



## **Festival do Folclore de Jequitibá e Future Champions: práticas experimentais de cobertura convergente, multi e *crossmedia*<sup>1</sup>**

Lorena TÁRCIA<sup>2</sup>

Centro Universitário de Belo Horizonte/UniBH, MG

### **Resumo**

Procuramos neste artigo compartilhar duas experiências de cobertura multimídia e convergente, realizadas por alunos estagiários e voluntários e coordenadas pelo Laboratório de Convergência de Mídias do Centro Universitário de Belo Horizonte, UniBH. Na prática, trabalhou-se com *hotsites*, coberturas em hipertexto, áudio, vídeo, fotografias e mídias sociais, além da prática de *crossmedia* com impresso e televisão. Os resultados mostram grande engajamento dos alunos, intensiva produção de conteúdo, mas também gargalos de produção e planejamento, que precisam ser melhor trabalhados em sala de aula e no próprio Laboratório.

**Palavras-chave:** webjornalismo; convergência de mídias; Jornalismo multimídia; *crossmedia*

### **1 Introdução**

Echeverría (1999) chama de terceiro entorno social (E3) o cenário em que as ações são mediadas pelas tecnologias digitais, formatando uma cidade global, planetária e sem fronteiras (Telépolis). Numa realidade como essa, o Jornalismo definitivamente passaria por transformações em suas práticas profissionais e em relação às funções e convenções estabelecidas historicamente. No primeiro entorno (E1), as atividades desempenhadas pelo homem estavam ligadas à natureza. O segundo entorno (E2) caracteriza-se por uma sociedade industrial, com atividades relacionadas principalmente ao ambiente urbano. O terceiro entorno (E3) teria sido viabilizado por sete tecnologias: o telefone, o rádio, a televisão, o dinheiro eletrônico, as redes telemáticas, as multimídias e o hipertexto. Para o autor, os três entornos não se colocam como excludentes: E1, E2 e E3 seriam instâncias que constituem a sociedade contemporânea em toda a sua complexidade.

Sodré considera este processo de mudanças dos meios de comunicação como uma mutação tecnológica em que as fronteiras entre *alta cultura* e *cultura de massa* se apagam, “indiferente a tudo que não seja a velocidade de seu processo distributivo de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 5 – Comunicação Multimídia do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011

<sup>2</sup> Jornalista, Mestre em Educação e Tecnologias Digitais pela PUC Minas, formação em convergência de mídias pelo Newsplex Project, South Carolina University. Email: [lorenatarcia@gmail.com](mailto:lorenatarcia@gmail.com)



capitais e mensagens” (SODRE, 2002, p. 12). Na visão crítica do autor, as transformações tecnológicas das mídias digitais conservam as velhas estruturas de poder e por isso não podem ser consideradas uma revolução. Além da hibridização e rotinização de processos de trabalho e recursos técnicos já existentes na telefonia, televisão e computação, hibridizam-se também as formas discursivas do texto, som, imagem gerando o hipertexto e a hipermídia. (SODRE, 2002).

Fidler (1997) considera o momento atual como o terceiro estágio da grande midiamorfose, termo que utiliza para explicar as transformações dos meios de comunicação. Essas transformações geralmente ocorrem pela complexa integração de necessidades e pressões competitivas e políticas, bem como pelas inovações sociais e tecnológicas. Para o autor, o surgimento de uma nova mídia raramente provoca a morte de outra. Ao contrário, um novo meio surge da evolução e da adaptação de um ambiente comunicacional, em um processo gradual que pode ser comparado à evolução das espécies. A midiamorfose acontece, em grande parte, pela convergência das mídias, um fenômeno amplo e multifacetado, cuja definição, ainda inconsistente, precisa ser esclarecida e entendida.

## **1. Convergência de Mídias**

Segundo Fidler (1997), foi Nicholas Negroponte quem primeiro chamou a atenção para o fenômeno da convergência, nas palestras que fazia pelos Estados Unidos, em 1979, levantando fundos para a construção de uma sede para o Media Labs, no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT). Fidler (1997) conta que as pessoas geralmente ficavam espantadas diante da *revelação* de Negroponte de que todas as tecnologias de comunicação estavam passando por uma metamorfose, que só poderia ser entendida adequadamente quando tratada como um único tópico.

Desde que Negroponte construiu sua teoria sobre a convergência, o termo tem sido utilizado em diversas circunstâncias, gerando confusão.

Quinn (2005, p.3) diz que assim como a beleza está nos olhos de quem vê, também a definição de convergência depende da perspectiva de cada indivíduo. O autor chama a atenção para uma característica importante da convergência: o fato de variar de país para país, de cultura para cultura e de empresa para empresa. “O tipo de convergência que se desenvolve em qualquer empresa será um produto da cultura desta empresa”.



Na tentativa de refinar o conceito, Jenkins (2001, 2005) é categórico ao afirmar que nunca haverá o que a indústria propaga como um único aparelho transmitindo todo o conteúdo de notícias e entretenimento.

Para esse autor, parte da confusão na utilização do termo convergência acontece, porque, quando se fala dela, as pessoas referem-se a, pelo menos, cinco processos em andamento: Convergência tecnológica, Convergência econômica, Convergência social ou orgânica, Convergência cultural e Convergência global.

Para Nicholas Negroponte (1995) e Salaverría (2003) a *convergência tecnológica* é a transformação de átomos em bits, a digitalização do conteúdo de todas as mídias. Ocorre quando palavras, imagens e sons são transformados em informação digital, expandindo o potencial de integração entre eles e possibilitando o seu fluxo entre plataformas.

A *convergência econômica* é a integração horizontal na indústria do entretenimento. Uma empresa, como a América Online controla interesses em filmes, televisão, livros, jogos, web, mercado imobiliário e vários outros setores da economia.

A *convergência social ou orgânica* está na estratégia multitarefa dos consumidores para navegar o ambiente da nova era informacional. Convergência orgânica, segundo Jenkins (2001), é o que acontece quando um estudante universitário assiste futebol numa televisão de alta resolução, ouve música no iPod, digita um texto ou escreve um e-mail. “Pode ocorrer dentro ou fora da caixa, mas ultimamente, ocorre dentro do cérebro do usuário”. (JENKINS, 2001, p.93, tradução nossa)

A explosão de novas formas de criatividade e de interseções das várias tecnologias de mídia, indústrias e consumidores caracteriza a *convergência cultural*. A convergência de mídias fomenta uma nova cultura de participação popular ao permitir que pessoas acessem as ferramentas de produção, arquivamento, apropriação e circulação de conteúdo. É um processo que leva as empresas a buscarem lealdade do consumidor e geração de conteúdo de baixo custo. Convergência de mídias também incentiva notícias em formato *crossmedia*, ou seja, o desenvolvimento de conteúdos por meio de múltiplas plataformas e canais.

Já a *convergência global* é definida por Jenkins (2001) como o hibridismo cultural que resulta da circulação mundial de conteúdo nas mídias. No caso das agências de notícias, da música e do cinema por exemplo.

## **2. Convergência e Jornalismo**



O Jornalismo passa por amplas mudanças de paradigma e de suas práticas decorrentes da expansão das tecnologias digitais e novas formas de relatar os acontecimentos. O público atua como personagem ativo, compartilha experiências, interage, critica. Mídias sociais se tornam relevantes catalisadores no processo de apuração e promoção da notícia. Até os tempos das mídias se modificam, por exemplo, com a celeridade do Twitter.

Salaverria (2003) considera como *Convergência Profissional e Comunicativa* as coberturas multiplataformas e/ou multimídia, nas quais os papéis dos jornalistas são modificados.

Las coberturas informativas multiplataforma y/o multimedia son complejas y consumen abundantes recursos técnicos y humanos. Ahora bien, pensamos que merece la pena arriesgarse a experimentar con ellas, porque comienza a demostrarse que producen efectos beneficiosos a medio y largo plazo. (SALAVERRIA, 2003)

Numa época em que os canais eram limitados a jornais, revistas, rádio e tv, jornalistas podiam se especializar em apenas uma mídia. Até mesmo a formação profissional tinha (e muitas vezes ainda tem) este caráter analógico do direcionamento a mídias específicas. Agora, jornalistas do impresso necessitam trabalhar as linguagens de áudio e vídeo, unir-se a outros profissionais na construção de infográficos cada vez mais elaborados, alterar o *timing* da notícia, contribuindo para um fluxo constante e de cronologia diversa daquela ditada pelo produto que vai às bancas no dia seguinte. (KOLODOZY, 2006)

Profissionais do rádio, muitas vezes alheios à construção do texto estruturado para leitura, devem agora fornecer informação neste formato para a web, além de estarem expostos às webcams nas redações e à interatividade não apenas local, mas global, no caso das ondas transportadas para os bits da rede.

“Se há uma força por trás de todas essas mudanças, ela é a internet”, resumem Wilkson et al (2009, p. 1, tradução nossa). De acordo com os autores, a quase ilimitada quantidade de formas de distribuição da notícia acrescidas do desejo crescente do público de consumi-la – e também compartilhá-la, comentá-la e até reformatá-la –, produziram três tendências no Jornalismo: mídias tradicionais, principalmente jornais e emissoras de rádio e tv, utilizam a internet como uma mídia adicional na distribuição de notícias; novos canais online se expandem, muitas vezes competindo com as mídias tradicionais; indivíduos que não têm a menor intenção de se render aos canais



tradicionais de informação criam formas alternativas de reconstrução e compartilhamento de informações capturadas na rede e se tornam mais populares do que as mídias que apuraram e divulgaram o fato em primeiro lugar. (WILKSON et al, 2009)

Os autores definem Jornalismo Convergente como “a prática de produzir uma reportagem em duas ou mais mídias simultaneamente” (WILKSON et al, 2009, p. 2). Esta definição simplificada justifica-se pela proposta do livro *Principles of Convergent Journalism* de ser um guia prático e não uma discussão teórica sobre o tema.

Na nossa proposta de relatar práticas de Jornalismo convergente, acrescentaremos a esta definição, algumas outras dimensões da convergência relatadas por autores como Grant & Wilkison (2008), Quinn (2005) e Kolodzy (2006). Portanto, de forma mais específica, utilizaremos as seguintes definições:

**Jornalismo Multimídia:** prática de relatar a notícia utilizando linguagens distintas como áudio, vídeo, texto, hipertexto, infográficos etc;

**Crossmedia:** promoção cruzada, com chamadas entre as mídias distintas, preferencialmente de forma complementar. Por exemplo, quando tv ou rádio chamam para informações complementares na internet ou o jornal é *carimbado* com chamadas para a web;

**Cooperação:** duas ou mais empresas de mídia independentes trabalham juntas na construção de uma reportagem, compartilhando informações e recursos;

**Convergência tecnológica:** aplicação de tecnologias digitais na produção, distribuição, transmissão e armazenagem de conteúdo jornalístico.

Outra dimensão importante do Jornalismo na Convergência é a utilização das mídias sociais. Chega-se a falar de um novo Agenda Setting ou novos Gatekeepers. Não entraremos neste debate, porém ressaltamos a importância crescente de ferramentas como Twitter e Facebook em todas as etapas da produção ao compartilhamento da notícia, na geração de fluxo constante e de realimentação entre as diversas mídias.

## 2.1 Aspectos do Jornalismo Convergente

As tecnologias digitais e a internet são a força por trás do Jornalismo Convergente. A quase totalidade das empresas de comunicação já adicionou a web ao seu cardápio de meios para disponibilizar notícias, serviços e negócios e, de forma menos frequente, interagir com seus públicos. Com sua capacidade de memória e



armazenagem a baixo custo, a internet funciona também como extensão da notícia, para publicação de material adicional àquele selecionado para distribuição nos canais tradicionais de jornais, rádios, revistas e tvs. Suas possibilidades de hipermídia acrescentam novas dimensões ao impresso, como áudio, vídeo, infografias, galerias de fotos ampliadas, audioslideshow etc. Emissoras de rádio e tv, por sua vez, podem adicionar profundidade aos limitados espaços dos telejornais e radiojornais, utilizando a plataforma web em *crossmedia*. (WILKINSON et al, 2009)

A verdadeira convergência, entretanto, não se limita à integração da internet como canal de distribuição. Jornalismo convergente presume uma mesma história distribuída de forma adequada por diferentes meios simultaneamente e inclui mídias não tradicionais como celulares, iPads, sinalização digital entre outras emergentes. O Jornalismo convergente, como alertam Wilkinson et al (2009) tem foco na *história* e não no meio ou canal de distribuição. Oferece a repórteres, editores, fotógrafos formas de contar uma história com a linguagem mais apropriada a cada fato, disponibilizando-a aos leitores/ouvintes/internautas em canais múltiplos e complementares, para o acesso que melhor lhes atenda.

Outra mudança importante é o surgimento de novas funções nas redações. Um deles é o *editor de fluxo de mídia*, responsável pela definição dos melhores canais e linguagens para uma determinada notícia. Outra função importante é do *editor de notícias*, responsável por orientar todo o trabalho em torno de uma única reportagem em suas várias dimensões e linguagens. Há também o *jornalista multimídia*, responsável por apurar, organizar e reportar a notícia, utilizando linguagens diversas. Além disso, outras funções aparecem no momento de uma cobertura multimídia em que não se utiliza uma infraestrutura de redação tradicional. Muitas delas ainda nem sequer foram propriamente nomeadas.

É importante observar, no entanto, que os papéis e tarefas numa cobertura convergente variam conforme o volume de informação gerada e a extensão do acontecimento. O mais importante, a nosso ver, é focar sempre no fato e no público. Eles serão os guias para uma cobertura proporcional em qualidade e quantidade de mídias, canais e linguagens utilizados.

### **3. Práticas experimentais de cobertura convergente e multi e *crossmedia***

O Laboratório de Convergência de Mídias do Centro Universitário de Belo Horizonte foi implementado em 2009, como sucessor do Laboratório de Jornalismo



Online, criado em 2001. Sua proposta é trabalhar novas linguagens jornalísticas e explorar as possibilidades de integração não apenas entre os diversos laboratórios do curso, mas também entre os demais cursos de comunicação e até de outras áreas do conhecimento.

Atualmente, trabalhamos na adequação do conteúdo do Jornal Imprensa para a plataforma online ([www.jornalimpresao.com.br](http://www.jornalimpresao.com.br)) com proposta de *crossmedia* em que o impresso é carimbado com as opções de extensão da informação na plataforma online. Também agregamos e adequamos conteúdos produzidos pelos laboratórios de rádio, tv e Jornalismo organizacional. Atuam no laboratório professores de Jornalismo e publicidade e propaganda, no desenvolvimento de novas possibilidades de integração multicursos. Além das coberturas internas, participamos de coberturas externas em maior ou menor proporção, por iniciativa própria ou a convite de instituições parceiras.

Como equipamentos, temos quatro mochilas contendo câmeras de vídeo, gravador digital, máquina fotográfica digital, microfone, tripé e netbook com conexão wireless. Apelidamos estes equipamentos próprios para o chamado *back-pack journalism*<sup>3</sup> como *Mochilões da Comunicação*.

### **3.1 Festival do Folclore de Jequitibá**

Jequitibá, pequena cidade do interior mineiro, localizada a 112 km da capital, é oficialmente intitulada Capital Mineira do Folclore. São mais de 15 grupos folclóricos.

O movimento de preservação da cultura popular da região começou na década de 80. Em 1988, grupos folclóricos do município deram início ao Festival do Folclore, que acontece anualmente. Em 2010, o Laboratório de Convergência de Mídias do UniBH recebeu convite da prefeitura local, para realizar a cobertura jornalística do evento. Foi criado um website e elaborada proposta de cobertura multimídia e convergente em áudio, vídeo, texto e fotografia durante os três dias do Festival, entre 10 e 12 de setembro. A prefeitura se responsabilizou pelo traslado, hospedagem e alimentação do grupo de quatro alunos e um ex-aluno voluntário.

Considerando a realidade local de baixo índice de acesso à internet, a cobertura contou também com um boletim impresso diário, distribuído ao público com informações do dia anterior e programação do dia.

---

<sup>3</sup> Não entraremos nos detalhes desta modalidade de cobertura jornalística, por não ser relevante para este trabalho, no qual apenas utilizamos os equipamentos das mochilas, sem uma prática de back-pack

### 3.1.1 O *hotsite*

O site do evento<sup>4</sup> (Fig. 1), plataforma para a cobertura multimídia, foi construído por um ex-aluno do curso de Jornalismo, natural de Jequitibá. Rodrigo Saturnino mora em Portugal e trabalhou de lá, em contato direto com a equipe no Brasil por meio do Skype e MSN Messenger. A base do site é o gerenciador de conteúdo Word Press.



**Figura 1: Home Page do *hotsite* da cobertura do Festival de Folclore de Jequitibá**

Fonte: <http://www.folclorejquitiba.com/>

### 3.1.2. A *equipe*

Foram deslocados para Jequitibá, duas estagiárias do Laboratório de Convergência, um aluno e um ex-aluno, ambos voluntários. Como coordenadora do Laboratório e responsável pela cobertura, trabalhei de Belo Horizonte, conectada com a equipe por MSN Messenger e email. O ex-aluno Rodrigo Saturnino trabalhou durante todos os dias na diagramação do boletim impresso, direto de Portugal, em conexão por Skype, Messenger e email.

### 3.1.3 *Equipamentos*

A equipe se deslocou para Jequitibá, com equipamentos de duas das mochilas multimídia do laboratório. Levaram duas filmadoras digitais Canon Camcorder ZR 850, com microfones externos (entrada P2), duas câmeras fotográficas Sony CyberShot W200, dois gravadores Olympus Ws-321 com USB acoplada (Fig. 2).

<sup>4</sup> <http://www.folclorejquitiba.com>



**Figura 2: equipamentos utilizados na cobertura do Festival do Folclore<sup>5</sup>**

### ***3.1.4 Rotina de produção***

Os quatro alunos viajaram para Jequitibá em dias e horários distintos. Os primeiros a chegarem, Flavimar Diniz, ex-aluno do UniBH, e Jussara Paola, monitora do Laboratório de Convergência de Mídias, tomaram conhecimento da realidade local e da infraestrutura disponibilizada pela prefeitura. Uma sala, com computador conectado à internet e uma impressora colorida para a impressão do boletim diário.

Após se acomodarem, fizemos uma reunião rápida por MSN, incluindo Rodrigo Saturnino, de Portugal. Foram combinadas as primeiras pautas e o horário de fechamento do boletim, que seria enviado nos finais de tarde para minha revisão e em seguida para Saturnino, responsável pela diagramação.

Os outros dois alunos, Letícia Flávia, estagiária do Laboratório de Convergência e Caio Araújo, monitor voluntário do laboratório chegaram na manhã do dia seguinte.

Os alunos trabalharam na noite do primeiro dia de abertura do festival e nos dois dias seguintes, de acordo com a programação. Revezaram-se no uso dos equipamentos e das mídias e tiveram autonomia para alterar pautas, selecionar entrevistados e definir o ritmo da cobertura. Neste caso, não houve definição de funções e todos atuaram como jornalistas e editores multimídia. Cada um produzia, editava e publicava notícias e entrevista sob sua responsabilidade. A única função definida foi de Flavimar Diniz, já formado e responsável pela edição do boletim diário.

Na medida em que as gravações e fotos chegavam à redação, o boletim ia sendo fechado. Todas as matérias eram depositadas no site de forma oculta para a minha revisão e liberação.

### **3.1.5 Resultados e dificuldades**

---

<sup>5</sup> Consideramos importante relatar os equipamentos utilizados, porque muitos colegas têm esta dúvida ao iniciar coberturas deste porte. Já experimentamos variados equipamentos e ao final faremos observação sobre a melhor alternativa disponível atualmente.



Durante dois dias e uma noite de Festival, foram produzidos três boletins impressos, sete galerias de fotografias, dez entrevistas em vídeo, nove reportagens em texto, além de cobertura por Twitter e material publicado no Portal Dzaí do Estado de Minas.

As principais dificuldades encontradas na cobertura foram a comunicação, uma vez que os telefones celulares não funcionaram na cidade e a rede era bastante lenta. Outro problema identificado foi em relação ao envolvimento dos moradores com o Festival. Atividades pautadas como matéria se mostraram sem sustentação na realidade, por falta de público, como o caso das oficinas.

Ainda assim, os shows tiveram muito movimento e a cidade contou com bom fluxo de visitantes. De acordo com os alunos envolvidos, as principais dificuldades foram relacionadas à falta de conhecimento prévio sobre a realidade da cidade e as nuances do Festival. Ainda que tenham lido e se informado sobre festivais passados, a realidade mostrou-se diferente do esperado.

Da minha parte, coordenando a equipe a distância e intermediando o contato com Portugal, as principais dificuldades foram em relação à falta de comunicação por telefone, o que só me permitia conversar com a equipe quando estavam diante do computador, o fuso horário em relação a Portugal, o que exigia esforço de todos, principalmente do Rodrigo Saturnino e a revisão gramatical dos textos, o que demonstra a necessidade de aprimoramento dos alunos neste aspecto.

A experiência foi considerada positiva e importante para a formação profissional por todos os alunos envolvidos, que valorizaram principalmente a autonomia de apuração, edição e publicação<sup>6</sup>.

### **3.2 Future Champions 2010**

Competição de futebol para jogadores com idade inferior a 17 anos (sub 17), o Future Champions é uma promoção da Federação Internacional de Futebol Associado (FIFA). Teve início em 2009, na África, e acontecerá anualmente em Belo Horizonte, até 2013, como uma das ações da Copa do Mundo de 2014. Em 2010, os jogos foram disputados nos campos do UniBH e do Baleião (comunidade de baixa renda em Belo Horizonte), entre os dias 13 e 18 de dezembro. Ao todo foram 12 clubes, da África, Europa, América do Norte e América Latina.

---

<sup>6</sup> Após os eventos os alunos responderam questionário de avaliação da cobertura



O convite para cobertura do Future Champions pelos cursos de comunicação do UniBH aconteceu cerca de 20 dias antes do evento. Como metade dos jogos seriam realizados no campus Estoril do Centro Universitário, fomos convidados a participar. Neste prazo, foram realizadas inscrições de alunos voluntários e todos os preparativos. Cerca de 35 alunos se inscreveram e 30 compareceram ao treinamento relâmpago no final de semana que antecedeu o início dos jogos.

Os alunos voluntários de Publicidade/Propaganda foram convidados a construir uma identidade visual para o projeto. Desde o início, apesar da aprovação da cobertura pelos representantes da Fifa, várias restrições foram impostas pela equipe promotora do evento, vinda da Inglaterra. Ficou determinado que não poderíamos utilizar a marca do Future Champions e não poderíamos circular livremente pelo local do jogo ou nos vestiários. Um acordo entre as partes nos levou a criar o projeto *UniBH na cobertura do Future Champions*, no qual atuaríamos sem qualquer relação institucional com o torneio em si.

### 3.2.1 O hotsite

O site [www.unibh.br/futurechampions](http://www.unibh.br/futurechampions) foi criado pelo Laboratório de Convergência de Mídias utilizando a plataforma semi-gratuita<sup>7</sup> [www.webnode.com.br](http://www.webnode.com.br).

Além disso, *mashups*<sup>8</sup> foram acrescentados ao site, para inserção do Twitter da cobertura, mapas com localização dos campos e transmissão ao vivo por streaming, por meio do serviço UStream<sup>9</sup>.

O menu se dividiu em informações sobre o projeto Future Champions, evento paralelo Coach the Coaches, Tabela de Jogos, Resultados, Notícias, Opinião, Sobre Nós. Dentro de notícias, o conteúdo de áudio, vídeo, galeria de fotografias<sup>10</sup> e o clipping diário do evento.

---

<sup>7</sup> O primeiro mês de utilização plena dos recursos da plataforma é gratuito, a partir daí, funciona com várias restrições de inserção de conteúdo, a não ser para aqueles que adquirem o plano profissional.

<sup>8</sup> Diferentes serviços da web agregados e funcionando simultaneamente

<sup>9</sup> [www.ustream.com](http://www.ustream.com) plataforma gratuita para transmissão de eventos por streaming de vídeo

<sup>10</sup> Infelizmente, por termos utilizado a plataforma gratuita do Webnode, após um mês, todas as galerias de imagens foram deletadas do site



**Figura 3: Hot site da cobertura do campeonato Future Champions 2010**  
**Fonte: [www.unibh.br/futurechampions](http://www.unibh.br/futurechampions)**

Outra área do site foi destinada à publicação do material produzido pela TV Universitária, como ação de *crossmedia*. Além disso, publicamos um boletim diário bilíngue para distribuição a jornalistas, público presente e jogadores. O boletim, também trazia chamadas para o conteúdo do site e matérias sobre os bastidores da cobertura e está disponibilizado dentro da área de notícias, em mashup com o serviço Scribd<sup>11</sup>.

### **3.2.2. A equipe**

Estiveram envolvidos diretamente na cobertura, 30 alunos de comunicação do UniBH e um aluno de Educação Física. Como coordenadora do Laboratório de Convergência de Mídias, trabalhei diariamente, de 7 da manhã às 10 da noite, ainda que os jogos pelos quais estivemos diretamente responsáveis tenham ocorrido somente no período da manhã. Outros quatro professores dos demais laboratórios, atuaram no suporte à correção dos textos e conteúdo dos vídeos/áudio em regime de rodízio.

### **3.2.3 Infra-estrutura e Equipamentos**

Na cobertura do Future Champions, houve uma pequena alteração nos equipamentos da cobertura (Fig. 4), em relação à cobertura do Festival do Folclore de Jequitibá, relatado anteriormente. Optamos por uma câmera de vídeo com cartão Micro SD e alta resolução, a Zi8 da Kodak, ainda não disponível no Brasil. Gravadores e câmeras fotográficas continuaram as mesas, com exceção de uma câmera profissional, com lentes e zoom, para fotografar os jogos. Além disso, para gravação dos boletins de

<sup>11</sup> <http://www.scribd.com>

áudio, utilizamos um estúdio Podcast Beringher, com conexão USB e excelente qualidade de áudio, um verdadeiro estúdio portátil de rádio.

Complementaram a infra-estrutura, cinco PCs conectados em rede de alta velocidade e uma linha dedicada para transmissão por streaming. As transmissões ao vivo foram realizadas com equipamentos profissionais da TV UniBH, no caso uma Câmera Digital HDV-V1 –Sony.



**Fig 4. Equipamentos utilizados na cobertura do Future Champions 2010**

### ***3.2.4 Rotina de produção***

Nossa opção foi permitir aos alunos trabalharem com as mídias que quisessem, inclusive em sistema de rodízio. Assim, produzimos uma escala na qual os jornalistas de vídeo trabalhavam em duplas, os fotojornalistas atuavam individualmente ou em suporte aos jornalistas de texto, uma equipe ficou exclusivamente responsável pelos boletins em áudio. Outra equipe levou os netbooks para twittar na beirada do campo (onde o acesso nos foi permitido) e um último grupo, formado não apenas por alunos do Jornalismo, mas também de Publicidade e até Educação Física, ficou responsável pela editoria de opinião do site. Um ex-aluno do UniBH, também voluntário, trabalhou na produção, edição e diagramação dos boletins impressos.

As pautas cobriam os bastidores, os jogos, curiosidades, organização do evento e público, sendo que na pré-reunião de pauta, os alunos foram orientados a buscar novas pautas e a ficarem atentos a todas as possibilidades de matéria, uma vez que os detalhes da dinâmica do evento eram desconhecidos.

### ***3.2.5 Resultados e dificuldades***

Durante a cobertura, foram produzidos cerca de 50 boletins em vídeo, mais de 500 fotografias, 30 boletins em áudio<sup>12</sup>, totalizando mais de 90 notícias e cerca de 25 artigos opinativos publicados. Não foram contabilizados os posts no Twitter, porém no

<sup>12</sup> Os boletins em áudio foram hospedados no site [www.soundcloud.com](http://www.soundcloud.com) e incorporados ao hotsite



último dia da cobertura, a tag #futurechampions ficou entre os Topic Trends do Brasil, o que significa ter sido um dos assuntos mais comentados no país, dentro do Twitter. Outras 30 entrevistas foram realizadas ao vivo, em português, inglês e francês. Na partida final, ainda que não tivéssemos autorização oficial da Rede Globo (detentora dos direitos de transmissão do Future Champions), por solicitação dos internautas, intercalamos entrevistas e comentários ao vivo com transmissão e narração dos jogos.

O ponto mais positivo desta cobertura foi, sem dúvida, o engajamento e entusiasmo dos alunos. Também a qualidade dos equipamentos e da infraestrutura disponibilizada pelo UniBH fez toda a diferença. Apesar das dificuldades de acesso a jogadores e restrições impostas pela Rede Globo e pelos organizadores, a cobertura superou em volume e qualidade as mídias tradicionais, pouco interessadas em destacar o futebol de base. Desta forma, a nosso ver, cumprimos papel importante da convergência e da web, de servir em profundidade aos nichos específicos de público. Conseguimos, por meio das redes sociais, estabelecer um diálogo com torcedores, fãs e até familiares de jogadores de outros países, que acompanharam os times pelas nossas páginas.

Uma das dificuldades marcantes nesta cobertura foi a vasão do grande volume de vídeos e fotos produzidas. Na ânsia pela busca da informação, os repórteres multimídia não atuaram como editores de seu próprio material. Como no planejamento não estava previsto o papel do editor multimídia, alguns acabaram sobrecarregados nesta função.

Mais uma vez, a correção gramatical e o texto exigiram trabalho dos professores, problema recorrente em um Jornalismo que poderia prescindir do editor de texto. Todos os participantes responderam questionário de avaliação da experiência e as dificuldades e pontos fortes relatados coincidem com o exposto acima. Abaixo, alguns comentários pós-cobertura registrados no Twitter.



**SoniaBBelotti** Sonia Belotti

Campeonato **Future Champions** em Bh com participação ativa dos meus queridos é o second da lista dos + tweetados, parabéns!

18 hours ago



**juniabrasil** Junia Brasil

**Future Champions** no TT Br. Parabéns aos colegas do @UniBh e a grande mestra @lorenatarcia. #FutureChampions 2010

18 hours ago



**joapaulocvale** João Paulo C. Vale

Dia perfeito! Com direito a cobertura do **Future Champions**, e fim de noite c/ @RayssaLobato, @ChrisLasmar e @PabloEstanislau, na casa do André!

12 hours ago



**Tiagodias84** Tiago Almeida  
O twitter é a única mídia que fubciona... no site do Globo nem mencionam o **Future champions**...  
#NemFutureChampionsesteano  
17 hours ago



**bdtorquato** Bruno Torquato  
Parecia que era sonho, mas na verdade era o **Future Champions**.  
#queromais  
from Betim, Minas Gerais  
13 hours ago

---

## Considerações Finais

Por fim, concordamos com Salaverria (2003) sobre a constante necessidade de experimentação em coberturas convergentes para aprimoramento de rotinas, planejamento e linguagens. Acreditamos ser este o papel das escolas e especialmente dos laboratórios. Sem regras rígidas e um padrão de linguagem/formatos, os alunos se sentem participantes do processo de criação e colaboram com formas alternativas e criativas de contar histórias.

## Referências Bibliográficas

- ECHEVERRÍA, Javier. **Los señores del aire**: Telépolis y el tercer entorno. Barcelona: Destino, 1999.
- FIDLER, Roger. **Mediamorphosis**: understanding new media. London: Pine Forge Press, 1997.
- NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.
- SALAVERRÍA, Ramón. Convergencia de medios. **Chasqui**, Revista Latinoamericana de Comunicación, ed. 98. Disponível em <http://chasqui.comunica.org/content/view/190/64/>, acesso em março de 2011.
- SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. Petrópolis: Vozes, 2002
- QUINN, S. **Convergent Journalism**: The Fundamentals of Multimedia Reporting. United States: Peter Lang Publishing, 2005
- JENKINS, Henry. Convergence? I diverge. In: **Technology Review**, Massachusetts: jun. de 2001, p.93.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2.ed. ampl.e atual. São Paulo: Aleph, 2009.
- WILKSON, Jeffrey S. et al. **Principles of Convergent Journalism**. New York: Oxford University Press, 2009
- KOŁODZY, Janet. **Convergence Journalism**: writing and reporting across the News media. New York: Rowman & Littlefield Publishers, Inc, 2006
- GRANT, August & WILKINSON, Jeffrey S. **Understanding Media Convergence**. The State of the Field. New York: Oxford, 2008