

Formato “Especiais Multimídia” no Clarín.com: uma aproximação entre cinema e novas mídias¹

Daniela Osvald Ramos²
Faculdade Cásper Líbero

Resumo

Este artigo pretende continuar o mapeamento de novos formatos multimídia informativos desenvolvidos na internet iniciado em nosso relatório de qualificação de doutorado, em especial o formato jornalístico, que apresenta multimídia por integração com o protagonismo do código audiovisual desenvolvido anteriormente pela linguagem cinematográfica. Assim, pretendemos também fazer uma aproximação entre o cinema e as novas mídias, na esteira das pesquisas de Lev Manovich. Escolhemos especialmente o formato dos Especiales Multimedia do Clarín.com, pois ele vem se consolidando desde 2001. Assim, também analisamos os perfis e a rotina da equipe que produz os especiais.

Palavras-chave

Novas Mídias; Cinema; Formato; Clarín.com; Jornalismo Digital.

Introdução: Cinema e Novas Mídias

“Mais do que pensar em cinema ou tevê, é preciso pensar em imagens audiovisuais.”
(ROSSINI, 2007, p. 178)

MANOVICH (2006) considera que podemos pensar no cinema como a primeira nova mídia, principalmente por ter dado origem à possibilidade de operar signos discretos e contínuos ao mesmo tempo, na forma dos fotogramas que podem ser cortados, manipulados e montados em determinadas seqüências (os fotogramas em estado puro são uma espécie primitiva de bancos de dados) e o filme, que quando projetado e em movimento, é composto por signos contínuos. Outra semelhança com o computador é a necessidade de uma máquina, um suporte para sua veiculação, o projetor e a tela. Além disso, o cinema é a primeira experiência multimídia, ao reunir pela primeira vez imagem, áudio (os primeiros filmes tinham trilha sonora ao vivo) e texto, já que no início o áudio não era integrado à imagem e a fala dos personagens era inserida em texto.

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Jornalismo e novas formas de produção da informação”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Doutoranda da linha de pesquisa “Interfaces Sociais da Comunicação” no programa de Ciências da Comunicação da ECA-USP e professora de Novas Tecnologias da Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. Email: dosvald@gmail.com

Outros autores também já fizeram esta relação, como GOSCIOLA (2003) e SPINELLI (2005), ao estabelecer relações entre o cinema e a hipermídia. O primeiro (p. 117) relaciona o desenvolvimento de técnicas no cinema que até hoje são aproveitadas pelas novas mídias, especificamente os games, como a sobreposição de narrativas por profundidade de campo:

Na linguagem do cinema, a condução narrativa não-linear também se fez perceber através do mecanismo de narrativa simultânea pela sobreposição da profundidade de campo. Em uma tela grande há muito o que olhar por ser uma obra aberta à percepção particular de cada espectador, desde que o diretor assim o determine, e esse olhar pode ser não-linear dentro de cada plano.

O roteirista de hipermídia Jonathon Delacour afirma que os games *The 7th Guest* e *Myst*, de 1993 e 1994 respectivamente, têm muitas de suas telas inspiradas no trabalho de profundidade de campo de Gregg Toland para o filme *Citizen Kane*. (p. 118)

A partir da tecnologia das lentes objetivas, o fotógrafo de Orson Welles, Gregg Toland, desenvolveu a técnica *pan-focus*, que permite uma maior profundidade de campo. Assim, a imagem se tornou navegável, pois o espectador poderia apreender vários detalhes numa só cena. MANOVICH (2006) aponta que a espacialidade na imagem é o que mais vai se desenvolver nas novas mídias, com a possibilidade da teleação, que é a interação física com a imagem, como nos games. Principalmente porque“(…) *la cultura del visual de la era del ordenador es cinematográfica en sua apariencia, digital en el plano material e informática (es decir, que funciona con software) en su lógica* (p. 241).” A profundidade de campo abriu a percepção do espectador para os detalhes da imagem, e a espacialidade (mais do que o corte temporal de cenas) será a porta de entrada da imagem nas novas mídias, literalmente, do espectador que agora é ativo.

SPINELLI (2005, pp. 179-196) analisa os oito elementos que aproximam o cinema e as novas mídias e que já existiam na gênese da linguagem cinematográfica. São eles a) **o título do filme**, b) **os movimentos de câmera**, c) **o plano-sequência**, d) **a sobreposição de imagens e sons** (ações e planos), e) **encadeamento de planos**, f) **close-ups ou planos de detalhes** e d) **iluminação**. Os links nas novas mídias são bem demarcados e pela própria experiência do usuário, já é hábito procurar por algo que clicar quando se está em rede. Mas no cinema não há ação física, embora os links estejam lá, como a já citada experiência da profundidade de campo ou **a sobreposição de imagens e sons**. Assim pode-se colocar até três ações no mesmo plano, como Orson Welles (*Cidadão Kane*, 1941), o que exige do espectador a ação de procurar pelos conteúdos na tela e sua participação e seleção do que irá assimilar, ou literalmente sobrepondo imagens, como no já citado Vertov, o que “(…) causa uma

inquietação, tanto do olhar, como da cognição do espectador em estabelecer ligações entre as diversas imagens que são articuladas simultaneamente no mesmo plano (Op. Cit).”

O **título do filme** é o gancho para que o espectador, mesmo antes de vê-lo, tente estabelecer conexões com a possível história. Um famoso **plano seqüência** na história do cinema é O Festim Diabólico (1948), de Hitchcock, ao filmar quase sem cortes. As inovações tecnológicas, como a *steady-cam*, dispositivo que prende a câmera ao corpo do cinematógrafo para que se filme sem trepidações, ajudaram a aprimorar esta técnica, que dá a impressão de continuidade espacial em coincidência com a temporalidade, muito usada nos games, com a diferença que o jogador é realmente o protagonista da ação. Os **movimentos de câmera** podem evidenciar um olho não humano, o olho câmera de Vertov, e provocar um estranhamento de ângulo de visão no espectador.. Aqui vale uma pausa para uma observação de Manovich (2006), para quem o olho do computador vê muito melhor que o humano, mas que nós não sabemos disso ainda. A **sobreposição de planos** pode ser não só de cenas, como textos, grafismos, desenhos, molduras. O exemplo dado por Spinelli é o cineasta Peter Greenway, que em filmes como *Prospero's Books* (1991), “utiliza a sobreposição de textos ou de planos dentro de outro plano, o que faz com que o espectador participe de uma maneira mais ativa e correlacione o que vê na tela com outros contextos (p. 187).” Mais adiante, notamos que este recurso aparece no formatos ³“Especiais Multimídia” do Clarín.com. O **encadeamento simultâneo de planos**, no qual “(...) dois ou mais planos são inseridos num mesmo plano e mostram ações que ocorrem de maneira simultânea (Op. Cit).” O primeiro a fazer isso, segundo nossa referência, é Abel Gance, em “Napoleão” (1927). Caso o **close-up ou planos de detalhes** seja para um elemento de cena com o contexto da ação, tendemos a imaginar que ligação seria essa, dando-se aí mais uma vez uma relação de participação e intervenção no conteúdo do filme. Este recurso pode ser usado em infografias interativas, que buscam explicar melhor o funcionamento de um determinado objeto ou processo, por exemplo. Finalmente, a **iluminação** é um recurso conhecido desde que o homem desenha, já que com mais ou menos sombreamento pode-se construir objetos em cena e passar uma impressão dramática, como o “Gabinete do Dr. Caligari”, (1920), de Robert Wiene (p. 189).

³ Por razões de espaço, não detalharemos neste artigo o emprego do termo e do conceito, o que foi feito no artigo *Formatos Multimídia no Jornalismo Digital: As “Histórias Fotográficas”*, apresentado no XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Intercom, no DT5- GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas.

Justificamos, ainda, esta associação e a pertinência desta relação, mesmo no campo do jornalismo, para melhor entendermos os novos formatos informativos multimídia, nosso objeto de pesquisa, citando SALAVERRÍA (2005, p.59), que diz que:

El cine moderno es, probablemente, el ejemplo más depurado de multimedialidad por integración. (...) Queda claro que en el cine actual imagen y sonido forman una simbiosis perfecta. A esta forma de simbiosis lingüística se le denomina 'unidad comunicativa'.

E, se “*Uno de los mayores retos lingüísticos del ciberperiodismo consiste, por tanto, en alcanzar la unidad comunicativa en mensajes que contengan todos esos ingredientes lingüísticos; o sea, en realizar contenidos multimedia integrados*”, o cinema é o exemplo mais acabado da reunião de elementos multimídia, convém entender esta origem para ao menos imaginarmos como o jornalismo digital dará este “salto triplo mortal”, como define o autor espanhol.

Esta relação é importante, ainda, para verificarmos a hipótese do formato como herdeiro do conceito da montagem cinematográfica, especialmente na concepção da teoria da montagem concebida por Eisenstein em “A forma do filme”. A grade televisiva pode ser compreendida também como uma sucessão de montagem, na qual os fotogramas são os “formatos” de programas, encadeados de forma a provocar certo tipo de experiência no espectador (FRANCO, 2009). Como na internet não há grade de programação, o jornalismo teria mais liberdade na produção de audiovisuais que não precisam seguir a programação de canais. Estes audiovisuais não são mais os formatos tradicionais da TV (SOUZA, 2004) e nem documentários do cinema. São novos formatos, como *Especiales Multimedia* do Clarín.com, que apresentamos a seguir.

1. *Especiales Multimedia* no Clarín.com

Os especiais multimídias do Clarín.com, chamados *Especiales Multimedia*⁴ são produzidos pelo Núcleo de Multimídia do portal. É o jornalista Gustavo Sierra, contratado do diário em papel, que mais colabora com o núcleo em termos de pauta jornalística. Em entrevista⁵ com Damián Corteaux, editor de multimídia da equipe, ele nos contou que Sierra é

⁴ <http://www.clarin.com/diario/especiales/index.html>, acesso em 02/06/2009.

⁵ As entrevistas aqui citadas foram realizadas em visita de pesquisa à sede do Clarín.com, em março/abril de 2008.

remunerado pelo jornal impresso, e o material produzido em vídeo é paralelo, uma iniciativa individual, e ele mesmo decide, de acordo com o material que tem, se vale para um especial. A proposta é feita para os gerentes de conteúdo e para a equipe multimídia, e a decisão é jornalística. O coordenador do grupo, Javier Elliot, conta que “Gustavo quis aprender a editar, ele é muito rápido, trouxe a câmera uma vez e já aprendeu e cada vez nos traz imagens melhores. Ele não precisa viajar com uma câmera pois se converteu em um jornalista multimídia”.

A equipe conta com sete pessoas e nenhuma é jornalista. Conversamos com o coordenador, Javier Elliot, e o editor multimídia, Damián Courteaux, ambos formados em Direção de Cinema, assim como o outro editor multimídia, Matías Rossi. Composto ainda a equipe, há um sonorizador, dois designers, e um infografista, especificamente Rodrigo Lacunza, com formação em Música, e os designers Gastón Santana, Natalia Zaragoci e Alejandro Goldschtein, com formação em Belas Artes, que trabalham com a concepção gráfica do produto, sua interface, mas também com o código de programação do software *Flash*, o *ActionScript*, para inovar em efeitos e compressão de vídeo. Um especial demora no mínimo quinze dias para ficar pronto, mas o normal é que demore um mês.

A constituição e formação desta equipe apontam para o que hoje seria mais uma equipe de games, área que envolve roteirização de interatividade, direção de imagens e gráficos, programação mais pesada e trilha sonora. Mas há uma fusão entre cinema e internet que parece ser um caminho para a produção de conteúdo informativo nas novas mídias: a reunião de pessoas experientes com a utilização do código audiovisual e trilha sonora com profissionais especializados em produção de interfaces (o que envolve design e programação), mais a colaboração de um jornalista, que pauta, produz imagens, narra e elabora um roteiro em conjunto com os editores, além de acompanhar e aprovar o resultado final.

Elliot diz que sente falta de um jornalista fixo para trabalhar com os *Especiales*, que são produzidos desde 2001, quando nasceram da colaboração do Clarín.com com os estudantes da *Maestría en Periodismo*, convênio que a empresa mantém com a Universidad de San Andrés. *Destino Lujan* (http://www.clarin.com/diario/especiales/destino_lujan) apresentava um vídeo feito com fotos e narração em áudio. Desde então, contou Elliot, o que mudou foi a utilização do vídeo, já que atualmente há maior velocidade de banda, o que permite uma compressão com maior qualidade. Anteriormente, como no especial *Piqueteros*,⁶

⁶ <http://www.clarin.com/diario/especiales/piqueteros/index.html>, acesso em 01/06/2009.

havia mais infográficos, mas hoje, explicou, “o objetivo é centrar mais nos vídeos”. O coordenador diz que “O especial se pensa mais próximo do cinema, ou melhor, de um documentário, por causa do roteiro. Tem semelhança com um filme, com o som ambiente” e que “se está dando muito valor a estética: ambiente, música, design, a integração”. “Usamos a referência do que seria um minidocumental”, avalia por sua vez Corteaux.

É importante notarmos que nos especiais do Clarín.com, apesar de em alguns existir a nomeação “infográficos”, muitas vezes o que vemos é um infográfico animado e não interativo. Em *Ay Mexico Lindo* os gráficos (nomeados desta forma) não são clicáveis, mas animações informativas que se desenrolam como um vídeo. Não guardam relação de formato com os infográficos interativos do El País e El Mundo. É por isso que consideramos a infografia interativa um formato, e os *Especiales Multimedia* outro, que integra áudio, imagem em movimento (fotografia e vídeo) e gráficos animados. Também neste caso defendemos o uso de “gráficos animados” ao invés de “infográfico”, termo que reservamos para nomear outro formato.

Uma das principais características da multimídia por integração (SALAVERRÍA, 2005) é a procura do desenvolvimento de uma linguagem digital, com um discurso coerente em um ou mais suportes com unidade comunicativa (IDEM, IBIDEM). Como exemplo de unidade comunicativa, o mesmo autor cita o cinema, como já foi dito, que articula imagem e som como uma “*simbiose perfeita*” (2005, P. 59). O coordenador dos *Especiales* e os editores de multimídia são formados nesta área e uma das principais referências e especialização da equipe atualmente é esta, como também os videodocumentários e a TV. Diz Corteaux: “Assim como o cinema, também estamos tomando emprestado várias linguagens,” e “a idéia é, no futuro, chegar a uma interatividade entre o vídeo e a pessoa, este é nosso objetivo, oferecer uma interatividade que nem a TV nem o cinema podem ter. Buscamos uma linguagem própria”, e essa linguagem pressupõe um protagonismo do vídeo, o que Salaverría (2001, p. 389) chama de “cessão de protagonismo para o código que seja mais pertinente”.

Apesar da predominância do vídeo com inspiração documental, percebemos também a “harmonização de diversos elementos informativos comunicados através de diferentes códigos” (IDEM, IBIDEM), pois além do vídeo central de um especial, há também infográficos, galerias de fotos, weblogs e uma consulta selecionada sobre o assunto ao banco dados do jornal impresso.

Pelo fato do vídeo ser o principal elemento multimídia, vamos nos dedicar a esclarecer alguns pontos sobre sua utilização. Perguntamos a Corteaux como é adaptar a linguagem do

cinema para web, e qual seria uma linguagem adequada, ao que o editor respondeu que “Sempre se considerou como 'simples', planos curtos, planos seqüência, por uma questão da compressão do vídeo, da definição e da velocidade. A técnica esta melhorando, o suporte, o *hardware*, *software*. Isso está possibilitando com que a edição tenha mais movimento, que os planos tenham mais movimento, sempre respeitando que o espectador na web não é um espectador de cinema, então não ficará duas horas ou uma hora e mais vendo algo. Trabalhamos com um tempo mais curto, em minutos, o ideal é cinco. Tratamos de encontrar coisas que são esteticamente aceitáveis, acompanhar o conteúdo do vídeo desde a forma. Há uns que são mais lentos, outros mais rápidos, o que implica tempos diferentes de edição”.

Como foi citada a referência do documentário, procuramos entender qual seria a concepção de modalidade documental de representação nos *Especiales*. Esta concepção vem desde o roteiro, até a forma de filmar e depois na finalização, que é a edição, e a pós-produção. Identificamos então a utilização da modalidade expositiva que, segundo NICHOLS (1991, p. 68) é “(...) a modalidade mais próxima do ensaio ou ao informe expositivo clássico e vem sendo o principal método para transmitir informação e estabelecer uma questão ao menos desde a década de vinte”. A modalidade expositiva de documentário⁷ é apoiada na narração em áudio e neste sentido (p.71), a autoridade é da voz que narra, pois ela é o fio condutor, muito mais do que as outras vozes que possam aparecer nas entrevistas, e que, muitas vezes, legitimam o argumento. A argumentação visa resolver um problema, um enigma, tirar uma conclusão sobre o fato, e na montagem do documentário, serve mais para manter a continuidade retórica do que a continuidade espacial ou temporal.

Claro que uma modalidade não existe sem a contaminação das outras, mas as características da exposição são as mais presentes nos especiais do Clarín.com, que sempre contam com a narração do repórter Gustavo Sierra, apresentando um problema e seus desdobramentos. No último especial produzido, *Ay Mexico Lindo!*, *La Narco Guerra*, uma característica importante é que no vídeo de abertura, a imagem do repórter só aparece depois de quatro minutos, e, ao contrário das reportagens para a televisão, não aparece ao lado dos entrevistados. Por isso achamos que a linguagem se aproxima mais do que seria, como Damián chama, um “minidocumentário”, com características misturadas, pois o conteúdo digital apresenta a possibilidade de uma mistura maior de linguagens e experimentação, já que não há padrões de formato estabelecidos para o meio. Assim, o formato de multimídia por

⁷ As outras são de observação, interativa e reflexiva (NICHOLS, 1991).

integração no Clarín.com tem a predominância do vídeo documental na modalidade expositiva.

1.2. Rotinas e perfis

Sobre sua formação em Cinema, Damían conta que foi contratado para “dar um sabor de documental a um vídeo que antes era um jornalista falando em frente à câmera e nada mais. Então, pouco a pouco vou agregando pós-produção de vídeo, áudio, música especial e edição com mais ritmo.” Não há muito tempo, a equipe dos *Especiales* ajudava os jornalistas da equipe de Horacio Bilbao a editar seus vídeos, mas como a empresa pagou a eles um curso de edição, isso deixou de acontecer com frequência: “No Clarín se incentiva a saída com câmera. Em um ano que estou aqui a qualidade de imagem melhorou, também quando a empresa pagou cursos de edição de imagem. Isso foi no final de 2007. Mas o manejo da câmera não melhorou com o curso, que era de edição, mas com conversas aqui com a equipe multimídia”.

Assim, “ao mesmo tempo que nós fomos nos especializando, os jornalistas foram se generalizando”, avalia o editor. O jornalista que antes só fazia a entrevista, hoje faz a entrevista e edita o vídeo. Seu depoimento revela ainda certa tendência na constituição de perfil de componentes de equipes em multimídia por justaposição e integração: a generalização de funções versus a especialização. Diz ele: “De alguma maneira, a generalização do jornalista nos deu mais tempo para ficarmos mais específicos. Antes fazíamos de tudo. Agora nos sobra um tempo para dizer 'eu só edito', e mais tempo para fazer isso com mais qualidade”. Sobre a relação com seu principal colaborador do papel, Gustavo Sierra, Corteaux conta que não há discussão de um roteiro prévio, mas que a equipe é avisada por ele de determinada pauta, para se preparem quanto à ambientação da história, procedimento que é recente. Antes, se decidia depois, com o material já apurado, se o conteúdo valia o esforço de produção.

Na equipe está presente o anseio de, a cada novo especial, procurar fazer algo novo. “Toda vez que temos um novo especial a busca é por uma nova linguagem. A idéia é chegar a uma interatividade entre o vídeo e a pessoa. O 'novo' que pensamos é alguma ferramenta, uma abordagem nova no design, por exemplo, fotos tridimensionadas, High Definition, sempre somamos novos elementos, pois são especiais”. Ou seja, é o conteúdo que pedirá a forma, como no especial *Antártida se derrite*: “Quando soubemos que Gustavo ia a Antártida,

pensamos, *bueno*, se queremos trabalhar com alta qualidade, este especial, por questão de imagens, é o ideal”. Damián acredita que as pessoas não entendem muito bem o que fazem. “As pessoas não entendem o que é, se é um vídeo ou o quê...”. “É uma nova linguagem, mas não sei se tem futuro na Argentina. É aceito no mundo, nos Estados Unidos, na Espanha”. Segundo Elliot, há retorno do público através de emails, mas ele acha que a esta linguagem não tem tanta aceitação assim no seu próprio país.

2. Descrição do objeto



Figura 1 – Abertura do Especial *Ay Mexico Lindo! La Narco Guerra*

Passamos direto à descrição e caracterização do objeto de análise para cumprirmos nosso objetivo de aproximar o cinema das novas mídias. A metodologia está implícita nesta caracterização, e, novamente, por razões de espaço, nos remetemos à nota de rodapé número 2, pois é também no artigo referenciado que nos alongamos mais neste tópico.

Em *Ay Mexico Lindo, La Narco Guerra* (figura 2), o tema é complexo. Como podemos ver na imagem acima, a abertura é ambientada em três figuras que lembram personagens de um game. O som ambiente mais o design causam a sensação de apreensão e suspense. Enquanto o *flash* da abertura é carregado, o tempo de espera é marcado com uma linha dividida com as três cores da bandeira do México, vermelha, branca e verde, que são reproduzidas por trás dos personagens no abre e que, num primeiro momento é como que desfraldada, dando a impressão de movimento. Os três personagens personificam a figura do traficante, o soldado do exército e um lutador de luta livre, muito popular no México (ficamos

sabendo disso depois de navegar pelo especial). À primeira vista, é impossível apreender a que nos levarão os links, já que o único texto visível são os menus inferiores. Com um pouco mais de atenção percebemos que o primeiro leva à seção de vídeos, o segundo de gráficos e o último a uma fotolageria. O menu inferior é um padrão nos últimos Especiales do Clarín.com e é composto por Créditos/Recomendar/Escreva-nos/Matérias/Blog/Outros especiais.⁸ As matérias são uma seqüência de três reportagens (chamadas de “notas” no menu do especial) escritas por Gustavo Sierra e publicadas na editoria *Ultimo Momento* do site do Clarín.com, com a retransmissão *Narcotráfico y Democracia*. Claramente os três vídeos do especial são inspirados na divisão da seqüência das reportagens. São elas:

1) México bajo fuego: en el frente de la narcoguerra

(<http://www.clarin.com/diario/2009/03/22/um/m-01882544.htm>)

Na primeira reportagem da série há um *trailer* de 1'20" do especial, que ainda estava sendo finalizado. O conteúdo é semelhante ao do primeiro vídeo, uma introdução e apresentação do problema da guerra civil entre exército e traficantes no México e a execução de um traficante narrado em texto, aqui, e mostrado em imagens, no especial.

2) México bajo fuego: La ciudad de la muert

(<http://www.clarin.com/diario/2009/03/23/elmundo/i-01882710.htm>)

A cidade da morte é Jerez, na fronteira com os Estados Unidos. O segundo vídeo do especial também é sobre isso.

3) México bajo fuego: Carteles sin frontera

(<http://www.clarin.com/diario/2009/03/24/elmundo/i-01883404.htm>)

O último também corresponde ao que seria o terceiro vídeo, que explica como não há fronteiras para os traficantes, já que não respeitam nenhuma lei. Escrito com características diferentes de um texto jornalístico normal publicado em um jornal, estas três reportagens tem passagens em primeira pessoa como “saio de”, “estive em”, “me contou”, o que remete ao jornalismo testemunhal e investigativo e a uma autonomia de linguagem do repórter. Não é nosso objetivo aqui, mas o ex-repórter de *Videonotas* do Clarín.com, Franco Torchia, nos sugeriu observar como um texto escrito por quem também fez um vídeo sobre o mesmo

⁸ Tradução livre da autora.

assunto é diferente de um texto concebido por um jornalista com experiência só em escrita, como se neste caso o texto escrito fosse mais visual. Há, ainda no especial, um blog (<http://blogs.clarin.com/aymexicolindo/posts>), que mantém a atualidade da pauta e publica desdobramentos do fato e também e-mails de leitores que gostaram ou não do tratamento dado ao assunto.

Vídeos

A seção de vídeos, acima, apresenta-os em uma ordem que é possível seguir ou não. Apesar de cada um poder ser compreendido em si mesmo, se vistos na seqüência sugerida pode-se apreender uma ordem narrativa, que inicia com a sede do tráfico e termina com a conexão mexicana na Argentina. Todos os vídeos usam o GC (Gerador de Caracteres) para identificar os entrevistados e os lugares visitados. Todos, menos o último, são assinados pelo repórter para *Clarín Televisión*, em áudio, ao final dos três primeiros vídeos.

Vídeo 1, *Quebraron Al Dorado!*

Duração – 8h00'

Com uma duração considerada grande para a internet, o vídeo começa com uma imagem de dentro de um carro, o que sugere o uso de uma câmera de mão e, pela imagem em movimento sem tripé, dá a impressão, no limite, de um vídeo amador, o que não compromete a história. No início, há uma trilha sonora que ambienta o espectador. O vídeo apresenta *Culiacan*, capital do narcotráfico e a serra de *Sinaloa*, onde fica a principal plantação de maconha do país. Pela situação é possível compreender que dificilmente uma equipe de cinema ou TV estrangeiras teriam simples acesso a estas imagens, já que Sierra registra a chegada da polícia no local em que um narcotraficante foi assassinado recentemente. As imagens são do cerco policial, e este é o gancho de abertura da reportagem-documentário. Algumas vezes a câmera realmente treme e parece cair no chão, imagens que jamais apareceriam na televisão, mas que dão dinamismo e realismo ao vídeo para a internet.

Apresentando dados, como “a narcoguerra já tirou oito mil vidas”, é só depois de quatro minutos de vídeo que Gustavo aparece fisicamente no vídeo com mais informações sobre a pauta. O repórter aparecerá novamente aos seis minutos, testemunhando a queima de uma plantação de maconha na serra de *Sinaloa*. A trilha sonora é casada com a narração e alguma vezes se sobrepõe a ela. O trabalho de edição sonora fica evidente, pois a edição e a

trilha dão um ritmo importante ao vídeo, que fica mais documental do que televisivo, ou melhor, um híbrido do que seria um documentário tradicional. O crescendo da trilha ao final do vídeo gera impacto emocional. Ainda há:

- Imagens de arquivos de TV e imagens que parecem de um filme de ficção, ilustrando a origem da plantação de ópio no local e o consumo de maconha;
- Gráfico animado que apresenta a soma de lucro dos traficantes animação/gráficos, usos que se repetirão nos outros vídeos.

Vídeo 2, *Ciudad de la muerte*

Duração - 6'30"

A introdução editada com trilha sonora, com imagens de arquivo de apreensão de drogas, sem narração, é acelerada até culminar na imagem panorâmica da cidade de Juarez. Com um minuto de vídeo, entra o repórter, também com GC, em primeiro plano, explicando a situação de disputa de poder no local. Imagens de arquivo de TV também são utilizadas, assim como gráficos animados que explicam a divisão de poder entre os líderes da região.

Vídeo 3, *Tan lejos de Dios (Tan cerca de EE.UU.)*

Duração - 3'

Na fronteira entre México, em *El Paso*, com os Estados Unidos, Gustavo aparece logo no primeiro minuto de vídeo apresentando o contexto da fronteira e o problema do tráfico de armas, responsabilidade americana, sem o quê o tráfico poderia ser reprimido mais facilmente. Neste vídeo há mais imagens de arquivo, desta vez com políticos americanos e o presidente mexicano, e novamente os gráficos animados, agora mapas, que detalham a localização física das informações narradas pelo repórter.

Vídeo 4, *El Narcosanto Jesus Malverde*

Duração - 2'

Os últimos dois vídeos têm duração mais curta, dois minutos. O quarto conta brevemente a história do santo dos traficantes, Jesus Malverde, e é mais uma curiosidade da pauta do que a continuação do assunto que acabou no terceiro vídeo. Neste vídeo há a sobreposição de planos (ver p. 4), que nos remete à utilização da linguagem cinematográfica, que são as imagens de um filme de ficção em preto e branco ao estilo faroeste, claramente antigo, do início do século XX, que ilustra a narração do repórter (figura 4), com o uso de uma moldura para a imagem (grafismos). Neste vídeo, Gustavo não aparece, há apenas sua narração.

Vídeo 5, *La connexion argentina*

Duração – 2’

O último vídeo não tem imagens gravadas por Sierra pois todas são imagens de arquivo da TN (Todo Notícia), canal de notícias aberto da rede de televisão do grupo Clarín. Mas a narração é de Gustavo, que não dá seu crédito, provavelmente pelo vídeo usar imagens só da televisão.

Gráficos

Há ainda dois vídeos na seção “Gráficos”:

1) *Carteles*

Duração - 4’

Com a narração de Sierra, este vídeo não está na seção de **Vídeos** pois é um gráfico que explica a formação de cartéis no México e suas composições, mas ao mesmo tempo tem uma função de documentação. Em algumas passagens, mescla imagens de arquivo em vídeo com o gráfico e podemos ouvir também, ao fundo, uma trilha sonora que sugere o gênero de ação. O final do vídeo é um abrupto *fade out*.

2) *Consumidores*

Duração – 1’

O breve vídeo apresenta, também em gráficos, números e porcentagens de usuários de drogas nos EUA e México.

Gráficos animados

Drogas y efectos é o título dos gráficos explicativos sobre o efeito de quatro drogas: cocaína, maconha, heroína e efedrina. Como já justificamos, não podemos dizer que o formato é de um infográfico interativo como são os dos espanhóis *El Mundo* e *El País*. Primeiro, porque não são interativos, o usuário não precisa clicar em nada para obter informação, o que vemos é uma animação, na qual todas as drogas são explicadas, sua origem e efeitos, com a mesma estrutura narrativa e identidade visual, e todas também com trilha sonora que varia sutilmente. Seguimos em todas as animações o mesmo percurso: abre com explicação em texto do que é a droga, como ela é plantada, refinada, produzida e/ou fabricada e gráfico animado sobre seus efeitos no corpo humano.

Fotogaleria

Apesar de todas as fotos terem legendas, não há um *slideshow* que coloque as imagens em seqüência e só podemos ver uma foto por vez, tendo que retornar sempre ao menu, o que trava um pouco a experiência do usuário. É lá que vemos as fotos do jogador de luta livre que ilustra a abertura.

Apontamentos conclusivos

Há três anos o formato *Especiales Multimedia*, com algumas variações pontuais, vem sendo repetido no Clarín.com. Assim, trata-se mais de entender o formato e sua dinâmica de funcionamento e produção do que observar uma série de repetições. Na nossa opinião este é o formato⁹ que mais se aproxima de uma unidade comunicativa como é o cinema (Op. Cit). Para MANOVICH (2006, p. 275) o exemplo de multimídia por integração mais perfeito que existe hoje é o simulador de guerra usado no exército americano: “(...) *el ejemplo de más éxito con que contamos de una estética de este tipo es un simulador militar, la única forma madura de narración interactiva. Combina perfectamente percepción y acción, realismo filmico y menús de ordenador.*” Os três primeiros vídeos, mais extensos, são os que dão conta de uma mesma pauta. Os últimos dois são como que ilustrações, e o total de tempo é 21'30, o mesmo tempo dos dois vídeos do especial *Los Amores*, mas outros oscilam entre 10 a 15' de vídeo, como o *Cayucos*, que ganhou prêmio da *Society for News Design*, ou seja, são vídeos que duram em sua maioria mais de 2' e que podem ser editados, como citou Corteaux, com ritmo e trilha sonora. São, então, fragmentos de uma linguagem documental.

Os *Especiales* do Clarín.com são um exemplo de formato de multimídia por integração tendo como código principal o audiovisual e os gráficos animados, formando uma unidade de sentido simbiótica mais próxima do cinema (SALAVERRÍA 2005) que constatamos até aqui. Este formato depende de uma equipe altamente especializada, a colaboração de um jornalista experiente e aberto à colaboração em equipe e investimento por parte da empresa em manter em funcionamento um experimento que vem desde 2001, que consideramos pioneiro em desenvolvimento de linguagem digital e que, como vimos, tem como precedente cultural o Cinema.

⁹ Os outros formatos identificados por nós no Relatório de Qualificação de Doutorado são: Histórias Fotográficas ou Áudioslideshow, Multimídia por justaposição e Infografia Interativa.

Referências bibliográficas

ALIAGA, Ramón Salaverría & NOCI, Javier Diaz (2003). **Manual de Redacción Ciberperiodística**. Ariel Comunicación, Barcelona.

BERTOCCHI, Daniela (2006). **A Narrativa Jornalística no Ciberespaço: transformações, conceitos e questões**. Dissertação de Mestrado, Instituto de Ciências Sociais, Universidade do Minho, Portugal.

CANAVILHAS, João (2007). **Webnoticia. Propuesta de Modelo Periodístico para la WWW**. Livros LabCom, Covilhã.

CÔRREA, Elizabeth Saad (2008). **Reflexões para uma Epistemologia da Comunicação Digital**. Observatorio (OBS*) Journal 4, pp 307-320. Acesso em 30/05/2009:
<http://www.obs.obercom.pt/index.php/obs/article/viewFile/116/142>

CHAMBAT-HOUILLOIN, Marie-France, in DUARTE & CASTRO, (2007): **O formato televisual: Produção, Programação e Recepção**. Editora Sulina, Porto Alegre.

DOMINGO, David et al. (2007). **Four Dimensions of Journalistic Convergence: A preliminary approach to current media trends at Spain**. In: 8th International Symposium on Online Journalism. Austin, Texas (EUA): 30 e 31/Março.
<http://journalism.utexas.edu/onlinejournalism/2007/papers/Domingo.pdf>, acesso em 29/05/2008.

DUARTE & CASTRO (ORG.), Elizabeth Bastos e Maria Lilia Dias de (2007). **Comunicação Audiovisual – Gêneros e Formatos**. Editora Sulina, Porto Alegre.

GOSCIOLA, Vicente (2003). **Roteiro para as novas mídias. Do Cinema às Mídias interativas**. Editora Senac, São Paulo.

MANOVICH, Lev (2006). **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital**. Paidós, Buenos Aires.

NICHOLS, Bill (1991). **Modalidades documentales de representación**. Paidós, Barcelona.

ROSSINI, Miriam de Souza, in DUARTE & CASTRO, (2007): **Convergência tecnológica e os novos formatos híbridos de produtos audiovisuais**. Editora Sulina, Porto Alegre.

SALAVERRÍA, Ramón (2005). **Redacción periodística en internet**. EUNSA, Ediciones Universidad de Navarra, S.A. Pamplona, Espanha.

SOUZA, José Carlos Aronchi de (2004). **Gêneros e formatos na televisão brasileira**. Summus Editorial, São Paulo.

SPINELLI, Egle Müller (2005). **Estudos cronotópicos em narrativas audiovisuais**. Tese de Doutorado. Escola de Comunicações e Artes da USP, São Paulo.