

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana. **Infografia multimídia: o FLASH e o HTML5** na ampliação das características interativas dos infográficos dos sites Clarin.com e Folha.com. / Eduardo Fernando Uliana Barboza. – Fernandópolis: Editora do Autor, 2016. Disponível em: <http://www.slideshare.net/eduardouliana/infografia-multimidia-o-flash-e-o-html5-na-ampliao-das-caractersticas-interativas-dos-infogrficos-dos-sites-clarincom-e-folhacom>

SILVA, Ana Carolina de Araújo¹

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana²

Universidade do Estado de Mato Grosso, Unemat – Alto Araguaia, MT

Mesmo em um mundo cada dia mais digital, a maioria dos sites jornalísticos latino-americanos ainda adota de forma tardia as novas tecnologias direcionadas para a produção de conteúdos, ferramentas e aplicativos. O Brasil não é uma exceção neste contexto, já que é parco o desenvolvimento de sites jornalísticos dinâmicos que se adaptam de acordo com a plataforma, seja para computadores, tablets ou smartphones.

Infelizmente, um número expressivo de meios de comunicação online está atrasado em relação à utilização de novas linguagens para aperfeiçoar as narrativas jornalísticas tradicionais, como o caso das narrativas que envolvem newsgames, infografia multimídia e a narrativa transmídia, que seria, realmente, um novo formato para esse jornalismo contemporâneo.

Nesse sentido, um dos principais debates dos pesquisadores e produtores do jornalismo atual é sua adequação a esse novo contexto tecnológico e comunicacional. Na verdade, essa discussão se divide em duas: forma e conteúdo. Em termos de formato, como seria o melhor *design* da notícia para meios de comunicação em multiplataforma, que são acessados não só por meio de computadores, mas também por dispositivos móveis como *tablets* e *smartphones*? E como seria o conteúdo jornalístico mais adequado a esse novo contexto, que tem como alvo um novo tipo de leitor, que

¹ Doutora em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo (UMESP) e docente do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Campus de Alto Araguaia. E-mail: anacarolaraujosilva@gmail.com.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo e docente do curso de Jornalismo da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Campus de Alto Araguaia. E-mail: eduardofernandouliana@gmail.com

não só é receptor da notícia, mas também a produz e veicula por meio das redes sociais *online* e diversas ferramentas de comunicação disponíveis na *web*?

Essas duas indagações, tão generalistas, deram origem à pesquisa de mestrado de do jornalista e professor Eduardo Fernando Uliana Barboza, agora convertida em livro, que propõe discutir, dentro desse universo tão amplo, a infografia multimídia como uma das possíveis saídas na busca de um novo formato jornalístico. A escolha da infografia multimídia se deu, em especial, porque se trata de um produto que traz intrínsecas novas possibilidades de formato e de transmissão do conteúdo jornalístico. Na forma, no que se refere às novas linguagens de programação para a produção desses infográficos, como o HTML5, que trouxe novos recursos para a infografia. No conteúdo, com recursos de multimídia e interatividade próprios do ambiente *online*.

Das duas questões generalistas elencadas no livro (e apontadas no início deste texto), derivaram duas, bem mais específicas, que nortearam o trabalho do autor: 1) como a Folha.com (portal na Internet do jornal brasileiro Folha de S.Paulo) e o Clarín.com (portal na Internet do jornal argentino Clarín) trabalham a infografia multimídia atualmente, com foco especial nas tecnologias que utilizam e nas possibilidades que elas oferecem para a produção de informação jornalística?; 2) os infográficos multimídia produzidos por esses meios de comunicação em HTML5 são realmente mais interativos e apresentam mais recursos narrativos do que os tradicionalmente feitos em Flash?

Para responder às questões, Barboza (2016) verificou e analisou como a Folha.com e o Clarín.com (pioneiros na área de infografia na América Latina) têm utilizado as emergentes tecnologias, no caso o HTML5, para inovar a notícia veiculada, com foco especial na infografia multimídia. A pesquisa teve, ainda, objetivos mais específicos: quantificar e tipificar as tecnologias utilizadas nos infográficos multimídia dos sites Clarín.com e Folha.com; verificar o nível de interatividade e os recursos multimídia proporcionados pelas tecnologias HTML5 e Flash e utilizados nos infográficos analisados; por meio da comparação entre as tecnologias HTML5 e Flash utilizadas nos infográficos multimídia, verificar qual tecnologia oferece maior nível de interatividade com o internauta.

Com foco nesses escopos, o livro traça um percurso que vai desde a contextualização do jornalismo *online* na sociedade da informação até as possibilidades oferecidas pela linguagem HTML5. No primeiro capítulo, são contextualizadas as relações entre informação e conhecimento e como a evolução das tecnologias de transmissão de informação influenciou nestas relações. No que diz respeito à informação – e seu conceito impreciso – o pesquisa recorre a autores como Thomas Davenport, Armand Mattelart, James Gleick, Richard Wurman, Rafael Capurro, Birger Hjørland e Dominique Wolton para evidenciar os diversos conceitos que a informação tomou ao longo da história da humanidade. O enfoque desta discussão é a importância que a informação tem na atualidade e sua diferenciação do conceito de conhecimento.

Ainda neste capítulo, Barboza (2016) discorre sobre como a revolução da tecnologia possibilitou o maior acesso à informação – e as exceções deste cenário no mundo – e traça um perfil da atual sociedade conectada, que se apresenta como um novo público para a indústria do jornalismo, como evidenciado por autores como Sebastião Squirra, Asa Briggs, Peter Burke e Manuel Castells. É apresentado também, no primeiro capítulo, os conceitos básicos de jornalismo online, webjornalismo e ciberjornalismo, segundo pesquisadores como John Pavlik, Mark Deuze, Mike Ward, João Canavilhas, Cabrera González e Marcos Palácios. Apesar das denominações diferentes, a concepção geral dos autores é parecida: a de que o jornalismo online demorou a evoluir do formato tradicional do impresso para um formato adequado à Internet e que é este tipo de jornalismo – mais interativo, multimidiático e não-linear – a forma mais adequada de noticiar no contexto das novas plataformas midiáticas, como o computador, o *smartphone* e o *tablet*.

No segundo capítulo, a discussão entra no universo dos prosumidores: os novos consumidores de informação que, segundo Alvin Toffler, ao mesmo tempo também produzem e veiculam informação na Internet. É neste contexto que o autor faz uma revisão bibliográfica sobre interatividade e sua relação com o jornalismo *online*, explorando os conceitos cunhados por Jens Jensen, Lev Manovich, Jonathan Steuer e Alex Primo. Neste tópico fica claro que a interatividade é uma característica intrínseca do jornalismo *online*, mas que na maioria dos sites na Internet – em especial os jornalísticos – é limitada e está longe de ser mútua.

Ainda no capítulo 2, são apresentadas as principais tendências do mercado da comunicação atual, como novas plataformas, aplicativos, comunicação por demanda e, especialmente no campo jornalístico, os *newsgames* e o jornalismo transmídia. Enquanto o primeiro capítulo contextualiza o jornalismo *online* na sociedade da informação, o segundo traça as bases tecnológicas em que se insere o jornalismo atual, apresentando as possibilidades de novas narrativas dentro do contexto apresentado. Gonzalo Frasca, Ian Bogost, Simon Ferrari e Bobby Schweizer são os pesquisadores que traçaram a evolução dos jogos até os *newsgames* (ou jogos noticiosos), que seguem uma tendência de interatividade que mescla informação e entretenimento, proporcionando que determinados conteúdos jornalísticos sejam melhor compreendidos e assimilados.

Barboza (2016) aponta que os *newsgames* podem ser incorporados a uma nova narrativa chamada transmídia (ou *transmedia storytelling*), que trata de uma narrativa que se desenvolve através de multiplataformas, com cada novo conteúdo contribuindo de maneira distinta e importante para a história principal. O termo, que surgiu na música na década de 1970, foi popularizado na comunicação pelos estudos de Henry Jenkins. O capítulo traz ainda uma discussão dessa narrativa por meio das pesquisas de Vicente Gosciola, Denis Porto Renó e Carlos Scolari. Estes dois últimos pesquisam, especificamente, o jornalismo transmídia.

O terceiro capítulo trata da infografia multimídia como produto jornalístico que pode ser explorado na busca por uma narrativa jornalística adaptada aos meios de comunicação *online* e suas novas possibilidades tecnológicas. Para tanto, o autor aponta os principais conceitos e desenvolvimento da infografia, bem como as classificações elencadas pelos principais pesquisadores da área: Alberto Cairo, José Valero Sancho, José Manuel de Pablos, Gonzalo Peltzer, Ary Moraes, Beatriz Ribas e Walter Teixeira Lima Junior. É neste capítulo que Barboza (2016) apresenta os argumentos que confirmam a infografia como um novo gênero jornalístico – de acordo com estudos de Tattiana Teixeira – e a infografia multimídia, especificamente, como um gênero ciberjornalístico, segundo argumentam Ramón Salaverría e Rafael Cores.

O livro trata ainda sobre a linguagem HTML5 e as suas possibilidades no campo da interatividade, apresentando exemplos de como a indústria do entretenimento já tem

explorado esse nicho. O último tópico do capítulo 3 traz a análise de 151 infográficos multimídia da seção “Infográficos”, da Folha.com e da seção “Especiales Multimedia”, do Clarín.com. A análise quantifica e tipifica os recursos narrativos e informativos, ferramentas e tecnologias utilizados nos infográficos. É, também, por meio desta análise comparada que o autor evidencia se os infográficos multimídia produzidos em HTML5 exploram todas as potencialidades da linguagem ou se, em comparação com os infográficos produzidos em Flash, não apresentam grandes avanços em termos de interatividade e variedade de recursos utilizados. O método de análise escolhido é o comparativo, com base no modelo proposto por Alberto Cairo (2008) no livro *Infografía 2.0 – visualización interactiva de información en prensa*. O protocolo de análise traz seis categorias: áreas temáticas, recursos, tipos de interação, grau de profundidade/interação, atualidade imediata e linguagem de programação.

Os resultados qualitativos da análise apontam para um diagnóstico não só da área de infografia multimídia, mas também dos rumos que o jornalismo tem tomado frente às constantes mudanças tecnológicas no cenário comunicacional.

A evolução das tecnologias de transmissão de informação tem provocado grandes transformações nos processos comunicacionais. Para acompanhar essas mudanças, é necessário que os meios de comunicação também evoluam, absorvendo as tecnologias disponíveis em cada época, para suprir as demandas informacionais geradas pela sociedade. Além disso, é fundamental que o comportamento dos usuários da Internet seja estudado para que novos produtos comunicacionais sejam desenvolvidos.

Nesse novo contexto tecnológico, a informação jornalística é móvel, podendo ser acessada de qualquer lugar, por meio de uma infinidade de dispositivos, diminuindo sua dependência de veiculação por meios estritamente impressos e analógicos. Pensando nisso, os veículos de comunicação devem buscar constantemente, de acordo com Barboza (2016), novas linguagens e formatos para alcançar e dialogar com o público que está o tempo todo conectado por meio de múltiplos dispositivos móveis. A linguagem HTML5 chega para auxiliar nessa tarefa que, na verdade, é um grande desafio para o jornalismo.