

# INFOGRAFIA ONLINE:<sup>1</sup> *Narrativa intermídia*

Raquel Longhi<sup>2</sup>

**Resumo:** *O jornalismo online vem buscando desenvolver uma linguagem própria, dentro de um cenário em que a velocidade no avanço da técnica conjuga-se com a busca pela melhor maneira de informar. Neste sentido, a hipermídia é fator fundamental, pois proporciona novas formas de produção e apresentação da informação. O infográfico, que, no impresso, reúne informação verbal e visual para servir de suporte para a notícia, no online passa a adquirir outro estatuto. Desenvolve-se como narrativa independente, e, nos melhores exemplos até o momento, como os do Clarin.com, conjuga-se com a grande reportagem, nos chamados “especiais multimídia”. Neste artigo, propõe-se uma concepção da informação digital que leve em conta o estabelecimento de uma narrativa intermídia, conseqüência da fusão conceitual de meios distintos entre si, remodelados pelas características do suporte digital. Analisa-se, mais especificamente, o infográfico “Malvinas, 25 anos”, produzido e veiculado no Clarin.com.*

**Palavras-Chave:** *Jornalismo online 1. Narrativa intermídia 2. Infografia 3.*

---

## 1. Introdução

A passagem da informação do papel para a tela está trazendo algumas novas configurações de produção de conteúdo. A chamada convergência dos meios de comunicação, neste sentido, vem operando em pelo menos duas vias, a da produção, em que se insere a linguagem, e a da distribuição, na qual o espaço cibernético para a informação é aglutinador de vários tipos de meios de comunicação – o jornal, o rádio e a televisão, por exemplo, que ali encontram um espaço a mais para sua representação midiática. Este artigo pretende explorar mais detidamente o tipo de narrativa que surge de uma linguagem em crescente desenvolvimento, que é a hipermídia, especialmente a partir da idéia de “fusão conceitual”, que resulta na *intermídia*. Dentro desta discussão, pretende-se andar na direção do campo da Semiótica e de algumas visões sobre a linguagem, especialmente aquela formulada por Lúcia Santaella, no seu estudo sobre as matrizes da linguagem e pensamento (2001/2007), de que falaremos mais adiante.

No que se refere à informação visual, a utilização das possibilidades do meio digital tem sido ressaltada pelos chamados “especiais multimídia”, peças de informação que reúnem conteúdos textuais, sonoros e visuais. Numa breve navegação por sítios da *World Wide Web - WWW* - não é difícil perceber que grande parte trabalha a informação visual aproveitando-se das possibilidades da tecnologia digital. No que diz

<sup>1</sup> Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho “Estudos em Jornalismo”, do XVII Encontro da Compós, na UNIP, São Paulo, SP, em junho de 2008.

<sup>2</sup> Universidade Federal de Santa Catarina. raqlonghi@gmail.com

respeito aos jornais *online*, tal tratamento se dá de formas distintas: alguns não vão além da mera transposição dos conteúdos nas suas linguagens de origem – texto, arquivos de sons ou imagens, por exemplo; outros, aproveitam as possibilidades de convergência de linguagens própria do meio digital, e, mais ainda, como veremos adiante, propõem fusões conceituais que resultam em formas inovadoras de informação.

Um dos exemplos mais surpreendentes, neste sentido, tem sido visto nos “especiais multimídia” do *Clarín.com*. Tratam-se de grandes reportagens, como eram definidas no impresso, mas que no ambiente digital ultrapassam a mera colagem de texto, imagem e sons que se transformaram em lugar-comum nos infográficos dos jornais *online*. Alguns especiais do *Clarín.com*, neste sentido, tornam-se, para buscar um termo mais propenso ao ambiente digital, narrativas *intermídia*, que realizam uma fusão conceitual, ao estabelecerem o extremo cuidado estético aliado às novas possibilidades do manejo da linguagem. Poderíamos afirmar que exemplificam, na prática, um formato totalmente específico dos meios digitais.

Na análise da construção deste formato, entendemos que deve-se prestar atenção aos processos sógnicos envolvidos, ou seja, os processos de linguagem que operam na conformação de um novo tipo de forma de representação, como é a hipermídia. Neste sentido, cabe verificar o trabalho de Santaella (2007), para quem há “três matrizes lógicas, a partir das quais, por processos de combinações e misturas, originam-se todas as formas possíveis de linguagens e processos de comunicação. Essas matrizes são: a sonora, a visual e a verbal” (SANTAELLA, 2007, p. 75). A hipermídia seria, assim, um sistema sógnico resultante destas combinatórias. Ao mesmo tempo, a hipermídia opera a fusão conceitual que definimos como *intermídia*, mais adiante, numa tentativa de tornar mais claro o processo de conformação desta linguagem específica do meio digital. Trata-se de uma linguagem que se mistura no ato mesmo de sua formação, para usar uma expressão da mesma autora (SANTAELLA, 2007, p. 85).

## 2. Infografia

Quando entra para o ambiente digital, o que pode mudar na infografia? O que isso tem a ver com a configuração de uma linguagem própria dos meios digitais? Entendida como “multimídia” nos meios digitais, os exemplos de infografia de que nos ocupamos neste artigo, exemplificam este direcionamento da linguagem rumo a uma concepção *intermídia*, consequência da fusão conceitual de meios distintos entre si, e ainda, remodelados pelas características do suporte digital. O importante, na criação contemporânea, para Beigelmann, “reside em sua capacidade de se realizar nas (e a partir das) intersecções entre as linguagens” (BEIGELLMANN, 2003, p. 21). Tal disposição combinada da informação é o que muda a forma de pensar o infográfico na WWW.

Para Ramón Salaverría, a infografia é a área onde mais se detecta a evolução rumo a novas formas de comunicação jornalística na Internet (SALAVERRIA, 2007). Para ele, a convergência de meios abriu novas possibilidades para a linguagem jornalística. A Internet supõe um avanço significativo na integração dos códigos comunicativos, e a infografia digital tem explorado “formas jornalísticas revolucionárias, que aproveitam cada vez mais as potencialidades do suporte digital”. (2007: 3). Para o autor,

as infografias dos meios digitais se tornaram peças jornalísticas depuradas, que integram textos, imagens estáticas e dinâmicas, 3D, sons, e cada vez maiores doses de interatividade (SALAVERRIA, 2007, p. 3).

As produções mais recentes, neste sentido, são chamadas de jornalismo imersivo, pois propõem ao usuário a experimentar por si mesmo o que se deseja transmitir, segundo o mesmo autor. Em outro momento<sup>3</sup>, o mesmo autor sugere que tais infográficos, interativos e personalizáveis, seriam representantes da segunda geração de infográficos, que utiliza essencialmente bases de dados representadas de forma gráfica. Um exemplo disso, segundo a mesma fonte, é o que vêm fazendo alguns sites jornalísticos norte-americanos, como o *The New York Times*, recentemente ganhador do prêmio Malofiej International Graphic Awards, pela primeira vez concedido a um concorrente *online* (Fig. 1).

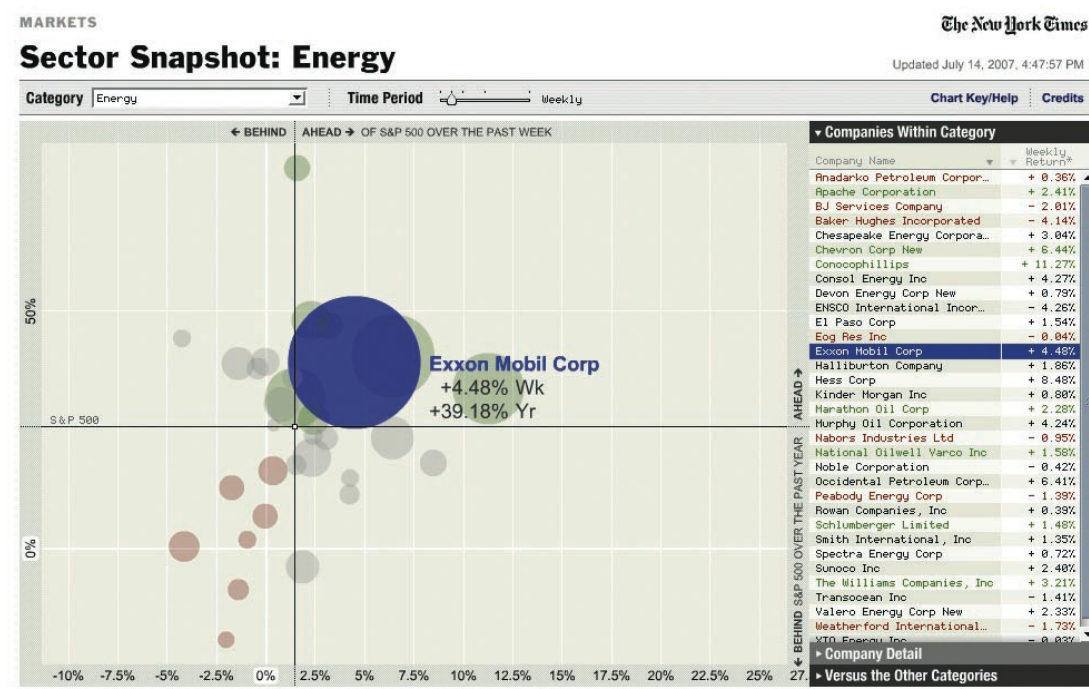


FIG. 1: imagem do infográfico do New York Times, premiado com o Peter Sullivan Prize.

Ao mesmo tempo que é combinação, há uma difusão dos limites entre as linguagens, no meio digital, que tem sido bastante analisada por estudiosos da Comunicação. Se, no impresso, textos e imagens tinham estatutos separados, no digital eles conjugam-se e estão no caminho de se transformar em novas formas. A infografia, no impresso, trouxe para o ato de informar a riqueza do aporte visual, trabalhado no nível do conteúdo e da forma. Isso ficou mais evidente com o desenvolvimento deste tipo de informação especialmente ligado ao chamado jornalismo científico. Para o professor e infografista espanhol Alberto Cairo, o infográfico tem uma natureza múltipla e flexível. Cairo define a infografia como qualquer representação da informação na qual elementos verbais e visuais são combinados, com o objetivo de contar

<sup>3</sup> Segundo post publicado no Blog Jornalismo Online do Gjol, <http://gjol.blogspot.com>, (acessado em 14/07/2007).

uma história jornalística. Sob a denominação de “especiais”, ou multimídias, estes infográficos do meio digital são atrações à parte dentro do conjunto de notícias do jornal online.

Se o *design* gráfico tradicional não comportava imagens em movimento, a *WWW*, por sua vez, oferece animação, interatividade e vídeo e áudio digitais. Isto foi propiciado, em grande parte, pelo desenvolvimento de softwares e de recursos técnicos, tais como os que aumentaram a velocidade de navegação, dentre outros avanços. Aplicações como o *Flash*, por exemplo, hoje são corriqueiras no desenho da informação online. Para Lupton, este software, projetado originalmente para a criação de cartuns vetoriais, com um propósito essencialmente pictórico, portanto, passou a ser utilizado para construir tanto a interface quanto o conteúdo gráfico e textual de sítios inteiros (LUPTON, 2006, p. 132). Na década de 90, o aplicativo tornou-se ícone de uma nova estética, constituindo-se em uma forma mais cinemática que tipográfica, além de apresentar uma mistura pictórica de palavras e imagens (LUPTON, 2006, p. 132).

Hipermidiática, ou multimídia, para alguns autores, a plataforma da *WWW* permite novas formas de manipulação da informação, em prol de uma eficácia cada vez maior do ato informativo. De acordo com Bolter e Grusin (1999), tal manipulação ocorre como remodelação de meios, um processo no qual as novas mídias, como a *WWW*, remodelam as anteriores. Desta forma, o jornal, o livro, a televisão, o rádio e o *design* gráfico, por exemplo, são remodeladas no ambiente digital. Daí surge um novo meio, que, além desta remodelação, também será responsável por influenciar algumas mudanças de comportamento dos meios anteriores, ou seja, fazendo uma sistemática de contaminação recíproca entre os diversos meios.

Nos seus primeiros estágios de desenvolvimento, ainda na década de 90, até meados desta primeira década de 2000, a *WWW* remodelou vários meios anteriores (BOLTER e GRUSIN, 1999, p. 197). Os novos meios, para estes autores, estão fazendo o mesmo que seus antecessores: “apresentando-se como versões melhoradas e remodeladas de outros meios” (BOLTER e GRUSIN, 1999, p. 14).

### **3. Narrativa *intermídia* da informação**

Em meados da década de 1960, o crítico e escritor Dick Higgins propôs uma denominação para as novas configurações da expressão artística que surgia. Elas operavam sob a idéia de fusão de formas distintas em um mesmo ambiente, como a performance, que reunia o teatro, a música e a poesia, por exemplo. O autor americano viu nisso o que chamou de “fusão conceitual”, conceituando-a como “*intermídia*”.

O embasamento da *intermídia* está na fusão conceitual de meios diferentes entre si que, quando conjugados no nível de seu significado, formam um terceiro meio, este, diferente dos seus anteriores, e, por isto 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, p. 3).

Explorar as características oferecidas pela Web, segundo Mielniczuk, é o que levaria a narrativa jornalística rumo ao texto ideal, próprio deste ambiente (2002: 2-3). A autora, analisando o estágio de

desenvolvimento do texto jornalístico na Web em 2002, anunciava a necessidade de melhor utilização dos recursos da plataforma da Web pelo jornalismo, rumo a formatos realmente próprios. O atual momento de desenvolvimento do jornalismo *online* tem se baseado na exploração da linguagem do meio digital. Já não era sem tempo: após as duas primeiras fases do jornalismo online, como aponta Mielnickzuk (2002: 4), em que o jornal impresso era apenas transposto para o digital - e a segunda, na qual o jornal eletrônico começa a utilizar o link hipertextual, na sua terceira fase, o jornalismo realmente se torna webjornalismo, acompanhando os avanços técnicos da Internet.

Mais recentemente, em 2004, Ribas analisou a chamada infografia multimídia como um modelo específico do webjornalismo. Definia então, o “infográfico multimídia webjornalístico”, que “agrega as características do meio, apresentando uma estrutura multilinear que integra diferentes formatos, constituindo uma unidade informativa” (RIBAS, 2004, p. 10).

O que as autoras acima mostram, é a efetiva exploração dos recursos da hipermídia na configuração de uma linguagem própria do meio, que parece estar realmente se efetivando. O objeto deste artigo, assim, está em verificar os usos mais inovadores das possibilidades hipermidiáticas que realmente estejam levando a narrativa jornalística rumo ao texto webjornalístico próprio. Nossa principal assunção, neste sentido, é a conformação de uma narrativa *intermídia*, que aposta na fusão conceitual de diferentes linguagens em prol de uma linguagem específica.

Vejamos, pois, algumas destas características. Uma das particularidades mais fundamentais deste ambiente, a não-linearidade, é o que marca a profunda diferença entre a cultura impressa (linear) e a cultura digital (não-linear). Para Murray (1997), diferente do digital, “o meio linear não é capaz de representar a simultaneidade de processamentos que ocorrem no cérebro – a mistura de linguagem e imagem, a sugestão de possibilidades divergentes que vivenciamos como livre arbítrio” (MURRAY, 1997, p. 262). 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. Trata-se do equivalente, no digital, à reportagem infográfica do impresso

Ainda que tratando-se de uma análise referente ao impresso, tal conclusão reforça o caráter de imbricação entre conteúdo e forma, um princípio fundamental das narrativas (LONGHI, 1998), que, tanto no impresso como no *online*, são a base da informação. Tratam-se de histórias contadas com uma combinação de meios, que vão da imagem em movimento, ou parada, ao som, passando pelo tratamento da imagem em terceira dimensão, possibilitado por softwares cada vez mais poderosos do ponto de vista da manipulação digital da informação. Reunindo conteúdo e forma, tratam-se de narrativas poderosas para a informação.

#### **4. Infográfico na grande reportagem intermídia**

Iremos distinguir, neste artigo, entre pelo menos duas formas de utilização dos recursos hipermidiáticos na criação da infografia dos jornais online. Em primeiro lugar, há aquela que se utiliza dos recursos textuais, sonoros e visuais de modo combinado, mas sem proposição de uma fusão conceitual. Diferentemente de um segundo tipo de tratamento, que definimos como *intermídia*, em que infográficos se

utilizam, efetivamente, da fusão conceitual, ao integrarem as linguagens de forma a propor novos formatos, específicos do meio digital.

Vejamos dois exemplos de infográficos: um, realizado pelo *Detroit News*, “Respect”, que apresenta os 40 anos da música que marcou a luta pelos direitos civis nos Estados Unidos<sup>4</sup>. Disponibiliza arquivos de fotos, vídeo, texto e som, em espaços próprios dentro do ambiente digital. O formato resulta apenas na transposição dos diferentes tipos de arquivo, sem qualquer preocupação com uma sua “combinação”, num nível conceitual. O segundo exemplo é o que faz o *Clarín.com*, no seu especial “Malvinas, 25 Anos”, no qual consegue fundir todas estas informações em um mesmo ambiente. Esta infografia propõe um avanço na utilização da linguagem, através de um tratamento *intermídia*, pois faz a fusão da imagem com o texto e o som de forma a criar um novo conceito em relação à informação visual/gráfica no *online* (Fig. 2).

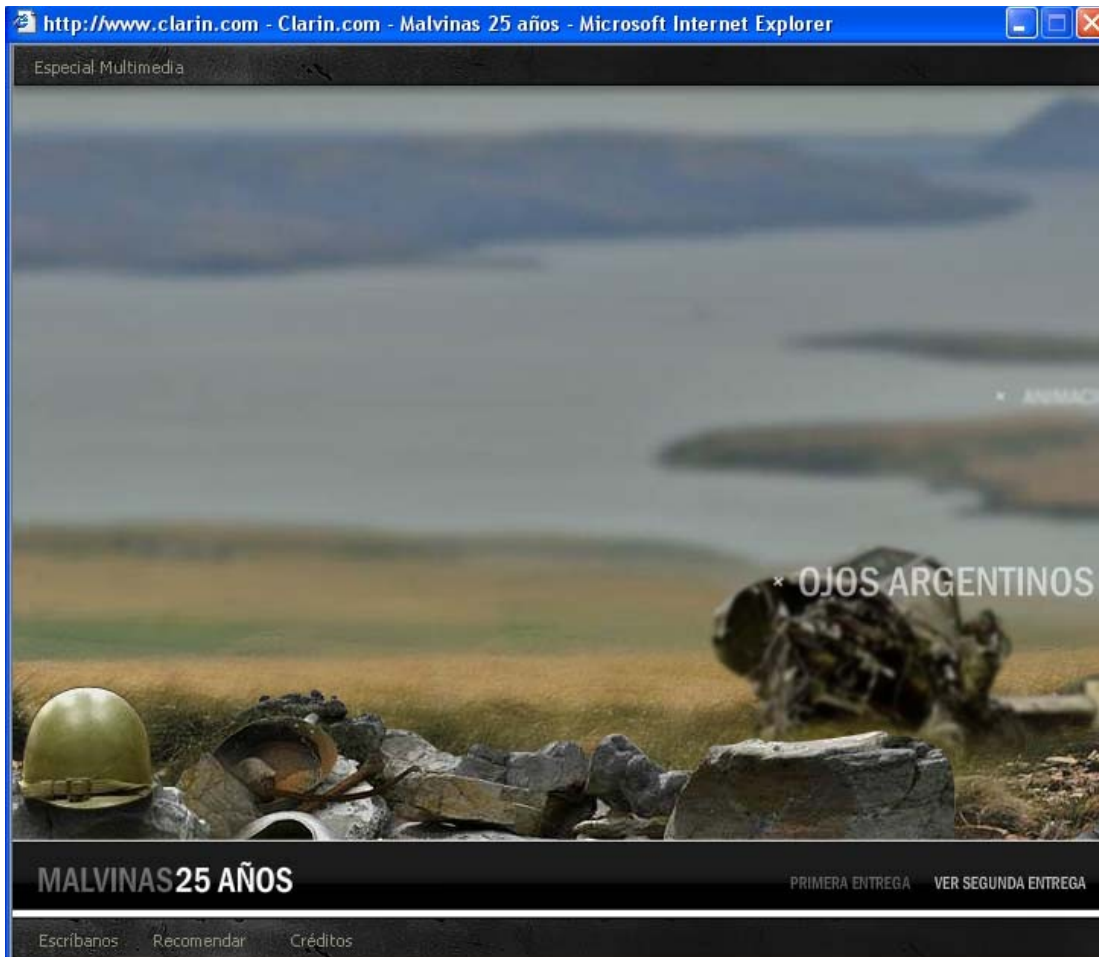


Fig. 2: o especial “Malvinas, 25 anos”, do Clarín.com.

<sup>4</sup> Disponível em: <http://media.freep.com/respect/index.html> (acesso: 26/11/2007).

O especial do *Clarín.com* faz arranjos narrativos que enriquecem a informação, combinando imagens, depoimentos em vídeo dos jornalistas enviados ao local, áudios com especiais produzidos pela Rádio Mitre, com histórias da Guerra, textos noticiosos e literários, seleção de fotos especiais, aliados a infográficos sobre o afundamento do navio Belgrano e o ataque ao porta-aviões britânico HMS Invincible. Desta forma, utiliza todas as potencialidades da tecnologia digital para a informação, pelo menos, até o momento. Na sua abertura, e aí aparece a fusão conceitual, o especial recorre ao uso de terceira dimensão, ao fundir duas imagens, retratando um primeiro plano mostrando capacetes e trincheiras, e um segundo plano que contém a paisagem em plano geral, tudo navegável pelo movimento do mouse sobre a imagem. Visualmente, trata-se de usar o efeito de terceira dimensão e do movimento, para obter um grande plano de imagem que, apesar de assemelhar-se à imagem cinematográfica, inclui um outro formato, *intermídia*, que sugerimos como próprio do digital. Veja-se que há, ao mesmo tempo, imagem parada – as pedras e o capacete – e imagem em movimento – o fundo. Com tal re-configuração de linguagens, reforça-se aqui o esquema de remodelação proposto por Bolter e Grusin, citado anteriormente. A parte textual, por sua vez, encontra-se totalmente incorporada à imagem, através de informações navegáveis, ativadas pela passagem do mouse, que remetem às seções do trabalho, como Notas, Entrevistas, Animações (que seriam os infográficos), etc.

O jornal argentino é o exemplo de que os novos ambientes digitais de informação vêm desenvolvendo seus próprios formatos narrativos. Para Peltzer, que revisita Max Bense, as artes gráficas são primeiro expressão e em segundo lugar, comunicação (PELTZER, 1991, p. 166). Pode-se falar, então, de uma estética da informação, que tem no cuidado com a apresentação – estética – um fator fundamental para a notícia. Ainda recorrendo a Bense, Peltzer observa dois níveis para uma realidade, um, ontológico, que diz respeito à informação, e outro, semântico, que se refere à estética. O infográfico pode ser entendido, neste sentido, como narrativa, uma vez que combina estes dois níveis. Utilizando os termos na teoria literária, por exemplo, teremos os dois níveis de discurso: o sintagmático – do conteúdo – e o paradigmático – da forma. Esta combinação é um dos princípios básicos da narrativa. O *Clarín.com*, neste sentido, faz uma transformação radical no nível da forma, ao incluir o movimento à imagem, ao utilizar a terceira dimensão, como no multimídia citado.

O desenvolvimento deste tipo de formato, mostra que o meio digital está saindo da dependência de meios anteriores, e, como salienta Murray (1997, p. 74), está começando a explorar sua própria capacidade expressiva. Para esta autora, o direcionamento das narrativas no meio digital rumo a novos formatos, multiformes, terá como resultado um

... enfraquecimento contínuo dos limites entre jogos e histórias, entre filmes e passeios de simulação, entre mídias de difusão (como televisão e rádio) e mídias arquivísticas (como livros ou videotape); entre formas narrativas (como livros) e formas dramáticas (como teatro ou cinema) (MURRAY, 1997, p. 71-72).

A difusão entre os limites das formas de representação também é um enfraquecimento dos gêneros, tal e como eram definidos antes do digital. As novas mídias, em busca de sua própria linguagem, aos poucos se desprendem de conceitos arraigados pela cultura do impresso, e vão afirmando sua própria narrativa. O uso

dos recursos da hipermídia é um passo o primeiro passo neste sentido, e a fusão conceitual, que resulta na intermídia, é um dos conceitos fundamentais dos novos meios, pois significa ir além da mera disposição de diferentes formas expressivas em um mesmo ambiente, operando no nível mais profundo da expressão.

## 5. Bibliografia

BEIGELMAN, Gisele. **O livro depois do livro**. São Paulo, Ed. Peirópolis, 2003.

BOLTER, J. David e GRUSIN, Richard. **Remediation. Understanding New Media**. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 1999.

LUPTON, Ellen. **Pensar com tipos**. São Paulo, CosacNaify, 2006.

LONGHI, Raquel R. Metáforas e labirintos: a narrativa em hipertexto na Internet. Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio grande do Sul/UFRGS, 1998.

\_\_\_\_\_. “Intermedia, ou Para entender as Poéticas Digitais”. Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho de Comunicação Audiovisual no XXV Congresso da Intercom, 2002.

MIELNICZUK, Luciana. “A Pirâmide Invertida na época do Webjornalismo: tema para debate”. Artigo apresentado ao Núcleo de Pesquisa Tecnologias da Informação e da Comunicação, no XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação – Intercom, 2002.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodek. The future of narrative in cyberspace**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997.

PELTZER, Gonzalo. **Periodismo iconográfico**. Ediciones Rialp, Madrid, 1991.

RIBAS, Beatriz. “Infografia Multimídia: um modelo narrativo para o Webjornalismo”. Disponível em:

[http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2004\\_ribas\\_infografia\\_multimidia.pdf](http://www.facom.ufba.br/jol/pdf/2004_ribas_infografia_multimidia.pdf) (acessado em 18 de junho de 2007).

SALAVERRÍA, Ramón. “Convergencia de medios”. In: <http://chasqui.comunica.org/content/view/190/64/>

SANTAELLA, Lúcia. “As linguagens como antídotos ao midiacentrismo”. In: Revista Matrizes, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da USP. 2007.

SEIXAS, Lia. “Gêneros jornalísticos digitais. Um estudo das praticas discursivas no ambiente digital”. Apresentado no GT de Jornalismo da Intercom 2004.

Referências eletrônicas:

Clarín.com – especiais multimídia: <http://www.clarin.com/diario/especiales/index.html>

Detroit Free Press: <http://media.freep.com/respect/index.html>