possível criar quadrinhos e tirinhas com conteúdos jornalísticos, usando a criatividade para ilustrar o real. O grupo criou cinco quadrinhos que trataram questões da profissão do jornalista, abordando temáticas e polêmicas desse universo. Criaram personagens que ilustravam as fontes da entrevista e recriaram os cenários da reportagem. A ferramenta disponibiliza para o usuário: biblioteca de arte, balões de texto, controles para movimentar os personagens e filtros. Depois que os quadrinhos estiverem prontos, é possível compartilhar e incorporar em blogs e sites, como fizeram em Experimentações em webjornalismo.

### **5.6 Infografia**

Uma das alternativas de apoio de uma matéria jornalística é o gráfico. Uma das ferramentas capazes de auxiliar na produção de uma reportagem, escolhida por um dos grupos, é o *Infogr.am*. Ela permite uma visualização dos dados de forma fácil, prática e atraente. Com um serviço totalmente gratuito, a plataforma oferece aos usuários a opção de criar infográficos para sites e blogs. Seu valor está na visualização de dados de forma bastante simples.

Com a pauta sobre o tratamento de esgotos em Belo Horizonte e região metropolitana, o grupo transformou os dados da reportagem em infográficos, com apoio da plataforma que oferece adição de gráficos, tabelas, textos e listas de todo tipo. Também é possível personalizar o resultado e importar tabelas de dados de outras fontes, com rapidez e eficácia. Os dados dos gráficos da matéria foram colhidos junto às fontes e disponibilizados de forma simples, para que as pessoas compreendessem os serviços utilizados para o tratamento de esgoto, além de saber os benefícios propagados estão ajudando a população.

## 6 CONSIDERAÇÕES

Ao longo de um mês, período em que os grupos estiveram envolvidos com o desenvolvimento do projeto Experimentações em webjornalismo, foi possível perceber a necessidade do jornalismo, e dos jornalistas, de se reinventarem. E foi um momento de aprendizado e preparação para que os alunos entrassem no mercado já com uma visão sobre as possibilidades da Web 2.0. Observou-se também a necessidade de dar vazão a plataformas que incentivam o trabalho dos jornalistas com algo criativo. Os conteúdos pesquisados, as fontes e os personagens das reportagens ilustraram a capacidade de inovar narrativas jornalísticas no ambiente virtual.

A proposta de oferecer um conteúdo estruturado, que podem servir como busca e auxílio a outros usuários, deve ser considerada um mérito alcançado. Por se tratarem de plataformas pouco exploradas e difundidas, descobrir as possibilidades oferecidas por todas ela foi, sem dúvida, um desafio para a turma. Para compreender os recursos e as alternativas das ferramentas, empreendeu-se uma busca de exemplos de narrativas, erros, acertos e experimentações. As experiências proporcionaram novos conhecimentos.

Com o trabalho, notou-se a necessidade de que as funções do *Storify*, da *Timeline*, do *HQ*, da *Infografia* e do *Wix* sejam conhecidas e exploradas pelos comunicadores, a fim de propor um novo cenário para as publicações online. O investimento na capacitação





de jornalistas para a correta utilização dessas ferramentas, conhecidas por *storytelling* é, sem dúvida, um passo a frente do Jornalismo Online.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

CRUCIANELLI, Sandra. Ferramentas digitais para jornalistas. Tradução de Marcelo Soares. Austin: Centro Knight para o Jornalismo nas Américas, s.d. Disponível em: <[https://knightcenter.utexas.edu/hdpp\\_pt-br.pdf](https://knightcenter.utexas.edu/hdpp_pt-br.pdf)>. Acessado em: 03 abr. 2014.

DEL BIANCO, Nelia. A internet como fator de mudança no jornalismo. BOCC – Biblioteca online de Ciências da Comunicação, s.d. Disponível em: <<http://www.bocc.uff.br/pag/bianco-nelia-internet-mudanca-jornalismo.pdf>>. Acessado em: 03 abr. 2014.

EVANGELISTA, Rafael. A cauda é longa. 2010. Resenha (Pós-graduação Estudos Avançados em Jornalismo) – Universidade Estadual de Campinas – Unicamp, Campinas, 2010.