

JOÃO MARCOS DE FIGUEIREDO PINTO

GRANDE REPORTAGEM MULTIMÍDIA
FRACTALIA: Fragmentos do Universo
Multicultural Psytrance

Viçosa - MG

Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV

2023

JOÃO MARCOS DE FIGUEIREDO PINTO

GRANDE REPORTAGEM MULTIMÍDIA

FRACTALIA: Fragmentos do Universo

Multicultural Psytrance

Memorial apresentado ao Curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade Federal de Viçosa, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Henrique Mazetti

Viçosa - MG
Curso de Comunicação Social - Jornalismo da UFV
2023

AGRADECIMENTOS

A realização deste projeto só foi possível graças a participação de uma vasta gama de pessoas que contribuíram direta e indiretamente. Inicialmente, gostaria de agradecer a minha família, por todo apoio e carinho incondicional que recebi desde os meus primeiros instantes de vida, principalmente a minha mãe, Vanda Maria, que sempre lutou para proporcionar uma boa qualidade de vida para mim e minhas irmãs. Agradeço também as minhas irmãs Bárbara Figueiredo, Júlia Figueiredo e Mariana Figueiredo, por sempre me guiarem em direção ao caminho certo, sendo as minhas maiores referências pessoais. Graças à essas mulheres, hoje tenho orgulho de ser quem sou, dessa forma, dedico este trabalho a vocês, família.

Agradeço também a todos os professores, técnicos, e trabalhadores com quem tive contato na Universidade Federal de Viçosa, vocês me ensinaram que a universidade é muito mais do que uma instituição de formação acadêmica. Agradeço ao meu orientador Henrique Mazetti por toda confiança e apoio depositados em mim e no meu trabalho, e principalmente pela paciência em me acompanhar nessa longa jornada. Obrigado por me encorajar em momentos de incerta e insegurança, e me conceder liberdade para realizar o projeto da forma como eu idealizei.

Agradeço a todos os amigos e amigas que conheci em Viçosa durante este ciclo, e principalmente àqueles amigos que independente do momento, da distância, e até mesmo da ausência, sempre estiveram comigo e por mim. João Vitor, Danilo, Pedro, João Pedro, Letícia, Paloma, Maíra, Thiago, João Paulo e Luíz Fernando. Saibam que carrego um pedaço de cada um de vocês comigo. Obrigado por todos os momentos de amizade verdadeira, vocês fazem parte da minha história!

Agradeço também a todos os artistas, entrevistados e outras pessoas que participaram de forma ativa no desenvolvimento do projeto, Obrigado, André Felipe Alves, Débora Fantinelli, Luís Felipe Ramos, Renan Vilela e Vicente Gomes, a contribuição de vocês foi essencial para que eu pudesse realizar um trabalho de alto nível. Sinto-me extremamente lisonjeado por partilhar conexões verdadeiras com pessoas tão talentosas, humildes e dedicadas ao que amam. Vocês são extraordinários!

Por fim, agradeço a mim mesmo, por nunca ter desistido, mesmo em momentos difíceis em que eu não sabia como continuar ou onde me apoiar. Por acreditar em mim e trabalhar diariamente para alcançar os meus objetivos. Por levantar todos os dias e me esforçar para fazer

mais o certo do que o errado. Finalizo este ciclo extremamente contente com a pessoa que me tornei durante esta intensa jornada.

“Libre como el ave, Vivo como el verdor.”

HI PROFILE – Harmony

Grande Reportagem Multimídia

Fractalia: Fragmentos do Universo Multicultural Psytrance

João Marcos de Figueiredo Pinto

RESUMO: Este memorial tem como objetivo principal embasar e documentar o processo de desenvolvimento do projeto experimental que originou a Grande Reportagem Multimídia “Fractalia: Fragmentos do Universo Multicultural Psytrance”. A reportagem é o produto final do projeto em questão, e tem como objetivo explorar os principais aspectos do universo cultural criado a partir das manifestações artísticas do Psytrance, conduzindo o leitor/usuário em uma viagem sensorial através das expressões artísticas de uma das vertentes mais aceleradas e frenéticas da música eletrônica. No primeiro capítulo do memorial são apresentados os fundamentos teóricos que embasaram a construção do produto final, abordando aspectos importantes sobre o estabelecimento do jornalismo online como modalidade jornalística independente, elementos e características centrais da grande reportagem multimídia como um formato jornalístico inovador de alta capacidade expressiva. O segundo capítulo apresenta um relatório técnico que aborda e detalha etapas do processo de pré e pós-produção da reportagem. A reportagem pode ser acessada através do link: <http://www.jornalismo.ufv.br/fractalia/>

Palavras-Chave: 1. psytrance; 2. arte; 3. cultura; 4. música; 5. grande reportagem multimídia; 6. Sensorial;

ABSTRACT: This memorial aims to provide a foundation and document the development process of the experimental project that gave rise to the Multimedia Grand Report "Fractalia: Fragments of the Multicultural Psytrance Universe." The report is the final product of the project and aims to explore the main aspects of the cultural universe created through the artistic expressions of Psytrance, guiding the reader/user on a sensory journey through the artistic expressions of one of the fastest and most frenetic genres of electronic music. The first chapter of the memorial presents the theoretical foundations that underpinned the construction of the final product, addressing important aspects of establishing online journalism as an independent journalistic modality, as well as key elements and characteristics of multimedia grand reporting as an innovative journalistic format with high expressive capacity. The second chapter presents a technical report that discusses and details the pre-production and post-production stages of

the report. The report can be accessed through the following link:
<http://www.jornalismo.ufv.br/fractalia/>

KEY-WORDS: 1. psytrance; 2. art; 3. culture; 4. music; 5. multimedia report; 6. sensory

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Fractais na Natureza

FIGURA 2 – Paleta de Cores da Identidade Visual

FIGURA 3 – Primeira Versão do Logotipo do Projeto

FIGURA 4 – Planos de Fundo do Site

FIGURA 5 – Aplicação da Moldura ao Plano de Fundo

FIGURA 6 – Processo de Desenvolvimento da Fonte Criada para o Logotipo

FIGURA 7 – Segunda Versão do Logotipo

FIGURA 8 – Referência Utilizada na Criação do Plano de Fundo de Apresentação do Site

FIGURA 9 – Plano de Fundo de Apresentação do Site

FIGURA 10 – Processo de Desenvolvimento da Versão Final do Logotipo

FIGURA 11 – Versão Final do Logotipo

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO	14
1.1 - Ciberjornalismo	14
1.1.1 - Definindo o Ciberjornalismo	14
1.1.2 - O Ciberjornalismo	15
1.1.3 - Fases do Ciberjornalismo	17
1.1.4 - Características do Ciberjornalismo	20
1.2 - Grande Reportagem Multimídia	27
CAPÍTULO II – RELATÓRIO TÉCNICO	33
2.1 - Elaboração da proposta	33
2.2 - Identidade Visual e Design	38
2.2.1 - Logo Paleta de Cores	38
2.2.2 - Logotipo (1ª Versão)	39
2.2.3 - Elementos Visuais	39
2.2.4 - Logotipo (Versão Final)	43
2.2.5 – Tipografia	47
2.3 - Pauta e apuração	48
2.3.1 - Fontes	48
2.4 - Formatos	51
2.4.1 – Site	51
2.4.2 - Vídeo	53
2.4.3 - Músicas/Playlists	53
CONCLUSÃO	54
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
SITES CONSULTADOS	57

INTRODUÇÃO

O projeto em questão tem como sua temática central o universo cultural criado a partir das manifestações artísticas do *Psytrance*, uma vertente da música eletrônica que rompe e transpassa a esfera das expressões musicais tradicionais. A partir do tema, foi produzida a Grande Reportagem Multimídia “Fractalia: Fragmentos do Universo Multicultural Psytrance”, que através de elementos visuais, sonoros e textuais, desenvolve uma narrativa experimental sensorial pela história, desenvolvimento, evolução e expansão desse gênero musical ainda muito jovem em comparação com as expressões musicais tribais ancestrais que inspiraram seu desenvolvimento. Todo o produto foi construído com ênfase nas expressões visuais da comunicação, oferecendo ao leitor uma experiência sensorial, arquitetada primeiramente através de um *design* inovador, original e audaz. Desde sua fase embrionária, o projeto foi desenvolvido com o objetivo de ser uma fonte de informação democrática e documental sobre esse universo que permanece distante do foco da grande mídia e da indústria musical comercial. Sempre prezando por uma comunicação acessível, para que o produto final pudesse ser compreendido e apreciado tanto por pessoas já inseridas nesse universo, quanto para novos viajantes sem nenhum tipo de bagagem ou conhecimento no assunto. A reportagem pode ser acessado através do link: <http://www.jornalismo.ufv.br/fractalia/>

Através da vivência acadêmica e profissional, adquiri experiência e familiaridade com diversas áreas da comunicação e do jornalismo, mas na comunicação visual encontrei uma forma de expressão inspiradora e revolucionária que combina arte e comunicação, pela qual busquei durante toda minha jornada pessoal. Por esse motivo, enxerguei na Grande Reportagem Multimídia uma forma de apresentação digna para um tema tão significativo para mim. Antes mesmo do início de desenvolvimento do projeto, o tema já havia sido definido, sua escolha foi feita a partir de uma forte motivação pessoal que surgiu a partir do meu primeiro contato com o gênero musical. Percebendo uma dificuldade em encontrar canais de informação capazes de saciar uma profunda e intensa sede por detalhes, histórias, conceitos e particularidades desse universo complexo de múltiplas camadas culturais, resolvi então, ser para outros, a fonte de informação a qual não tive acesso.

Durante um extenso processo de pesquisa e desenvolvimento do projeto, por inúmeras vezes me deparei, ora com o excesso de informações não pertinentes ao tema, mas que o cercavam e faziam parte de uma contextualização essencial para a compreensão do todo, ora com uma grande lacuna de informações de fontes confiáveis sobre a temática central. Esses e

outros desafios fizeram com que eu me envolvesse e me dedicasse cada vez mais ao projeto, tendo a oportunidade de conhecer e trocar experiências com artistas incrivelmente talentosos e dedicados, que há muito eu admirava, e que fizeram possível a realização deste trabalho.

O produto final deste projeto prático, é o resultado palpável de toda essa jornada de trabalho e dedicação. Disponibilizado em formato digital e hospedado na web, através da união de diversos elementos multimídia, a reportagem oferece aos leitores/usuários, uma síntese detalhada de um universo constituído a partir de múltiplas inspirações e referências culturais. Mesclando diferentes recursos, ferramentas e formatos comunicacionais, através de seis seções, a narrativa discorre de forma detalhada os principais aspectos desse universo cultural que serviu como temática central do projeto.

O primeiro capítulo deste memorial tem como objetivo apresentar as referências teóricas utilizadas para orientar e estruturar o desenvolvimento da Grande Reportagem Multimídia que compõe este projeto experimental. Antes de falar especificamente sobre o produto desenvolvido e o formato multimídia utilizado em sua composição, é feita uma breve retomada histórica referente à origem do jornalismo praticado no ambiente online. Nesta retomada são abordadas as gerações dessa prática, que vão desde seus primeiros anos de manifestação até o seu estabelecimento como modalidade jornalística independente com suas próprias lógicas de produção e distribuição.

Em seguida, a fim de esclarecer alguns pontos a respeito da prática jornalística em questão são discutidos também, alguns de seus principais elementos e características, sendo estes fundamentais para melhor compreensão de como nasceu o formato escolhido que serviu de inspiração para a apresentação e composição deste projeto experimental. Após apresentação e definição do ciberjornalismo, falaremos especificamente sobre o formato multimídia escolhido para o projeto. Para embasar o referencial teórico aqui exposto utilizaremos as obras de Schwingel (2012), Mielniczuk (2003), Machado e Palacios (2003), e Raquel Longhi (2014).

É importante salientar que neste trabalho utilizamos os termos ciberjornalismo, jornalismo on-line, jornalismo digital e outras expressões semelhantes como sinônimos. Sabemos que autores como Mielniczuk (2003) tentaram apresentar especificidades para esses termos, no entanto por meio de literatura especializada é possível constatar que esses termos são utilizados como sinônimos, e todos eles poderiam ser resumidos na definição de ciberjornalismo difundida por Schwingel (2012), para designar a modalidade jornalística que se faz na web e para a web.

O segundo capítulo deste memorial é constituído por um relatório técnico que discorre toda jornada de pré e pós-produção da Grande Reportagem Multimídia, apresentando de forma detalhada, todo o processo de desenvolvimento, criação e edição dos conteúdos produzidos para e por meio do projeto em questão.

O projeto foi desenvolvido em grande parte durante a pandemia de Covid-19 que impactou de forma massiva, o cotidiano e as relações interpessoais de toda a população mundial até meados de 2022. Dessa forma, muitos desafios foram enfrentados durante as primeiras fases deste Trabalho de Conclusão de Curso. Todo o conteúdo presente no produto final, foi feito de forma independente, sem a utilização de equipamentos do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal de Viçosa. Ao todo o processo de desenvolvimento do projeto durou aproximadamente 23 meses. Durante esse processo foram realizadas 7 entrevistas, foram produzidos mais de 5 mil arquivos que se estenderam ao longo de mais de 700 *megabytes* de tamanho total do produto final e mais uma grande quantidade de material bruto (mais de 400 *gigabytes*). Cada estágio de desenvolvimento deste projeto foi conduzido com muito cuidado, técnica, pesquisa, apuração e experimentação. Aprecie sem moderação todo o processo que resultou em uma Grande Reportagem Multimídia realizada através de muito suor, amor e dedicação.

CAPÍTULO I – REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 – CIBERJORNALISMO

1.1.1 – Definindo o Ciberjornalismo

Desde as primeiras manifestações jornalísticas no ciberespaço, datadas do início dos anos 90 (mesma época em que uso da internet se popularizou), houve uma necessidade de delimitação e definição dessa prática. Buscando uma definição que englobasse toda a abrangência dessa modalidade, teóricos de diversas nacionalidades apontaram os termos que melhor definiriam o jornalismo feito na web e para a web, de acordo com os produtos que tinham contato. Em sua tese, Mielniczuk (2003) aponta que autores espanhóis optam por utilizar o termo “jornalismo eletrônico”, enquanto os norte-americanos preferem “jornalismo *on-line*” ou “jornalismo digital”. Ela reitera que para além dos termos citados existem outras nomenclaturas utilizadas no campo jornalístico, mas que nenhuma destas definem perfeitamente a prática jornalística em pauta. Cada nomenclatura foca em uma ou mais características específicas da modalidade, o que acaba limitando o termo utilizado, já que nem todas as publicações jornalísticas utilizam de maneira uniforme todas as possibilidades oferecidas pelo ciberespaço.

Neste trabalho utilizaremos todos os termos anteriormente citados além de outras expressões semelhantes como sinônimos. Para definir a modalidade jornalística praticada na web e para a web, encontramos na definição de ciberjornalismo proposta por Schwingel uma síntese que abarca de maneira satisfatória todos os termos que dizem respeito a modalidade:

Ciberjornalismo é a modalidade jornalística no ciberespaço fundamentada pela utilização de sistemas automatizados de produção de conteúdos que possibilitam a composição de narrativas hipertextuais, multimídias e interativas. Seu processo de produção contempla a atualização contínua, o armazenamento e recuperação de conteúdos e a liberdade narrativa com a flexibilização dos limites de tempo e espaço, e com a possibilidade de incorporar o usuário nas etapas de produção. (SCHWINGEL, 2012, p. 37)

Esta definição proposta por Schwingel faz referência explícita às características do webjornalismo, discutidas na coletânea do pesquisador português João Canavilhas(2014) e por outros teóricos do jornalismo especializados no tema. A seguir é feita uma retomada histórica referente a trajetória e as etapas do jornalismo na web.

1.1.2 - O Ciberjornalismo

Ao longo de toda sua trajetória, o jornalismo se desenvolveu em conjunto com as tecnologias de comunicação. Desde os primórdios quando a *Acta Diurna*, publicação oficial do Império Romano, criada por Júlio César no ano de 59 a.C, era utilizada para divulgar informações do Império ao povo em grandes placas de papel, até o momento atual em que utilizamos celulares, *tablets* e *notebooks* para consumir e divulgar conteúdos informativos. Os veículos de comunicação passaram por todas as fases da evolução tecnológica, se desenvolvendo e se aprimorando em conjunto com as ferramentas tecnológicas comunicacionais.

Seja o telégrafo, o fax, ou o *smartphone*, as tecnologias de comunicação fomentaram o caminho e proporcionaram grandes contribuições para o jornalismo ao longo de toda a sua história. Cada uma dessas ferramentas e tecnologias comunicacionais foi capaz de criar impactos inéditos na comunicação global, produzindo um jornalismo singular para cada momento histórico. Ao longo de toda sua existência, o jornalismo de maneira geral, passou e continua passando por constantes atualizações e transformações, buscando levar a informação aos leitores de maneira atrativa e de fácil consumo. Atualmente o jornalismo apresenta-se de maneira intrínseca e indissociável às tecnologias que o possibilitam e fundamentam sua estrutura. Sobre a importância das tecnologias de comunicação para a sociedade, Briggs e Burke dissertam:

Como os canais, ferrovias e ligações oceânicas, também o telégrafo ligou mercados nacionais e internacionais, incluindo bolsas de valores e de mercadorias (algodão, trigo e peixe, por exemplo). Também aumentou a velocidade de transmissão de informação, pública e privada, local e regional, nacional e imperial, e essa característica, a longo prazo, foi seu efeito mais significativo. A distância ia sendo conquistada à medida que se transmitiam informações relativas a governos, negócios, assuntos familiares, condições climáticas e desastres naturais ou provocados pelo homem, a maior parte delas como notícias. Agências nasceram para levar as notícias através das fronteiras[...] (BRIGGS & BURKE, 2004, p. 139)

Sendo a internet uma das ferramentas que mais alterou as lógicas de produção, consumo e distribuição do meio comunicacional informativo, podemos dizer que o ciberespaço possibilitou a criação e a ascensão do jornalismo que consumimos atualmente em nossos computadores e dispositivos móveis.

A fim de entender como se deu o desenvolvimento do ciberjornalismo, faremos uma breve retomada histórica de sua origem e ascensão, que aconteceu paralelamente com a ascensão do uso comercial da *World Wide Web*.

A internet, criada em 1969 paralelamente na Europa e nos Estados Unidos, com a finalidade de interligar laboratórios de pesquisa, permaneceu por 18 anos apenas no meio acadêmico, científico e militar, somente em 1987 foi disponibilizada para uso comercial nos Estados Unidos. Castells examina a história da rede e realiza algumas reflexões sobre as suas aplicações em seus primeiros anos de desenvolvimento:

O exemplo mais claro da principal aplicação da Internet é fornecido pelos cientistas que criaram a Arpanet, antepassada da Internet, e que, na realidade, não sabiam bem o que fazer com ela. Em princípio, criaram-na para a comunicação entre seus centros de informação, entre os supercomputadores de que dispunham, mas o fizeram com a ideia de que, ao compartilhar tempo de computador, poderiam obter maior capacidade de utilização dos mesmos. Todavia, descobriram que ela tinha mais capacidade de processamento informático do que necessitavam e tentaram ver o que mais poderiam fazer com isso. Uma das aplicações que desenvolveram quase que por acaso — e que se converteu no principal uso da Internet a partir de 1970, quando foi inventado — foi o correio eletrônico. (CASTELLS, 2005, p. 259)

A partir de 1992 começaram a surgir empresas provedoras de acesso comercial à internet, nesse mesmo ano o Laboratório Europeu de Física de Partículas (Cern) criou a *World Wide Web*, que possibilitou o acesso a informações presentes na rede a qualquer usuário que se conectasse à internet. Segundo Schwingel (2012) foi a partir de 1992, quando os jornais impressos estadunidenses criaram suas páginas na web que começaram a surgir oficialmente as primeiras manifestações da prática jornalística no ciberespaço.

Schwingel (2012) ainda afirma que “[...] dados referentes à historicidade dos primeiros jornais digitais são controversos, sendo que experiências pioneiras ocorrem desde quando a tecnologia internet estava em seu princípio, no final dos anos 1960.” (SCHWINGEL, 2012, p. 23).

No Brasil, em 1994 o Ministério das Comunicações e o Ministério da Ciência e Tecnologia começaram a discutir a liberação da internet para uso comercial. Só a partir da metade do ano seguinte, em agosto de 1995, o uso comercial da rede foi liberado e o brasileiro comum passou a ter acesso à internet em sua residência. Nesse momento, grandes empresas jornalísticas começaram a se preparar para ingressar no ambiente virtual, formando equipes capacitadas para atuar na internet.

Assim como nos Estados Unidos, existem algumas controvérsias em relação a historicidade desse período inicial dos veículos jornalísticos brasileiros na internet. Segundo Machado e Palacios (2003) conforme citado por Schwingel (2012), em 1995, o Grupo Estado,

em parceria com o *World News* de Washington (EUA), foi um dos primeiros veículos jornalísticos a utilizar a internet para divulgar informações noticiosas. Já outros pesquisadores creditam o título de primeira publicação jornalística brasileira a ser distribuída na internet ao *Jornal do Comércio* on-line, datada de dezembro de 1994, e ao *Jornal do Brasil* o primeiro a postar na íntegra o seu conteúdo on-line e de maneira gratuita. O que se sabe ao certo é que as primeiras manifestações jornalísticas na internet aconteceram entre 1992 e 1995 (Schwingel, 2012).

A partir do início dos anos 90 os veículos de comunicação começaram a ingressar no ciberespaço, alguns de forma mais despretensiosa, desacreditados do potencial da internet, outros de maneira mais ambiciosa, se preparando para a nova era que estava por vir. Durante esse período de ascensão da internet até a sua real popularização, o jornalismo praticado nesse novo meio comunicacional passou por três fases de desenvolvimento até se estabelecer de maneira singular com suas próprias características e lógicas de produção, consumo e disseminação. Para melhor compreender o conceito utilizado para definir essa modalidade jornalística faz-se necessário entender como ocorreu o seu desenvolvimento e como foram estabelecidas as lógicas definidoras dessa modalidade, que norteiam as produções do ciberjornalismo até os dias atuais.

1.1.3 - Fases do Ciberjornalismo

Devido às limitações técnicas e à falta de familiaridade dos profissionais com as novas tecnologias, em sua primeira fase, o ciberjornalismo consistia na transposição do material publicado na versão impressa para a versão on-line, que era disponibilizada aos usuários de maneira gratuita. Durante esse período, os jornalistas *on-line*, responsáveis pela transposição do conteúdo, dividiam o espaço físico da redação e a estrutura sistemática do trabalho com os jornalistas do impresso. Apesar da gratuidade do conteúdo divulgado na rede mundial de computadores, as empresas jornalísticas não realizaram grandes mudanças em relação à versão impressa do seu produto. Nesse momento, a tecnologia ainda estava em fase de otimização e a velocidade de conexão da internet era extremamente baixa, o que dificultava o processo de produção e o acesso dos usuários. Por esse motivo, a utilização de conteúdo multimídia como imagens era limitada e o conteúdo era, em sua totalidade, estático.

No fim dos anos 90 a estrutura técnica que sustentava a internet foi se desenvolvendo e apresentou um leve aperfeiçoamento em relação aos seus primeiros anos de uso comercial,

nesse momento pode-se identificar a segunda fase do ciberjornalismo. Apesar do desenvolvimento tecnológico, nessa fase o jornal impresso ainda servia como referência para a elaboração dos produtos jornalísticos. No entanto, segundo Mielniczuk (2003) nesse momento originou-se uma tendência em relação à internet, na qual os veículos de comunicação buscavam explorar as potencialidades oferecidas pela web. Foi a origem da constatação dos potenciais do ciberespaço por meio dos veículos de comunicação, e assim, aos poucos começaram as experimentações nos produtos jornalísticos. Mesmo utilizando a estrutura e a base do impresso, novas lógicas e recursos ligados a potencialidades da *web* como o hipertexto, foram sendo incorporados e cada vez mais utilizados pelos autores e leitores que começaram a interagir com o meio *on-line* de forma mais ativa.

Somente em sua terceira fase conseguimos notar um distanciamento significativo do jornalismo impresso no processo de produção do ciberjornalismo, e assim é possível constatar a formação de uma identidade própria:

Sob uma perspectiva histórica, o jornalismo digital nasceu atrelado aos conceitos do impresso por vincular-se ao processo de informatização das redações. Com quase 20 anos de alterações constantes, é somente nos últimos que ele parece estar se diferenciando e, definitivamente, distanciando-se da metáfora do impresso (SCHWINGEL, 2012, p. 29)

A terceira fase do jornalismo no ambiente cibernético se desenvolveu simultaneamente com a popularização e a evolução tecnológica que modificou o modo de interação das pessoas com os computadores, a internet e outras ferramentas tecnológicas similares. Através desse avanço tecnológico, os profissionais da área jornalística, começaram a explorar os potenciais da *World Wide Web*, de forma mais incisiva. Nessa mesma época, o consumo de conteúdo multimídia cresceu significativamente entre os usuários da internet, como consequência algumas produções jornalísticas começaram a agregar seções exclusivas para áudio e vídeos aos seus sites. Houve também um forte crescimento no uso de imagens, e então o *layout* dos sites jornalísticos se distanciou definitivamente do layout dos produtos impressos. Consequentemente, nesse mesmo momento, o *webdesign* começou a se estabelecer como uma lógica, e foi se propagando pela internet. Essas mudanças exerceram grande influência sobre a prática e o fazer jornalístico e acabaram resultando na criação de sites e portais jornalísticos desvinculados de jornais impressos como o IG, Terra e o Uol, que foram muito populares no Brasil durante os anos 2000.

Segundo Schwingel (2012), foram as narrativas multimídia e os processos de convergência do jornalismo em nível das redações que geraram novas funções e processos no jornalismo digital. As mídias tradicionais sofreram reconfigurações e alteraram seu processo de produção a fim de se adequar aos novos modelos de negócio, esses fatores foram extremamente importantes para a estruturação do ciberjornalismo. Nesse momento, as empresas jornalísticas realizaram grandes mudanças em relação a versão impressa de seu produto, e o conteúdo jornalístico na *web* foi se tornando progressivamente mais dinâmico, automatizado e interativo. Foi nesse contexto que se evidenciou a importância de classificar o jornalismo praticado no meio *on-line* como um produto discursivo distinto do jornalismo impresso.

A partir de 2002 em diante, autores como Schwingel (2005), Barbosa (2004 p.8) e Machado (2004) constataam a emergência da quarta geração do ciberjornalismo, sendo ela baseada na incorporação de complexos e estruturados bancos de dados no desenvolvimento de produtos jornalísticos. A respeito dessa fase, Schwingel discorre:

Consideramos que o jornalismo digital de quarta geração consolidaria a utilização de bancos de dados complexos (relacionais, voltados a objetos) através da utilização de ferramentas automatizadas e diferenciadas (sistemas para apuração, a edição e a veiculação das informações) na produção de produtos jornalísticos (SCHWINGEL, 2012, p.47)

Mesmo não sendo um consenso no meio acadêmico, alguns autores da área de estudos jornalísticos buscam identificar quais seriam as fases mais recentes do jornalismo *on-line*, evidenciando a emergência de uma quinta fase dessa prática.

Com o desenvolvimento tecnológico e a expansão comercial da internet foram surgindo novas formas de acesso e aplicações que possibilitaram aos usuários alterar novamente seus hábitos de consumo nesse meio. A quarta geração do webjornalismo se relaciona e dialoga bem com o cenário tecnológico atual de múltiplas telas, ocasionado pela disseminação dos dispositivos móveis, porém não utiliza das possibilidades geradas por tais dispositivos. Em contrapartida, nos últimos anos o número de aplicativos jornalísticos para *tablets* e celulares vem crescendo exponencialmente em conjunto com número de produções específicas para esses dispositivos. É nesses aplicativos jornalísticos para dispositivos móveis que Nunes (2016) foca sua análise e se baseia para constatar emergência de uma quinta geração do jornalismo on-line:

O jornalismo de quinta geração que emerge a partir dos dispositivos móveis e de mudanças culturais de leitura delinea-se com fortes bases no jornal impresso, com hibridismo entre as características da web e dos meios móveis.

Evidencia-se uma tendência dos jornais móveis a posicionarem seus produtos digitais como forma complementar de distribuição de um veículo material (off-line), e isto se faz muito presente no cenário nacional e se materializa na análise dos aplicativos brasileiros. No entanto, pode-se apontar alguns deslocamentos que buscam transformar estes produtos em uma experiência midiática convergente que tem sua produção e distribuição pensada diretamente para este suporte, com representantes tanto nacionais como internacionais. (NUNES, 2016, p. 36)

1.1.4 - Características do Ciberjornalismo

Tratadas as questões a respeito da definição do ciberjornalismo e discutidas as gerações pelas quais o jornalismo passou no período de ascensão da internet e do ciberespaço, começaremos a identificar a partir de Canavilhas (2014), as principais características que determinam o gênero jornalístico praticado na *web*. Sendo elas, a hipertextualidade, multimídia, interatividade, memória, instantaneidade, personalização e ubiquidade.

Para Schwingel (2012, p. 52): “A prática jornalística no ciberespaço caracteriza-se por incorporar os diferenciais que o meio propicia.”. O ciberjornalismo busca a todo momento utilizar do potencial máximo do meio em que está inserido, a fim de proporcionar uma experiência única para seus consumidores. As características aqui abordadas se apresentam como os elementos diferenciadores da modalidade jornalística praticada na *web*, em relação às outras práticas jornalísticas, e são de extrema importância para a melhor compreensão deste trabalho. Além de Schwingel (2012) e Canavilhas (2014), diversos autores como Palacios, Machado (2003), e Mielniczuk (2003) discorrem sobre o tema.

É importante ressaltar que os produtos jornalísticos atuantes no ciberespaço nem sempre utilizam de maneira uniforme todas as características em questão, o que ocorre é uma escolha editorial por parte do autor e do veículo em que o produto é publicado. Tendo isso em mente falaremos apenas das características mais importantes para a compreensão deste trabalho, levando em consideração as características utilizadas na composição do produto final.

Com base na coletânea a respeito das principais características do webjornalismo, discutidas por Canavilhas e outros teóricos do jornalismo, começamos por uma das características mais marcantes não só do webjornalismo mas também da Internet como um todo, a hipertextualidade. Antes de mais nada, Canavilhas sinaliza que é importante compreender a origem do termo para então compreender sua funcionalidade.

Nos anos 60, o filósofo e sociólogo Theodor Nelson, definiu o conceito de hipertexto como uma escrita não sequencial que possui diferentes opções de leitura, concedendo liberdade

ao leitor para consumir o texto da forma que lhe interessar. Com o passar do tempo, autores como Coklin, Nielsen, Landow, Codina, Salaverría e Canavilhas somaram suas percepções a esse conceito criado por Nelson. O que se pode notar é que essas diferentes visões e definições compartilham dois elementos centrais: nós e *links*.

Os nós, por sua vez, podem ser entendidos como blocos informativos que podem agregar todo tipo de conteúdo, seja multimídia ou textual, já os *links*, são essencialmente conexões que podem ser definidas também como hiperligações. Com base nessas informações, é possível entender que as hiperligações ou *links*, são utilizadas para fazer a conexão entre dois ou mais blocos informativos. Seguindo essa lógica, Canavilhas recupera a etimologia da palavra texto para definir como a hipertextualidade funciona na *web*:

A origem etimológica da palavra “texto” é “textum”, que significa tecido ou entrelaçamento. Na Web, o texto aproxima-se deste último significado: mais do que um mero conjunto de palavras ou frases organizadas segundo um conjunto de regras preestabelecidas, o texto transforma-se numa tessitura informativa formada por um conjunto de blocos informativos ligados através de hiperligações (*links*), ou seja, num hipertexto. (CANAVILHAS, 2014, p.4)

Salaverría (2005) salienta que existem dois tipos de funções primordiais que essas hiperligações cumprem no campo jornalístico. Uma delas é a documental, que permite ao autor do texto indexar informações mais específicas sobre um assunto em questão, por meio do hipertexto, contextualizando o tema abordado para que o leitor tenha acesso a uma maior gama de conhecimento sobre o que está lendo; a outra função primordial das hiperconexões é a narrativa, que permite ao leitor diferentes possibilidades de navegação e consumo do conteúdo em questão, conectando-o a blocos informativos específicos. Ou seja, o leitor pode consumir o material da forma que lhe for mais interessante e atrativa, essa função, se aproxima do conceito inicial de hipertexto desenvolvido por Nelson.

A função precípua da hipertextualidade é criar conexões entre os blocos informativos presentes no texto, proporcionando ao leitor uma experiência diferente daquela vivenciada no consumo de materiais impressos. Ela aparece também como facilitadora para a localização de uma informação específica, sem que o leitor precise passar por todo o texto para encontrar aquilo que procura. Na hipótese da hiperligação apresentada fora do corpo do texto (bloco informativo), ela é chamada de hiperligação em menu (ou externa). Nesse caso ela possui uma função organizacional e facilita a localização de informações como dito anteriormente. Esse tipo de ligação é constituído por âncoras que levam o leitor ao seu ponto de interesse, funcionando como um menu de escolhas a serviço do usuário.

A hipertextualidade se apresenta como uma das características mais importantes e mais utilizadas do ciberjornalismo, isso porque a estrutura textual característica dos meios tradicionais (como o jornalismo impresso) onde a informação é ofertada de maneira hierarquizada, seguindo a lógica da pirâmide invertida, passa por mudanças consideráveis no meio *on-line*. Na web a hipertextualidade abre novas possibilidades de apresentação de conteúdos, proporcionando ao autor uma ótima ferramenta de agregação de informações internas ou externas ao veículo no qual a notícia será publicada; e ao consumidor uma possibilidade de navegação nunca antes experimentada. A estrutura do jornalismo impresso continua sendo a base para o ciberjornalismo, porém são incorporadas novas lógicas de produção e consumo que modificam essa estrutura para melhor adequação do formato ao meio digital. Na maioria dos casos os leitores optam por ir direto aos tópicos da notícia que mais lhe interessam, isso só se torna possível por meio da hipertextualidade.

Deste modo, é possível notar como a estrutura da informação muda conforme o meio em que ela está inserida. Jornalistas da imprensa escrita por exemplo, preocupam-se em selecionar as partes mais relevantes da informação, pois contam com um determinado espaço no jornal, já os jornalistas atuantes na edições *web*, possuem uma flexibilidade muito maior em relação ao tamanho de seu texto, pois o ciberespaço permite uma utilização espacial consideravelmente maior, logo os jornalistas do meio *on-line* podem dedicar-se a oferecer toda a informação disponível sobre o assunto para o seu público de forma apelativa. Por fim, trazemos a definição de hipertextualidade utilizada por Schwingel:

[...] a hipertextualidade é a própria estrutura do protocolo da *world wide web*, a natureza do ciberjornalismo. A hipertextualidade são as conexões, os links, as vinculações entre os conteúdos. É a teia que se constrói, e é percorrida ao deslocar-se por informações. Esta característica permite trabalhar conteúdos em termos de contexto e profundidade, ou seja, desdobrando informações em outras estruturas informativas para aprofundar assuntos, enfoques, pontos de vista. (SCHWINGEL, 2012, p.57)

Partindo para a próxima característica do ciberjornalismo, temos a instantaneidade, também conhecida como atualização contínua. Palacios (2003) sintetiza essa característica da seguinte forma:

A rapidez do acesso, combinada com a facilidade de produção e de disponibilização, propiciadas pela digitalização da informação e pelas tecnologias telemáticas, permitem uma extrema agilidade de atualização do material nos jornais da web. Isso possibilita o acompanhamento contínuo em

torno do desenvolvimento dos assuntos jornalísticos de maior interesse. (PALACIOS, 2003, p.4)

De acordo com essa lógica utilizada por Palacios (2003), e as ideias expostas por Bradshaw (2014) é possível afirmar que a instantaneidade está diretamente ligada a ruptura temporal no fluxo das notícias e produtos jornalísticos, sendo significativamente marcante para as publicações do ciberespaço. É a capacidade do ciberjornalismo de ultrapassar limites de tempo e outros obstáculos que retardam a veiculação dos produtos noticiosos.

O jornalismo sempre usufruiu da velocidade na produção de suas publicações, mesmo porque para que um fato se converta em notícia ele precisa necessariamente ser algo novo para o leitor, e isso exige uma certa agilidade por parte dos veículos jornalísticos no processo de publicação. Tanto no jornalismo impresso quanto nos noticiários televisivos há uma lacuna temporal entre a produção e a veiculação do produto devido às técnicas e procedimentos envolvidos nos processos produtivos dessas práticas.

Na *web*, o processo de produção e publicação do conteúdo acontece de forma muito mais rápida, pois não exige tantos processos, equipamentos e profissionais quanto nas outras práticas. Além disso, o ciberjornalismo possui como particularidade a possibilidade de atualização contínua e constante, tanto para a publicação de novas notícias quanto da atualização e ou correção da notícia em si, caso necessário. Esta particularidade rompe com as lógicas do jornalismo impresso, por exemplo, que se baseia em edições e conta com limitações de tempo e espaço, lógicas atualmente inexistentes no ciberespaço.

A instantaneidade além de uma característica é um processo que altera tanto a produção quanto a distribuição e até mesmo o consumo dos conteúdos jornalísticos na *web*. Ela concede grande autonomia e independência aos jornalistas, que cada vez mais são capazes de publicar o seu conteúdo de maneira instantânea, sem que ele tenha que passar por uma série de profissionais e lógicas de revisão e edição para que então seja aprovada a sua veiculação. As ferramentas digitais e os dispositivos móveis como o *smartphone*, o *tablet* e o *notebook*, contribuíram muito para esse processo, conferindo liberdade aos profissionais e também aos consumidores.

Os dispositivos móveis alteraram de maneira geral e estrondosa as lógicas do comportamento humano, seja no âmbito profissional em que jornalistas utilizam estes dispositivos para a captação de áudio, imagens, e também para a publicação de seus conteúdos, via rede social ou mesmo no veículo em que atuam; ou no âmbito recreativo em que as pessoas consomem e compartilham os conteúdos com seus familiares, e amigos via internet.

Seja qual for o perfil e o tipo de uso praticado pelo usuário, essas ferramentas tecnológicas proporcionaram uma facilidade comunicacional nunca antes vista. Atualmente as informações atingem mesmo aquelas pessoas que não estão buscando por elas. Como consequência do uso dessas ferramentas, o consumo de notícias acontece em multiplataformas e vem se mostrando cada vez mais difuso.

É possível identificar também um achatamento das redações jornalísticas nas últimas décadas, principalmente nas redações que produzem conteúdo para a *web*, isso tem relação direta com a instantaneidade. Com a aceleração do processo de comunicação e com as facilidades técnicas proporcionadas pelas novas tecnologias, o número de profissionais pelos quais os conteúdos passam até chegar ao público diminuiu consideravelmente.

É importante frisar que mesmo com um processo de produção e distribuição mais acelerado, para que a qualidade e a legitimidade dos veículos e produtos jornalísticos seja mantida é imprescindível que haja um empenho maior dos profissionais em relação a apuração dos fatos, processo crucial para uma boa execução da prática jornalística.

Seguindo com as formas de ruptura temporal e espacial do ciberjornalismo, temos a memória, característica analisada e apresentada por Palacios (2003), que está diretamente ligada ao potencial dessa prática em servir como um local de memória coletiva. O ciberespaço proporciona a possibilidade de acesso fluido e veloz a conteúdos publicados em momentos e locais distantes. Diferentemente, as mídias analógicas possuem um fluxo temporal próprio, em que o consumo dos conteúdos deve acontecer no momento em que são divulgados e transmitidos ao público, ou o seu acesso será dificultado por questões de ordem técnica e cultural, já que somos acostumados a consumir jornais impressos e noticiários televisivos por exemplo, apenas no dia de sua publicação.

Enquanto o ciberjornalismo perdura, os noticiários televisivos, os programas radiofônicos e principalmente o jornal impresso alcançam seu público em um determinado momento. Ao contrário dos meios de comunicação analógicos, no ciberespaço o conteúdo jornalístico não possui data de validade. Grande parte do conteúdo publicado na *web*, seja ele produzido exclusivamente para o ciberespaço ou para outro meio midiático, fica disponível para ser acessado por um longo período de tempo, independentemente de sua data de publicação. Palacios (2014) declara que:

A possibilidade de dispor de espaço ilimitado para a apresentação de material noticioso é a maior ruptura resultante do advento da Web como suporte mediático para o jornalismo (Palacios, 2003, p. 24), tendo como efeito, juntamente com a facilidade de produção de conteúdos através de tecnologia digitais amigáveis, a multiplicação dos espaços para a memória em rede,

fazendo de cada usuário um produtor potencial de memória, de testemunhos [...] (PALACIOS, 2014, p.95)

Levando em consideração a estruturação do ciberjornalismo, em uma lógica hipertextual, cada notícia publicada na *web* que permanece disponível no ciberespaço pode ser agregada a novas publicações, proporcionando ao jornalista a possibilidade de produzir um conteúdo muito mais robusto e completo para seus leitores. O fato dessas publicações continuarem disponíveis por longos períodos de tempo e serem agregadas a novas notícias faz com que o veículo possa divulgar várias vezes o mesmo conteúdo sem que atrapalhe as suas lógicas de produção. Como consequência desse movimento os veículos jornalísticos conseguem aumentar consideravelmente as visualizações de seus conteúdos, além de gerar um maior engajamento por parte de seu público.

Essa lógica de perduração do ciberjornalismo muda a maneira como a notícia e outros produtos jornalísticos são pensados, tanto como arquivo de memória quanto como registro cultural. Por esse motivo, atualmente o acervo e a documentação de conteúdos jornalísticos ganharam grande importância e destaque nos veículos jornalísticos. O que proporcionou ao jornalismo se estabelecer como um instrumento de memória coletiva.

Por último temos a multimídia, o ponto de convergência das mídias e das práticas jornalísticas, a combinação de diferentes linguagens na construção de uma narrativa. Característica diretamente ligada à comunicação humana, e de extrema relevância para o projeto em questão. Ramón Salaverría (2014) afirma que para os seres humanos e para grande parte dos seres vivos, é normal receber a informação por múltiplas vias, isso porque construímos nossa representação da realidade encaixando diferentes estímulos que recebemos através de nossos sentidos sensoriais, como a visão, audição, tato, olfato e paladar.

Os seres humanos combinam diferentes tipos de expressão para construir uma determinada mensagem, a combinação dessas expressões pode ser reconhecida como uma comunicação multimídia. O ciberespaço proporcionou aos seus usuários a possibilidade de criação de linguagens híbridas e singulares, com base na combinação de elementos multimídia, o que confere a possibilidade de construção de novos potenciais narrativos. Sobre a comunicação multimídia como uma combinação de linguagens, Salaverría (2014) reitera:

Referimo-nos à sua interpretação como combinação de linguagens ou de formatos – texto, som, imagem, vídeo... Esta terceira aceção de multimédia é a mais usual e, de facto, a única que consta no dicionário da Real Academia Espanhola (RAE). Para esta instituição, o adjetivo “multimédia” designa aquilo “que utiliza conjunta e simultaneamente diversos meios, como

imagens, sons e texto, na transmissão de uma informação”. (SALAVERRÍA, 2014, p. 29)

O ciberjornalismo busca a todo tempo encontrar formas de explorar os potenciais específicos do ciberespaço para desenvolver novos formatos narrativos. Existem três modelos de uso dos recursos multimídia dentro do ciberjornalismo, sendo que cada veículo jornalístico opta pelo modelo que mais se aproxima de sua lógica de produção. O primeiro destes modelos que falaremos, é chamado de justaposição, este é caracterizado pela ausência de diálogo entre os elementos e as linguagens dispostas na publicação. Neste modelo as linguagens multimídia se apresentam de forma redundante, e em alguns veículos acontece apenas a transposição de conteúdo, o que é apenas uma cópia em um formato distinto. A justaposição não permite ao jornalista construir uma narrativa linear e coesa pois se manifesta apenas como uma forma de reaproveitamento de conteúdo.

Como segundo modelo de uso dos potenciais multimídia do ciberespaço, temos a coordenação ou subordinação. Este modelo é amplamente utilizado por veículos jornalísticos focados em conteúdo multimídia. Nele a matéria é estruturalmente pensada levando em consideração as diferentes linguagens multimídia que serão utilizadas. Comumente utilizado em Grandes Reportagens Multimídia, formato jornalístico pensado para explorar integralmente os potenciais do ciberespaço. A Grande Reportagem Multimídia é a expressão máxima da multimídia por coordenação, nela o conteúdo é estruturado de maneira que os diferentes elementos e linguagens multimídia se complementam, o que torna a narrativa mais atrativa e coerente. Sendo este o modelo escolhido para a elaboração deste projeto experimental, falaremos mais sobre suas características na seção seguinte.

O último modelo de uso é chamado de subordinação, nele o recurso multimídia aparece como um complemento intensificador de informação e emoção. A subordinação nada mais é do que a apresentação de uma linguagem subordinada à outra como complemento para a narrativa. Muito utilizado em casos em que a descrição do fato não é capaz de suprir as necessidades narrativas do autor.

Existem também alguns critérios de composição que devem ser respeitados para que a narrativa multimídia seja apresentada em sua melhor forma. É necessário que haja uma preocupação do jornalista com a compatibilidade, a complementaridade e a ausência de redundância dos conteúdos. Essa preocupação é o que confere uma estrutura sólida à publicação, sem ela o conteúdo pode causar estranhamento e também dificultar a compreensão dos leitores.

Como dito anteriormente, este projeto busca sintetizar as características do ciberjornalismo aqui apresentadas no desenvolvimento de uma Grande Reportagem Multimídia, por esse motivo, a seguir falaremos das características e das potencialidades oferecidas pelo formato em questão.

1.2 – GRANDE REPORTAGEM MULTIMÍDIA

Buscando formas de se renovar, cativar novos públicos e manter seus leitores, o ciberjornalismo desenvolveu novos formatos narrativos através da exploração dos potenciais específicos do ciberespaço. Durante esse período inicial de exploração, foram surgindo novos formatos narrativos que evoluíram, amadureceram e consolidaram como produtos expressivos do jornalismo praticado no ambiente da *World Wide Web*. Dentre eles se destacam os produtos noticiosos hipermidiáticos, esses produtos conversam diretamente com as características do ciberjornalismo abordadas na seção anterior, e são definidos por Longhi como:

“produtos informativos produzidos e distribuídos nos meios digitais de comunicação e informação, que contêm as características de multimídia, interatividade, conexão e convergência de linguagens próprias da linguagem hipermídia e do ambiente digital e online da informação” (LONGHI, 2014, p. 901)

Como expressão máxima destas características apontadas por Longhi, podemos destacar a Grande Reportagem Multimídia, herdeira da Grande Reportagem do impresso, que marca um importante ponto de virada na produção jornalística multimidiática. Apresentando-se através de um *design* moderno e inovador, a GRM utiliza diferentes tipos de linguagem multimídia de forma coordenada para contar histórias de forma detalhada. Se destacando pelo seu enorme potencial imersivo, esse formato foi responsável pela popularização do jornalismo *long-form*, uma modalidade jornalística que aposta em textos extensos e repletos de detalhes. Para melhor entender como a Grande Reportagem Multimídia se consolidou e promoveu um momento de renovação na capacidade expressiva e narrativa jornalística no ambiente digital, a seguir veremos como evoluíram os formatos noticiosos hipermidiáticos que contribuíram para o desenvolvimento da Grande Reportagem Multimídia, até seu amadurecimento como um dos principais modelos expressivos do ciberjornalismo nos tempos atuais.

De acordo com o avanço tecnológico e com a familiaridade dos profissionais para com as novas ferramentas oferecidas pelo ambiente digital, os formatos noticiosos hipermidiáticos ganharam destaque nos *sites* e portais de notícias, e acabaram se tornando uma boa estratégia

de convergência da indústria jornalística. Alcançando mais popularidade e conquistando mais público para os jornais que seguiam a tendência de inovação do mercado, esses produtos noticiosos hipermidiáticos foram amadurecendo até se estabelecer como um formato jornalístico pleno. Seguindo uma linha de desenvolvimento desse tipo de produto noticioso, Longhi (2014) constata pelo menos três, igualmente importantes e distintos momentos, que se relacionam diretamente com as fases pelas quais o ciberjornalismo passou durante seu desenvolvimento.

Como vimos anteriormente, durante o seu momento de introdução no ambiente online, na primeira metade da década de 1990, enquanto sondava o melhor caminho por onde seguir, o ciberjornalismo começou a se manifestar através de uma simples transposição do conteúdo dos jornais impressos. Em relação ao histórico de desenvolvimento dos produtos hipermidiáticos, esse momento é definido por Longhi (2014) como “Fase Zero”, nesse momento, devido às limitações técnicas e a adaptação dos profissionais a esse novo meio de comunicação, a exploração dos recursos midiáticos e das potencialidades do meio era praticamente nula.

Somente em 1995, durante a segunda fase evolutiva do ciberjornalismo, emerge a “Fase Um”, na qual alguns veículos jornalísticos começam a utilizar *links* e imagens estáticas em seu conteúdo, dessa forma aos poucos era possível se perceber maior exploração dos recursos hipermidiáticos oferecidos pelo meio, mesmo que ainda de maneira reduzida. Após a virada do século, em 2001, começam a surgir os *slide-shows* noticiosos, considerados os primeiros produtos multimídia dessa esfera jornalística ainda em ascensão. De acordo com McAdam’s (2005) o jornal espanhol *El Mundo* se tornou pioneiro na produção deste tipo de produto, com a publicação do pacote de conteúdo temático chamado “25 Años sin Franco”. Utilizando elementos multimídia de forma integrada, mesclando imagens estáticas com som e efeitos de movimento, o jornal espanhol criou um produto tão inovador para a época, que virou tendência, sendo utilizado no mesmo ano pelo grande *The New York Times*. Em uma diferente forma de exploração dos recursos oferecidos pelo meio digital, o especial possuía um gráfico produzido através do *software Flash*. O *software* em questão se tratava de um reprodutor multimídia e de aplicações digitais amplamente utilizado na composição de sites durante a primeira década dos anos 2000. A partir de 2001, com a publicação de especiais como os do *El Mundo*, o *Flash* se tornou uma ferramenta de produção extremamente importante para o desenvolvimento desse novo tipo de formato noticioso multimídia. Segundo McAdams (2005) em um determinado

momento, o *software* se tornou tão importante para o ciberjornalismo, que algumas produções desse formato noticioso em questão foram nomeadas de *Flashjournalism*.

Mesmo sendo utilizado na produção do especial publicado pelo espanhol *El Mundo* em 2001, de acordo com Ramos (2009), somente a partir de 2002 o *Flash* foi amplamente agregado às lógicas de produção do ciberjornalismo. Isso porque, em 2002 o jornal argentino *Clarín.com* publicou o especial “*Piqueteros, la cara oculta de un fenómeno*”, que ao contrário do especial espanhol, era produzido integralmente a partir do *software Flash*. A partir desse momento, durante a “Fase Dois” de desenvolvimento dos produtos noticiosos hipermediáticos, surge o produto que passa a ser definido como *Flashjournalism* (McAdams, 2005). É nessa fase que o ciberjornalismo começa a explorar de forma mais ampla, as possibilidades oferecidas pelo ambiente digital. Sendo assim, é possível notar o quanto ferramentas tecnológicas como o *Flash* impulsionaram a evolução dessa modalidade jornalística e mais especificamente de seus produtos multimídia. Foram ferramentas como essa, que possibilitaram a criação das *pictures stories*, outro produto multimídia que surgiu na mesma fase. Além das *pictures stories*, durante a “Fase Dois” surgiram também produções noticiosas em infografia que assim como os outros produtos desse tipo, apresentava recursos visuais revolucionários para época. Através da popularização desses formatos, que ajudaram o ciberjornalismo a se renovar e conquistar novos públicos, começava a se consolidar um cenário de produções noticiosas em multimídia de alta qualidade e com aspectos revolucionários.

Em 2011, com o lançamento do HTML5 (*Hypertext Markup Language*), uma nova linguagem de marcação de hipertexto para *World Wide Web*, o *Flash* foi substituído nas lógicas de produção do ciberjornalismo. Essa substituição aconteceu porque, mesmo sendo amplamente utilizado para produzir e publicar conteúdos multimídia online, o *Flash* apresentava alguns erros de compatibilidade que atrapalhavam a experiência do público, que dependia de baixar e atualizar continuamente aplicativos utilizados para reproduzir os produtos feitos utilizando o *software*. Sendo assim, pensando em uma alternativa para facilitar a padronização, manipulação, publicação e reprodução de conteúdos (texto, imagem, áudio, vídeo, etc) no ambiente virtual, o consórcio mundial W3C desenvolveu o HTML5, que foi capaz de criar uma padronização na produção do conteúdo para a *web*, possibilitando a navegação em diferentes dispositivos e tecnologias, o que solucionou as desvantagens apresentadas pelo *Flash*. Dessa forma, o HTML5 se tornou uma linguagem universal e continua sendo utilizada até o presente momento.

Em relação a “Fase Três” das produções noticiosas hipermediáticas Longhi afirma:

“No quadro evolutivo da produção noticiosa hipermediática, a terceira fase, a partir de 2011 é marcada pela criação e estabelecimento do HTML5 e suas bibliotecas específicas, que proporcionam formas inovadoras relativas a design, navegação e imersão do usuário. É nesse ponto que o jornalismo também aposta no texto mais longo: consoma-se desta forma, uma renovação da grande reportagem, o que definimos neste trabalho, como grande reportagem multimídia.” (LONGHI, 2014, p. 906)

O HTML5 mudou de forma definitiva não só a produção noticiosa hipermediática, mas também toda a lógica por trás da produção e publicação de conteúdos na *web*. Enquanto as produções jornalísticas feitas através do *Flash* se apresentavam em uma única janela estática com possibilidades de navegação limitadas, as produções em HTML5 apresentam uma navegação mais livre e fluída através de um *design* imersivo. Esse tipo de navegação proporcionada pelo HTML5 é definido por teóricos da área como “*scrolling*” em alusão ao movimento de rolagem que é realizado ao navegar em um site através de sua barra lateral. Além de proporcionar uma navegação mais imersiva e um *design* mais moderno, através do seu caráter padronizador, o HTML 5 possibilitou a adaptação dos sites para diferentes tipos de dispositivos. Essa adaptação ficou conhecida como *Design* responsivo e se tornou uma tendência no ambiente *online* em um momento em que os dispositivos móveis modificaram o modo como o público consome e interage com conteúdos acessados na *web*. Longhi destaca essa tendência no que aponta como o momento de virada da reportagem multimídia:

Relativamente ao design, o grande definidor do momento de virada da reportagem multimídia pode estar no chamado design responsivo, uma tendência mundial nesse tipo de produto noticioso. Design responsivo (do inglês *responsive design*) diz respeito àqueles sites nos quais o desenho e a informação se adaptam ao suporte que o usuário está usando, seja um telefone celular, um computador, tablet ou televisão digital. (LONGHI, 2014, p. 911)

Agregando todas estas características de forma primorosa, e demonstrando um enorme potencial para contar histórias no ambiente digital, em 2012 surge *Snow Fall*, um dos primeiros produtos hipermediáticos a assumir o formato da Grande Reportagem Multimídia. Publicada pelo jornal *The New York Times*, a reportagem que conta a história da Avalanche de *Tunnel Creek* que ocorreu em 19 de fevereiro do mesmo ano nos Estados Unidos, foi escrita por John Branch. De forma primorosa, o jornalista e sua equipe conseguiram sintetizar na reportagem

diversas lógicas de produção e linguagens multimídia, que fizeram com que *Snow Fall* se tornasse um marco histórico no ciberjornalismo. A reportagem contém um tamanho robusto e conta com fotos, entrevistas em vídeo das pessoas que presenciaram o evento, além de animações e outros elementos que são capazes de transportar o leitor para o centro do desastre natural. Além de ser reconhecida por sua alta qualidade narrativa e ser um ótimo exemplo de exploração dos potenciais oferecidos pelo ambiente digital, *Snow Fall* é o exemplo de um produto jornalístico altamente rentável. Proporcionando impressionantes níveis de acesso e audiência ao *The New York Times*, de acordo com Malik conforme citado por Longhi (2014) a partir de *Snow Fall*, embasado no formato do projeto o jornal estadunidense foi capaz de construir um novo modelo de negócio e mudou a definição de jornalismo do novo século. Como resultado do sucesso da reportagem, Branch ganhou vários prêmios, incluindo um prêmio Pulitzer, um dos prêmios mais importantes do jornalismo internacional.

É importante entender que ao contrário dos formatos jornalísticos tradicionais mais praticados no dia a dia das redações, onde há uma necessidade de velocidade na veiculação das notícias, a Grande Reportagem Multimídia agrega técnicas de apuração, redação e produção mais demoradas. Herdeira da Grande Reportagem do impresso, a GRM pode ser vista como equivalente aos documentários televisivos e radiofônicos, onde os jornalistas produtores se aprofundam integralmente a um determinado tema, coletando todas as informações disponíveis sobre o assunto a fim de conceder uma narrativa atrativa, detalhista e rica em termos de conteúdo. Longhi define a Grande Reportagem Multimídia da seguinte forma:

Grande reportagem constituída por formatos de linguagem multimídia convergentes, integrando gêneros como a entrevista, o documentário, a infografia, a opinião, a crítica, a pesquisa, dentre outros, num único pacote de informação, interativo e multilinear. (LONGHI, 2010, p.153)

Desde o primeiro momento a Grande Reportagem Multimídia é pensada e planejada para produzir o melhor conteúdo possível extraindo todas as potencialidades oferecidas pelo ciberjornalismo e pela internet, agregando diferentes formatos, linguagens multimídia e utilizando lógicas de coordenação da multimídia. Utilizando características primordiais do ciberjornalismo torna-se possível levar ao leitor novas experiências, possibilitando múltiplas maneiras de interação com o conteúdo, sem que haja uma maneira engessada, específica, ou

correta de consumo. Devido ao seu alto caráter expressivo e imersivo, capaz de agregar diversas e variadas linguagens multimídia para proporcionar uma experiência única ao leitor, a Grande Reportagem Multimídia se tornou o produto deste projeto experimental. Investindo em todas as potencialidades proporcionadas por esse produto para contar a história do desenvolvimento e a evolução de um universo cultural ainda pouco explorado no campo jornalístico.

CAPÍTULO II - RELATÓRIO TÉCNICO

2.1 - ELABORAÇÃO DA PROPOSTA

Este memorial foi produzido por um acadêmico apaixonado e movido pela arte e pela cultura em todos os seus tipos e formatos, mas principalmente pela música. Paixão esta que resultou em uma forte ânsia por conhecimento e informações sobre o vasto universo do *Psytrance*, uma das vertentes da música eletrônica com a qual tive o meu primeiro contato em 2015, e a partir de então tive a minha relação com a música ressignificada. Como resultado desta ânsia por conhecimento foi desenvolvida uma Grande Reportagem Multimídia centralizada nos fragmentos que constituem esse universo cultural de múltiplas camadas e texturas. Essa reportagem é o produto final a qual se refere este memorial. A Reportagem pode ser acessada através do link: jornalismo.ufv.br/fractalia/

Ao longo da graduação, enquanto transitava pelas disciplinas e todos os formatos jornalísticos nelas explorados, percebi que os formatos digitais, principalmente os formatos multimídia, eram aqueles que mais despertavam minha curiosidade. Isto porque além de apaixonado pelas expressões culturais e artísticas, sempre fui um entusiasta da tecnologia e de seu caráter revolucionário. Movido por tais paixões, enxergava nos formatos multimídia, possibilidades inovadoras de contar histórias, e maneiras de desenvolver e apresentar obras de arte de formas alternativas.

No decorrer da graduação, sempre que tinha oportunidade de escolher com quais temas trabalhar, optava por abordar temáticas culturais, colocando a música e a arte como prioridade dentre todos os outros assuntos que poderiam ser escolhidos para desenvolver os trabalhos acadêmicos. Sendo assim, ao longo da graduação encontrei na arte e na cultura uma importante fonte de estímulo para realizar os trabalhos acadêmicos, sempre abordando temas relevantes para o meu desenvolvimento profissional e pessoal. Como consequência, desenvolvi uma ligação ainda mais forte e profunda com a arte.

Assistindo a apresentações de Trabalhos de Conclusão de Curso de outros alunos do departamento, tomei conhecimento sobre a possibilidade da realização de projetos práticos, possibilidade esta que mudou minha perspectiva em relação ao tipo de trabalho que poderia desenvolver para encerrar o ciclo da graduação. Durante a graduação já havia percebido a falta de proximidade com a escrita acadêmica, sendo assim, a partir dessa descoberta optei por desenvolver um projeto prático no qual pudesse trabalhar com formatos e conceitos multimídia

capazes de despertar experiências sensoriais nos leitores/usuários, além de poder desenvolver e aprimorar minhas habilidades profissionais e artísticas.

Instigado e motivado a conhecer e entender pequenos detalhes e particularidades por trás das produções musicais que despertavam meu interesse, desde muito novo sentia prazer em pesquisar sobre detalhes técnicos e histórias marcantes da trajetória das bandas e dos artistas que contribuíram para o desenvolvimento do meu gosto musical. Quando conheci o *Psytrance* não foi diferente, fiquei fascinado pela complexidade apresentada por aquela música de batidas aceleradas, que não se assemelhava a nenhuma outra com a qual já havia tido contato. Cada novo fragmento que conhecia daquele universo despertava ainda mais a minha curiosidade por mais informações sobre aqueles novos ritmos, batidas, melodias e sons que mudaram a minha concepção sobre a música e os sentimentos que ela é capaz de despertar em seus ouvintes.

A partir do momento em que me enxerguei como jornalista, comunicador e designer, decidi que o meu amor pela música psicodélica eletrônica não ficaria guardado apenas para mim. Sendo assim, desde o princípio do processo de conclusão do curso, já havia decidido qual temática abordar no Trabalho de Conclusão de Curso - TCC. É importante ressaltar que a decisão de escolher o *Psytrance* como tema central do projeto, surgiu a partir da paixão pela música, mas também pela dificuldade de encontrar fontes de informação confiáveis, didáticas e precisas sobre este que é um gênero musical extremamente complexo e rico em detalhes.

Fascinado por essa vertente da música eletrônica desde o primeiro contato, ansiava por qualquer tipo de informação que trouxesse mais detalhes a respeito do universo cultural criado ao redor dessa expressão musical. Dessa forma, enxerguei no Trabalho de Conclusão de Curso, a possibilidade de desenvolver um projeto que pudesse ao mesmo tempo suprir minha necessidade por conhecimento no assunto e servir como uma fonte de informação para pessoas que assim como eu gostariam de conhecer a fundo este gênero musical que ultrapassa as produções e apresentações musicais.

No decorrer da graduação, amadureci a ideia de que o jornalismo e a comunicação como um todo devem ser acessíveis e compreensíveis aos mais diversos públicos, independentemente de sua classe social ou nível de escolaridade. Sendo assim, me apoiei a este ideal durante o desenvolvimento do projeto, optando por utilizar uma linguagem simples e objetiva, evitando qualquer tipo de estrangeirismo que pudesse atrapalhar qualquer pessoa disposta a ler e consumir o conteúdo, sem possuir conhecimento prévio sobre o assunto abordado.

Desde o início a intenção foi produzir conteúdo jornalístico informativo para novos e antigos fãs do *Psytrance*, que também pudesse ser consumido por aqueles que nunca ouviram

falar desse estilo musical, sendo uma democrática fonte de conhecimento e informação sobre a história, os pilares e todos os outros fragmentos que constituem este complexo gênero musical que ainda com possui poucos registros documentais. Decidida a temática e pensando em como abordá-la de maneira inovadora e didática, chegou o momento de escolher o formato capaz de entregar ao leitor uma experiência sensorial, que desperta sentimentos e sensações através dos mínimos detalhes. Durante as primeiras etapas de planejamento, a revista digital foi escolhida como o formato que seria utilizado para desenvolver o projeto, devido ao seu potencial visual, que seria utilizado para enriquecer a narrativa. Após algum tempo, insatisfeito com as limitações apresentadas pelo formato, decidi pesquisar por outros formatos jornalísticos que permitiriam explorar de forma mais incisiva os potenciais visuais do tema.

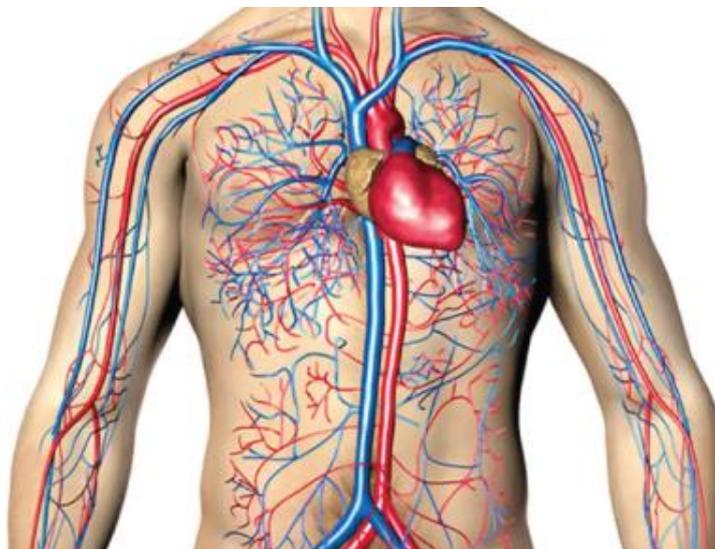
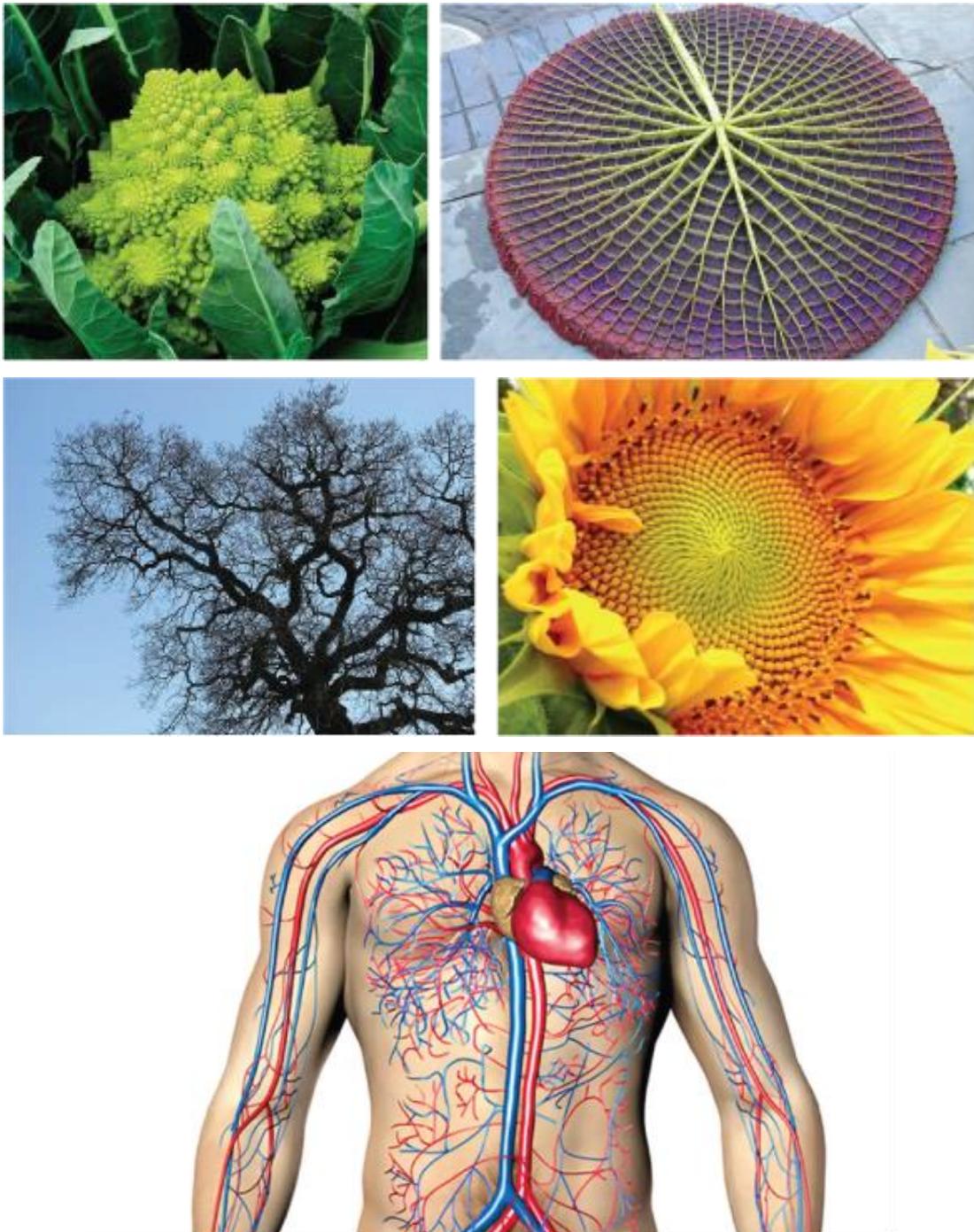
Em reunião com o professor Henrique Mazetti, o mesmo sugeriu um formato até então desconhecido por mim, a Grande Reportagem Multimídia (G.R.M). Na reunião em questão fui apresentado ao formato, através da reportagem: “*Snow Fall: The Avalanche at Tunnel Creek*”. Reportagem Especial publicada no site do *The New York Times*, que utilizou recursos multimídia de forma inovadora para narrar com detalhes a história de uma avalanche que aconteceu em Washington nos EUA em 2012. Em contato com a reportagem tive uma agradável surpresa ao notar o potencial de imersão e narração oferecido pelo formato. Trabalhando como *Designer*, no momento em questão, já havia desenvolvido projetos comerciais na área do *Webdesign*, especificamente na construção de sites, mas até então não havia tido contato com nenhum conteúdo jornalístico tão imersivo quanto “*Snow Fall*”, que transporta o leitor para o centro de um acontecimento de forma primorosa.

Ao me deparar com reportagens que utilizam recursos multimídia de forma tão extraordinária e surpreendente para complementar a experiência do leitor/usuário, fiquei animado com a possibilidade de criar um conteúdo jornalístico que pudesse despertar sensações intensas nos leitores. Além de produzir um material jornalístico de qualidade, eu poderia ainda explorar e aprimorar minhas habilidades profissionais na área do Design. Sendo assim, misturando a paixão pela música e pelo design com a necessidade de criar um conteúdo jornalístico relevante sobre um universo tão rico e tão importante para minha trajetória pessoal, em parceria com o Professor Henrique Mazetti, foi definido o formato que seria utilizado para produzir o projeto prático.

A partir dos acontecimentos relatados, surgiu o projeto “Fractalia: Fragmentos do Universo Psytrance”, uma Grande Reportagem Multimídia que pode ser descrita como uma viagem sensorial até o centro do complexo universo, ora tecnológico, ora orgânico do

Psytrance. Assim como a identidade visual do projeto, o nome é uma referência à geometria fractal. Fractais são padrões geométricos com estruturas auto similares em infinitas escalas, em que as partes separadas, são semelhantes ao todo. Facilmente encontrados na natureza, os fractais aparecem em ramificações dos galhos, das folhas e das raízes de uma árvore, na formação das pétalas de uma flor e até mesmo no sistema circulatório do corpo humano.

FIGURA 1 – Fractais na natureza



Da esquerda para a direita, de cima para baixo, temos o Brócolis Romanesco, uma planta da espécie Vitória Régia, uma árvore de espécie desconhecida, uma flor da espécie girassol, e o sistema circulatório do corpo humano, exemplos de estruturas fractais encontradas na natureza.

Fractal é a repetição infinita de uma estrutura que cria um padrão único e extremamente complexo, dificilmente calculável pela geometria clássica. Assim como os fractais, o *Psytrance* apresenta uma repetição complexa de elementos sonoros que formam padrões rítmicos extraordinariamente belos. Juntando o conceito da geometria fractal a sonoridade do termo “Tropicália”, utilizado para se referir a um movimento cultural brasileiro dos anos 60, surgiu o nome Fractalia. A partir da definição do nome do projeto, surgiu então o conceito norteador que definiu como o projeto seria apresentado, tanto estruturalmente, quanto visualmente.

A plataforma escolhida para hospedar o projeto foi o *WordPress*, com a qual eu já havia trabalhado anteriormente, logo possuía certa familiaridade. Os formatos utilizados foram: Texto, vídeo, imagem, arte gráfica, música e *playlists*. De acordo com o formato e a narrativa escolhida para abordar a temática, o texto foi o formato mais utilizado no produto, interligando todas as informações e sustentando a estrutura do projeto. Em conjunto com o texto foram utilizadas fotos e imagens geradas por inteligência artificial (Dall-E) para ilustrar as informações e assuntos abordados.

As músicas e *playlists* foram utilizadas para incrementar o potencial imersivo da reportagem, e também para ilustrar as características musicais relatadas em formato textual, servindo de referencial comparativo aos leitores/usuários. Os vídeos foram utilizados para acrescentar mais detalhes ao produto, e transmitir uma dimensão do real significado do tema para produtores musicais do gênero. As artes gráficas e demais recursos visuais foram produzidos e posicionados para ilustrar e representar visualmente as características do gênero musical. Devido às limitações impostas pelo isolamento social e o ensino remoto, que impediu o acesso aos equipamentos do Departamento de Comunicação Social, todas as produções gráficas e audiovisuais foram feitas com equipamentos próprios. Os equipamentos utilizados foram: Celular, Câmera, Lapela e Computador. As entrevistas foram gravadas de forma remota e presencial.

As entrevistas presenciais foram gravadas durante um momento de imersão no Festival Pulsar que aconteceu em Cachoeira Alta, Ipoema - Minas Gerais. Já a apresentação musical foi gravada em minha residência. Os softwares e ferramentas utilizadas foram: Adobe *Photoshop*, Adobe *Illustrator*, Adobe *Premiere*, e Dall-E. O produto final foi hospedado no *Wordpress*, e

desenvolvido através do *plug-in* (extensão) Elementor. Os vídeos foram hospedados no *Youtube*, e as entrevistas remotas foram gravadas a partir do *Google Meet*.

2.2 - IDENTIDADE VISUAL E DESIGN

Trabalhando como *designer* desenvolvi habilidades na criação de identidades visuais que me permitiram personalizar o projeto da forma como eu imaginava que o tema deveria ser visualmente apresentado ao público, para causar o impacto esperado. Devido a esta experiência profissional, já no começo do projeto estava decidido a desenvolver um produto visualmente impactante, em que as artes visuais pudessem contribuir ativamente para a imersão do leitor/usuário. Dessa forma, decidi dedicar uma grande parte dos meus esforços para desenvolver uma identidade visual que fosse capaz de representar o *Psytrance* em sua verdadeira essência.

2.2.1 – Paleta de Cores

O primeiro passo para a criação de uma identidade visual coesa é a elaboração do conceito que será incorporado ao projeto. A partir do conceito norteador, inicia-se uma intensa jornada de pesquisas para encontrar referências visuais que se aproximam da estética e do conceito visual idealizado para o projeto. Durante este processo de pesquisa por referências, buscando um visual tecnológico e impactante, percebi que a paleta deveria ser composta por cores fortes e energéticas, que saltam aos olhos e se destacam em meio a outros elementos visuais. Dessa forma, utilizando uma área de trabalho totalmente preta, realizei alguns testes até alcançar uma paleta de cores extremamente vívida e energizante que falasse por si só. Fazendo referência a distorção virtual e ou digital de elementos visuais e abusando do contraste e da saturação alcancei o resultado esperado através da paleta de cores abaixo.

FIGURA 2 – Paleta de cores da Identidade Visual



(Código HEX: #33ff00, #ff00c9, #b000ff)

2.2.2 – Logotipo (1ª Versão)

Dando sequência ao processo de criação, com base no conceito utilizado para nortear o projeto, a referência visual que mais se destacava no momento em questão era o Triângulo de Sierpinski, um fractal clássico. A partir dessa forma fractal, foi desenvolvida a primeira logo do projeto. Utilizando a fonte Red Rose, que apresenta simultaneamente características modernas e clássicas, com serifas acentuadas e uma grossa espessura que facilita sua aplicação. Para incorporar o elemento ao texto, utilizei uma das letras com o formato mais próximo a forma, então substituí uma das letras “A” do nome pelo triângulo de Sierpinski. Por fim, foi adicionada uma textura brilhante que contribuiu com um aspecto visual de alto relevo ao protótipo. Abaixo é possível visualizar o logotipo desenvolvido através do conceito inicialmente pensado.

FIGURA 3 – Primeira versão do logotipo do projeto



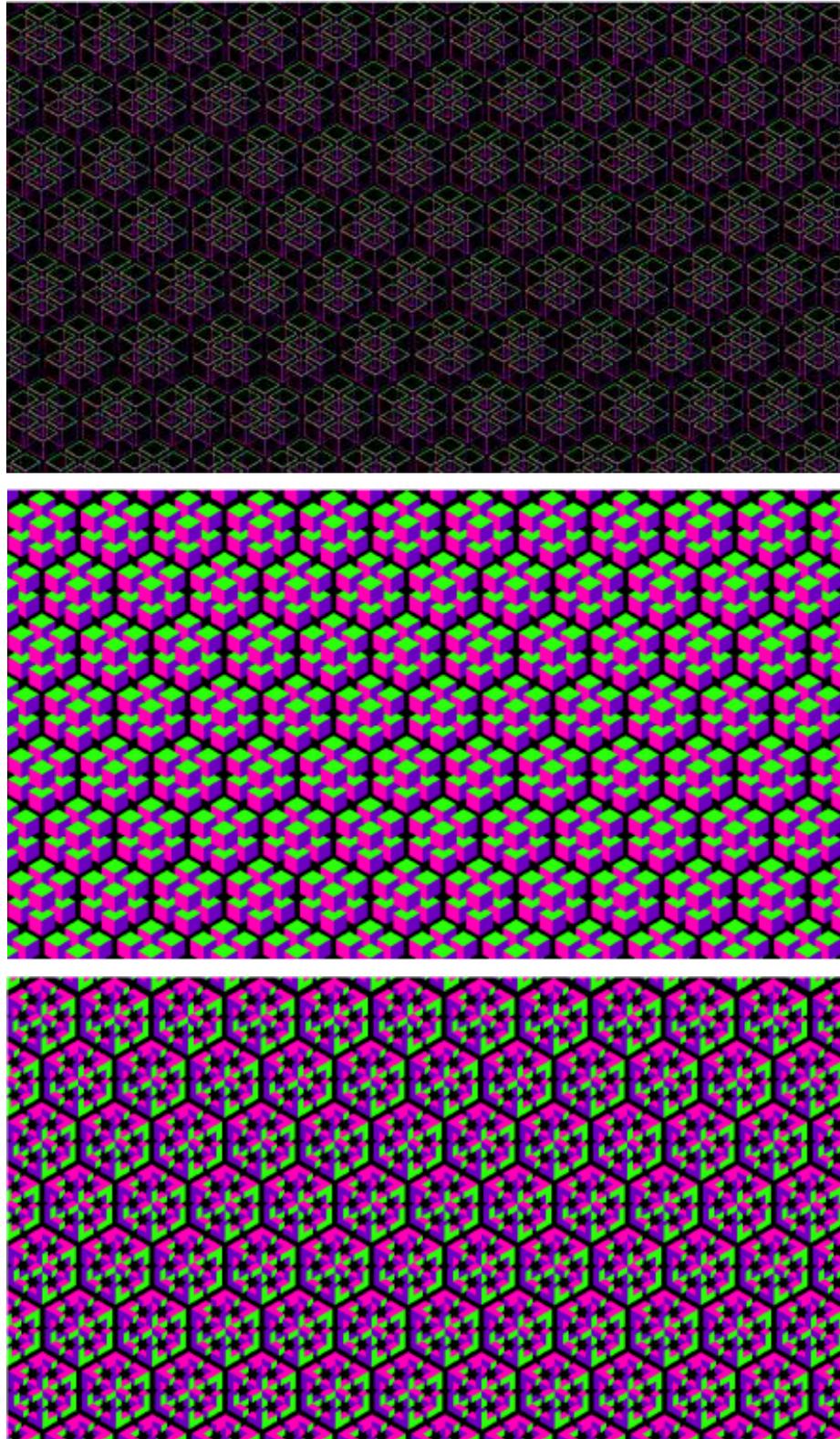
A partir do conceito norteador, da composição da paleta de cores, e do triângulo de Sierpinski que foi incrementado como um elemento visual, o logotipo passou por várias alterações, até alcançar um resultado satisfatório. Através das alterações realizadas no logotipo, pude amadurecer o conceito visual que gostaria de aplicar ao projeto. Com o site já em desenvolvimento, durante algumas pesquisas me deparei com um conceito chamado “coalescência”. A coalescência se trata da união, junção ou aderência de partes que se achavam separadas. Inspirado neste conceito, comecei a desenvolver peças gráficas para o plano de fundo do site.

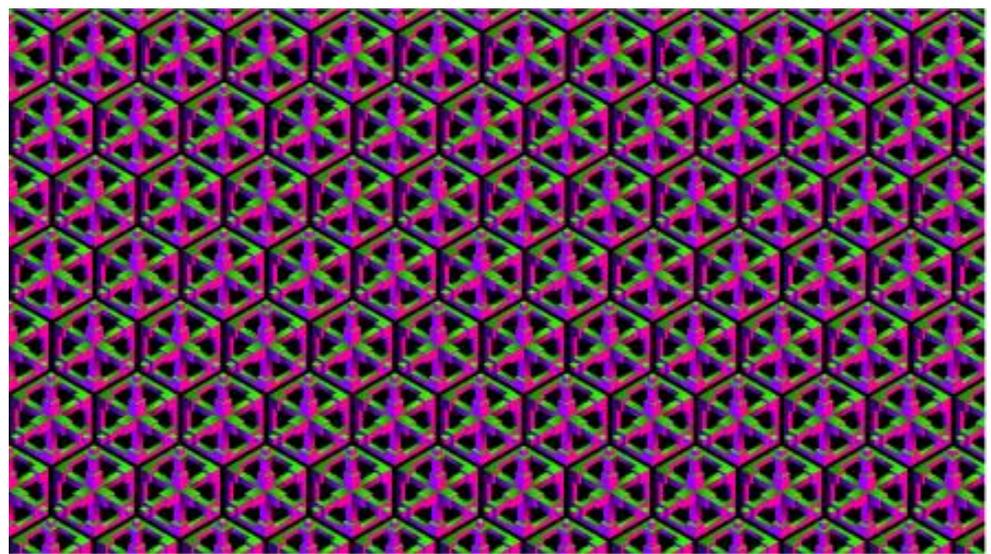
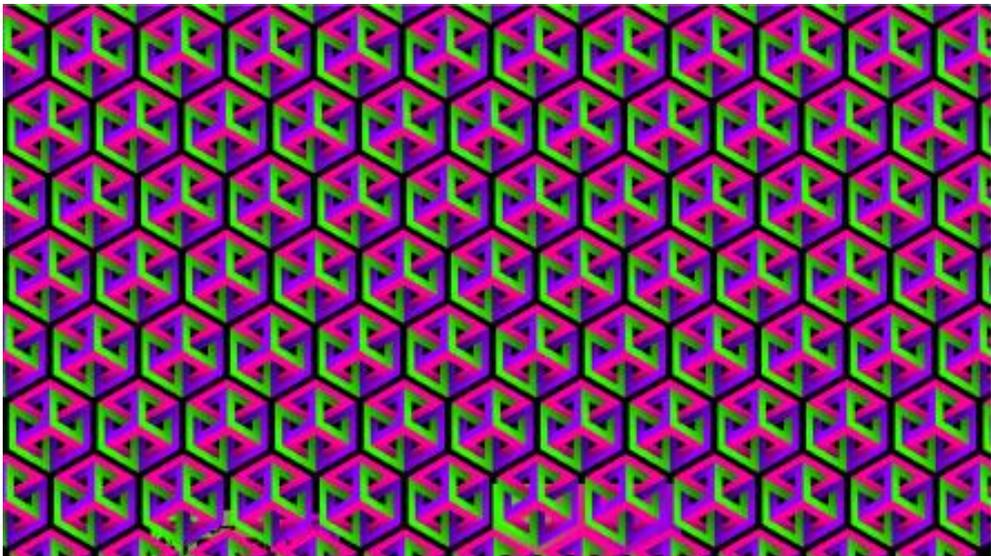
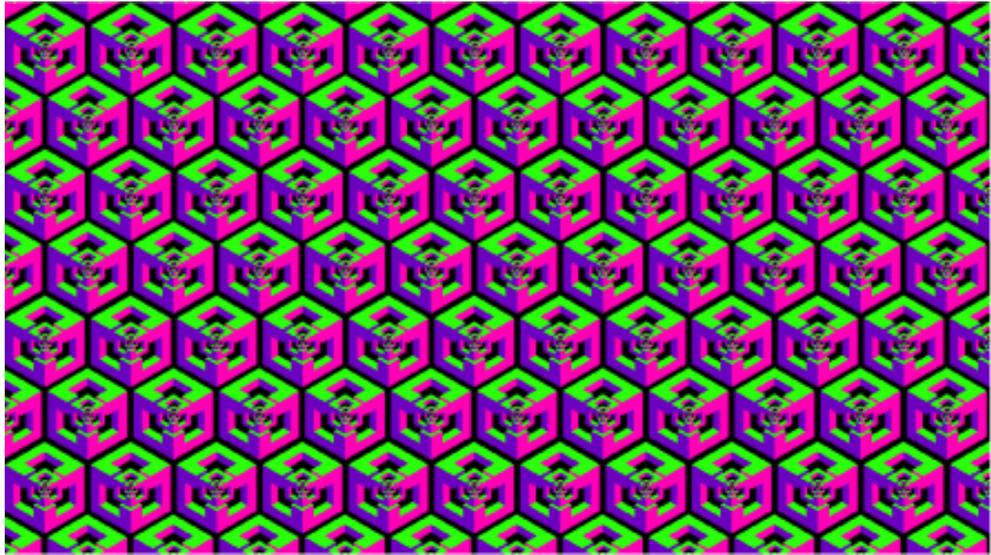
2.2.3 - Elementos Visuais

Utilizando padrões geométricos desenvolvi peças gráficas distintas que se encaixam e se complementam visualmente, alternando entre cada uma delas durante a transição entre os capítulos e sessões da reportagem. Seguindo a lógica narrativa do texto, os padrões geométricos

presentes no plano de fundo se tornam mais complexos na medida em que o texto se desenvolve. A partir desta lógica, foram produzidas as respectivas peças:

FIGURA 4 – Planos de fundo do site



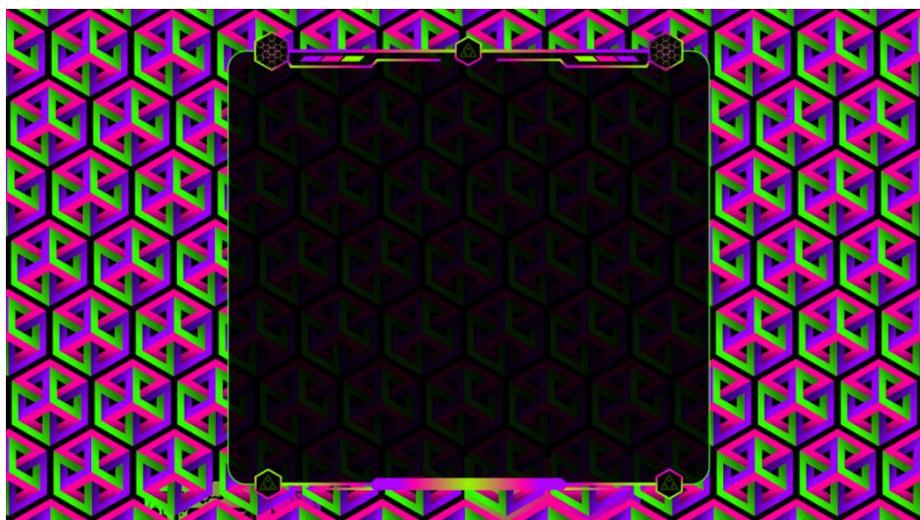


Com os planos de fundo definidos, precisava agora de uma forma para apresentar as informações textuais de maneira legível, sendo assim, utilizando como referência um conceito do *Design* chamado “*Glass Morphism*” (Morfismo de Vidro) optei por adicionar uma camada de cor preta acima do plano de fundo, e em seguida diminuir sua opacidade para 0,89. Dessa forma, o texto e os recursos multimídia são apresentados sobre uma “caixa” de cor preta e fosca que permite aos usuários uma boa legibilidade, sem ofuscar completamente o plano de fundo.

Buscando uma maneira de delimitar o espaço utilizado para apresentar o conteúdo, consegui incorporar mais um conceito visual ao projeto. Pensando no site como uma plataforma, decidi incorporar elementos visuais que remetessem a uma interface digital. Tendo em mente referências como menus de jogos eletrônicos (tanto antigos quanto atuais), e outras interfaces de formatos virtuais interativos, desenvolvi peças gráficas inspiradas nestas referências, que se encaixam como uma moldura tecnológica às “caixas” em que o conteúdo é apresentado, separando os elementos, como em uma interface digital. Nesta moldura, incorporei o triângulo de Sierpinski, para representar o elemento que deu origem ao conceito visual do projeto, incorporei também formas clássicas da geometria sagrada como a flor da vida, a semente da vida, o merkabah, entre outras.

Além dos elementos anteriormente citados que incorporam um visual místico ao *design*, para incorporar uma estética tecnológica e futurista, as peças que compõem a estrutura da moldura foram desenvolvidas através de segmentos de reta que remetem a placas de circuitos eletrônicos. Abaixo é possível visualizar a aplicação da moldura desenvolvida sob um dos planos de fundo anteriormente citados.

FIGURA 5 – Aplicação da moldura ao plano de fundo



Utilizando o conceito de coalescência para nortear a identidade visual do site, durante o processo de criação e desenvolvimento das peças gráficas tive uma agradável surpresa ao notar que as peças se encaixavam de maneira coesa à macroestrutura do site. Cada peça complementa sua antecessora e assim por diante. Para delimitar o final de cada sessão e o início de outra, foram utilizados blocos pretos com a largura total da página, o que contribuiu para uma transição confortável aos olhos, entre os planos de fundo.

2.2.4 – Logotipo (Versão Final)

Durante o processo de criação dos elementos citados anteriormente, amadureci o conceito visual que gostaria de incorporar à identidade visual do projeto, sendo assim algumas modificações foram realizadas no logotipo inicialmente produzido. Primeiramente decidi que seria necessário modificar a fonte utilizada no logotipo, para alcançar uma estética futurista e tecnológica. Iniciei então uma extensa busca por uma fonte com as características detalhadas. Não satisfeito com o resultado das buscas, decidi então criar uma fonte autoral, dessa forma iniciei um complexo e demorado processo de criação.

Utilizando uma referência visual futurista e grids de 21x21 (grades na tradução literal) para orientar os segmentos de linha, após longas horas de trabalho, alcancei um resultado satisfatório. Abaixo é possível visualizar o processo de criação e o resultado final já incorporado à uma nova versão do logotipo, já dentro da paleta de cores da identidade visual:

FIGURA 6 – Processo de Desenvolvimento da fonte criada para o logotipo



FIGURA 7 – Segunda versão do logotipo



Nesta nova versão da logo foi possível incorporar ao *design* características visuais já presentes nos outros elementos visuais incorporados ao site. Com linhas retas e pontas sobressalentes a fonte trouxe ao logotipo um visual único e moderno. Os triângulos foram utilizados para remeter a forma fractal que deu origem ao conceito originário da identidade visual. Utilizando o modo de mesclagem, ferramenta disponível no *software* Adobe *Illustrator*, multipliquei os triângulos para dar uma sensação de movimento e ao mesmo tempo incorporar um visual “holográfico”. O mesmo foi feito na fonte, utilizando três cópias, cada uma com uma cor presente na paleta de cores.

Ao incorporar a nova logo ao site, decidi então complementar o plano de fundo onde ela ficaria exposta, no topo da página inicial. Utilizando como referência o meu próprio ambiente de trabalho e criação, produzi elementos gráficos que fossem capazes de sintetizar algumas das características centrais do produto.

Entendendo que o *Psytrance*, tema central do produto, possui uma relação muito forte com a cultura indiana e suas manifestações religiosas como o hinduísmo e o budismo, utilizei uma representação gráfica da imagem de Buda para incorporar ao plano de fundo uma referência à cultura indiana. Em conjunto com esta representação gráfica de buda, foram adicionados alto falantes para representar o elemento chave de toda a temática. Ao alto falante, incorporei novamente o triângulo de Sierpinski. Posicionando um alto falante à esquerda e outro à direita, posicionei a imagem de buda acima de cada um, deixando um espaço ao centro para que o logotipo fosse posicionado em uma posição de destaque. Ao fundo, foram distribuídos triângulos de sierpinski, adicionando mais uma camada de detalhes à primeira tela com a qual

o usuário/leitor tem contato ao acessar o produto. Abaixo é possível visualizar a referência utilizada durante o processo de criação e o resultado final já aplicado ao site:

FIGURA 8 – Referência utilizada na criação do plano de fundo de apresentação do site



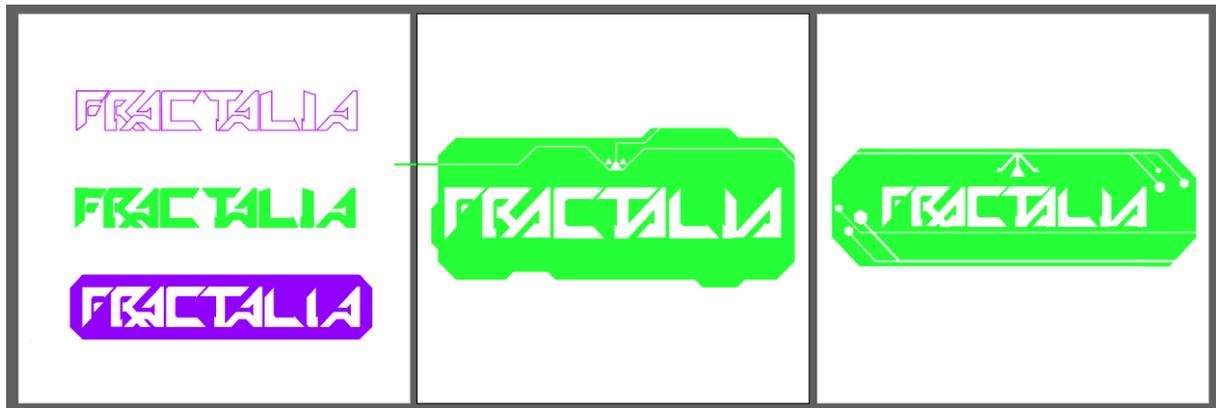
FIGURA 9 – Plano de fundo de apresentação do site



Durante o processo de edição dos vídeos das entrevistas percebi que a visualização do logotipo seria prejudicada conforme sua aplicação em diferentes plataformas e formatos visuais. Buscando alcançar um bom nível de legibilidade e aplicação, achei necessário efetuar novas modificações no *design* do logotipo.

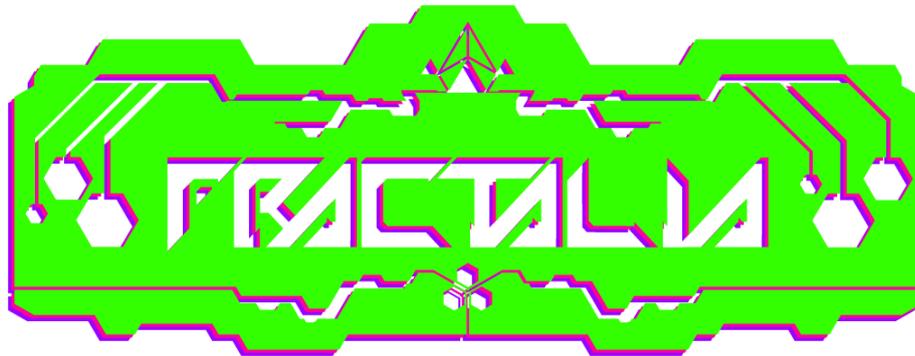
Após alguns testes, identifiquei um caminho visualmente satisfatório posicionando um elemento de cor sólida uma camada abaixo da fonte. Decidi então, esculpir este elemento até que ele se destacasse como um emblema tecnológico. Incorporei formas geométricas e efetuei cortes nas bordas do elemento até atingir a estética desejada. A seguir você pode visualizar o processo de testes e criação da nova versão do logotipo.

FIGURA 10 – Processo de desenvolvimento da versão final do logotipo



Com o emblema esculpido em uma cor sólida, adicionei à nova versão do logotipo, o mesmo efeito “holográfico” utilizado na versão anterior. Posicionando 3 cópias de cores diferentes em um ângulo de aproximadamente 45°, o design incorpora a peça um sutil efeito de tridimensionalidade. Através das modificações relatadas o logotipo chegou a sua terceira e final versão, apresentando boa aplicabilidade e representando de forma primorosa o conceito aplicado à identidade visual do projeto. A seguir é possível visualizar a versão final do logotipo:

FIGURA 11 – Versão final da logotipo do projeto



2.2.5 - Tipografia

A partir da definição e ajuste dos elementos centrais da identidade visual, a próxima etapa era definir as fontes que seriam incorporadas ao projeto. Sendo assim, após algumas pesquisas e testes práticos, optei por utilizar a fonte “**Cinzel**” para títulos e outros pontos de destaque no texto, e a fonte “**Montserrat**” para o corpo do texto.

“**Cinzel**” é uma fonte serifada de proporções clássicas, inspirada em inscrições romanas da antiguidade. Remetendo à história ancestral do alfabeto latino a fonte carrega uma forte elegância em seu *design*, sem deixar de lado aspectos da estética contemporânea. Devido a estas características, “**Cinzel**” foi escolhida para incorporar elegância e destaque aos títulos do produto. Os tamanhos utilizados para títulos variam de acordo com o tamanho do título e do dispositivo onde o site está sendo acessado.

Já a “**Montserrat**” é uma fonte sem serifa, muito popular devido à sua versatilidade. Inspirada em antigas placas, anúncios e letreiros locais vistos no bairro Montserrat em Buenos Aires na Argentina, a fonte é uma versão moderna da tipografia urbana do início do século XX. Devido à suas inspirações e sua simplicidade visual, a fonte apresenta uma ótima legibilidade. Simples e ao mesmo tempo bela, a fonte foi escolhida para o corpo do texto para que o leitor/usuário possa ter uma boa e leve experiência de leitura, sem causar nenhum tipo de desconforto ou cansaço visual excessivo. O tamanho utilizado para o corpo do texto é o tamanho padrão de texto utilizado na internet, 16 px.

Com a paleta de cores, o logotipo, a tipografia, os padrões aplicados ao plano de fundo, entre outros elementos gráficos e assinaturas visuais secundárias já estabelecidos, a identidade visual do projeto foi concluída, pronta para ser aplicada em conjunto com o conteúdo.

2.3 - PAUTA E APURAÇÃO

Para iniciar o projeto inicialmente foram coletadas reportagens no mesmo formato, que se destacam no quesito visual, para ter um bom ponto referencial. Após o contato com reportagens multimídia como: “*Snowfall*” e conteúdos do UOL TAB, foi estabelecido um ponto referencial de partida. Em seguida, foram coletados conteúdos teóricos sobre a Grande Reportagem Multimídia, para embasar o referencial teórico do projeto. Na sequência foram coletados conteúdos teóricos sobre o tema central do projeto e sobre expressões artísticas como a música e a dança. Dessa forma, foram reunidas referências que ajudaram a embasar e construir a reportagem multimídia.

Sendo a temática central do projeto, uma manifestação atualizada da contracultura, que em seus primeiros anos de evolução se desenvolveu em grande parte, fora do Brasil, o conteúdo demandava uma pesquisa de fontes secundárias para a viabilização do projeto. Dessa forma, foram coletadas informações de diversas fontes secundárias, extraídas do Google Acadêmico, Youtube, livros, artigos, podcasts e outros sinalizados nas referências bibliográficas. Partindo desses materiais e conteúdos coletados, foram selecionados aqueles que seriam utilizados neste memorial, assim como aqueles que seriam utilizados para auxiliar na construção prática do trabalho. Além destes, foram utilizadas entrevistas com artistas brasileiros de Psytrance como uma fonte complementar de informação e embasamento do tema central, a partir da perspectiva e da vivência daqueles que estão inseridos nesse universo multicultural.

2.3.1 Fontes

Em virtude do isolamento social e de outras medidas tomadas para minimizar o contágio e a propagação do vírus da Covid-19, durante a pandemia mundial que interrompeu momentaneamente a execução de atividades não essenciais em grande parte do mundo, foi necessário modificar o modo como seriam realizadas as entrevistas. O primeiro empecilho enfrentado nesse momento, foi a falta de equipamentos para a gravação das entrevistas. Devido a pandemia, a Universidade Federal de Viçosa interrompeu todas as atividades presenciais, sendo assim, não foi possível efetuar o empréstimo de equipamentos, nem utilizar os computadores da ilha de edição audiovisual do Departamento de Comunicação Social da UFV. Além disso, festas ou qualquer tipo de aglomeração estavam proibidas. Sendo assim, todos os

artistas que fazem parte do cenário artístico do psytrance estavam isolados em suas respectivas residências.

Mesmo com os empecilhos destacados, a prática da entrevista e do levantamento de informações relevantes através de fontes confiáveis e especialistas foi mantida, passando por pequenas alterações para encontrar uma forma viável de realizar e registrar estes contatos. Portanto, algumas entrevistas foram realizadas por videoconferência através da plataforma Google Meet, e outras foram realizadas presencialmente, quando a realização de eventos foi liberada.

Ao total foram realizadas seis entrevistas, quatro de forma remota, via videoconferência através da plataforma Google Meet, e uma via plataforma de troca de mensagens. Duas de forma presencial durante um período de imersão no Pulsar Festival (2022) realizado em Cachoeira Alta – Ipoema, Minas Gerais. Para as entrevistas realizadas de forma remota foram convidados artistas do cenário musical em questão, e acadêmicos especializados em temáticas abordadas no trabalho. Das seis entrevistas realizadas, apenas quatro foram gravadas para serem utilizadas como elemento multimídia no produto final. Devido a problemas técnicos durante a gravação de duas entrevistas, foram selecionadas apenas duas entrevistas para serem incorporadas ao site em formato de vídeo.

A primeira entrevista foi realizada via mensagens de áudio com o Rafael Machado Saldanha, professor e doutor em Comunicação pela Universidade Estadual do Rio de Janeiro. Realizada no dia 28 de setembro de 2022, a entrevista foi centralizada nas principais questões que norteiam e influenciam o gosto musical das pessoas. A segunda entrevista foi realizada com uma professora do Departamento de Dança da Universidade Federal de Viçosa, abordando o desenvolvimento da dança em conjunto com a evolução das civilizações. A entrevista não foi gravada, e nem utilizada no material final, a pedido da entrevistada.

A terceira entrevista foi realizada via videoconferência com o produtor musical Luís Felipe Ramos, responsável pelo projeto “*Spirit Shifter*”. Realizada no dia 12 de outubro de 2022, a entrevista abordou as principais características do *Psytrance*, como gênero musical, manifestação cultural e comunidade. Além de falar também sobre as principais características do estilo de música produzida por Luís em seu projeto “*Spirit Shifter*”. A quarta entrevista também foi realizada via videoconferência com o produtor musical Renan Vilela, idealizador do projeto “*Inside Mind*”. Realizada no dia 28 de outubro de 2022, a entrevista abordou a carreira e evolução de Renan como DJ e produtor musical, discutindo pontos relevantes sobre o cenário atual do *Psytrance* no Brasil e no Mundo.

Devido a problemas técnicos, a gravação das entrevistas com os artistas Luís Felipe Ramos e Renan Vilela, realizadas via videoconferência, foram comprometidas. Por esse motivo, e levando em consideração o padrão de qualidade audiovisual desejado para o projeto, a edição do material referente as entrevistas foi impossibilitada. Sendo assim, o conteúdo das entrevistas foi agregado de forma fragmentada as informações textuais da reportagem.

As entrevistas presenciais foram feitas durante a sexta edição do Pulsar Festival – Encontro de Arte Cultura e Sustentabilidade, realizado entre os dias 15 e 20 de junho de 2022. Inicialmente foram agendadas seis entrevistas com diferentes produtores musicais para realizar durante o festival, mas devido a conflitos de agenda e outros empecilhos foram realizadas apenas duas entrevistas. A primeira entrevista presencial foi com a produtora musical Débora Fantinelli, idealizadora do projeto “Psique”. A segunda entrevista foi com o produtor musical Vicente Gomes, um dos idealizadores da “Resina Records” um dos selos nacionais de *Psytrance* com maior ascensão no cenário mundial atual do gênero. Ambas entrevistas foram utilizadas em formato de vídeo no produto final.

O processo de entrevista se iniciou a partir da pesquisa por possíveis e relevantes fontes para o projeto. A partir da seleção, a próxima etapa foi o contato com estas pessoas para entender a viabilidade da entrevista e o interesse do possível entrevistado ao tema proposto pelo projeto. Prezando sempre por conexões reais com os entrevistados e outros personagens que colaborariam de forma verdadeira com o projeto, após o primeiro contato acontecia a confirmação da participação e o agendamento da entrevista. Com a entrevista agendada, era iniciado o processo de elaboração de pauta. Nesses casos, a pauta funciona como um roteiro, ou elemento norteador da entrevista, tendo em seu conteúdo, informações importantes e relevantes sobre o entrevistado, considerações, discussões e dúvidas importantes relacionadas ao tema que podem render bons argumentos e troca de ideias, a partir do ponto de vista do entrevistado.

Além da pauta, buscando alcançar um nível de qualidade satisfatório nas entrevistas realizadas de forma remota via videoconferência, nesse momento, percebi a necessidade de criar um manual de instruções da gravação para os entrevistados. Descrevendo com detalhes o posicionamento da câmera, sugestões de iluminação, áudio entre outros, o manual de instruções para gravação (ANEXO A) tinha como principal objetivo, garantir o controle do material que seria produzido em contato com o entrevistado.

Com o manual de instruções enviado, a pauta finalizada e os conceitos de interesse sobre o tema bem definidos, é o momento de iniciar a apuração com o entrevistado. Durante o

processo de entrevista o roteiro funcionou como guia mas foi seguido de maneira flexível, tendo alguns acréscimos de acordo com a resposta e o tom da fala do entrevistado, buscando sempre extrair as informações da forma mais clara e objetiva possível.

Ao final das entrevistas foi solicitada uma confirmação em áudio dos entrevistados concedendo sua autorização de uso de imagem, que incluiu o uso das informações, áudio e quaisquer tipo de imagem produzida a partir da entrevista. Para a autorização do uso de imagem dos entrevistados, os mesmos informaram seu nome completo, documento de identificação e a confirmação oral de sua autorização à gravação e ao compartilhamento das informações.

Após as entrevistas, o processo de pauta e apuração continua na pós-produção. Com a gravação em áudio e ou vídeo da entrevista, todo o material era revisado e decupado. O processo de decupagem funciona como uma organização detalhada do material, dividindo e marcando os assuntos abordados através da minutagem do material total. Dessa forma, enquanto é feita a decupagem é possível remover trechos e falas indesejadas do entrevistado. Através da limpeza e da seleção das partes mais importantes do material, torna-se possível criar uma narrativa linear através da reordenação das respostas do entrevistado. Esse processo deve ser feito com cautela para que a alteração da ordem das respostas não comprometa as intenções e interpretações do entrevistado.

No projeto em questão, o processo de pós-produção da entrevista foi realizado levando em consideração tanto a macroestrutura do projeto, auxiliando no posicionamento das informações no produto final, quanto em que tipo de formato o material seria divulgado. Buscando sempre atingir uma coesão ética, visual e informativa, todos os materiais foram adaptados para facilitar o entendimento e o acesso a todo e qualquer tipo de público.

2.4 - FORMATOS

2.4.1. Site

Como dito anteriormente na seção: “Elaboração da Proposta”, durante o período inicial de elaboração do projeto, a ideia inicial era produzir uma revista digital, assim seria possível explorar o potencial visual oferecido por este formato. Insatisfeito com as possibilidades oferecidas pelo formato e pensando em outras formas de explorar recursos multimídia no projeto experimental, em contato com o professor e orientador do projeto, Henrique Mazetti,

foi sugerido o desenvolvimento de uma reportagem multimídia como produto final do projeto. Com a definição do formato, a próxima etapa foi definir onde o produto seria hospedado.

Atuando como designer, adquiri experiência na criação de sites utilizando a plataforma *Wordpress*, por esse motivo a plataforma foi escolhida para o desenvolvimento do produto. Para o processo de desenvolvimento e criação do site optei por utilizar o *plug-in* (extensão/ferramenta) gratuito Elementor. O *plug-in* foi escolhido também por uma experiência prévia com a ferramenta.

O Wordpress é uma plataforma de criação de sites que oferece de forma gratuita a seus usuários diversos modelos de sites já prontos, para edição e ajuste de acordo com seu interesse e necessidade, o que facilita a criação de sites bem estruturados. Porém, a edição e modificação destes modelos é limitada, e para que o usuário tenha total liberdade para a modificação ele deve comprar a versão paga do modelo.

Já o Elementor é uma ferramenta de criação que concede aos seus usuários total liberdade para criar e editar seus próprios sites a partir de uma área de trabalho completamente vazia. Buscando total autonomia e liberdade no processo de desenvolvimento do produto, o Elementor viabilizou as ferramentas e recursos necessários para explorar ao máximo o meu processo criativo. Através dos elementos criados a partir da identidade visual, todo o site foi estruturado e moldado levando em consideração os conceitos que nortearam o projeto.

Sendo a hipertextualidade, uma das principais características do ciberjornalismo retratadas no referencial teórico, é necessário ressaltar que estas desempenham importantes funções no produto final. Os hiperlinks agregados ao site, cumprem funções documentais quando inseridos no texto, adicionando diferentes camadas informativas à narrativa. Já os links disponíveis no menu de navegação cumprem funções narrativas, permitindo ao leitor/usuário navegar pela reportagem de maneira personalizada, viabilizando formas de consumo individuais que se adaptam melhor ao estilo de cada leitor/usuário. Obedecendo sua função precípua, os hiperlinks presentes na reportagem criam conexões entre blocos informativos internos e externos ao site, dentro e fora do corpo do texto.

Todo o site foi adaptado através de um design responsivo para a melhor visualização em diferentes dispositivos de consumo de multimídia como: smartphones, tablets, notebooks, desktops, etc.

2.4.2 – Vídeo

Os vídeos incorporados ao site, buscam enriquecer o potencial narrativo da reportagem, além de expandir a percepção do leitor/usuário sobre o assunto abordado. A intenção inicial era de que todas as entrevistas gravadas fossem incorporadas ao produto, aumentando consideravelmente o número de perspectivas sobre o tema. Porém, como dito anteriormente, problemas técnicos impossibilitaram a utilização dos materiais multimídia gravados via Google Meet. As entrevistas presenciais foram gravadas utilizando um *smartphone* e um microfone de lapela. A apresentação musical foi gravada utilizando uma câmera emprestada por um amigo.

No total foram três vídeos gravados e editados, sendo duas entrevistas e uma apresentação musical. Todo o processo de edição dos materiais gravados foi realizado no software Adobe Premiere Pro 2020. Levando em consideração a identidade visual do projeto, os vídeos autorais disponibilizados no site apresentação uma estética visual coerente com o conceito utilizado na elaboração do produto. Para a edição dos materiais gravados, foi utilizada uma lógica objetiva, focando nas partes centrais do material bruto e utilizando cortes secos e efeitos visuais básicos nas transições.

2.4.3 – Músicas / Playlists

Assim como os vídeos, os elementos sonoros disponibilizados no site, foram incorporados com o objetivo de enriquecer o potencial narrativo do produto. Buscando incorporar um caráter sensorial à reportagem, as músicas criam um clima que situa o leitor/usuário em um determinado recorte temporal, dessa forma, os estímulos sonoros complementam a experiência visual do leitor.

Além de servir propósitos narrativos, os elementos sonoros incorporados ao site, buscam auxiliar o leitor na identificação e entendimento das informações disponibilizadas em formato textual. Portanto, mesmo aquelas pessoas que nunca tiveram qualquer tipo de contato com o gênero musical podem tirar suas próprias conclusões sobre as diferentes personalidades e estilos sônicos que o Psytrance assume. Enquanto lê sobre características de um estilo específico, o leitor/usuário pode experimentar e tirar suas próprias conclusões sobre o estilo musical descrito.

A fim de enriquecer ainda mais o conteúdo musical do projeto e enaltecer a produção local de Psytrance, um dos convidados do projeto gravou uma apresentação musical de mais de uma hora de duração, tocando somente músicas autorais. Todo o áudio da apresentação foi cuidadosamente gravado em alta resolução, buscando alcançar um alto nível de qualidade para o produto.

CONCLUSÃO

De acordo com os argumentos apresentados no referencial teórico, o produto foi idealizado e produzido a partir de definições e conceitos trabalhados por Longhi (2014), que definem a reportagem multimídia como um produto constituído por formatos de linguagem multimídia convergentes, que integram e incorporam diferentes práticas jornalísticas em um pacote informativo único, interativo e multilinear. Levando em consideração o grande volume de informações textuais e sua estrutura verticalizada, o produto assume também características do modelo de reportagem *long-form*, que na sua tradução literal é o mesmo que formato longo.

Cumprindo algumas das características propostas por Palacios (2003) presentes no referencial teórico, o produto foi desenvolvido para que possa fazer parte de uma memória em rede, um conteúdo sem validade, que possa ser consultado e consumido sem tempo determinado. Fazendo parte da memória coletiva proporcionada pelo jornalismo.

A partir dos conceitos, teorias, e processos apresentados, foi possível desenvolver um projeto que retrata os principais fragmentos de um universo cultural complexo que se desenvolveu a partir de um gênero musical, e foi capaz de criar uma extensa gama de expressões musicais distintas interligadas por uma forte comunidade que se estendeu por todas as partes do mundo. Sendo assim, através de muita paixão, dedicação e de um forte desejo de criar uma viagem sensorial única pelos fragmentos desse universo, foi criada a grande reportagem multimídia. (jornalismo.ufv.br/fractalia/)

Marcado por dificuldades técnicas relacionadas a falta de equipamentos, e a perda de materiais produzidos, além de diversos obstáculos provocados pela pandemia de COVID-19, a jornada de desenvolvimento foi longa, árdua, mas se encerra de maneira satisfatória, de acordo com o planejamento inicial.

Traçando um paralelo entre o ciberjornalismo, e o *Psytrance*, é possível notar que o desenvolvimento e a evolução de ambos se deram através dos avanços tecnológicos. Enquanto o jornalismo praticado no ambiente online passou por diversas fases, se reinventando e se adaptando de maneira única, a cada momento histórico de evolução da internet, um dos meios de comunicação mais revolucionários de todos os tempos. O *Psytrance* se mostrou como a “redefinição do ritual tribal para o século XXI”, que por meio da tecnologia incorporada nas técnicas de produção musical é capaz de proporcionar experiências e estímulos sensoriais únicos através de expressões sonoras com múltiplas referências culturais.

Esse paralelo mostra como o ser humano e suas expressões estão em constante evolução, se adaptando ao meio e utilizando como ferramenta as condições por ele oferecidas. Assim como o ciberjornalismo, em suas fases de desenvolvimento se propôs a explorar e aproveitar as potencialidades oferecidas pelo meio digital, o Psytrance se dispôs a utilizar a tecnologia e as ferramentas por ela oferecidas para resgatar um estilo ancestral de expressão musical.

Buscando uma forma de entender profundamente este gênero musical e todo o universo cultural criado a partir de suas expressões artísticas, me propus a mergulhar em uma jornada de múltiplas atmosferas, texturas, formatos, cores e sons. Enquanto estudava a música, pensando em como apresentar esse universo para pessoas que nunca tiveram qualquer familiaridade com a música eletrônica, sem que fosse um conteúdo desinteressante para os fãs já estabelecidos, percebi que poderia utilizar as artes visuais e o design como uma ferramenta para aproximar o leitor/usuário daquele universo de forma sensorial. Sendo assim, utilizando o design como ferramenta para produzir elementos e peças visuais, e a música para situar o leitor em um contexto específico entendi como me adaptar para alcançar meu objetivo inicial: Compartilhar o meu amor pela música e pela arte!

Durante esta jornada intensa de descobertas conheci pessoas extremamente talentosas e dedicadas à arte da produção musical, que se conectaram genuinamente comigo e com o projeto. A partir da análise de suas perspectivas entendi que assim como eu todas estas pessoas que contribuíram para o projeto compartilham de um amor insaciável pela música, que muitas vezes só pode ser compartilhado através de suas expressões musicais.

Através da experimentação fui capaz de alcançar resultados consistentes com a proposta inicial do projeto. Sendo a experimentação e o amadurecimento dois dos principais motivos para o sucesso do desenvolvimento, e para a apuração de habilidades técnicas e até mesmo artísticas. Finalizo o projeto extremamente contente com o resultado e com minha evolução pessoal, profissional, acadêmica, e artística desenvolvida a partir dele.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRADSHAW, Paul. Instantaneidade: Efeito da rede, jornalistas mobile, consumidores ligados e o impacto no consumo, produção e distribuição. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014, p. 111-137.

BURKE, Peter; BRIGGS, Asa. **Uma história social da mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2004.

CANAVILHAS, João (Org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014.

CANAVILHAS, João. Hipertextualidade: Novas Arquiteturas Noticiosas. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014, p. 03-25.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e terra, 2005.

FREDERICO, Edson. **Música breve história**. São Paulo: Irmãos Vitale, 1999.

LONGHI, Raquel Ritter. O turning point da grande reportagem multimídia. Revista **FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 21, n. 3, p. 897-917, 2014.

MIELNICZUK, L. Sistematizando alguns conhecimentos sobre jornalismo na web. In: PALÁCIOS, Marcos; MACHADO, Elias (Org.). **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Calandra, p. 37-54, 2003.

NUNES, Ana Cecília Bisso. Jornalismo digital de quinta geração: as publicações para tablets em diálogo com o desenvolvimento da web. **ALCEU**, v. 16, n. 33, p. 19-39, 2016.

PALACIOS, Marcos. Ruptura, continuidade e potencialização no jornalismo on-line: o lugar da memória. **Modelos do Jornalismo Digital**. Salvador: Editora Calandra, p. 1-17, 2003.

PALACIOS, Marcos. Memória: Jornalismo, memória e história na era digital. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014, p. 89-111.

SALAVERRÍA, Ramón. Multimedialidade: Informar para cinco sentidos. In: CANAVILHAS, João (org.). **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã: Livros LabCom, 2014, p. 25-53.

SCHOCH, Luana Chianca Velloso. **O Psytrance como Expressão Cultural Global**. 2021. 81f. TCC (Graduação) – Curso de Línguas Estrangeiras Aplicadas às Negociações Internacionais, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/20451>. Acesso em: 20 agosto. 2022.

SCHWINGEL, Carla. **Ciberjornalismo**. São Paulo: Editora Paulinas, 2012.

ST JOHN, Graham. **The local scenes and global culture of psytrance**. Londres: Routledge, 2010.

SITES CONSULTADOS

<https://www.mushroom-magazine.com>

<https://www.zenonrecords.com>

<https://hommega.com>

<https://songbpm.com>

<http://www.tiprecords.com>

<https://www.goagil.com>

<https://www.woodstock.com>

<https://universoparalello.org>

<https://ozorafestival.eu>

<https://www.youtube.com/@MOTMPY>

<https://open.spotify.com/show/0NCms7wmBge0dqvsHXbztX?si=0c6c4d539c1540f3>

ANEXOS

ANEXO A – Manual de Instruções para Gravação de Entrevista

Olá

Este é um manual de instruções simples porém, extremamente necessário para a nossa entrevista. Se possível siga todas as instruções para que possamos extrair a melhor qualidade de áudio e vídeo no momento de gravação da nossa conversa..

Caso não consiga executar algum dos tópicos abaixo, não se preocupe, entre em contato comigo para que possamos pensar em uma alternativa confortável para você.

Desde já, agradeço a disponibilidade e paciência de participar desse projeto. O projeto **Fractalía** é a realização de um sonho, e é um enorme privilégio para mim poder conduzir uma entrevista com alguém que contribui tanto para a cena nacional e internacional do psy trance.

João Marcos Figueiredo - Idealizador e Produtor do Projeto **Fractalía**

Pré Gravação:

A entrevista será conduzida dentro do Google Meet, porém existem certas limitações e variáveis da plataforma, como por exemplo, a velocidade de conexão da sua internet, e ou da minha que podem atrapalhar um pouco a qualidade da imagem e do áudio. Por isso, pensando em uma melhor forma de captar o bate-papo, uma sugestão é utilizar uma câmera, ou o próprio celular para gravar simultaneamente, fora da plataforma.

Se você possui uma webcam com uma boa resolução, talvez não precisemos fazer essa gravação simultânea, podemos avaliar essa situação previamente ou durante a entrevista, fica a seu critério.

Lembrando que essa gravação simultânea é apenas uma sugestão, caso você prefira gravar apenas pelo Google Meet não há problema algum. O importante é que você se sinta confortável durante nossa conversa.

- Certifique-se de que seu celular ou câmera esteja 100% carregado, ou com uma quantidade considerável de bateria, antes da entrevista.
(Assim evitamos que a bateria acabe no processo de gravação e corte partes importantes da nossa conversa.)
- Cheque a memória do seu celular para que não pare de gravar repentinamente.
(**Se possível**, deixe um espaço considerável disponível para uso da memória do seu celular ou câmera)
- Cheque se o seu celular mostra a quantidade de tempo disponível para gravação, ao abrir o aplicativo da câmera.
(Caso não mostre será necessário checar a gravação de tempos em tempos para se certificar de que continua gravando)
- Utilize uma cadeira confortável para ajudar na sua postura durante a gravação.
(Se por acaso for utilizar uma cadeira regulável, deixe-a em uma posição baixa para melhor enquadramento na câmera.)
- Se possível, separe uma boa fonte de luz à sua disposição. (Ex: Ring light, luminária, led, flash externo, etc)
- Selecione um ambiente silencioso e bem iluminado para o momento da videoconferência.
- Certifique-se de que o cenário atrás de você não esteja visualmente obstruído, o ideal é gravar em um ambiente com um fundo "limpo".

Durante a Gravação:

- Caso não tenha uma webcam com uma boa resolução e opte por fazer a gravação simultânea a videoconferência, mencionada acima, utilize a câmera traseira do celular ou outra câmera de sua escolha.
- Caso não possua um tripé, posicione o celular na posição horizontal (deitado) e centralize-o abaixo da tela do computador, com a câmera traseira virada para cima. (Caso você ache outro ângulo melhor, fica a seu critério escolher em qual prefere gravar.)
- Utilize um fone de ouvido conectado ao computador em que será feita a videoconferência.

- Ajuste a distância entre você e o celular, caso fique muito perto pode cortar o seu rosto durante a gravação.
- Faça um teste prévio e cheque como está a sua posição no vídeo.
- Caso o seu celular não mostre a quantidade de tempo disponível para gravação, será necessário checar a gravação entre o intervalo das perguntas.
- Após iniciar a gravação bata uma palma alta para facilitar a sincronização do áudio na pós-produção.

Lembrando que essas são apenas algumas sugestões para uma melhor qualidade de captação do nosso bate papo, caso você não consiga seguir algum dos tópicos não se preocupe.

Novamente, fica aqui o meu agradecimento pela atenção, e participação.