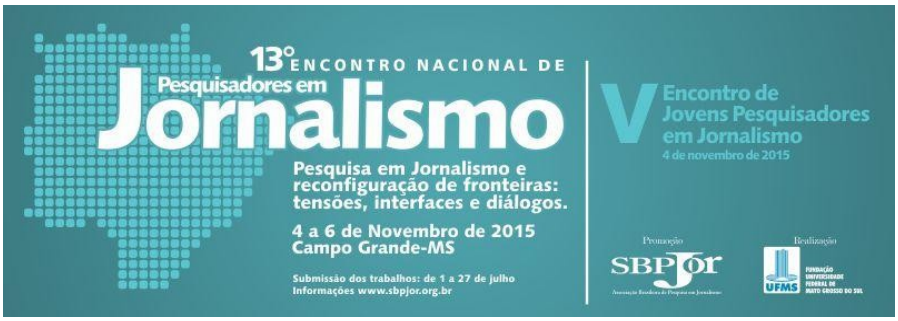

Transmídia, crossmídia e intermídia na grande reportagem multimídia. Um estudo das estratégias narrativas na série *Tudo Sobre*, da *Folha de S. Paulo*[1]

Elaide Martins[2]
Raquel Longhi[3]

Resumo: As narrativas transmídia, inicialmente identificadas no ambiente do entretenimento (Jenkins, 2009), logo passaram a ser verificadas no jornalismo, especialmente o praticado nos meios digitais. Transmídia, crossmídia e multimídia podem ser melhor dimensionadas sob a perspectiva das formas de mídia (linguagem verbal, imagética) e dos canais de distribuição (jornais, revistas, televisão, rádio, games, Web ou aplicativos móveis, dentre outros), conforme MOLONEY (2014). Neste trabalho, identificamos e analisamos os princípios da narrativa transmídia na construção de produtos noticiosos hipermidiáticos, definidos como aqueles que utilizam as características da multimídia e do ambiente digital da Web na sua execução (LONGHI, 2014). Tendo como foco o gênero das grandes reportagens multimídia, este trabalho verifica a existência e utilização de tais elementos narrativos em duas reportagens da série *Tudo Sobre*, da Folha de S. Paulo, *A Batalha de Belo Monte*, de 2013 e *O Contrabando no Brasil - Crime sem Castigo*, de 2015.

Palavras-chave: transmídia; multimídia; intermídia; grande reportagem multimídia; jornalismo online.

Introdução

Sob o título *Multimedia, Crossmedia, Transmedia… What´s in a name?* Kevin Moloney abre seu blog sobre Transmídia e Jornalismo. A questão, de fato, é relevante num momento em que se

1 Resultado parcial do projeto "Pesquisa aplicada em captação, produção, transmissão e distribuição de conteúdos jornalísticos em plataformas convergentes", da Rede de Pesquisa Aplicada Jornalismo e Tecnologias Digitais - JorTec, apoiado pelo CNPq.

2 Jornalista, mestre em Comunicação Social (Umesp) e doutora em Ciências: Desenv. Socioambiental (Naea/UFPA). Professora na Faculdade de Comunicação e no Programa de Pós-Graduação Comunicação, Cultura e Amazônia da Universidade Federal do Pará. Coord. GP Interações e Tecnologias na Amazônia (CNPq-UFPA).

3 Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP). Professora no Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, onde atua na Graduação e Programa de Pós-Graduação em Jornalismo. Coordenadora do Grupo Hipermídia e Linguagem/CNPq e do Nephi-Jor/UFSC.

presencia um jornalismo em busca de estratégias para reinventar-se a cada dia, a fim de sobreviver como prática e mesmo instituição.

Neste cenário, onde o número de cliques define o êxito ou o fracasso dos conteúdos, e no qual se impõem mecanismos de engajamento para manter e adquirir novos públicos, as formas da notícia e da reportagem jornalísticas destacam-se como recursos – e desafios – fundamentais. As narrativas transmídia, inicialmente identificadas no ambiente do entretenimento (Jenkins, 2009a), logo passaram a ser analisadas no jornalismo, especialmente o praticado nos meios digitais, conforme vê-se em Souza e Mielniczuk (2009, 2010), Pernisa (2010), Souza (2011), Diniz (2011), Renó (2011), Renó e Flores (2012), Scolari (2013), Alzamora e Tárcia (2012a, 2012b) e Martins (2012, 2013, 2014, 2015). Trata-se de atentar para o modo pelo qual o jornalismo tem se adaptado às características exclusivas do meio digital, especialmente no que concerne à convergência de meios, de linguagens e de canais de distribuição, dentre outros. Efetivamente, para Moloney, os três termos – transmídia, crossmídia e multimídia - podem ser melhor dimensionados sob a perspectiva das formas de mídia (linguagem verbal, imagética e sonora) e dos canais de distribuição - jornais, revistas, televisão, rádio, museus, games, a Web ou aplicativos móveis, dentre outros (MOLONEY, 2014).

Neste trabalho, identificamos e analisamos as características da narrativa transmídia na construção de produtos noticiosos hipermidiáticos, definidos como aqueles que utilizam as características da multimídia e do ambiente digital da Web na sua execução (LONGHI, 2014: 900), mais especificamente em duas reportagens da série *Tudo Sobre: A Batalha de Belo Monte* (2013) e *O Contrabando no Brasil: Crime sem castigo* (2015), publicadas pela *Folha de S. Paulo*.

Conceitualmente, a narrativa transmídia diz respeito a histórias contadas através de múltiplas plataformas, conforme Scolari (2009), com a participação ativa do usuário (Jenkins, 2009a. A história transmídia seria, assim, uma estrutura narrativa singular que se expande em diferentes linguagens e meios ou canais, onde esses participam e contribuem para a construção do mundo narrativo (SCOLARI, 2009: 587). Para tornar mais consistente esse quadro teórico, o mesmo autor ressalta que a narrativa transmídia não pode ser isolada de outros conceitos que "orbitam na mesma galáxia semântica", tais como: crossmídia, múltiplas plataformas, meios híbridos, mundos transmidiáticos, interações transmidiáticas, multimodalidade ou intermídia (SCOLARI, 2009: 587-588). Todos esses conceitos, segundo o autor, tentam definir de forma

aproximada a mesma experiência: o sentido de produção e a prática de interpretação baseada nas narrativas expressas através de uma combinação coordenada de linguagens e meios, ou plataformas (SCOLARI, 2009: 588).

1. Da multimídia à intermídia

De fato, o estudo em torno dos conceitos que possam aclarar o fenômeno da convergência de meios e linguagens proporcionada pelas especificidades dos ambientes hipermidiáticos vem ocupando pesquisadores há bastante tempo, muitas vezes, recorrendo a sinalizações na trajetória das artes para colaborar nessa empreitada. Este é o caso da retomada do conceito de intermídia, que, não por acaso, é lembrado por Scolari (2009).

Em estudo de 2002, Longhi atenta para esse conceito ao tratar da convergência de meios e de linguagens na criação literária digital. Intermídia foi definida por Dick Higgins, crítico de arte e membro do Grupo Fluxus, na década de 1960, como "uma categoria formal para definir uma inter-relação entre diferentes formas de representação que se fundem em um novo meio" (LONGHI, 2002: 1). A mesma autora trouxe para os produtos noticiosos jornalísticos o conceito de intermídia como uma forma de propor um melhor entendimento do que ocorre com a linguagem convergente nos meios digitais de informação. Para Longhi, trata-se da "fusão conceitual" proposta pela intermídia, como pensado por Higgins:

> O embasamento da Intermídia está na fusão conceitual de meios distintos entre si, que, conjugados no nível do seu significado, formam um terceiro meio, este, diferente dos anteriores, e por isso mesmo, apto a uma nova classificação e denominação. Tal "fusão conceitual" é mais do que uma mistura. É uma inter-relação orgânica entre diferentes formas artísticas e seus significados estéticos reunidos em um mesmo modo de representação. (LONGHI, 2002: 191)

A utilização do termo "multimídia", que hoje parece dominar o campo de discussão sobre narrativas e linguagens nos meios digitais, é originária de um momento histórico que antecede os meios digitais. Esse conceito, já na década de 1980 era problematizado pelo pesquisador Júlio Plaza, que atentou para o que entendia como uma dicotomia - "multimídia" X "intermídia". Para Plaza, conforme Longhi (2010), o que estava configurando-se como multimídia era composto por uma simples colagem de linguagens. A intermídia era definida como síntese qualitativa da hibridação de meios:

> Tanto multimídia como intermídia são categorias interdisciplinares que, como colagem ou síntese-qualitativa, colocam em questão as formas de produção-criação individual e

> sobretudo a noção de autor. (...) … os meios tecnológicos absorvem e incorporam os mais diferentes sistemas sígnicos, traduzindo as diferentes linguagens históricas para o novo suporte. Essas linguagens transcodificadas efetivam a colaboração entre os diversos sentidos, possibilitando o trânsito intersemiótico e criativo entre o visual, o verbal, o acústico e o tátil. (PLAZA, 2001: 66, *apud* LONGHI, 2010: 200).

Mais recentemente, outro autor vem juntar-se aos estudos sobre as formas da hibridação da linguagem nos meios digitais. Ramón Salaverría (2001) analisou o conceito de multimídia sob dois aspectos, que efetivamente corroboram a dicotomia "multimídia e intermídia": a multimídia por justaposição e a multimídia por integração. Na primeira, os elementos como texto verbal, som e imagem apenas se combinam e seu consumo (ou leitura) se dá de forma "independente" um do outro. Já na multimídia por integração, os elementos formam um conjunto integrado e se ajustam de forma integrada, o que tem efeitos, sobretudo, sobre o resultado para o leitor.

As narrativas multimídia, como concebidas por Moloney, são representadas por uma história contada utilizando muitas mídias (ou linguagens) em apenas um canal. Crossmídia, para o mesmo autor, pode ser definido como a narrativa que conta uma história através de diferentes canais de veiculação e distribuição. Transmídia engloba uma narrativa, muitas histórias, muitas formas de mídia e muitos canais. "Cada história é completa em si mesma, mas muitas tomadas juntas expandem nosso entendimento do assunto como um todo" (MOLONEY, 2009).

2. Da hipermídia à transmídia

Desde as primeiras tentativas de levar o jornal para a tela do computador, já se vão mais de 20 anos. É a partir dos anos 2000, entretanto, que os conteúdos noticiosos multimidiáticos começam a tomar seu lugar no ciberjornalismo, com o slideshow. Nessa trajetória, Longhi (2014) destaca três fases na exploração da linguagem hipermídia: slideshow noticioso (início dos anos 2000); especiais multimídia (meados de 2002 a 2011) e grande reportagem multimídia (2012 em diante). Em todas, acrescenta a autora, observa-se a presença da multimidialidade, interatividade, conexão e convergência de linguagens proporcionada pela hipermídia.

As possibilidades de narrativas expandidas abertas pela hipermídia, nesse sentido, tornam-se cada vez mais fundamentais no processo expressivo da informação no ciberjornalismo. Tais narrativas reconfiguram fronteiras entre diversas formas de mídias, construindo interfaces que atuam na sua conexão.

Ainda que narrativas multimídia e transmídia tenham pontos em comum, como o uso da multimidialidade, hipertextualidade e interatividade, entretanto, não se tratam de sinônimos. Ambas são possibilitadas a partir de diversos recursos, mas cada uma guarda suas especificidades Em uma comparação muito simples, podemos dizer que a narrativa multimídia ampara-se na exploração dos recursos multimidiáticos (texto, áudio, vídeo, infográficos, etc.) com vistas à construção de um discurso unificado, enquanto a transmídia perpassa de uma mídia para outra para contar histórias construídas a partir de um mesmo enredo, mas com versões distintas e complementares – e totalmente independentes. Porém, ambas são hipermidiáticas. "A hipermídia atua para a criação de narrativas nas quais o acompanhamento de informações adicionais ao texto significa, por si só, um elemento fundamental da informação online" (LONGHI, 2009: 192).

A narrativa transmídia refere-se a um modelo que surgiu em resposta à convergência de mídias e depende da participação ativa dos usuários, especialmente das comunidades de conhecimento. É o que Jenkins (2009a) chama de a 'arte da criação de um universo', um mundo interconectado em diferentes canais de comunicação e cujo sentido só é plenamente compreendido quando o conteúdo é experimentado por todos os ângulos – por mais que o usuário não precise acessar o conjunto para entender o enredo, pode compreendê-lo em sua plenitude se imergir no todo.

Neste artigo, utilizamos os conceitos-chave da narrativa transmídia - Espalhamento x Capacidade de Perfuração; Senso de Continuidade x Multiplicidade; Imersão x Capacidade de Extração; Construção do Universo; Serialidade; Subjetividade e Performance, introduzidos e sistematizados por Jenkins (2009b) no campo da ficção, para a grande reportagem multimídia no jornalismo.

O *corpus* de análise é formado por: *A Batalha de Belo Monte* e *O Contrabando no Brasil – Crime sem Castigo*, respectivamente a primeira (2013) e a mais recente (2015) da série *Tudo Sobre,* da Folha de S. Paulo. Esta série é uma das pioneiras do Brasil em reportagem multimídia *longform*, ou seja, cujo texto longo "se destaca não apenas pelo formato, mas também pela apuração, contextualização e aprofundamento" (LONGHI; WINQUES, 2015: 3). A escolha permite-nos perceber a evolução da apropriação dos princípios transmidiáticos nessas narrativas, que serão compilados em quadro específico. O embasamento teórico proposto esclarece cada um dos conceitos-chave de narrativa transmídia à luz da perspectiva de Jenkins (2009b),

introduzindo uma análise da aplicação dos mesmos nas reportagens selecionadas a partir do olhar de Souza (2011) e de Martins (2012, 2013, 2014, 2015).

3. A narrativa transmídia e o seu lugar no jornalismo

a) Espalhamento x Capacidade de Perfuração: para Jenkins (2009b), o espalhamento refere-se à capacidade do público de participar ativamente na circulação de conteúdo de mídia através de redes sociais e na expansão de seus valores econômico e cultural. Já a capacidade de perfuração diz respeito ao engajamento do público com a complexidade narrativa e associa-se ao conceito de espalhamento. O autor ressalta, porém, que ambos os princípios podem ser construídos em uma mesma franquia transmídia, mas representam diferentes dimensões da experiência, ou seja, uma franquia pode oferecer profundidade sem incentivar o espalhamento e vice-versa.

Adotando-se esses princípios no campo jornalístico, segundo Souza (2011), podemos associar a capacidade de perfuração ao aprofundamento e à contextualização da notícia, uma vez que, quanto mais detalhes tem uma história, mais 'perfurável' ela é: "O aprofundamento constitui o acréscimo de informações, detalhes e versões. Já a ampliação do contexto compreende o relacionamento, por exemplo, com outras notícias. No ambiente digital, a memória assume ambas as funções: contribuir para o aprofundamento e para a contextualização". (SOUZA, 2011: 150). A memória também propicia o espalhamento, que, conforme o autor, vai além da atuação da audiência na circulação midiática que, por sua vez, pode ampliar o acesso a um determinado conteúdo jornalístico quando usa os pós-filtros para promover uma nova seleção do material e, portanto, uma nova mediação cultural.

> O espalhamento está ligado com a transmidiação e pode ocorrer quando há recomendação a partir de outras plataformas, como o Facebook e o Twitter. Em resumo, o espalhamento no jornalismo compreende o uso de ferramentas de recomendação, valoração, compartilhamento e comentários dentro dos sites jornalísticos e a utilização das redes sociais com finalidade semelhante. (SOUZA, 2011: 149)

b) Senso de Continuidade x Multiplicidade: no campo da ficção, o senso de continuidade compreende a coerência e a plausibilidade da história e pode levar à lógica da multiplicidade, ou seja, um filme do Homem-Aranha pode ser visto como continuidade do universo Marvel ou da franquia Homem-Aranha (Jenkins, 2009b). Já no jornalismo, esse conceito pode ser associado a pelo menos duas formas: o encadeamento entre as informações em um texto e o relacionamento entre notícias sobre um mesmo tema.

> No primeiro caso, a continuidade depende a *(sic)* estrutura do texto e o segundo de elementos que ligam os textos. Na narrativa hipertextual, esta conexão pode ser feita por meio dos links. Diante de uma perspectiva transmídia é preciso considerar uma terceira possibilidade: a conexão de textos existentes em plataformas distintas. Com isso, o elo entre os fragmentos da história se dá pela transmidiação e o resultado é compreensão adicional da narrativa. (SOUZA, 2011: 150)

Já a multiplicidade relaciona-se às versões ou histórias secundárias atribuídas aos jornalistas ou ao público e à recontagem da história, distinguindo-se entre empresa e público. Souza (2011) explica que, no caso dos grupos jornalísticos, a multiplicidade, por ser relacionada à exploração da história de uma personagem apresentada em uma reportagem, por exemplo, ganha importância, revelando-se um (possível) universo paralelo. Em relação à audiência, a "multiplicidade está associada com as recontagens da história seja por meio de versões distintas das abordadas pela mídia *mainstream,* como as matérias que denunciam incoerências" (SOUZA, 2011: 151)

c) Imersão x Capacidade de Extração: referem-se à relação percebida entre a ficção transmídia e nossas experiências cotidianas. Enquanto a imersão seria a capacidade do consumidor entrar no mundo da história, a extração seria a de levar aspectos da história como recursos para o seu cotidiano. Para Souza (2011), o uso de imagens que revelem ou simulem a terceira dimensão ou o uso de formatos narrativos que permitam a representação do leitor no espaço da narrativa seriam formas de aplicar a imersão ao jornalismo. Como parâmetros, o autor aponta os seguintes requisitos: material dinâmico (com movimento), manipulável (que pode ser movimentado pelo público) e/ou com recursos de zoom. Por exemplo: vídeos; manipulação no tamanho de fontes em textos e zoom em fotografias.

d) Construção de Mundo ou de Universo: conceito intimamente ligado aos princípios de imersão e de extração, uma vez que ambos representam formas de envolvimento do público com os mundos representados nas narrativas. Vincula-se ao lançamento de um universo que pode suportar múltiplos personagens, histórias e mídias, construindo mundos comunicantes que ligam histórias espalhadas em mídias distintas. No jornalismo, segundo Souza (2011), a construção do mundo depende daquilo que a narrativa traz, da bagagem cultural do público e da contextualização da notícia. Acrescentamos, ainda, a natureza multiplataforma da narrativa

transmídia, cujas diversas histórias em mídias distintas ajudam a compor um universo mais completo e interconectado.

e) Serialidade: devido à natureza não-linear da experiência transmidiática, uma série cria partes da história, dispersando-a em parcelas múltiplas que podem ser consumidas em qualquer ordem. Por isso, Jenkins (2009b) defende que se pode pensar em narrativa transmídia como uma versão hiperbólica da série, onde os pedaços de informação da história significativa e envolvente foram dispersos - através de vários segmentos dentro do mesmo meio bem como em vários sistemas de mídia. No jornalismo, explica Souza (2011), utilizam-se formas distintas de serialidade para contar histórias por meio de conteúdos especiais (reportagens em série) ou para resgatar um assunto (suíte jornalística). Entretanto, não se deve confundir serialidade com senso de continuidade, uma vez que ambos conectam trechos da história. O autor compreende serialidade como a relação entre parte e todo, podendo ser associada a padrões de repetição ou de recuperação para relacionar partes da narrativa. Não se trata, apenas, de produzir matérias em episódios, mas resgatar um assunto de repercussão com desdobramentos – como a suíte jornalística, que faz uma breve contextualização sem recuperar toda a história.

f) Subjetividade: refere-se às diferentes formas de narrar, possibilitando experiências distintas. Para Jenkins (2009b), o foco em múltiplas subjetividades começou a dar origem ao uso do *Twitter* como uma plataforma através da qual os fãs ou autores podem elaborar histórias sobre os personagens secundários e suas respostas a eventos representados no texto principal. Ao inserir este conceito no jornalismo, Souza (2011) ressalta que são avaliados: os formatos de conteúdos que não se limitem a copiar ou adaptar modelos da mídia tradicional; as distintas formas de narrar e a apresentação de diferentes perspectivas à narrativa: "Em relação à perspectiva das histórias no jornalismo, pode-se relacionar com alterações no âmbito do modo de narração (RYAN, 2009), como o uso da primeira pessoa. Já a mudança do formato contribui para ampliar o entendimento da narrativa". (SOUZA, 2011: 154)

g) Performance: compreende motivar a audiência (atratores culturais) para um determinado fim (ativadores culturais). Jenkins (2009b) define atratores culturais os modos pelos quais fãs e críticos se aglutinam em torno de textos considerados importantes para a construção de significados e de avaliações, e também formula o seu próprio conceito de ativadores culturais

para referir-se aos textos que funcionam como catalisadores, desencadeando um processo de construção compartilhada de significados. O autor explica que os atratores culturais reúnem uma comunidade de pessoas que compartilham interesses, logo, a obra em si é aquilo que cria uma base comum para os grupos. Já os ativadores culturais dão algo para a comunidade fazer, induzindo-a a contribuir, seja através de especulação, decifração ou produção de conteúdo.

Em sua pesquisa, Souza (2011) analisou as seções destinadas à audiência e as formas usadas pelos produtos jornalísticos para induzi-la à participação. Seguindo essa linha, podem ser considerados como atratores culturais da performance, dentre outras, as ferramentas para recomendar, compartilhar e curtir. Já a participação do público na seção de comentários pode ser vista como um ativador cultural. A performance, assim, é fundamental para verificar a participação da audiência e a multiplicidade da narrativa na construção de um universo paralelo.

4. Apropriações transmidiáticas na grande reportagem multimídia

A partir da sistematização dos conceitos-chave da narrativa transmídia, analisamos duas grandes reportagens multimídia da *FSP* (*A Batalha de Belo Monte*, sobre a obra da hidrelétrica Belo Monte no Pará e *O Contrabando no Brasil – Crime sem Castigo*, sobre as ações, fronteiras, produtos, etc.), identificando as seguintes características e princípios:

REPORTAGENS	**A BATALHA DE BELO MONTE**	**O CONTRABANDO NO BRASIL**
Características Gerais		
Chamada em Tudo Sobre	A maior obra do Brasil explicada numa narrativa digital com textos, fotos e vídeos	Projeto que mapeia e explica o contrabando no Brasil, uma indústria que prospera à margem da lei e tira do país R$ 94 bilhões ao ano, segundo estimativas
data	13.12.2013	12.03.2015
caderno	Arte / Ilustríssima	Arte / Mercado
capítulos	05 + 05 seções	05 + 04 seções
profissionais	19	31
interatividade	x	x
vídeos	x	x
fotografia	x	x
infográfico	x	x

slideshow	x	x
áudio slideshow	x	--
webdocumentário	x	--
programa televisivo	x	--
Quis	--	x
Princípios da Narrativa Transmídia		
Espalhamento	redes sociais	redes sociais
Capacidade de Perfuração	contextualização	contextualização
Senso de Continuidade	Menu, links e multiplataforma	Menu, links, multiplataforma e evento
Multiplicidade	Interna	Interna
Imersão	Vídeo, áudio slideshow, slideshow, foto, *Folhacóptero,* imagem estática que adquire movimento nos capítulos	Vídeo, slideshow, *quiz*, mapa, gráfico, foto e imagem estática que adquire movimento nos capítulos
Capacidade de Extração	Superficialmente	*Quiz*, mapa e gráfico interativo
Construção de Mundo	Conexão entre as histórias	Conexão entre as histórias
Serialidade	Fragmentos da história	Fragmentos da história
Subjetividade	Narrativa inovadora	Narrativa inovadora
Performance	A reportagem e redes sociais	A reportagem e redes sociais

Quadro 1: Características gerais e conceitos-chave da narrativa transmídia em reportagens multimídia
Autoria: Elaide Martins

Um olhar mais atento nos leva a perceber a presença dos princípios transmidiáticos de forma mais ou menos explícita. Em *A Batalha de Belo Monte*, por exemplo, o espalhamento pode ser feito através das redes sociais *Facebook, Twitter* e *Google+,* mas é desfavorecido porque estas são acessadas somente pelo menu, não dispondo de links mais visíveis. Já a sua capacidade de perfuração pode ser associada à riqueza de detalhes e informações, cuja contextualização evidencia-se muito mais pela memória proporcionada pelo ambiente digital do que pelas versões do público em si, uma vez que o uso das redes sociais não é muito incentivado nessa reportagem.

O senso de continuidade é nitidamente percebido pela estrutura da narrativa, com seus capítulos sequenciados no menu, hiperlinks e por sua natureza multiplataforma. Quanto à multiplicidade, se buscarmos a presença de "versões alternativas dos personagens ou universos

paralelos das suas histórias para mostrar domínio sobre o conteúdo apresentado" (ALZAMORA e TÁRCIA, 2012: 17), não a reconhecemos plenamente em *A Batalha*. Pela própria riqueza de personagens, há muitas versões sobre o fato, mas apresentadas por jornalistas e não pelo público, pois não há esse espaço, apresentando uma multiplicidade interna e não externa. A imersão pode ser identificada no material dinâmico da narrativa, como vídeos, áudio slideshow, imagens que adquirem movimento na abertura de cada capítulo e no *Folhacóptero*, seja como animação em 3D (quadro da TV Folha) ou como aplicativo para *web* e dispositivos móveis. Em todos, a imersão ocorre via movimento e manipulação, especialmente no aplicativo, imprimindo mais interatividade à narrativa. Ressaltamos que não identificamos claramente o princípio da capacidade de extração nessa reportagem. Mesmo se considerarmos o aplicativo (que simula um sobrevoo pela obra conforme manipulação do usuário) como uma experiência narrativizante a ser vivenciada pelo público e que denota o seu envolvimento com o mundo representado, a presença desse conceito ainda não é clara, pois não se percebe a extração de aspectos da história como recursos para o cotidiano.

Já o conceito de construção de mundo pode ser reconhecido não apenas pelos múltiplos personagens, histórias e mídias presentes na narrativa, mas pela própria contextualização do tema, reforçando a sua capacidade de perfuração. A natureza multiplataforma da narrativa transmídia também compõe esse universo com histórias que se expandem em diferentes mídias, no caso, o jornal FSP, o site, um webdocumentário, um aplicativo e o então programa *TV Folha*. Esse universo expandido é o que diferencia a transmídia da crossmídia que, por sua vez, também é multiplataforma, mas conta uma história adaptada e não expandida.

Quanto à serialidade, a partir da compreensão de Jenkins (2009a) de que os pedaços de informação da história podem ser dispersos em um mesmo meio ou em vários sistemas de mídia, pode ser percebida pelas partes da história apresentadas nos seus capítulos (Obra; Ambiente; Sociedade; Povos Indígenas; e História), nas seções no menu (*Making off*, Opinião, *Folhacóptero*, Mapa da Bacia do Xingu e nos ícones das redes sociais), em suas diversas formas de mídia (textos, vídeos, infográficos, áudio slideshows, etc.) e em sua natureza multiplataforma, podendo ser consumidas em qualquer ordem, mas relacionadas ao todo. Já a subjetividade expressa-se na forma atraente e inovadora de narrar, explorando as potencialidades da internet, como a multimidialidade, hipertextualidade, interatividade, dentre outras, e apresentando diferentes perspectivas à narrativa.

Sobre a performance, podemos dizer que a reportagem multimídia em si já funciona como atrator cultural, possibilitando que os usuários se juntem em torno de uma narrativa que permita construir novos significados, motivando-os a um determinado fim que poderia ser, por exemplo, a busca por mais informações e o compartilhamento delas – fazendo da obra, ainda, um ativador cultural. Nas reportagens analisadas, a ação do usuário é restrita: pode compartilhá-las pelas redes sociais e, nesse momento, inserir comentários, que serão publicados em seus perfis e não na área das matérias. Ou seja, não há espaço para comentários nessas duas GRMs, limitando o princípio da performance.

Já a reportagem *Crime sem Castigo* é o resultado de um projeto multimídia, constituído também por vídeos para a TV Folha, por especiais para o site e para o impresso e por um evento, o Fórum *O Contrabando no Brasil*, realizado pelo grupo Folha. Cada parte contribui para o encadeamento de informações sobre um mesmo tema e tanto o sistema multiplataforma quanto o evento permite que o usuário tenha uma experiência mais rica, construindo um mundo ou universo interconectado.

Essa reportagem estruturou-se da seguinte forma: Introdução; A entrada; A distribuição; O impacto; O combate; Entrevista Horácio Cartes; Entrevista José Eduardo Cardozo; Expediente e Fórum. Ao contrário de *A Batalha*, os ícones das redes sociais não ficaram restritos ao menu, mas expostos na barra superior à direita, potencializando o princípio do espalhamento. Outra diferença: há mais dinamismo na abertura de *Crime sem Castigo*, pois após o carregamento de sua página principal, dados numéricos e textuais surgem e desaparecem da tela, cronometrados com uma fusão de fotos em movimento ao fundo e centralizados em um círculo, formado por sete pontos com hiperlinks para os dados, como se ver na Figura 1.

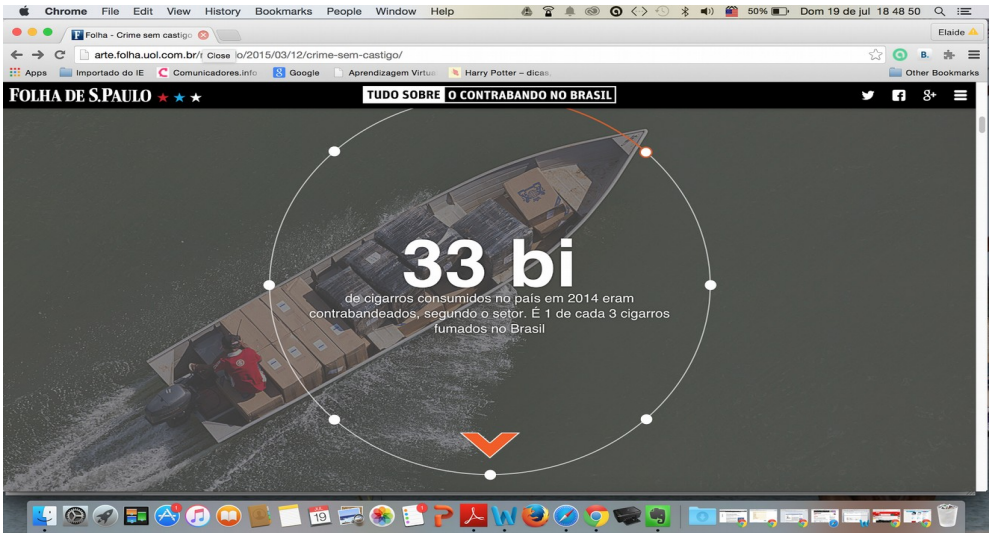

Figura1: Imagem da página principal da reportagem sobre *O Contrabando no Brasil*, FSP.
Fonte: http://arte.folha.uol.com.br/mercado/2015/03/12/crime-sem-castigo/

Essa reportagem também se diferenciou pelo tempo de produção (dois meses) e tamanho da equipe (31 profissionais), enquanto *Belo Monte* levou seis meses e envolveu 19 profissionais. Além disso, provavelmente devido ao fórum sobre contrabando, o projeto assumiu seus patrocinadores, cujas logomarcas estão na introdução da matéria e no especial do caderno *Mercado* disponibilizado no site da Folha. Os recursos de interatividade também foram ampliados com o uso de *quizzes*, mapas e gráficos interativos. No capítulo *A entrada*, o *quiz Qual a Fronteira?* forma-se por sete perguntas com quatro opções de resposta para cada, dispostas sobre imagens de satélite das fronteiras brasileiras. Ao clicar em uma opção, abre-se uma página com a resposta certa. No final, o jogo informa o desempenho do usuário, dando seu número de acertos.

Já os mapas e gráficos interativos, outro recurso que exige a manipulação e a consequente imersão do usuário na narrativa, encontram-se longo da reportagem. A apropriação do princípio da imersão pode ser vista, ainda, em slideshows e nos vídeos presentes na entrevista do ministro Cardozo e em todos os capítulos, com exceção de *O impacto*. De certa forma, o conjunto de *quizzes*, mapas e gráficos interativos favorecem a capacidade de extração nessa narrativa, uma vez que permitem maior envolvimento do usuário - que pode testar seus conhecimentos sobre o tema a partir dos *quizzes* e copiar os mapas e gráficos construídos com a sua intervenção, extraindo elementos da história para experiências de seu cotidiano. Isso fortalece a performance na reportagem, uma vez que atrai o usuário para um determinado fim (no caso, responder aos

quizzes) e ativa a participação da comunidade, dando-lhe algo para fazer, como 'desenhar' diferentes mapas e gráficos manuseando-os ou testar a si mesmo através de um *quiz*.

No capítulo *A entrada*, o mapa *Postos de Alfândega no Brasil* oferece recursos de *zoom*, seleção por região e visualização personalizada, podendo avançar ou retroceder nas intervenções do usuário, restaurar, compartilhar e fazer *download* do mapa. Em *A distribuição*, uma arte sobre a venda de produtos contrabandeados no centro de São Paulo leva o usuário a conhecer os locais, inclusive, de desembarque de mercadorias. Em *O combate*, o usuário pode conhecer a quantidade de flagrantes, indiciamentos e inquéritos de 2012-2014 no gráfico *Números do Combate*, que também permite restaurar, compartilhar e copiar dados. Esses mapas e gráficos ajudam a aprofundar e contextualizar o tema, reforçando a natureza perfurável dessa narrativa.

5. Considerações finais

Situadas entre os avanços na definição de uma linguagem própria para o jornalismo online (LONGHI, 2010, 2014) e as inovações estético-narrativizantes dos formatos noticiosos hipermidiáticos, as grandes reportagens multimídia constituem um campo fértil para o conceito de intermídia – uma vez que estabelecem elos com narrativas multimídia, crossmídia e transmídia. Nas reportagens aqui analisadas, percebemos não apenas a presença de tais termos, como também diferenças nas apropriações dos conceitos transmidiáticos feitas pelas mesmas.

Do lançamento da série *Tudo Sobre* até a mais recente reportagem publicada, passaram-se quinze meses, com mudanças significativas ou mais sutis e manutenção de alguns aspectos. Dentre esses, podemos ressaltar a valorização de imagens (vídeos, infográficos, slideshows e fotografias) e a apropriação dos princípios da multiplicidade, capacidade de perfuração, serialidade e performance.

Quanto às variações, pode-se ressaltar: o espalhamento pelas redes sociais com a migração de seus ícones do menu para a barra superior; o senso de continuidade e o conceito de construção de mundo (enquanto no material sobre Belo Monte, foram reforçados por webdocumentário e programa televisivo, na reportagem sobre o contrabando o reforço veio de um evento). Sobre a imersão, *A Batalha* explora o áudio slideshow e *O Contrabando* adota quizzes, mapas e gráficos interativos. Quanto à subjetividade, apesar da inovação no ato de narrar em ambas as reportagens, a última explorou mais a interação com o usuário. Aliás, a

intensificação da interatividade é uma mudança expressiva, como também a capacidade de extração: na primeira narrativa, não a reconhecemos plenamente; na outra, faz-se mais presente.

É importante observar a redução no tempo de produção e o aumento no número de profissionais na reportagem sobre o contrabando em relação à de Belo Monte, como também ressaltar a quantidade de vídeos: 24 em *Belo Monte* e apenas cinco em *O Contrabando* (cinco). Com exceção do vídeo sobre a distribuição do contrabando, todos foram antecedidos de anúncios, o que marca ainda um redirecionamento de viés mercadológico. Este é reforçado, ainda, pela presença de patrocinadores no início da reportagem e nas coberturas especiais para o site e impresso.

Dentro da perspectiva transmídia, pode-se afirmar ainda que essa reportagem é uma estratégia de colaboração com a divulgação do Fórum "O Contrabando no Brasil', realizado dias 18 e 19 de março em São Paulo, assim como as coberturas especiais que antecederam o evento, que teve ainda alguns textos produzidos em espanhol. Com vistas a públicos mais específicos, ambas as reportagens possuem versão em língua estrangeira - *Belo Monte*, em inglês e *Crime sem Castigo*, em espanhol, provavelmente por ser este o idioma dos países que fazem fronteira com o Brasil e que, de certa forma, participam da indústria do contrabando.

Referências

ALZAMORA, Geane C.; TÁRCIA, Lorena. A narrativa jornalística transmidiática: considerações sobre o prefixo trans. In: LONGHI, Raquel; D'ANDRÉA, Carlos (org.). **Jornalismo Convergente** – reflexões, apropriações, experiências. Florianópolis: Insular, 2012 (a).

_____. Convergência e Transmídia: galáxias semânticas e narrativas emergentes em jornalismo. **Brazilian Journalism Research**, SBPJor, v. 8, n. 2, 2012 (b), p. 23-35.

DINIZ, Talita R. (In) conclusões sobre a narrativa transmídia no jornalismo: sobre o que pode ser e o que se deseja. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 13, 2011. **Anais.** Maceió: Intercom, 2011.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. 2a ed. São Paulo: Aleph, 2009(a)

_____. Revenge of the Oragami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling. **Blog** Confessions of an Aca, 2009(b). Disponível em: < http://migre.me/qY4Jt>. Acesso: 29 ago. 2012.

LONGHI, Raquel. O turning point da grande reportagem multimídia. **Revista Famecos**. Porto Alegre, v. 21, n. 3, set-dez. 2014. p. 897-917. Disponível em: <http://migre.me/qY3HY> (Acesso: 20 jun. 2015)

_____. Bearing Witness, Jornalismo em Flash e formatos de linguagem jornalística digital. **Revista Contracampo**. Niterói, nº 21, ag. 2010. Disponível em: <http://migre.me/qY3Ni> (Acesso: 15 jul. 2015)

_____. Intermedia, ou Para entender as Poéticas Digitais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 25, 2002. **Anais...** Salvador: Intercom, 2002. Disponível em: <http://migre.me/qY3QQ> (Acesso: 12 jul.2015)

_____; WINQUES, Kérley. O lugar do longform no jornalismo online. Qualidade versus quantidade e algumas considerações sobre o consumo. In: ENCONTRO NACIONAL DA COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 24, 2015. **Anais...** Brasília: Universidade de Brasília. 2015. Disponível em: <http://migre.me/qY4dj> Acesso: 20 jul. 2015.

MARTINS, Elaide. Telejornalismo na era digital: aspectos da narrativa transmídia na televisão de papel. **Brazilian Journalism Research**, SBPJor, v. 8, n. 2, 2012, p. 97-117.

_____. Narrativa transmídia e novos processos produtivos jornalísticos. In. COLÓQUIO INTERNACIONAL MUDANÇAS ESTRUTURAIS NO JORNALISMO, 2, 2013. **Atas...** Natal: UFRN-UNB-Réseau d'Études sur le Journalisme, 2013, p. 40-55.

_____. Convergência e Narrativa Transmídia no Jornalismo na Amazônia Brasileira: manifestações no G1 Amapá. In. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 37, 2014. **Anais...** Foz do Iguaçu:Intercom, 2014.

_____. Narrativa transmídia no jornalismo amapaense: percepções e apropriações. In. SARDINHA, Antonio; MARTINS, Elaide (org.) **Interfaces Midiáticas na Amazônia** - pesquisas, saberes e vivências. Macapá: Edunifap, 2015 (no prelo)

_____; SARDINHA, Antonio; SAAR; Claudia (Org.). **Comunicação midiática e comunicação**: cenários, atores e práticas. Macapá: Editora Unifap, 2014. 203p .

PERNISA JR, Carlos. Jornalismo Transmidiático ou Multimídia? In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 33, 2010. **Anais…** Caxias do Sul: Intercom, 2010.

RENÓ, Denis P. Jornalismo de Bolso: a produção de notícias para a blogosfera a partir de telefones móveis. **TecCom Studies**, n.2, ano 1, abril/junho 2011. ISSN 2173-6588.

_____ ; FLORES, Jesús. **Periodismo Transmedia** - Reflexiones y técnicas para el ciberperiodista desde los laboratorios de medios interactivos. Madri: Fragua, 2012.

SCOLARI, Carlos A. **Transmedia Storytelling**: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. Disponível em: < http://migre.me/qY4sc> (Acesso: 09 jul. 2015)

_____. **Narrativas Transmedia** – cuando todos los medios cuentam. Barcelona: Deusto, 2013.

SOUZA, Maurício D. **Jornalismo e Cultura da Convergência** – a narrativa transmídia na cobertura do caso cablegate nos sites El País e Guardian. Santa Maria-RG: UFSM, 2011, 252 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação).

_____; MIELNICZUK, Luciana. Aspectos da narrativa transmidiática no jornalismo da revista Época. In. ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM JORNALISMO, 7, 2009. **Anais...** São Paulo: SBPJor, 2009; **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 11, n. 20, p. 35-42. jan-jun 2010.