

Universidade de Brasília
Faculdade de Comunicação
Departamento de Jornalismo
Memorial de projeto final

TRIBOS NUM SÓ RITMO:
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas

Autora: Maíra Gomes de Ávila Nunes
Orientador: Carlos Eduardo Esch

Brasília - DF
Novembro de 2014

MAÍRA GOMES DE ÁVILA NUNES

TRIBOS NUM SÓ RITMO:

Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade de Brasília como requisito parcial para obtenção do título de bacharel em Comunicação Social com habilitação em jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Carlos Eduardo Machado da Costa Esch
Orientador

Prof. Paulo Roberto de Assis Paniago
Examinador

Prof. Ellis Regina Araújo da Silva
Examinadora

Prof. Paulo José Araújo da Cunha
Suplente

Brasília, novembro de 2014

Projeto sobre reportagem disponibilizada no link www.coberturajogosindigenas.com

“A gente precisa acompanhar a sociedade. Temos que ter internet e telefone nas aldeias para saber o que acontece no mundo e mostrar ao mundo o que acontece conosco. A internet é o nosso arco e flecha, nossa arma de caça dos dias atuais”.

Tanawy Kariri Xocó

Agradecimentos

Aos meus pais, June Alves Gomes e Luiz Carlos de Á. Nunes Júnior, que sempre me proporcionaram uma educação dialógica, ampla e reflexiva, sem me podar nas mais diversas escolhas e experiências dentro e fora de sala de aula. Não foi diferente em relação ao projeto final. À paciência deles e do meu irmão, Rodrigo Nunes, em escutar, aconselhar e incentivar as vivências que fizeram parte da minha formação.

Ao meu chefe durante o estágio Alexandre Botão, que me ensinou muito sobre jornalismo, e não foi diferente com este trabalho.

Ao professor Carlos Eduardo Esch pela atenção em orientar o trabalho e criar em mim a inquietação para ousar uma experimentação neste projeto.

Aos colegas de faculdade, em particular à Jéssica Paula Prego, uma pessoa que empolga qualquer aspirante a jornalista a encarar as mais loucas aventuras por uma boa pauta. Além de me despertar o interesse pelo tema da reportagem deste trabalho.

Ao Paulo Andrade, uma grata surpresa, que me ajudou com a programação do site. E se tornou um amigo, atencioso e prestativo.

Resumo

Este projeto se propõe a experimentar diferentes ferramentas de linguagem na produção de uma reportagem voltada para a internet. Por meio da mescla de textos, fotografias, vídeos e infográfico, e com o auxílio de hiperlinks, o resultado é um formato que apresenta variedades de narrativas jornalísticas de um evento ou acontecimento em um mesmo produto. O pano de fundo para esta experimentação foram os Jogos dos Povos Indígenas, realizados em novembro de 2013, em Cuiabá. O uso de uma série de ferramentas de linguagem é aplicado na busca por transmitir ao internauta a experiência vivida por 48 etnias brasileiras em um encontro esportivo com riqueza de curiosidades e comportamentos em função da diversidade cultural. O trabalho conta também com um memorial que detalha as etapas do processo de produção, as dificuldades, as condições que a estudante teve durante a viagem de Brasília à Cuiabá para a cobertura e as reflexões sobre o uso da linguagem na narrativa jornalística que permearam as escolhas de cada trecho da reportagem.

Palavras-chave: linguagem, webjornalismo, jornalismo online, Jogos dos Povos Indígenas, reportagem.

Sumário

1. Apresentação

2. Objetivos

3. Justificativa

3.1 Do produto

3.2 Do tema

4. Reflexões teóricas

4.1 Webjornalismo

4.1.1 Contexto

4.1.2 Jornalismo Online

4.1.2.1 Características do Jornalismo Online

4.2 Sobre a reportagem

5. Caminhos da produção

5.1 Do pré-projeto

5.1.1 Concepção da ideia

5.1.2 Pré-apuração

5.2 Da viagem

5.2.1 A rotina da cobertura

5.2.2 Apuração

5.2.3 Fotografias e vídeos

5.2.4 Abertura para o inesperado

5.3 Da produção das reportagens

5.3.1 Formas de abordagem

5.3.2 Seleção dos temas

5.3.3 Quando as matérias ganham forma

5.3.4 Para ganhar cara de site

6 Considerações finais

7. Referências bibliográficas

8. Anexos

8.1 Cronograma

8.2 Orçamento

8.3 A reportagem e os roteiros de produção

1. Apresentação

A ideia deste projeto foi produzir uma experimentação de linguagem agregada ao trabalho jornalístico voltada para uma nova plataforma de informação, que é a internet.

Os Jogos dos Povos Indígenas foram o pano de fundo para colocar em prática esta experimentação. O trabalho destina-se tanto às população indígenas que tenham ou não participado dos Jogos — e que podem se ver representadas na mídia —, como para os não-indígenas.

O resultado é uma reportagem exposta em uma plataforma virtual que faz uso de textos, fotografias, vídeos, infográfico e hiperlinks para compor as narrativas e envolver o internauta no clima do evento.

Para consumir este produto, portanto, o internauta precisa acessar o um endereço eletrônico. O domínio público de www.coberturajogosindigenas.com foi comprado em novembro de 2014 e, a cada ano, pode ser renovado. A escolha do nome levou em conta tanto a proposta do trabalho, quanto a facilidade de encontrá-lo em uma busca em sites de pesquisa da internet que usam palavras chaves, como o *Google*.

Na página de abertura da reportagem nomeada *“Tribos num só ritmo: uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas”*, procurei situar o universo do qual a reportagem trata. Achei oportuno introduzir o tema com uma narrativa em primeira pessoa sobre as expectativas que antecederam minha experiência, enquanto estudante de jornalismo, de fazer a cobertura deste evento, realizado fora da minha cidade.

Esta introdução é feita por meio de um vídeo. Nele, as cenas das disputas, dos rituais e da torcida na arena dos Jogos dos Povos Indígenas dão um gostinho do que o internauta vai encontrar no resto da reportagem, enquanto o off – locução que acompanha as imagens – apresenta o trabalho. Para deixar claro que se trata de um projeto universitário de conclusão de curso, também há uma aba no menu superior do site onde está um resumo e a autoria do projeto.

Pela natureza técnica desta reportagem, ela caracteriza-se como um composto narrativo. Se por um lado, a narração é fragmentada, por outro, são justamente as partes que, juntas, constroem o todo narrativo, que vai dar uma sensação e compreensão geral do tema. Assim, a publicação é composta por alguns

núcleos narrativos, que estruturam as histórias apresentadas em variados formatos e em uma sequência planejada.

Após a introdução, as narrativas passam a ser todas na terceira pessoa. O primeiro núcleo narrativo depois da apresentação é composto por uma matéria em formato de texto e ilustrado por fotos. Nele, a reportagem busca descrever a sensação dos participantes na chegada à Cuiabá para os Jogos dos Povos Indígenas, e conta com alguns dados quantitativos que contribuem para dar ao internauta a dimensão do evento.

Na sequência, há uma matéria sobre a preparação dos atletas antes das disputas. Nela, o texto conta parte dos significados das pinturas corporais e dos ornamentos que compõem as vestimentas típicas dos indígenas e que, muitas vezes, são usadas especificamente para a prática de determinada modalidade, como no caso do lutador Ayahala Mehinaku, personagem da matéria.

Assim, este núcleo narrativo busca transmitir uma atmosfera mística que podia ser sentida pela concentração dos atletas a cada traço pintado sobre a pele e pelos significados simbólicos de proteção que os adereços dos “uniformes” trazem para os participantes. Mesmo sem necessariamente compartilhar das crenças das variadas etnias, essa sensação contagiava as pessoas que marcaram presença no local.

Depois, chega o momento das competições esportivas. Os Jogos contam com muitas modalidades, então, considere interessante abordar na reportagem apenas as mais relevantes, seja no aspecto competitivo, caso do cabo de força – que envolviam as disputas mais fervorosas e com maior adesão da torcida –, seja no aspecto cultural e exótico do esporte, como foi na escolha do futebol de cabeça. Com o intuito de explorar narrativas que proporcionam leituras mais dinâmicas, as duas modalidades foram apresentadas em formato de história em quadrinhos, com a estilização de fotografias tiradas durante o evento.

Para não restringir tanto o universo esportivo abrangido pelo evento, também há um texto, intercalado entre as duas histórias em quadrinhos, que apresenta de que maneira são divididas as modalidades: parte delas consideradas competitivas, em que saem vencedores, e a outra parte, demonstrativas. O assunto também é abordado por meio de uma galeria de fotos, de um vídeo e do quadro de medalhas, disponibilizados em outras áreas do site.

Após percorrer esse caminho durante a reportagem, o foco se volta para a arquivada. A matéria “Tradição aliada à vida moderna” aborda além da relação entre torcida e competidores, a interação que se estabelece entre os participantes ao longo dos dias dos Jogos. A curiosidade que permeia esta matéria em particular está no contraste entre um evento que busca recuperar tradições dos povos indígenas e o intenso uso das tecnologias digitais por eles.

Para encerrar a reportagem, o último núcleo chamado de “Além dos Jogos” traz uma série de matérias que ajudam a contextualizar um cenário de dificuldades sociais e políticas dos indígenas brasileiros e que acaba sendo favorável a realização de uma 12ª edição do evento.

Nos textos que compõe esta página há dados sobre o universo indígena brasileiro, relatos que mostram o significado deste encontro para alguns participantes, a expectativa em relação às edições futuras, em especial, à proposta de o Brasil sediar os Jogos Indígenas Mundiais em 2015, e mais algumas curiosidades que envolvem a interação dos participantes com o evento.

Este é um produto composto por núcleos narrativos que seguem uma sequência lógica, sem, contudo, perder o sentido caso as matérias sejam consumidas fora da ordem. Justamente por serem pensadas para a plataforma web, as matérias são independentes umas das outras, o que permite ao internauta fazer uma navegação livre para avançar e voltar aos conteúdos da forma que preferir.

Essa tarefa é permitida, por exemplo, por meio de um menu na área superior do site, em que o internauta pode optar por qual parte da reportagem deseja navegar. Os hiperlinks inseridos nos textos cumprem o papel de ampliar os caminhos pelos quais a narrativa pode ser consumida. Outras áreas do site, como a página denominada “Além dos Jogos”, potencializa a interação do internauta e possibilita que ele crie a própria sequência de navegação.

2. Objetivos

Este trabalho é uma reportagem sobre os Jogos dos Povos Indígenas que pretende, primeiramente, experimentar uma linguagem pensada e trabalhada para a internet. Assim, o projeto busca construir uma narrativa própria para esta plataforma, que faça o diálogo entre recursos textuais, áudio visuais e de interação possibilitados pela internet.

O segundo objetivo deste projeto, mas não menos importante, é compor narrativas que transmitam o clima do evento, dos desejos, das reações e das sensações dos participantes.

Por último, meu anseio por fazer uma cobertura jornalística também incluía aprimorar as etapas de produção jornalística, tais como apuração, escrita e edição. Passar pela experiência de coletar informação, investigar, entrevistar, observar e captar a atmosfera do ambiente fazem parte do fazer jornalístico, que ainda abrange o processo de estruturação das informações coletadas dentro de uma concepção que vai desde o elemento estético ao elemento lógico textual. Isso até chegar ao momento de escrever e reescrever o conteúdo. Todo um processo que colabora para desvendar os desafios da tarefa de produzir uma reportagem.

3 Justificativa

3.1 Do produto

O advento da internet modificou o fazer jornalístico desde o processo de elaboração da pauta até a apresentação do conteúdo ao consumidor. Mudanças que foram e são sentidas tanto nos portais de notícia online, quanto nos meios de comunicação ditos tradicionais, como rádio, televisão e impressos.

Com relação aos conteúdos publicados em plataformas virtuais, o desafio é apresentar um formato jornalístico que seja adaptado às potencialidades oferecidas pela internet. As características desta plataforma propulsionam o estabelecimento de uma nova forma de interação do consumidor com o conteúdo.

Nela, o usuário ganha novas funções que vão desde ter de filtrar as informações até poder colaborar com a construção do conteúdo, por exemplo, por meio de comentários.

Segundo EMERIM e CAVENAGHI (2012, p. 2), “Os conteúdos se tornam multimídia, a estrutura narrativa se fragmenta em hipertextos e o usuário (antes leitor, ouvinte, telespectador) ganha novas funções no processo comunicativo”.

A partir da percepção de que não basta simplesmente lançar no portal de notícias um conteúdo com o mesmo formato daquele produzido para os meios de comunicação tradicionais, pode-se dizer que o desafio de apresentar um formato voltado para a internet se mostra atual no jornalismo.

Este é por ser uma experimentação do uso de ferramentas de linguagem na busca por um formato que propicie multimídia e interatividade, pontos que caracterizam produtos desenvolvidos para o ambiente web, que a produção deste projeto se justifica.

Nele, a experimentação no ambiente web foi por meio de uma reportagem disponibilizada em um site. A escolha deste formato jornalístico se justifica por possibilitar diferentes formas de narrativas, já que inclui os processos de apuração, entrevistas, produção e abre espaço para a escrita cuidadosa de um evento, tendo atenção aos detalhes e às minúcias de cada trecho.

Mais que aparatos técnicos, a reportagem é o estilo jornalístico que, particularmente, mais me fascina. A profundidade com que se pode abordar um

tema e todo trabalho para cumprir com esta tarefa são desafiadores e, conseqüentemente, estimulantes.

3.2 Do tema

Meu interesse pessoal por esportes e a experiência de estágio na editoria de Esportes do jornal Correio Braziliense contribuíram para que eu optasse por abordar um tema ligado ao assunto no projeto final de graduação da Faculdade de Jornalismo. Mais especificamente em relação à escolha dos Jogos dos Povos Indígenas, ela se deu pelo fato de ser um encontro rico em diversidade cultural entre povos considerados minorias no Brasil e que são pouco noticiados na mídia nacional.

Meu primeiro contato com os Jogos dos Povos Indígenas foi em 2011, quando Jéssica Paula Prego, uma amiga de faculdade, cobriu o evento para a disciplina Campus On-line da Faculdade de Comunicação Social da Universidade de Brasília (UnB). Eu não participei da cobertura naquela oportunidade, mas me encantei com as experiências, histórias e curiosidades contadas por ela.

Além do interesse pessoal e do fator social, a escolha deste evento como tema da reportagem foi orientada pelas seguintes características, e os respectivos autores¹ que as defendem como um valor notícia:

O incomum (raridade) é apontado por Frase Bond, a curiosidade por Pamela Shoemaker, o aspecto de entretenimento e o fato de exibir um visual atrativo são relacionados por P. Golding-Elliot e compartilhados por Hetherington também como um valor notícia.

¹Fonte: Autores relacionados em quadro apresentado por Silva, (2005, p.102) em artigo sob título “*Para pensar critérios de noticiabilidade*”, publicado na revista Estudos em Jornalismo e Mídia, vol. Nº 1.

As características dos Jogos dos Povos Indígenas ainda se enquadram como original e de interesse humano, pontos que Mário Erbolato também chama atenção. Além de poder considerar o evento como de interesse nacional, listado como um valor notícia por Mauro Wolf, já que é um encontro esportivo que permeia o debate sobre os povos indígenas brasileiros, suas culturas, tradições e a preocupação quanto a mantê-las vivas. Discussões que se encaixam em outro valor notícia também abordado por Wolf, que é a relevância quanto à evolução futura do assunto noticiado.

4. Reflexões teóricas

4.1 Webjornalismo

4.1.1 Contexto

O jornalismo digital é uma prática do atual cenário de desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação em que novas plataformas estão em processo de desenvolvimento. A questão é que as potencialidades desses mecanismos adicionaram novas características tanto no modo de fazer jornalismo, como no de consumir seus produtos, conforme Nogueira e Mallann (2013, p.4) descrevem:

“Envolto de grandes discussões, as Novas Tecnologias de Informação e Comunicação (NTICs) alteraram o modo de se fazer jornalismo e a produção de notícias. Essas tecnologias são associadas à interatividade e a possibilidade de criação universal, onde todos podem veicular e acessar o que desejarem desde que estejam disponíveis publicamente”.

Neste novo cenário, percebe-se desde a adesão dos meios de comunicação ditos tradicionais ao ambiente web até o surgimento de sites já criados e desenvolvidos como cibermeios. Este último é conceituado por Renault (2011, p. 12), como nativos. Que seriam os sites que “nascem no e a partir do ambiente da

web e, por isso, já contemplam, em alguma medida, o uso de interatividade e da multimídiaidade”.

“Não por acaso, todos os meios existentes buscaram também um espaço “seu” neste novo ambiente. A mídia considerada tradicional vai, aos poucos, apropriando-se da web e, como consequência, observa-se um embaralhamento nas fronteiras, até então bem definidas entre esses meios” (CAVENAGHI e CÁRLIDA, 2012, p. 2).

Em comum, todos os meios e veículos de comunicação se deparam com o desafio de pensar e criar uma linguagem própria para a web. Neste processo, Canavilhas (2001, p. 2) também ressalta um novo nível de exigência e objetividade por parte do público:

“O jornalista tem de encontrar a melhor forma de levar o leitor a quebrar as regras de recepção que lhe foram impostas pelos meios existentes. O grande desafio feito ao webjornalismo é a procura de uma ‘linguagem amiga’ que imponha a webnotícia, uma notícia mais adaptada às exigências de um público que exige maior rigor e objetividade”.

4.1.2 Jornalismo Online

A pesquisadora Martins (2013, p. 4) credita o sucesso das novas tecnologias em relação aos processos comunicativos de característica jornalística ao fato de “a web englobar uma complexidade de ferramentas e de possibilidades”. Dessa forma, a internet passa a ser encarada como um novo meio de comunicação social que, por isso mesmo, apresenta uma forma específica de comunicação, respeitando critérios, técnicas e linguagens específicas e adaptadas a esta plataforma.

“O Jornalismo deixa de ser criado exclusivamente para determinados formatos, consoante o meio de comunicação, passando a incluir todos eles numa só plataforma, estando

acessíveis através de um clique. Surge então um novo tipo de jornalismo adaptado ao formato digital e que se divulga através das novas tecnologias, mais precisamente, da Internet, ou seja, o denominado Jornalismo Online”. (MARTINS, 2013, p. 5).

No entanto, a gama de possibilidades que o ambiente web abrange abre margem para variadas nomenclaturas e definições que dizem respeito ao jornalismo dedicado a este âmbito. Neste sentido, Mielniczuk (2003, p. 27), traz importantes colaborações com o estudo intitulado “Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual”, realizado em 2003, que conceitua os seguintes seguimentos:

Nomenclaturas / Definições	
Jornalismo eletrônico	Utiliza de equipamentos e recursos eletrônicos
Jornalismo digital ou Jornalismo multimídia:	Emprega tecnologia digital, todo e qualquer procedimento que implica no tratamento de dados em forma de bits.
Ciberjornalismo	Envolve tecnologias que utilizam o ciberespaço.
Jornalismo online	É desenvolvido utilizando tecnologias de transmissão de dados em rede e em tempo real.
Webjornalismo	Utilização de uma parte específica da internet, que é a web.

Há ainda o conceito de Jornalismo Online descrito por Bardoel e Deuze (2000, apud. Schaun, Aguiar e Giangardi, 2012), no qual este projeto se enquadra melhor. Para os autores, a atividade ou produto que apresenta interatividade, customização de conteúdo, hipertextualidade e multimidialidade se caracteriza como

do Jornalismo Online, assim como o profissional que preocupa-se em cumprir com essas tarefas se classifica como um jornalista online:

“O jornalismo on-line tem sido distinguido funcionalmente de outros tipos de jornalismo através da sua componente tecnológica enquanto fator determinante em termos de definição (operacional) – tal como anteriormente aconteceu relativamente aos campos da imprensa escrita, rádio e televisão. O jornalista on-line tem que fazer escolhas relativamente ao(s) formato(s) adequado(s) para contar uma determinada história (multimídia), tem que pesar as melhores opções para o público responder, interagir ou até configurar certas histórias (interatividade) e pensar em maneiras de ligar o artigo a outros artigos, arquivos, recursos, etc., através de hiperligações (hipertexto)”.

Apesar de ser consciente da importância das definições e conceitualizações, principalmente no âmbito acadêmico, por fim, Martins (2003, p. 5) conclui de forma bem humorada a gama de possibilidades que envolve os estudos no webjornalismo e da qual este trabalho compartilha: “No fundo, independentemente do conceito utilizado, todos designam a mesma ideia, isto é, a produção de conteúdos de caráter informativo e noticioso publicados e divulgados através da Web”.

4.1.2.1 Características do Jornalismo Online

Diante das potencialidades da internet, diversos autores discorrem sobre os elementos que caracterizam o Jornalismo Online. Palacios (2013, p. 77) propõe seis características fundamentais: multimídia/convergência, interatividade, hipertextualidade, personalização, memória, instantaneidade e atualização contínua.

A primeira característica se deve à digitalização da informação e à possibilidade de hospedar o conteúdo em diferentes plataformas e suportes. Sendo

assim, a multimídia ou convergência é a reunião de diferentes formatos como texto, áudio e vídeo, que complementam o conteúdo informativo.

Canavilhas (2001, p. 4) sugere alguns caminhos dessa convergência quanto à adaptação ao webjornalismo tanto do jornalismo radiofônico, quanto do televisivo. O autor explica que um texto escrito deixa lacunas, que costumam ser preenchidas com outros textos, que Pierce denomina de “interpretantes do primeiro texto”.

No caso de recursos auditivos, segundo Canavilhas (2001, p. 4) “São estes “interpretantes”, sob a forma de sons, que o webjornal pode ir buscar ao jornalismo radiofônico. Mais do que citar, o webjornal pode oferecer o som original do citado, caminhando assim para um jornalismo mais objetivo”.

Já em relação ao uso de vídeos, a importância de distinguir o produto televisivo daquele que se caracteriza como de webjornalismo (Canavilhas, 2001, p.4). No telejornalismo, segundo o autor, toda a representação da imagem informativa se constrói em torno de um discurso retórico, e muitas vezes redundante, conforme suas próprias regras de funcionamento. Já no webjornalismo, “em lugar da redundância, o vídeo assume um caráter legitimador da informação veiculada no texto” (CANAVILHAS, 2001).

Todos esses elementos criam indagações sobre as potencialidades do uso da internet pelo jornalismo. Além disso, questiona de que forma deve-se fazer essas convergências dos formatos já estabelecidos nos outros meios de comunicação para o ambiente web. Inserido nessa reflexão, este projeto, enquanto experimentação, se insere na busca por ampliar o leque de soluções para estas questões, já se propõe a refletir sobre um determinado perfil de linguagem.

Interatividade e hipertextos

Nogueira e Mallann (2013, p.6) apontam que, “em geral, interatividade é o relacionamento que o leitor tem com os veículos de comunicação”. A questão é que a interatividade promovida por uma forma de interação técnica, de cunho digital, trouxe uma reviravolta na interatividade analógica, que existia nos veículos tradicionais e era realizada, por exemplo, por meio de cartas.

Uma das formas de promoção de interatividade encontradas na internet é a disponibilização da opinião dos leitores, que pode ocorrer por meio de comentários, fóruns de discussão, chats com jornalistas ou enquetes, todos estes elementos baseados na construção coletiva e no incentivo ao caráter colaborativo.

No webjornalismo, a notícia deve ser encarada como o princípio de algo e não um fim em si própria. Deve funcionar como o “tiro de partida” para uma discussão com os leitores. Para além da introdução de diferentes pontos de vista enriquecer a notícia, um maior número de comentários corresponde a um maior número de visitas, o que é apreciado pelos leitores. (CANAVILHAS, 2001, p.3).

Na internet, o internauta pode definir e selecionar os conteúdos que deseja e a forma para acessá-los. Esse processo ocorre já no momento da navegação pelo site que, muitas vezes, oferece mais de um caminho para o consumo do conteúdo. Uma das ferramentas para criar variadas possibilidades de consumo é o hiperlink, mecanismo que depende das ações do internauta, de modo ativo frente ao produto. Por isso mesmo proporcionam maior interatividade.

Ao fragmentarem o texto ou isolar parte dele, além de oferecer novos caminhos, os hiperlinks dão novas significações ao conteúdo. Esses resignificados são criados porque estão interligados por conexões de palavras, páginas, vídeos, imagens, gráficos, etc. A interconexão entre vários desses elementos também dá maior dinâmica ao texto, rompendo com a linearidade da narrativa.

Memória x instantaneidade da notícia

A internet comporta um enorme acervo de arquivos pela viabilidade técnica e econômica da web, característica inexistente em outros meios. E isso, claro, traz mudanças ao consumo e, por consequência, à produção de material jornalístico.

A possibilidade de resgatar facilmente um produto armazenado no ambiente web viabiliza até uma quebra, em certa medida, com a instantaneidade tão aclamada no jornalismo online. Isso, mais evidente em matérias ou reportagens caracterizadas como “frias” no jargão jornalístico.

Isso, contudo, não contradiz o fato de a instantaneidade e a atualização contínua serem intrínsecas à internet. A velocidade é uma marca da veiculação de notícias no jornalismo online. Nele, um único acontecimento pode gerar inúmeras notícias. Pelo ritmo dinâmico deste processo, faz-se necessária a publicação da hora e data da notícia.

Esses dados sobre o momento da publicação se mostram importante mesmo depois de o material ser lançado na web, já que a ele fica armazenado em um acervo que pode ser facilmente encontrado posteriormente.

4.2 Sobre a reportagem

“Grande reportagem [...], é assim que, nas redações, se fala das matérias mais extensas, que procuram explorar um assunto em profundidade, cercando todos os seus ângulos. Elas têm esse nome não só porque realmente são grandes, em número de linhas e de páginas de jornal – cada uma delas daria um livro à parte –, mas também porque este tipo de reportagem significa um investimento muito grande, tanto em termos humanos, para o repórter, como financeiros, para a empresa”. (KOTSCHO, 1986, p. 71).

Já em 1986, Kotscho apontava para uma dificuldade de cultivar a grande reportagem nos jornais brasileiros. “Além de custarem muito caro na fase de produção, estas matérias ocupam muito espaço, um espaço redacional cada vez mais rarefeito em todos os grandes jornais” (KOTSCHO, 1986, p. 7). Situação que se modifica com o advento da internet, pelo menos em relação à disponibilidade de espaço para dispor o material, certamente uma contribuição às tais “grandes reportagens”.

Bom para os jornalistas que compartilham da paixão de Kotscho em relação ao gênero jornalístico:

“A grande reportagem rompe todos os organogramas, todas as regras sagradas da burocracia – e, por isso mesmo, é o mais fascinante reduto do Jornalismo, aquele em que sobrevive o espírito de aventura, de romance, de entrega, de amor pelo ofício”. (KOTSCHO, 1986, p. 7).

Na tese de mestrado intitulada “A agonia da reportagem” no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Fac-UnB em 2005, em que Magno (2005, p.1) avalia as matérias vencedoras do Prêmio Esso de Jornalismo desde a criação da premiação, em 1995, até 2005, a autora também descreve o fascínio que tem pelo tema:

“Fazer jornalismo é contar uma versão da história do presente. Reportagem é a melhor versão, a mais completa, a que vai muito além do ontem. O ontem é o tempo da notícia. Reportagem pode passear por vários tempos, é lenta na investigação e longa na escrita. Exige olhos de surpresa durante a apuração e esmero na escritura. Enche de lama a alma do repórter e carrega o leitor para outras terras, mostra-lhe o perfume e o fedor, as marias, os josés e os senhores, o lixo e o luxo destas novas paisagens, retrata o real com tantas vozes e cenas que assanham a imaginação e a reflexão de quem lê”.

Magno caracteriza uma reportagem por três eixos: a observação cuidadosa durante a apuração, narrativa articulada e produto final com valor de documento. “É uma espécie de triunvirato mágico que carrega o leitor para um novo mundo” (MAGNO, 2005, p.17).

Definição que vai de encontro à realizada por Cláudio Abramo (2002, p. 110):

“A reportagem é uma narrativa, simplesmente uma narrativa. Ela depende muito do poder de observação do narrador, da maneira de transmitir essa observação em palavras e de saber concatenar bem a forma de expressá-la. Uma observação cuidadosa não é necessariamente uma boa reportagem. Mas uma boa reportagem é necessariamente fruto de uma observação cuidadosa. Uma observação cuidadosa de um fato histórico pode se constituir história e uma observação cuidadosa de um fato não histórico é tipicamente uma reportagem”.

5. Caminhos da produção

5.1 Do pré-projeto

5.1.1 Concepção da ideia

Minha primeira inquietação para elaborar este projeto foi observar a adaptação dos meios de comunicação ditos “tradicionais” às interfaces da internet, já que as empresas jornalísticas se viram em meio a uma migração para o meio digital ditadas pela necessidade mercadológica, conforme Giangiardini (2012, p. 1) aponta em seu artigo “Jornalismo na era da convergência de mídias – um estudo sobre a transição da revista Galileu do impresso para o digital”:

“Uma das ferramentas usadas pela empresa jornalística para atender ao mercado e ao avanço tecnológico foi a convergência de mídias, pois hoje não basta apenas se estabelecer em apenas um único meio para transmitir informações, há a necessidade de que existam múltiplas plataformas para transmitir a mensagem ao receptor, que já não é visto mais como um “recipiente vazio”. Graças às múltiplas plataformas de mídia, há uma maior interação entre o receptor e o emissor”.

Mais que isso, meu interesse abrangia refletir de que maneira essa adaptação está ocorrendo. Ou seja, se as ferramentas multimedia e de interação possibilitadas pela internet são (ou deixam de ser) pensadas e exploradas pelas redações de jornal do Brasil.

Primeiramente, observei por algumas semanas a produção de matérias esportivas publicadas em sites brasileiros de notícia para analisar de que maneira eles exploram as ferramentas áudio visuais e de interatividade da internet. A observação foi realizada em 2014 de forma livre, sem seguir uma periodicidade específica nem uma metodologia rígida dos pontos observados.

Minha impressão foi de que as ferramentas de linguagem que a internet proporciona são pouco exploradas pelos portais de notícia. Na maioria do material observado, as matérias eram compostas basicamente por textos e fotos. Há o uso de vídeos, mas com conteúdos que são, na maioria das vezes, programas produzidos para a televisão e disponibilizados também na internet.

As matérias que apresentam outras opções de adereço, mais voltadas à internet, aparecem com mais frequência em reportagens nomeadas como especiais, o que aparenta surgirem em caráter de experimentação.

Foi então que veio a ideia de produzir um material jornalístico que experimentasse exatamente o que senti falta nos portais esportivos observados: uma linguagem voltada para a internet, que explorasse ferramentas audiovisuais, de interação com o internauta e que disponibilizasse links que colaborassem para a navegação do internauta dentro do site.

5.1.2 Pré-apuração

O primeiro passo para a cobertura jornalística foi solicitar o credenciamento para os Jogos dos Povos Indígenas com o objetivo de realizar um trabalho de conclusão de curso da Universidade de Brasília (UnB). Pedido que foi concedido, por meio da assessoria de imprensa do evento, com certa tranquilidade.

Na preparação antes da viagem coletei informações sobre a história dos Jogos dos Povos Indígenas. Por meio de artigos e pesquisas encontrados na internet, me interei sobre a história do evento, sobre quem são os organizadores e pude ter contato com relatos de pessoas que estiveram em edições anteriores. Além das leituras sobre os Jogos dos Povos Indígenas, pedi algumas dicas para uma colega que já havia realizado a cobertura de uma edição do evento.

Com todas essas informações, elaborei uma lista com possíveis pautas e assuntos que gostaria de me atentar durante a realização do evento. Apesar de toda essa preparação, viajei consciente de que iria descobrir as pautas que comporiam meu trabalho lá em Cuiabá, durante o evento, nos detalhes das vestimentas, no calor dos dias ensolarados da capital mato-grossense e no comportamento dos participantes no encontro com outras etnias.

5.2 Da viagem

5.2.1 A rotina da cobertura

Durante o planejamento da viagem, aceitei a sugestão da organização de me hospedar no mesmo hotel do pessoal que estava promovendo o evento. Isso colaborou na logística de ir e voltar da arena dos Jogos durante os oito dias de competição, já que aproveitei por diversas vezes as caronas das vans usadas por eles.

Na arena dos Jogos, as competições iniciavam por volta das 16h, horários que o calor começava a dar uma trégua. A exceção era para os jogos de futebol, que ocorriam pela manhã em um local afastado da arena onde eram realizadas as demais disputas e onde os participantes estavam concentrados.

As manhãs e os inícios de tarde eram ocupados por atividades paralelas, como palestras, cursos e debates. Também eram nesses horários que se concentravam as melhores oportunidades de conversar com os participantes dos Jogos. Boa parte dos entrevistados que compõem esta reportagem foram abordados nesse intervalo de tempo, principalmente na feira de artesanato que ficava montada durante todo o dia.

5.2.2 Apuração

A descrição de algumas modalidades esportivas tradicionais indígenas e do comportamento dos participantes durante o evento é o principal recurso desta reportagem, além, claro, das entrevistas realizadas pessoalmente. Tudo com o objetivo de transmitir a atmosfera que envolve os Jogos dos Povos Indígenas.

Para isso, viajei até Cuiabá, onde foi realizada a última edição dos Jogos, em novembro de 2013, e acompanhei os oito dias da competição in loco. Presenciar e vivenciar as disputas, os rituais e os bastidores do evento foram essenciais para enxergar variadas possibilidades de se abordar o tema, além do ganho evidente de riqueza de detalhes, que faz parte de uma boa apuração e que estão presentes no decorrer deste produto.

Pensamento compartilhado pela jornalista e escritora Eliane Brum em uma palestra realizada em 30 de maio de 2012, na Livraria Cultura/Casa Park, mediada pelo professor e jornalista Solano Nascimento:

“Em uma entrevista, tudo é informação e faz parte da apuração. Os detalhes, tais como o que foi dito, os silêncios, as excitações, se o entrevistado gaguejou ou não, e em qual momento da fala, são essenciais. O cenário das entrevistas e suas nuances, como o cheiro do ambiente, as texturas, tudo faz parte da apuração e da observação, fundamentais para enriquecer o texto jornalístico”.

Além das competições esportivas, que contam com modalidades não olímpicas, os Jogos dos Povos Indígenas reúnem detalhes e histórias recheadas de curiosidades do encontro entre diferentes etnias. Na edição realizada em Cuiabá, eram 48 povos indígenas brasileiros que também se conheciam e interagiam entre si e com relação ao evento de diferentes maneiras.

Busquei registrar algumas das minhas impressões pessoais num bloquinho de anotações e gravar a maioria das entrevistas. Além disso, os registros com a câmera, seja por meio de fotografias ou de vídeos, ajudaram a capturar os detalhes e a atmosfera do evento.

No mais, a memória também se mostrou forte aliada. Alguns trechos do convívio na arena dos Jogos não foram gravados, nem sequer anotados. No momento, me pareceram que não seriam importantes. Após o retorno da viagem, no entanto, recuperei pela memória alguns desses trechos, que certamente enriqueceram a narrativa.

5.2.3 Fotografias e vídeos

Os registros fotográficos e áudio visuais foram feitos por mim mesma, apesar de não ser o meu forte. Durante todo o evento, estive equipada com uma câmera digital que fotografa e filma. Meu intuito desde o princípio era produzir o máximo de material visual possível para depois ter opção na hora de montar o roteiro da reportagem.

As competições e os rituais eram o que mais se destacava no evento. Além disso, busquei registrar a torcida e algumas entrevistas. Mas em muitas dessas entrevistas, o áudio estava sem qualidade ou foi prejudicado pelo forte som de fundo do evento, já que eu não tinha um microfone. As informações não se perderam, apenas a possibilidade de mostrar as falas em forma de vídeo ou áudio, como foi feito em alguns trechos deste produto.

Mesmo não sendo o foco da produção, as imagens realizadas no evento se apresentam neste trabalho como a possibilidade de criar formatos alternativos de narrativas jornalísticas. Além de ilustrar as matérias com as fotografias, o uso dos hiperlinks redirecionam o internauta para um vídeo com uma fala de algum participante, em outra situação, foram criadas histórias em quadrinho. Nelas, as imagens dão o tom da narrativa, em que os balões de fala complementam as informações das modalidades abordadas.

Os registros visuais durante o evento também abasteceram as galerias de fotos e vídeos, espaço importante para abarcar aquilo que não foi citado nas matérias, por falta de espaço ou oportunidade, mas que acrescentam ao produto informação e interatividade.

5.2.4 Abertura para o inesperado

A falta de equipamentos básicos na produção, como câmera fotográfica e microfone foram dificuldades que me deparei ainda na fase de pré-produção da viagem. Tentei reservá-los na Faculdade de Comunicação da UnB, mas não havia material suficiente para disponibilizá-lo para mim por uma semana. A câmera, eu e minha família achamos que valia à pena o investimento e compramos com nosso próprio dinheiro, aproveitando que eu a usaria tanto neste trabalho, como em outras ocasiões particulares. Já o microfone não foi possível comprá-lo e a falta dele prejudicou a qualidade dos produtos áudio visuais, uma vez que o barulho ambiente era muito alto e interferiu na compreensão de algumas entrevistas apresentadas na reportagem.

Havia me preparado para o desafio de realizar a cobertura dos Jogos dos Povos Indígenas sozinha, acumulando as funções de apurar, escrever e registrar as imagens do evento. Uma agradável surpresa foi a colaboração de outros

profissionais da área que ajudaram desde dar dicas, dividir material como imagens após o término do evento, até fazer algumas entrevistas em conjunto.

Antes de fazer a viagem, uma colega de faculdade que havia realizado a cobertura em outra edição contou que o ambiente dentro das “ocas”, os dormitórios dos participantes, era o local mais propício para abordar os personagens e realizar as entrevistas. Porém, nesta edição de Cuiabá, a entrada na área dos dormitórios não era aberta à imprensa. Fato que, acumulado ao calor que fazia, dificultou o encontro com alguns personagens, já que eles ficavam a maior parte do tempo dentro das ocas.

Mesmo cobrindo in loco os Jogos, algumas informações precisaram ser checadas ou mesmo apuradas após o término do evento. Na matéria “*Um Brasil poliglota*”, o último censo divulgado pelo IBGE, em 2010, foi a fonte usada para dimensionar a situação indígena no país. Mas em outro momento em que a reportagem busca se aprofundar especificamente nas etnias participantes do Jogos, me deparei com dificuldades.

Pelas etnias indígenas serem um tema pouco abordado no Brasil, os censos que fornecem dados de idioma, população e localização das etnias de forma isolada não são provenientes da mesma fonte, tampouco são bem atualizados. Uma dificuldade a mais para qualquer trabalho que aborde este tema. O que, por outro lado, mostra a necessidade de chamar atenção para o assunto.

5.3 Da produção das reportagens

5.3.1 Formas de abordagem

Havia pensado em três possibilidades de estruturar a reportagem. A primeira, por meio de personagens. Nelas, há a necessidade de encontrar pessoas que tenham histórias incríveis para transmitir, por meio delas, as informações e os acontecimentos apurados.

A segunda opção era construir a narrativa de forma cronológica, de acordo com os acontecimentos de cada dia de evento. Havia variedade de atividades suficiente para se montar a reportagem desta maneira, porém optei por uma terceira alternativa.

Este projeto se propõe a fazer uma narrativa a partir de uma visão ampla do evento. Sem necessariamente precisar qual era o dia do evento, nem particularizar a experiência de alguns personagens, as matérias desta reportagem descrevem os comportamentos dos participantes e da torcida, apontam peculiaridades de uma ou outra etnia e relatam o calor escaldante de Cuiabá que envolvia os primeiros dias de competições.

A opção desta estrutura faz com que sejam abordadas apenas alguns fragmentos de todo o evento, mas considerados por mim como de maior relevância, orientada pelos seguintes valores notícia: do incomum (raridade), da curiosidade, original e, ainda dentro do âmbito de disputas esportivas, interesse humano.

5.3.2 Seleção dos temas

Ao fim dos Jogos dos Povos Indígenas, eu havia reunido um material grande de informações, vídeos e imagens para compor o trabalho. A gama de pautas que podem ser produzidas em um evento como este é enorme e eu precisava traçar uma linha para conseguir selecionar o que realmente me seria útil.

Comecei estabelecendo o assunto geral do qual o projeto trataria: o meio esportivo. Era preciso explicar o que é o evento, dar dados quantitativos da dimensão dele, assim como comentar o significado que as competições e o encontro entre etnias tinha para os participantes indígenas que estiveram lá.

Abordar algumas modalidades esportivas e a forma como elas são divididas dentro das competições eram fundamentais para que o consumidor da reportagem entenda parte das regras e do funcionamento das competições.

Por ser incomum e ter causado certo espanto em todos os participantes que presenciaram os primeiros dias do evento, o calor de Cuiabá também foi considerado importante no momento de compor a atmosfera que envolveu o evento.

O uso de tecnologias digitais pelos indígenas, que inclusive tiravam fotos entre si, me surpreendeu em particular e foi o foco de uma das matérias por abranger os valores notícia de curiosidade, conhecimento e o interesse e identificação humana.

Como o encontro serviu para reunir etnias de outros países e nele se formulou a intenção de promover os Jogos Mundiais dos Povos Indígenas, fez-se necessário

um espaço que apontasse este fato como a expectativa em relação à continuidade e avanço do evento.

5.3.3 Quando as matérias ganham forma

Após toda a parte de apuração realizada durante o evento, chega o momento de dar forma às narrativas. O primeiro passo foi escrever as informações e histórias guardadas na minha memória e espalhadas pelo meu bloco de anotações. Tudo em um mesmo texto e sem a obrigação de estarem na ordem que seria apresentada no fim, mas que, inevitavelmente, já estava passando por um processo de seleção dos pontos que considere mais relevantes, conforme descrito no item anterior deste memorial.

Antes de dar forma ao roteiro da reportagem que iria para o site, eu escrevi uma matéria sobre os Jogos dos Povos Indígenas de maneira resumida para o meio impresso – material que foi publicado no caderno de Esportes do Correio Braziliense. Com a colaboração das correções, sugestões e edição da primeira versão, a etapa seguinte foi aperfeiçoar o texto.

Este material para o meio impresso foi meu ponto de partida para produção da reportagem que depois ganharia característica do ambiente web. A partir de então, o desafio foi fragmentar a narrativa linear, produzida em formato de texto. Ela ficou segmentada da seguinte maneira: introdução, a chegada dos atletas ao evento, as disputas e modalidades esportivas, a torcida e movimentação na arquibancada, além de uma página com informações que contextualizam em que momento e em quais circunstâncias os Jogos foram realizados no Brasil.

Como o ponto de partida foi um material escrito para o jornal impresso, em que há limitação de espaço, cada matéria ainda foi incrementada com mais informações e personagens após a seleção dos temas.

5.3.4 Para ganhar cara de site

Após ter a reportagem estruturada em núcleos de forma temática, restava pensar quais as ferramentas de linguagem poderiam ser usadas em cada um deles.

O desafio era responder à pergunta de como contaria as histórias de cada matéria em diálogo com recursos técnicos propiciados pela internet.

Nesse processo, algumas matérias continuaram no formato de texto. Muitas ganharam hiperlinks que, além de proporcionar interatividade, acrescentam informação em outra mídia. No caso deste projeto, em formato áudio visual ou de infográfico, o que vai de encontro à proposta de ser um produto multimídia.

Em outras matérias, como no caso das que tratam do cabo de força e do futebol de cabeça, as narrativas foram ainda mais ousadas no sentido formal da estrutura e do uso de recursos gráficos. A descrição dessas modalidades foi feita por meio de história em quadrinho. Nelas, o esporte foi descrito por meio de imagens dispostas em sequência, em que os balões de fala contam as histórias que envolvem o tema. Dessa forma, essas matérias conseguiram fugir ao uso restrito do texto e dinamizar o consumo da reportagem, explorando o espaço e parte das potencialidades da internet.

Para fazer um panorama mais específico sobre quem são as pessoas e os povos que o trabalho aborda, foi elaborado um infográfico que relaciona as etnias distribuídas por região do Brasil com dados sobre população, idioma e alguma curiosidade histórica. Como as informações desta parte eram bastante numerosas, a opção era de que o acesso a elas fossem realizados pelo próprio internauta, que precisa interagir com o produto para acessá-las.

A mesma autonomia que o internauta tem ao chegar na última página do site. Nela, é preciso selecionar o material, fragmentado em várias pequenas matérias, para que ele abra uma nova página com o conteúdo referente à escolha.

Para concretizar todas essas ideias organizadas em um roteiro, contei com a colaboração do programador de sistemas Paulo Brazil. Nem tudo saiu conforme o planejado. A produção se mostrou uma ação de tentativa e erro. Por diversas vezes, ela passou por adaptações em relação à proposta inicial, ora por obstáculos tecnológicos, ora por acreditar que uma outra alternativa era melhor do que a primeira sugestão.

6. Considerações finais

O exercício de experimentar uma linguagem, no caso deste projeto, passou pelo processo de reflexão e adaptação a uma nova maneira de pensar, produzir e estruturar um produto jornalístico. Acredito que o trabalho cumpriu com o objetivo de construir uma narrativa própria para a internet, por meio do diálogo entre recursos textuais, áudio visuais e de interação possibilitados por esta plataforma. Além disso, o produto foi resultado de uma reflexão sobre o momento de transição em relação às questões tecnológicas e ao consumo informativo na relação que as pessoas têm com o universo da informação jornalística.

Uma linguagem que se adeque ao ambiente web e à relação de consumo mais dinâmica também tende a conquistar leitores mais jovens, sem tanta paciência para uma leitura linear oferecida pelos meios de comunicação ditos tradicionais. Um tema que se insere neste âmbito da discussão, mas que poderia ser debatido e aprofundado em outra oportunidade.

Quanto à cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas, foi outro exercício interessante e que exigiu uma apuração no olhar e na escrita, mesmo no que se refere ao material multimídia. Os erros e acertos durante a produção fizeram parte do caminho até o resultado final apresentado neste trabalho. A reportagem conseguiu reunir informações, histórias e peculiaridades que tornassem o material interessante e informativo.

Além disso, a maneira como as narrativas foram construídas e contadas, por vezes, de forma criativa e inovadora, casaram com a intenção de explorar as potencialidades da internet. Por fim, ter percorrido todas as etapas de produção jornalística buscando adaptá-las às características do jornalismo online colaborou para desvendar e instigar ainda mais a encarar os novos caminhos que as tecnologias da comunicação devem trazer.

7. Referências bibliográficas

ABRAMO, Cláudio. *A regra do Jogo*. São Paulo, Companhia das Letras, 2002.

BRUM, Eliane. Palestra realizada em 30 de maio de 2012, na Livraria Cultura/Casa Park, mediada pelo professor e jornalista Solano Nascimento.

CANAVILHAS, João Messias. *Webjornalismo: considerações gerais sobre jornalismo na web*, 2001. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/canavilhas-joao-webjornal.pdf>. Acesso em 21 de novembro de 2014.

DIMENSTEIN, Gilberto; KOTSCHO, Ricardo. *A aventura da reportagem*. 3ª Ed. São Paulo: Sumus, 1990. p. 97.

EMERIM, Cárilda; CAVENAGHI, Beatriz. *Contribuições da linguagem dos webdocumentários para o webjornalismo audiovisual*, 2012. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2012/resumos/R30-1661-1.pdf>. Acesso em: 21 e novembro de 2014.

EMERIM, Cárilda; CAVENAGHI, Beatriz. *Linguagem e convergência: contribuições para o webjornalismo audiovisual*, 2012. Disponível em <http://www6.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/4324/2504>. Acesso em 21 de novembro de 2014.

GIANGIARDI, Cecília. *Jornalismo na era da convergência de mídias: um estudo sobre a transição da Revista Galileu do impresso para o digital*, 2012. Disponível em http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCL/Pesquisa_e_Extensao/JORNALISMO_NA_ERA_DA_CONVERGENCIA_DE_MIDIAS_-

_UM_ESTUDO_SOBRE_A_TRANSICAO_DA_REVISTA_GALILEU_DO_IMPRESSO_PARA_O_DIGITAL.pdf. Acesso em 21 de novembro de 2014.

KOTSCHO, Ricardo. *A prática da reportagem*. 1. Ed. São Paulo: Editora Ática, 1986. p. 80.

MAGNO, Ana Beatriz. *A agonia da reportagem: das grandes aventuras da imprensa brasileira à crise do mais fascinante dos gêneros jornalísticos*, 2005. 133p. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade de Brasília, Brasília, 2005. [Orientador: Prof. Dr. Luiz Gonzaga Figueiredo Motta].

MARTINS, Cecília. *Jornalismo Online: a convergência dos meios*, 2013. Disponível em <http://www.bocc.ubi.pt/pag/martins-celia-2013-jornalismo-online-convergencia.pdf>. Acesso em: 21 de novembro de 2014.

MIELNICZUK, Lucina. *Jornalismo na web: uma contribuição para o estudo do formato da notícia na escrita hipertextual*, 2003. Dissertação (Doutorado em Comunicação e Culturas Contemporâneas) – Universidade Federal da Bahia, 2003. [Orientador: Prof. Dr. Marcos Palacios].

NOGUEIRA, Felipe Augusto; MALLMANN, Andreia Denise. *Análise das características do jornalismo online em portais de notícias*, 2013. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/sul2013/resumos/R35-0824-1.pdf>. Acesso em: 21 de novembro de 2014.

PALÁCIOS, Marcos. *Jornalismo online, informação e memória: apontamentos para debate*, 2003. Disponível em: http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20110829-fidalgo_serra_ico1_jornalismo

_online.pdf. Acesso em 21 de novembro de 2014.

RENAULT, Letícia. *Webtelejornalismo: o diálogo entre televisão e web a partir do telejornalismo no Brasil*, 2011. Disponível em <http://confibercom.org/anais2011/pdf/275.pdf>. Acesso em: 21 de novembro de 2014.

SCHAUN, Angela, AGUIAR, Leonel, GIANGIARD, Cecília. *Um Levantamento da Produção Científica Brasileira Sobre o Tema Jornalismo Digital entre 2008 e 2011: Abordagem Preliminar*. Artigo apresentado no Eixo 5 – Entretenimento Digital do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura realizado de 06 a 08 de novembro de 2012.

SILVA, Gislene. *Para pensar critérios de noticiabilidade*, 2005. Artigo publicado na revista Estudos em Jornalismo e Mídia, vol. Nº 1. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/jornalismo/article/view/2091/1830>. Acesso em: 15 de dezembro de 2014.

8. Anexos

8.1 Cronograma

Produto

Concepção da ideia primária: agosto de 2013

Definição do objeto: agosto de 2013

Pré-apuração e pesquisa: de agosto de 2013 a novembro de 2013

Pré-Projeto: de maio de 2013 a agosto de 2013

Viagem: de 8 de novembro de 2013 a 15 de novembro de 2013

Pós-Produção

Escrever a primeira versão: dezembro de 2013

Escrever e editar o texto: novembro de 2014

Elaboração do memorial: agosto de 2014

Edição das fotos e vídeos: de julho a agosto de 2014

Programação do site: de janeiro a novembro de 2014

8.2 Orçamento da viagem

Passagem ida e volta (Brasília – Cuiabá): R\$ 500

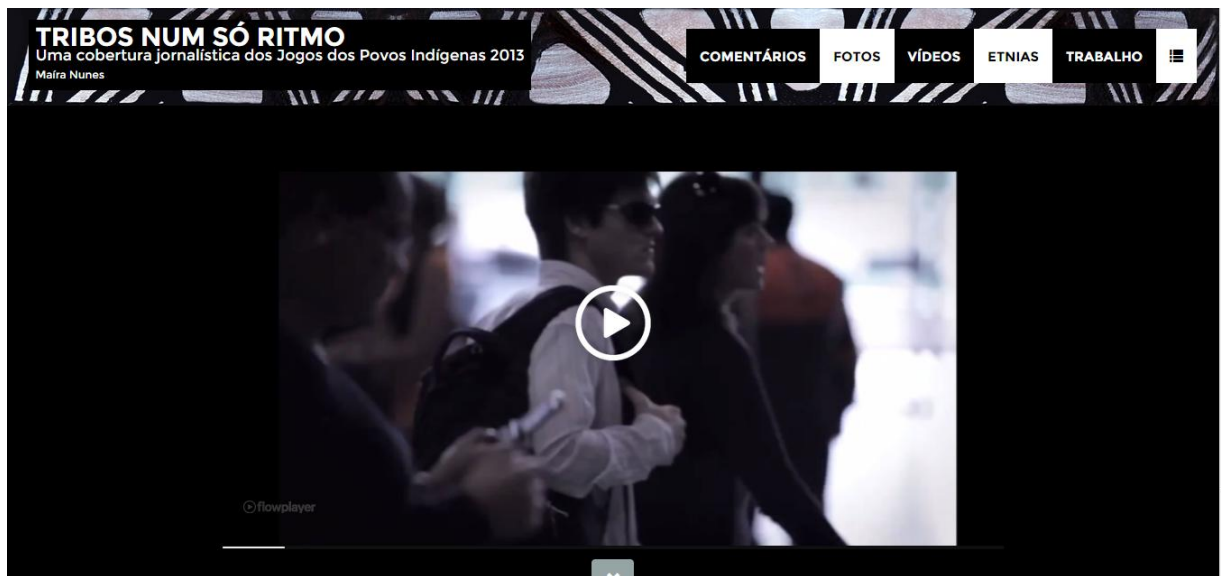
Hospedagem por nove dias: R\$ 800

Gastos durante a viagem: R\$ 500

Gastos totais na viagem: R\$ 1.800

8.3 A reportagem e os roteiros de produção

A reportagem está hospedada em www.coberturajogosindigenas.com. Ao acessar o link, todas as páginas do produto contam com um menu na parte superior, com abas para comentários, galeria de fotos e de vídeos, informações sobre o trabalho e um infográfico das etnias indígenas participantes. Mas o abre da reportagem é por meio de um vídeo, disponibilizado logo na primeira página, que faz a introdução do tema:



Na sequência, há uma a matéria aborda a chegada dos participantes à Cuiaba, onde ocorreram os Jogos dos Povos Indígenas:

TRIBOS NUM SÓ RITMO

Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013

Maíra Nunes

COMENTÁRIOS

FOTOS

VÍDEOS

ETNIAS

TRABALHO

**TORCIDAS MISTURADAS**

O clima quente e o colorido das pinturas marcam a chegada de dezenas de etnias nacionais e até estrangeiras em Cuiabá para os Jogos dos Povos Indígenas



As pinturas e as vestimentas típicas de mais de 50 etnias indígenas coloriram as disputas

O calor de 36 graus de Cuiabá foi o primeiro a dar as boas-vindas aos 1,6 mil atletas de 48 etnias indígenas brasileiras que participaram da 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, na capital mato-grossense, em novembro de 2013. A maioria chegava de ônibus, em viagens que duraram até três dias. Caso da etnia Kuntanawá, que saiu do Acre para participar pela primeira vez do evento.

Sem que as pinturas sobre a pele desbotassem, o suor escorria pelos desenhos pintados em preto com tinta da mistura de jenipapo, carvão e água ou em vermelho vivo, coloração extraída da semente de urucum. Sobre os corpos tingidos, inúmeros ornamentos como colares, brincos e cocares, tudo muito colorido e produzido manualmente, compunham o uniforme dos competidores.

**A
CHAMADA
OLIMPIADA
VERDE
REUNIU 1,6
MIL
ATLETAS**



Mesmo com um calor escaldante, as pinturas se mantinham intactas

Nas arquibancadas, os adornos dos demais participantes vinham acompanhados por gritos e gestos de incentivo. Foram oito dias regados a rituais tanto antes quanto depois das mais variadas disputas, como arco e flecha, corrida de tora e canoagem. Até etnias de outros países marcaram presença na chamada Olimpíada Verde.

**MAIS DE 4 MIL
PESSOAS
ENCHERAM AS
ARQUIBANCADAS
EM UM MESMO DIA
DE EVENTO**

Durante os dias de semana, a torcida era composta principalmente pelos participantes do evento. Turmas de escolas e alguns visitantes também acompanharam os jogos. Mas nada comparado ao fim de semana, quando os moradores de Cuiabá se somaram aos amigos e familiares dos indígenas e tomaram a arquibancada com mais de 4 mil pessoas.



Depois da enorme sensação de calor da capital matogrossense nos primeiros dias do evento, todos comemoraram com rituais a chegada da chuva, sentimento transmitido na reportagem por um vídeo:



Núcleo da reportagem destinado à concentração e à preparação dos atletas antes das disputas:

TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

HORA DE INVOCAR OS ESPÍRITOS

A preparação dos atletas para as competições inclui pinturas e rituais que servem tanto para atrair força ao competidor, quanto para intimidar o adversário

Até poucas horas antes das disputas, Ayalaha Mehinaku, 27 anos, da etnia Mehinaku, do Mato Grosso, estava de bermuda e camiseta. Ainda com o sol escaldante, já no meio da tarde, o lutador começava a transformação. As roupas davam lugar a cordões brancos, com algumas partes tingidas em vermelho e outras em amarelo, amarrados na cintura sobre o calção preto e em volta dos braços, dos joelhos e dos tornozelos.



Os círculos sobre a pele do lutador Ayalaha são inspirados na onça para atrair força ao atleta

Depois é hora de cobrir a pele com uma espécie de armadura. O corpo começa a ganhar traços pintados ora na horizontal ora na diagonal, que se entrecruzam num processo que envolve paciência e delicadeza. Alguns indígenas fazem as pinturas em si próprios, outros contam com a ajuda de colegas.

Aos poucos, círculos pintados da coloração extraída do jenipapo, misturada com carvão e água, cobrem o peitoral e as costas do lutador Ayalaha, pelas mãos do amigo Kuiarapi Mehinaku, 32 anos. Os demais traços no resto do corpo completam a "armadura". Longe de serem feitas de maneira aleatória, os traços compõem estilizações de formas encontradas na fauna e flora. Na etnia Mehinaku é o lutador quem escolhe a própria pintura. Mas a decisão do uniforme de combate ocorre apenas uma vez, já que o atleta reproduz o mesmo desenho pelo resto da carreira.



Preparação para as disputas: pinturas, ornamentos e muita concentração

Mais que um momento de concentração, os traços sobre a pele envolvem toda uma mística e um simbolismo. Ayalaha optou por um desenho inspirado na onça pintada. Símbolo de força, a pintura atrairia o vigor do animal no momento da competição. Se ela, de fato, protege os esportistas indígenas, só eles podem dizer. Mas que a aparência é capaz de intimidar o adversário, não dá para negar. E, claro, que essa é outra intenção por trás dos exuberantes "uniformes".

Diante dos atletas pintados, ornamentados e prontos para competir, a sensação é de estar diante de uma beleza tão encantadora quanto exótica. Mais que vaidade, as pinturas corporais indígenas funcionam como um código social. É uma espécie de [carteira de identidade](#), que contem informações de gênero, idade, etnia, posição social e até se é solteiro ou casado. Cada conjunto de traços sobre a pele traz um desses significados, praticamente indistinguíveis a olhos não-indígenas.

Ao longo dos textos, há hiperlinks em palavras destacadas por uma cor diferente, como na matéria anterior:

Diante dos atletas pintados, ornamentados e prontos para competir, a sensação é de estar diante de uma beleza tão encantadora quanto exótica. Mais que vaidade, as [pinturas corporais indígenas](#) funcionam como um código social. É uma espécie de [carteira de identidade](#), que contem informações de gênero, idade, etnia, posição social e até se é solteiro ou casado. Cada conjunto de traços sobre a pele traz um desses significados, praticamente indistinguíveis a olhos não-indígenas.

Ao clicar nela, a reportagem redireciona a navegação para um vídeo:

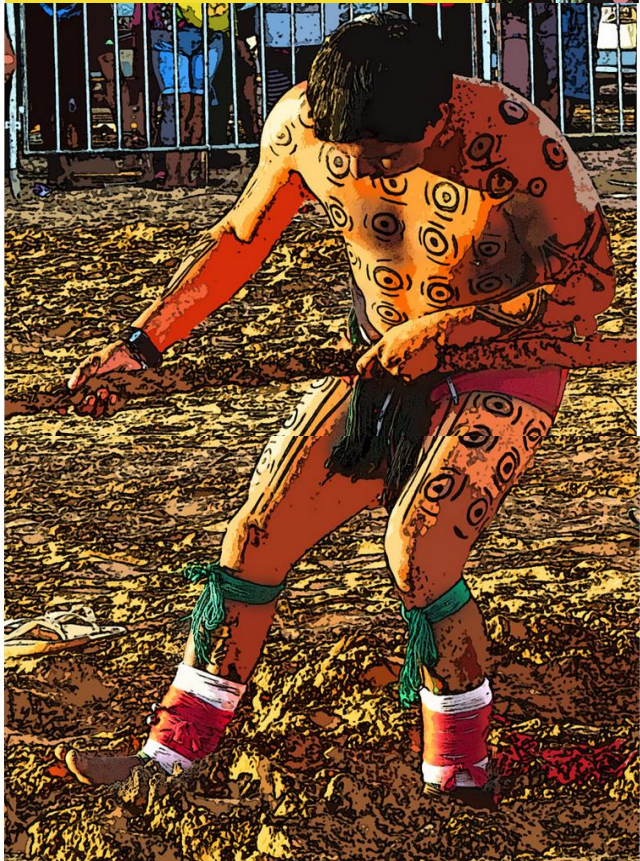
TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

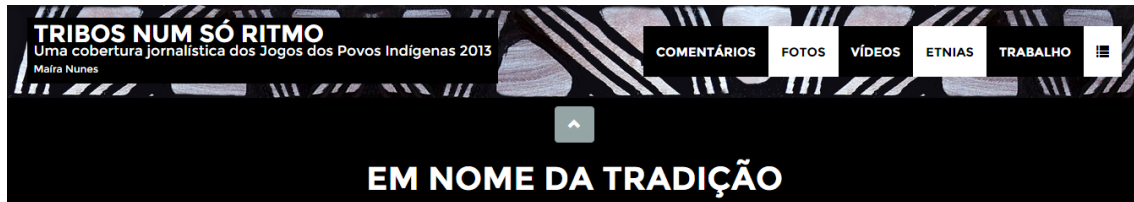
COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

À BASE DA FORÇA



AO SE POSICIONAREM AO LADO DA CORDA, OS COMPETIDORES PINTADOS COMO GUERREIROS CAVAM COM OS PÉS UM PEQUENO BURACO NA AREIA





A diversidade cultural entre as tribos participantes dos Jogos dos Povos Indígenas abrange desde diferentes idiomas, passando pela riqueza dos artesanatos, dos adornos e das pinturas, até as variadas práticas esportivas que resgatam uma tradição transmitida por gerações.

As modalidades tradicionais que são menos conhecidas, como o futebol de cabeça --praticado por apenas três etnias presentes nos Jogos--, são disputadas em caráter demonstrativo. Nelas não há vencedores. Enquanto o público observa atento, mesmo sem entender bem o funcionamento do esporte praticado na arena, os atletas se empenham orgulhosos em mostrar a cultura cultivada na respectiva tribo.

Por outro lado, as modalidades competitivas se encarregam de arrancar gritos e reações variadas ora de tensão, ora de comemoração da torcida. Dessa forma, os Jogos também chamados de Olimpíada Verde, pela proposta de integração entre homem e natureza, normalmente são divididos em duas categorias: as modalidades demonstrativas e as competitivas.

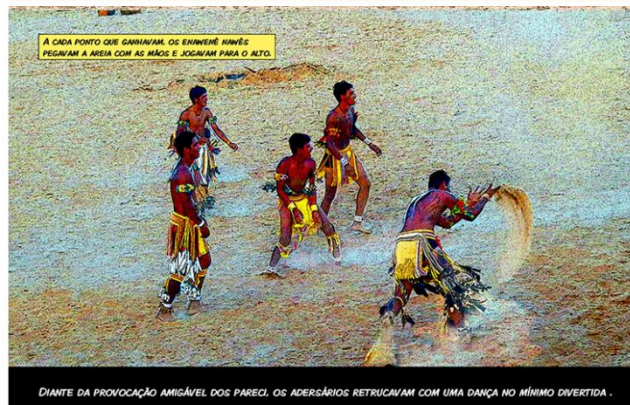
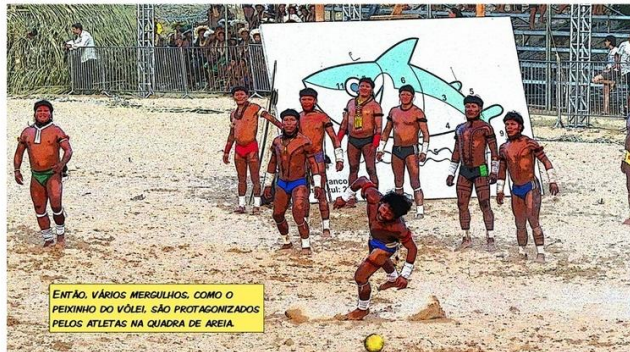
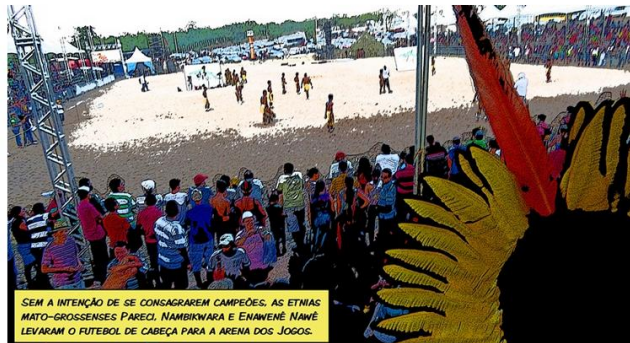
ARCO E FLECHA



A prova é individual e masculina. Cada competidor tem direito a três tiros para tentar acertar o alvo em formato de peixe, com diferentes pontuações e distante 30 metros do arqueiro. A soma dos três disparos resulta a pontuação do atleta.

Esta matéria, que explica o funcionamento das competições, inclusive com a distinção entre modalidades competitivas e de demonstração, oferece uma ferramenta de interação. Ao clicar na seta ao lado do texto que resume a prática esportiva, o desenho passa para a próxima modalidade.

Mais uma vez, o uso de história em quadrinhos para explicar uma modalidade esportiva de destaque dentre as do evento: mais dinâmica à leitura e à navegação:



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maira Nunes

COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

↑

TRADIÇÃO ALIADA À VIDA MODERNA



Pose que a foto vai para o Facebook: a modernidade tecnológica faz parte do dia a dia das tribos

Entre os participantes, havia etnias mais reservadas, que preferiam apenas observar as atividades na arena dos Jogos dos Povos Indígenas, em Cuiabá. Questão de tempo. Aos poucos, elas foram se soltando, fazendo amizades e pedindo para tirar fotos umas com as outras. Entre os grupos mais animados, estavam os 40 representantes pataxós, do sul da Bahia. Era fácil identificar quando o atleta que entrava na arena era um deles.

Na torcida, estavam sempre em grupo e transmitiam as vibrações positivas cantando e batendo o pé no chão de forma ritmada. Nos Jogos Indígenas, ao contrário da Copa das Confederações, que teve as caxirolas proibidas, o **chocalho** era instrumento obrigatório e, ao lado dos apitos, inundaram as partidas e competições com um barulho constante em boa parte do tempo.



Os registros são para mostrar ao resto da tribo que ficou na aldeia

“VOU MOSTRAR AS FOTOS PARA OS PARENTES QUE FICARAM NA ALDEIA”

Kenedy Shanenawá, do Acre

“Vou mostrar as fotos para os parentes que ficaram na aldeia”, conta Kenedy Shanenawá, da etnia Shanenawá, do Acre. Para tal, nem era necessário esperar o reencontro com os familiares. Na arena dos Jogos havia um espaço com cerca de 30 computadores com internet para uso exclusivo dos participantes.

“Apesar de nossa proximidade com a cidade, a gente permanece com nossa cultura e nossos rituais desde que mundo é mundo”, argumenta Tanawy Kariri Xocó, 25 anos, da etnia Kariri-Xocó, de Alagoas. “A gente precisa acompanhar a sociedade. Temos que ter internet e telefone nas aldeias para saber o que acontece no mundo e mostrar para o mundo o que acontece conosco. A internet é nosso arco e flecha, nossa arma de caça dos dias atuais”, completa.

Na arena montada para os Jogos, havia tendas com atividades que funcionavam de forma paralela às práticas esportivas. Uma delas era chamada de Oca dos Saberes, onde foram promovidos debates sobre as questões indígenas, como o papel das mulheres na aldeia, a exposição de confrontos com agricultores e as iniciativas de movimentos estudantis indígenas nas universidades brasileiras.

Arco e flecha, cocares, pinturas e... Telefone celular, claro. A modernidade tecnológica, que se tornou espelho da sociedade, faz parte da rotina das tribos como em qualquer grupo. Para não perder nada do que ocorria nos Jogos, havia pelo menos uma pessoa de cada etnia com uma câmera fotográfica ou um celular na mão registrando tudo o que conseguisse.



Arco e flecha, cocares, pinturas e... Telefone celular, claro

“A INTERNET É NOSSO ARCO E FLECHA DOS DIAS ATUAIS”

Kariri-Xocó, 25 anos



Hiperlink no meio da matéria
anterior:

Na torcida, estavam sempre em grupo e transmitiam as vibrações positivas cantando e batendo o pé no chão de forma ritmada. Nos Jogos Indígenas, ao contrário da Copa das Confederações, que teve as caxirolas proibidas, o [chocalho](#) era instrumento obrigatório e, ao lado dos apitos, inundaram as partidas, impetuosas com um barulho constante em boa parte do tempo.

Ao clicar, redireciona a navegação para um vídeo:



A última página da reportagem é composta por uma trama de temáticas, abordadas em textos curtos, vídeos e infográficos, para contextualizar em que momento os Jogos dos Povos Indígenas aconteceram, quais as condições sociais das populações envolvidas para a criação de um evento como este, quais as expectativas para edições futuras e algumas curiosidades que vão “além dos Jogos”. Nela, o internauta precisa interagir com a plataforma para acessar o conteúdo:

The image shows a digital interface for a reportage titled "ALÉM DOS JOGOS". At the top, there is a navigation bar with the main title "TRIBOS NUM SÓ RITMO" and subtitle "Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013" by Maltra Nunes. Navigation options include "COMENTÁRIOS", "FOTOS", "VÍDEOS", "ETNIAS", and "TRABALHO". Below the navigation bar is a large black banner with the text "ALÉM DOS JOGOS" and a small upward-pointing arrow icon. The main content area features five article thumbnails, each with a title and a representative image:

- Um Brasil poliglota**: Image showing indigenous people in traditional attire.
- Encontros e Desencontros**: Image showing a group of indigenous people sitting together.
- Jogos Mundiais**: Image showing an indigenous person in traditional attire holding a bow and arrow.
- Um estranho no ninho**: Image showing two indigenous people in a muddy area, possibly during a game.
- Quadro de medalhas**: Image showing indigenous people celebrating, holding medals.

Um Brasil poliglota



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maira Nunes

UM BRASIL POLIGLÓTA

Um Brasil poliglota

Jogos Mundiais

Um estranho no ninho

quadro de medalhas

Como em uma olimpíada que reúne atletas de diferentes países, os Jogos dos Povos Indígenas, que começou em 1996 e, desde 2007, é realizado a cada dois anos, promove o encontro de povos com idiomas, trajes, ritos e costumes distintos, mas que fazem parte de um mesmo Brasil - que conta com **305 etnias** e 74 línguas indígenas, segundo o Censo Demográfico de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

Confira **305** idiomas e as curiosidades sobre as etnias que participaram dos Jogos de 2013.

Ao clicar no primeiro hiperlink, redireciona a navegação para um vídeo:

TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maira Nunes

COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

Índio Shanenawá
Acre

Já ao clicar no segundo hiperlink, redireciona a navegação para a aba “Etnias”.

Encontros e Desencontros



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

Um Brasil poliglota

Um estranho no ninho

Jogos Mundiais

Quadro de medalhas

ENCONTROS E DESENCONTROS

O esporte, no caso dos Jogos, é um espaço de **encontros**, evento mais simbólico do que, de fato, competitivo. Nele, as di... funcionam como pano de fundo para a celebração da cultura indígena, reflexo da tentativa de reconquistar a autoestima de um grupo considerado minoria no país - não necessariamente pelos dados quantitativos, mas pelo contexto histórico e social ao qual os indígenas foram submetidos no Brasil e sentem os reflexos de exclusão até hoje.

www.comanos.com.br/indios/alem-icnos.html#alem-icnosModal2

TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

Pajé Mamaindê
Mato Grosso

Jogos Mundiais



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos do
Maíra Nunes

JOGOS MUNDIAIS x

PS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

Um estranho no ninho

Quadro de medalhas

Com o objetivo de aproveitar o embalo da Copa do Mundo de 2014 e das Olimpíadas de 2016, o Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), responsável pela organização dos Jogos dos Povos Indígenas, junto com o Ministério do Esporte reuniu 16 representantes internacionais durante o evento para formular a intenção de o Brasil sediar os Jogos Mundiais Indígenas em 2015, no intervalo entre os dois grandes eventos internacionais realizados no país. A primeira edição do evento mundial está prevista para o segundo semestre, em Palmas.

Um estranho no ninho



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas
Maira Nunes

Um estranho no ninho

UM ESTRANHO NO NINHO

É em peladas de futebol que as etnias esquecem qualquer diferença, mesmo que de idioma, e se mesclam para jogar por horas madrugada adentro, após o término das atividades oficiais da 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, em Cuiabá. A cultura do futebol está tão presente na vida dos indígenas brasileiros que facilmente se encontrava uma bola em meio às redes, malas e potes com tinta de pinturas corporais nas ocas.

Nos horários livres que tinham durante o evento, destinados à confraternização, não era preciso muito para que chinelos e lanças ganhassem forma de traves de gol. Logo as chuteiras eram dispensadas e, descalços mesmo, um grupo se reunia em volta de uma bola. Não demorava muito para que mais gente se aglomerasse em volta para observar o esporte mais popular do país.

Pela falta de hábito nas tribos, o uso das chuteiras também não é obrigatório nas competições dos Jogos dos Povos Indígenas. Assim, não era raro ver um jogador desistir de usar chuteiras no meio da partida e as deixar à beira do gramado ou optarem por já começar o jogo descalços.

OS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

Quadro de medalhas

Quadro de medalhas



TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

OS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

QUADRO DE MEDALHAS

Etnia	Medalhas	Modalidade
Gavião Parkangy, PR	4 ouros	Corrida 100m feminino, Corrida de fundo feminino, Natação masculino e Futebol feminino (ouro)
Kanella Rãniokamekra, MA	3 ouros e 1 bronze	Arremesso de lança (ouro), corrida de fundo masculino (ouro), Futebol masculino (ouro) e Cabo de força feminino (bronze)
Enawẽnãwã, MT	1 ouro e 1 prata	Cabo de força masculino (ouro) e Natação masculino (prata)
Pataxi, BA	1 ouro e 1 bronze	Cabo de força masculino (bronze) e Corrida 100m masculino (ouro)
Paricó Hãhã, MT	1 ouro	Natação feminino (ouro)
Etnia do Peru	1 ouro	Cabo de força feminino (ouro)
Bororo, MT	1 ouro	Cabo de força feminino (ouro)
Makú, PR	1 prata	Corrida 100m feminino (prata)
Mãndi, MT	1 prata	Natação feminino (prata)
Ribakita	1 prata	Corrida 100m masculino (prata)
Rãu Wã, PR	1 prata	Cabo de força masculino (prata)
Tikuna Manaitã, AM	1 prata	Arremesso de lança (prata)
Kayapó Gerotire	2 bronzes	Corrida 100m masculino (bronze) e Corrida 100m feminino (bronze)
Kanamari, AM	1 bronze	Arremesso de lança (bronze)
Kanri-Yood, AL	1 bronze	Natação masculino (bronze)
Ribakita	1 bronze	Natação feminino (bronze)

*Classificação: 4ª fase classificatória com nove atletas. As etnias vencedoras de cada bateria são: Ribakita, Enawẽnãwã, Kitananãwã, Paricó, Haramãhã (Peru), Sorã, Mã Wã, Uimãrã e Wãpãrãrã.

Fechar

Um estranho no ninho

quadro de medalhas

www.comaas.com.br/indios/alem_jogos.html#alem-jogosModal5

TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes

COMENTÁRIOS FOTOS VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

COMENTÁRIOS

Olá este é um comentário de teste.

Olá este é um comentário de teste.
em 17 de outubro de 2014

Olá este é um comentário de teste.
em 17 de outubro de 2014


Olá este é um comentário de teste.
em 17 de outubro de 2014

TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes


COMENTÁRIOS **FOTOS** VÍDEOS ETNIAS TRABALHO

FOTOS


Artesanato




Na Arena



Esportes



Hit




TRIBOS NUM SÓ RITMO
Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013
Maíra Nunes


COMENTÁRIOS FOTOS **VÍDEOS** ETNIAS TRABALHO

VÍDEOS


Modalidades Esportivas.



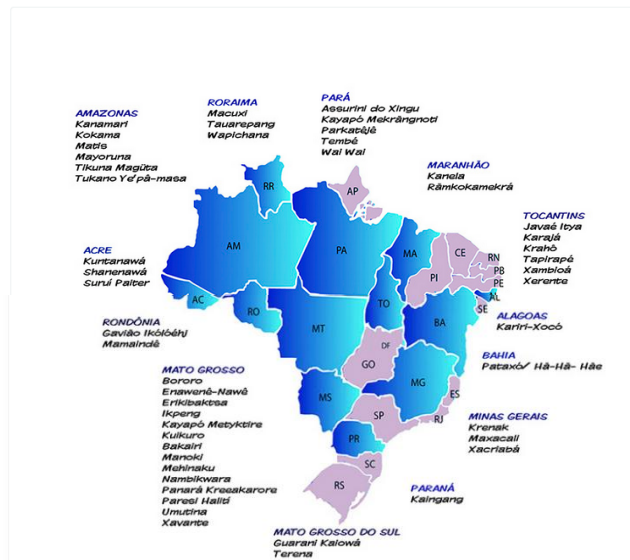
Rituais Indígenas



Pinturas Corporais



Infográfico interativo: ao clicar no estado, a tela desce para informação das etnias:



MATO GROSSO

BORORO BOE

Idioma: bororo ou boe wadáru

São cerca de 1686 e estão distribuídos em cinco terras indígenas demarcadas: Jarudore, Meruri, Tadarimana, Tereza Cristina e Perigara (Siasi/Sesai, 2012)

ENAWENÊ-NAWÊ

Idioma de mesmo nome, da família linguística Aruak

São cerca de 641 (Siasi/Sesai, 2012) e vivem em uma única aldeia próximo ao rio Iquê, no noroeste do MT.

MATO GROSSO DO SUL

GUARANI KAIOWÁ

Idioma: tupi-guarani

Foram aos Jogos dos Povos Indígenas 2013, as tribos do Mato Grosso do Sul, mas a etnia tem povos espalhados por São Paulo, Paraná, Rio Grande do Sul, Rio de Janeiro e Espírito Santo. Ao total, são 57.923 (Siasi/Sesai, 2012). Há ainda representantes Guarani na Argentina, Bolívia e no Paraguai.

TERENA

Idioma: da família linguística Aruak

Com 24.776 representantes (Funasa, 2009), é uma das maiores populações indígenas do país, localizada em Mato Grosso do Sul.

PARÁ

ASSURINI DO XINGU

Idioma: tupi-guarani

Autodenominados como Awaete, sofreram uma drástica baixa populacional com o contato com a sociedade não indígena, em 1971. Mesmo assim, os 165 Assurinís do Xingu que restaram mantêm viva as crenças e tradições culturais.

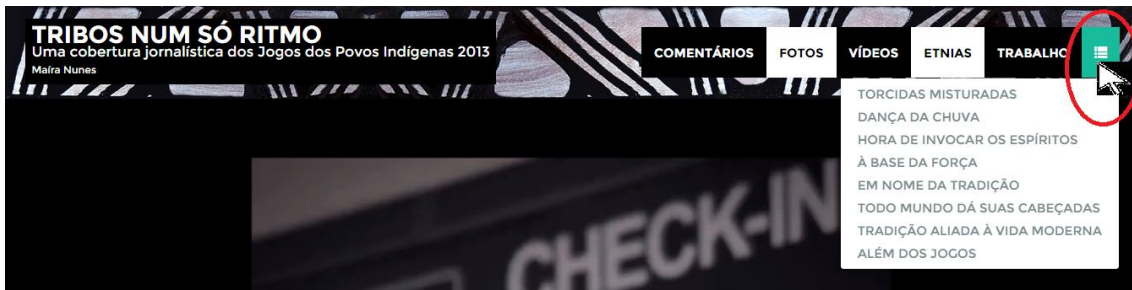


TRABALHO

Este é um trabalho de projeto final do curso de Jornalismo - Comunicação Social - da Universidade de Brasília (UnB). A reportagem tem como objetivo transmitir a experiência vivida por 48 etnias brasileiras em um encontro esportivo de grande riqueza e trocas culturais. A 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas ocorreu em novembro de 2013, em Cuiabá.

O trabalho visa ainda experimentar diferentes ferramentas de linguagem, como texto, fotografia, vídeo, infográfico e até história em quadrinhos, em busca de explorar as possibilidades do jornalismo web para contar uma ou mais histórias.

O menu da parte superior, à direita, contém todas as páginas que compõem a reportagem. Ele permite que o consumidor navegue da forma que preferir, sem necessariamente seguir uma leitura linear:



8.3.2 Roteiro: versão inicial

1 - Abre (Fazer as alterações no texto e gravar locução nesta semana)

TEC: Áudio de saguão de aeroporto

LOC: Logo na fila de embarque do aeroporto, um grupo de homens e mulheres de estatura baixa, roupas simples e leves, a maioria calçando chinelos, com brincos pendurados pelo rosto e nas orelhas davam os primeiros indícios do que eu estaria por encontrar na viagem que estava por fazer. Entraria em poucos minutos em um voo para Cuiabá, para fazer a cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013.

LOC: Mais tarde descobriria que aqueles traços indígenas eram da etnia xxxx, da Amazônia. Era visível a falta de intimidade do grupo com as instalações do aeroporto e também com a língua portuguesa. Durante as horas sobrevoando as nuvens até a capital mato-grossense, me bateu certa insegurança em depositar tempo, dinheiro e disposição em uma aventura inventada por mim mesma. Mas já estava dentro do avião e não dava mais tempo de voltar atrás.

LOC: Se a ida foi temerosa com a possibilidade de me arrepender, a volta, uma semana depois, foi com a certeza de que a experiência teria valido todos os esforços realizados. Foram dias que vi e ouvi uma parcela do Brasil que parece viver apenas no imaginário brasileiro --ou pelo menos distante da realidade de muitas pessoas.

LOC: Eram tantas cores e tantos jeitos que meu olhar não conseguia deixar de se surpreender com a beleza de tamanha riqueza de detalhes e diversidade. Mais que um evento esportivo, os Jogos dos Povos Indígenas são um espaço de valorização da cultura e uma tentativa de reconquistar a autoestima indígena. O que era possível perceber no semblante dos participantes que desfilavam pela arena de competição, vestidos e pintados segundo a tradição de cada etnia.

2- Entre tribos (texto por escrito + foto)

O calor de 36 graus de Cuiabá foi o primeiro a dar as boas-vindas aos 1,6 mil atletas de 48 etnias indígenas brasileiras que participaram da 12a edição dos Jogos dos Povos Indígenas, na capital mato-grossense, em 2013. A maioria chegava de

ônibus, em viagens que duraram até três dias. Caso da etnia Kuntanawá, que saiu do Acre para participar pela primeira vez do evento.

Sem que as pinturas sobre a pele desbotassem, o suor escorria pelos desenhos feitos em preto com tinta da mistura de jenipapo, carvão e água ou em vermelho vivo, coloração extraída da semente de urucum. Sobre os corpos tingidos, inúmeros ornamentos como colares, brincos e cocares, tudo muito colorido e produzido manualmente, compunham o uniforme dos competidores. Nas arquibancadas, os adornos dos demais participantes vinham acompanhados por gritos e gestos de incentivo.

Foto: 0477 e 0516

3 - Festa da chuva (texto por escrito com algum movimento + áudio de chuva)

TEC: Sobe áudio de trovão, depois de chuva e mais tarde dos cantos

LOC: Diante de tantos rituais, fosse para pedir força antes das disputas ou para agradecer pelas vitórias, faltou um em especial aguardado por todos. Apenas no quinto dia de evento, os participantes puderam celebrar a chegada da chuva. Em poucos minutos, os cantos de rituais indígenas se misturavam ao barulho das gotas caindo para alívio de quem já estava quase se acostumando com a temperatura quente.

4 - Imagem de 8 atletas de diferentes modalidades (a imagem de cada atleta vai ficar enfileirada, com a possibilidade de mudar de posição conforme o manuseio internauta. Ao clicar na imagem abre uma pequena caixa com mais informações sobre a modalidade)

5 - Concentração antes do jogo (texto + fotos)

Poucas horas antes do começo das atividades, o lutador Ayalaha Mehinaku, 27 anos, trocou a bermuda e a camiseta por ornamentos e pinturas que mais se assemelhavam a armaduras. Não que os desenhos sobre a pele servissem como escudo físico, mas a aparência dos atletas que, assim como Ayalaha, entrariam na arena para competir era intimidadora. Pintados como guerreiros, os corpos traziam traços comuns aos encontrados em peles de animais.

Antes de participar do cabo de força, Ayalaha estava coberto por círculos que imitavam as pintas de uma onça. O animal foi escolhido por ser símbolo de força.

Os traços sobre os corpos dos esportista indígenas serveriam para atrair o vigor do bicho no momento da competição. Além das manchas da onça, os desenhos encontrados na pele de cobras, nas asas de uma borboleta, no casco do jabuti e na superfície de tantos outros animais são reproduzidos sobre os corpos dos demais competidores e familiares que entrariam na arena dos Jogos.

Cada atleta quem escolhe a pintura que vai fazer. No caso da etnia Mehinaku, o lutador decide qual vai ser o uniforme de combate apenas uma vez, já que reproduz a mesma pintura no resto da carreira.

Fotos: 3244 e 3221

6 - Cabo de força (história em quadrinhos)

Cada quadrinha terá a seguinte legenda:

- 1) A competição mais acirrada do evento foi o cabo de força, tanto na categoria masculina quanto na feminina.
- 2) Os 10 atletas de cada equipe entram na arena enfileirados. O líder da etnia vai à frente da fila, cantando por proteção.
- 3) Ao se posicionarem ao lado da corda, os competidores pintados como guerreiros cavam com os pés um pequeno buraco na areia.
- 4) Após o sinal do juiz, a tensão se instala nos olhos de todos que acompanham a prova.
- 5) A expressão de força dos competidores faz com que o público não pisque até o momento em que um dos times começa a ser arrastado para a frente.
- 6) Nessa hora, os semblantes mudam. Gritos e mais gritos tentam incentivar os companheiros.
- 7) Depois de dois minutos, ao apito final, parte dos guerreiros desaba no chão por alguns instantes. Aos que restam fôlego, a comemoração é regada a pulos e cantos.

7- Torcidas misturadas (texto + áudio com barulho de torcida)

TEC: Áudio com barulho de torcida

TEXTO:

Durante os dias de semana, a arquibancada, com capacidade para 6 mil pessoas, era ocupada principalmente pelos participantes do evento. Turmas de escolas e alguns visitantes também acompanharam os jogos. Mas nada comparado ao fim de semana, quando os moradores de Cuiabá se somaram aos amigos e familiares dos indígenas e preencheram aproximadamente 70% dos lugares.

O mesmo estranhamento que um morador da capital mato-grossense esboçava ao observar o desfile de atletas na arena, trajando devidamente seus uniformes --com cores, pinturas e adornos suficientes para dispensar muitas peças de roupa-- integrantes de diferentes etnias se surpreendiam com os hábitos uns dos outros.

As modalidades tradicionais que são menos conhecidas, como o futebol de cabeça - - praticado por apenas três etnias presentes nos Jogos--, são disputadas em caráter demonstrativo. Nelas não há vencedores. Enquanto o público observa atento, mesmo sem entender bem o funcionamento do esporte praticado na arena, os atletas se empenham orgulhosos em mostrar a cultura cultivada na respectiva tribo.

8 - Futebol de cabeça (história em quadrinhos)

Cada quadrinha terá a seguinte legenda:

- 1) Sem a intenção de se consagrarem campeões, as etnias mato-grossenses Pareci, Nambikwara e Enawenê Nawê levaram para a arena dos Jogos o futebol de cabeça.
- 2) Chamado de Xi- kunahaty na língua materna, o esporte é disputado por duas equipes. Como em um jogo de vôlei, cada time fica de um lado do campo, e o objetivo é lançar a bola para o lado oposto.
- 3) A diferença é que não há rede, e a bola deve ser lançada apenas com a cabeça. E a dificuldade aumenta quando a bola chega muito próxima ao chão. Então, vários mergulhos, como o conhecido peixinho do vôlei, são protagonizados pelos atletas na quadra de areia.

4) A cada ponto que ganhavam, os enawenê nawês pegavam a areia com as mãos e jogavam para o alto.

5) Diante da provocação amigável, os adversários retrucavam com uma dança no mínimo divertida.

6) O placar da partida era marcado com flechas, fincadas pelos próprios atletas no chão próximo à quadra da equipe que fizesse o ponto.

7) As risadas que vinham da arquibancada eram o som de fundo que acompanhava a narração do locutor. “Nunca havia visto esse jogo. Ele é bem diferente, mas achei uma das modalidades mais divertidas, principalmente pelas provocações dos jogadores”, divertia-se Francisco Kuntanawá, 22 anos, que saiu do Acre para participar pela primeira vez do evento.

9 - Tradição aliada à vida moderna (texto + foto)

Entre os participantes, havia etnias mais reservadas, que preferiam apenas observar as atividades. Questão de tempo. Aos poucos, elas foram se soltando, fazendo amizades e pedindo para tirar fotos. Entre os grupos mais animados, estavam os 40 representantes pataxós, do sul da Bahia. Era fácil identificar quando o atleta que entrava na arena era um deles.

Na torcida, estavam sempre em grupo e transmitiam as vibrações positivas cantando e batendo o pé no chão de forma ritmada. Nos Jogos Indígenas, ao contrário da Copa das Confederações, que teve as caxirolas proibidas, o chocalho era instrumento obrigatório e, ao lado dos apitos, inundaram as partidas e competições com um barulho constante em boa parte do tempo.

Para não perder nada do que ocorria nos Jogos, havia pelo menos uma pessoa de cada etnia com uma câmera fotográfica ou um celular na mão registrando tudo o que conseguisse. “Vou mostrar as fotos para os parentes que ficaram na aldeia”, conta Kenedy Shanenawá, da etnia Shanenawá, do Acre. Para tal, nem era necessário esperar o reencontro com os familiares. Na arena dos Jogos havia um espaço com cerca de 30 computadores com internet para uso exclusivo dos participantes.

Se podemos pensar que há algum tipo de contradição entre a tradição indígena e o acesso a modernidades tecnológicas, os participantes dos Jogos mostram que não.

"Apesar de nossa proximidade com a cidade, a gente permanece com nossa cultura e nossos rituais desde que mundo é mundo", argumenta Tanawy Kariri Xocó, 25 anos, da etnia Kariri-Xocó, de Alagoas. "A gente precisa acompanhar a sociedade. Temos que ter internet e telefone nas aldeias para saber o que acontece no mundo e mostrar para o mundo o que acontece conosco. A internet é nosso arco e flecha, nossa arma de caça dos dias atuais", completa.

Na arena montada para os Jogos, havia tendas com atividades que funcionavam de forma paralela às práticas esportivas. Uma delas era chamada de Oca dos Saberes, onde foram promovidos debates sobre as questões indígenas, como o papel das mulheres na aldeia, a exposição de confrontos com agricultores e as iniciativas de movimentos estudantis indígenas nas universidades brasileiras.

Foto: 1624 e 0495

10- Frases soltas (Ao abrir a página, começa a passar um vídeo curto. Depois que ele acaba, aparecem frases soltas na tela. A ideia é que ao passar o mouse sobre elas, elas se movimentem e ao clicar em sobre uma delas, uma nova página com mais informações se abra.

ÚLTIMA PÁGINA:

- Um Brasil Poliglota (Abre uma página com texto e foto:)

Como em uma olimpíada que reúne atletas de diferentes países, os Jogos dos Povos Indígenas, realizados a cada dois anos, promove o encontro de povos com idiomas, trajes, ritos e costumes distintos, mas que fazem parte de um mesmo Brasil --que conta com 305 etnias e 274 línguas indígenas, segundo o Censo Demográfico de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

Foto: ainda não está proto. A ideia é fazer uma montagem com as várias fotos - Elas seriam interativas: ao passar o mouse sobre a imagem, aparece o nome da etnia e a região no Brasil

- Encontros e desencontros

O esporte, no caso dos Jogos, é um espaço de encontros. Sua figura é mais simbólica do que competitiva. Nele, as disputas funcionam como pano de fundo para

a celebração da cultura indígena, reflexo da tentativa de reconquistar a autoestima de um grupo considerado minoria no país --não necessariamente pelos dados quantitativos, mas pelo contexto histórico e social do qual os indígenas foram submetidos no Brasil e sentem os reflexos de exclusão até hoje.

Foto: 1502

- Jogos Mundiais

Com o objetivo de aproveitar o embalo da Copa do Mundo de 2014 e das Olimpíadas de 2016, o Comitê Intertribal, responsável pela organização do evento, reuniu 16 representantes internacionais para formular a intenção de o Brasil sediar os Jogos Mundiais Indígenas em 2015, no intervalo entre os dois grandes eventos internacionais que serão realizados no país.

O problema é que a própria competição nacional andou claudicante na organização. Na véspera da cerimônia de abertura dos Jogos, o cenário era composto por tratores terminando de colocar areia na arena destinada às competições, operários finalizando a estrutura da arquibancada e ocas destinadas ao alojamento dos participantes ainda inacabadas.

Foto: 5186

- Um estranho no ninho

É em peladas de futebol que as etnias esquecem qualquer diferença, mesmo que de idioma, e se mesclam para jogar por horas madrugada adentro, após o término das atividades oficiais da 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, em Cuiabá. A cultura do futebol está tão presente na vida dos indígenas que facilmente se encontrava uma bola em meio às redes, malas e potes com tinta de pinturas corporais nas ocas.

Nos horários livres, destinados à confraternização, não era preciso muito para que chinelos e lanças ganhassem forma de traves de gol. Logo as chuteiras eram dispensadas e, descalços mesmo, um grupo se reunia em volta de uma bola. Não demorava muito para que mais gente se juntasse em volta para observar o esporte mais popular do país. Pela falta de hábito nas tribos, o uso da chuteira também não

é obrigatório nas competições dos Jogos dos Povos Indígenas. Assim, não era raro ver uma partida com alguns atletas jogando sem os calçados.

Foto: 3736 e 2044

- Galeria de fotos
- Galeria de vídeos (ou hiperlink com vídeos dentro das outras matérias)
- Quadro de medalhas

8.3.1 Roteiro: versão final

1 – Trocar o nome da reportagem (que fica na faixa superior à esquerda). Em vez de “Entre Tribos” colocar:

TRIBOS NUM SÓ RITMO

Uma cobertura jornalística dos Jogos dos Povos Indígenas 2013

2- Diminuir a faixa superior (que era verde): deixar mais fina

3 - Primeiro Vídeo:

- Eu arrumei algumas coisas no primeiro vídeo. Então, substituir o antigo pelo arquivo “Vídeo ABRE editado”;
- Queria que colocassem os botões play e pause à mostra no vídeo ou que apareçam quando passar o mouse sobre ele, para a pessoa parar o vídeo caso queira;
- Depois que o vídeo acabar, queria que ele não sumisse da tela para caso a pessoa queira assistir novamente;
- Falta colocar o botão em forma de seta para descer a tela para a próxima matéria (e, se der, quando apertar esse botão, pausar ou silenciar o vídeo se não tiver terminado).

4 - Entre tribos

- Diminuir a faixa preta onde fica o título: deixar mais fina.

- Trocar o título “Entre Tribos” por:

TORCIDAS MISTURADAS

O clima quente e o colorido das pinturas marcam a chegada de dezenas de etnias nacionais e até estrangeiras em Cuiabá para os Jogos dos Povos Indígenas

- Trocar a ordem das fotos

- As legendas (já na nova ordem):

Da Foto 1: As pinturas e as vestimentas típicas de mais de 50 etnias indígenas coloriram as disputas

Da Foto 2: Mesmo com um calor escaldante, as pinturas se mantinham intactas

- Colocar este texto no lugar do outro:

O calor de 36 graus de Cuiabá foi o primeiro a dar as boas-vindas aos 1,6 mil atletas de 48 etnias indígenas brasileiras que participaram da 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, na capital mato-grossense, em novembro de 2013. A maioria chegava de ônibus, em viagens que duraram até três dias. Caso da etnia Kuntanawá, que saiu do Acre para participar pela primeira vez do evento.

A chamada Olimpíada Verde reuniu 1,6 mil atletas (ao lado do 1º parágrafo)

(como neste site <http://www.vox.com/2014/10/23/7047533/sao-paulo-drought-water-crisis-brazil-election>)

Sem que as pinturas sobre a pele desbotassem, o suor escorria pelos desenhos pintados em preto com tinta da mistura de jenipapo, carvão e água ou em vermelho vivo, coloração extraída da semente de urucum. Sobre os corpos tingidos, inúmeros ornamentos como colares, brincos e cocares, tudo muito colorido e produzido manualmente, compunham o uniforme dos competidores.

Nas arquibancadas, os adornos dos demais participantes vinham acompanhados por gritos e gestos de incentivo. Foram oito dias regados a rituais tanto antes quanto depois das mais variadas disputas, como arco e flecha, corrida de tora e canoagem. Até etnias de outros países marcaram presença na chamada Olimpíada Verde.

Durante os dias de semana, a torcida era composta principalmente pelos participantes do evento. Turmas de escolas e alguns visitantes também acompanharam os jogos. Mas nada comparado ao fim de semana, quando os moradores de Cuiabá se somaram aos amigos e familiares dos indígenas e tomaram a arquibancada com mais de 4 mil pessoas.

Mais de 4 mil pessoas encheram as arquibancadas em um mesmo dia de evento (ao lado do 4º parágrafo)

4 - FESTA DA CHUVA:

- Trocar título para: DANÇA DA CHUVA
- É preciso que os botões play e pause estejam a mostra no vídeo ou que apareçam quando passar o mouse sobre ele;
- Depois que o vídeo acabar, queria que ele não sumisse da tela para caso a pessoa queira ver novamente;
- Falta colocar o botão em forma de seta para descer a tela para a próxima matéria (e, se der, quando apertar esse botão, pausar ou silenciar o vídeo se não tiver terminado).

5 – MODALIDADES

- Corrigir texto na “Corrida de tora”, na última frase. O certo é: Os povos que têm mais tradição na modalidade são os Xavantes, Krâhos, Kanela e Gavião Kyikatêjê.
- Se poder, diminuir tamanho do “quadro” para conseguir visualizar todo o quadro na tela;
- Aumentar a largura do quadro para ter um espaço de respiro, em branco, entre o texto e o fim do “quadro”;

- Só nesta página, trocar o fundo branco por uma imagem tribal parecida com a faixa (o arquivo chama “Tribal fundo MODALIDADES”).

6 - CONCENTRAÇÃO ANTES DO JOGO

- Trocar a primeira foto pela foto com o nome “Para mat. Pinturas”

- Legendas:

Da foto 1: Os círculos sobre a pele do lutador Ayala são inspirados na onça para atrair força ao atleta

Da foto 2: Preparação para as disputas: pinturas, ornamentos e muita concentração

- Acrescentar link para vídeo “Pintura corporal Vídeo”

Trocar título “Concentração antes do jogo” para:

HORA DE INVOCAR OS ESPÍRITOS

A preparação dos atletas para as competições inclui pinturas e rituais que servem tanto para atrair força ao competidor, quanto para intimidar o adversário

Até poucas horas antes das disputas, Ayalaha Mehinaku, 27 anos, da etnia Mehinaku, do Mato Grosso, estava de bermuda e camiseta. Ainda com o sol escaldante, já no meio da tarde, o lutador começava a transformação. As roupas davam lugar a cordões brancos, com algumas partes tingidas em vermelho e outras em amarelo, amarrados na cintura sobre o calção preto e em volta dos braços, dos joelhos e dos tornozelos.

Depois é hora de cobrir a pele com uma espécie de armadura. O corpo começa a ganhar traços pintados ora na horizontal ora na diagonal, que se entrecruzam num processo que envolve paciência e delicadeza. Alguns indígenas fazem as pinturas em si próprios, outros contam com a ajuda de colegas.

Aos poucos, círculos pintados da coloração extraída do jenipapo, misturada com carvão e água, cobrem o peitoral e as costas do lutador Ayalaha, pelas mãos do

amigo Kuiarapi Mehinaku, 32 anos. Os demais traços no resto do corpo completam a “armadura”. Longe de serem feitas de maneira aleatória, os traços compõem estilizações de formas encontradas na fauna e flora. Na etnia Mehinaku é o lutador quem escolhe a própria pintura. Mas a decisão do uniforme de combate ocorre apenas uma vez, já que o atleta reproduz o mesmo desenho pelo resto da carreira.

Mais que um momento de concentração, os traços sobre a pele envolvem toda uma mística e um simbolismo. Ayalaha optou por um desenho inspirado na onça pintada. Símbolo de força, a pintura atrairia o vigor do animal no momento da competição. Se ela, de fato, protege os esportistas indígenas, só eles podem dizer. Mas que a aparência é capaz de intimidar o adversário, não dá para negar. E, claro, que essa é outra intenção por trás dos exuberantes “uniformes”.

Diante dos atletas pintados, ornamentados e prontos para competir, a sensação é de estar diante de uma beleza tão encantadora quanto exótica. Mais que vaidade, as pinturas corporais indígenas funcionam como um código social. É uma espécie de carteira de identidade ([link para vídeo](#)), que contem informações de gênero, idade, etnia, posição social e até se é solteiro ou casado. Cada conjunto de traços sobre a pele traz um desses significados, praticamente indistinguíveis a olhos não-indígenas.

7- CABO DE FORÇA (Quadrinhos)

- Trocar título por:

À BASE DA FORÇA

8 - TORCIDAS MISTURAS

- Trocar título por:

EM NOME DA TRADIÇÃO

- Colocar este texto no lugar do outro:

A diversidade cultural entre as tribos participantes dos Jogos dos Povos Indígenas abrange desde diferentes idiomas, passando pela riqueza dos artesanatos, dos

adornos e das pinturas, até as variadas práticas esportivas que resgatam uma tradição transmitida por gerações.

As modalidades tradicionais que são menos conhecidas, como o futebol de cabeça - praticado por apenas três etnias presentes nos Jogos--, são disputadas em caráter demonstrativo. Nelas não há vencedores. Enquanto o público observa atento, mesmo sem entender bem o funcionamento do esporte praticado na arena, os atletas se empenham orgulhosos em mostrar a cultura cultivada na respectiva tribo.

Por outro lado, as modalidades competitivas se encarregam de arrancar gritos e reações variadas ora de tensão, ora de comemoração da torcida. Dessa forma, os Jogos também chamados de Olimpíada Verde, pela proposta de integração entre homem e natureza, normalmente são divididos em duas categorias: as modalidades demonstrativas e as competitivas.

Se for simples, pode trazer aquele quadro com as modalidades para esta página, e deixar embaixo do texto “Em nome da tradição”?

9 - FUTEBOL DE CABEÇA

- Trocar o título por:

TUDO MUNDO DÁ SUAS CABEÇADAS

10 - TRADIÇÃO ALIADA À VIDA MODERNA

- Aumentar as fotos

- Acrescentar a foto “Índio com celular”

- Legendas:

Da Foto 1: Pose para a foto que vai para o facebook: a modernidade tecnológica faz parte do dia a dia das tribos

Da Foto 2: Os registros são para mostrar ao resto da tribo que ficou na aldeia

Da Foto 3 (nova): Arco e flecha, cocares, pinturas e... Telefone celular, claro

- Acrescentar link para vídeo “Torcidas misturadas” (já tinha te passado este arquivo para colocar em outra parte do site, mas acho que vai ficar melhor nessa matéria, ok?)

- Colocar este texto no lugar do outro:

Entre os participantes, havia etnias mais reservadas, que preferiam apenas observar as atividades na arena dos Jogos dos Povos Indígenas, em Cuiabá. Questão de tempo. Aos poucos, elas foram se soltando, fazendo amizades e pedindo para tirar fotos umas com as outras. Entre os grupos mais animados, estavam os 40 representantes pataxós, do sul da Bahia. Era fácil identificar quando o atleta que entrava na arena era um deles.

Na torcida, estavam sempre em grupo e transmitiam as vibrações positivas cantando e batendo o pé no chão de forma ritmada. Nos Jogos Indígenas, ao contrário da Copa das Confederações, que teve as caxirolas proibidas, o chocalho (link para vídeo) era instrumento obrigatório e, ao lado dos apitos, inundaram as partidas e competições com um barulho constante em boa parte do tempo.

Arco e flecha, cocares, pinturas e... Telefone celular, claro. A modernidade tecnológica, que se tornou espelho da sociedade, faz parte da rotina das tribos como em qualquer grupo. Para não perder nada do que ocorria nos Jogos, havia pelo menos uma pessoa de cada etnia com uma câmera fotográfica ou um celular na mão registrando tudo o que conseguisse. “Vou mostrar as fotos para os parentes que ficaram na aldeia”, conta Kenedy Shanenawá, da etnia Shanenawá, do Acre. Para tal, nem era necessário esperar o reencontro com os familiares. Na arena dos Jogos havia um espaço com cerca de 30 computadores com internet para uso exclusivo dos participantes.

“Vou mostrar as fotos para os parentes que ficaram na aldeia”

Kenedy Shanenawá, do Acre

(Colocar do lado do parágrafo)

"Apesar de nossa proximidade com a cidade, a gente permanece com nossa cultura e nossos rituais desde que mundo é mundo", argumenta Tanawy Kariri Xocó, 25 anos, da etnia Kariri-Xocó, de Alagoas. "A gente precisa acompanhar a sociedade. Temos que ter internet e telefone nas aldeias para saber o que acontece no mundo e mostrar para o mundo o que acontece conosco. A internet é nosso arco e flecha, nossa arma de caça dos dias atuais", completa.

"A internet é nosso arco e flecha dos dias atuais"

Kariri-Xocó, 25 anos

(Colocar do lado do parágrafo)

Na arena montada para os Jogos, havia tendas com atividades que funcionavam de forma paralela às práticas esportivas. Uma delas era chamada de Oca dos Saberes, onde foram promovidos debates sobre as questões indígenas, como o papel das mulheres na aldeia, a exposição de confrontos com agricultores e as iniciativas de movimentos estudantis indígenas nas universidades brasileiras.

11 - ÚLTIMA PÁGINA:

Um Brasil poliglota

Foto de fora: IMG_1502

Foto de dentro (depois de clicar na imagem de fora, aparece essa imagem de dentro junto com o texto em uma nova paginazinha): IMG_0462

- Colocar link para vídeo "Brasil poliglota vídeo" e outro link para outra aba "Etnia"

Como em uma olimpíada que reúne atletas de diferentes países, os Jogos dos Povos Indígenas, que começou em 1996 e, desde 2007, é realizado a cada dois anos, promove o encontro de povos com idiomas, trajes, ritos e costumes distintos, mas que fazem parte de um mesmo Brasil --que conta com 305 etnias (link para vídeo) e 274 línguas indígenas, segundo o Censo Demográfico de 2010 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE).

Confira aqui os idiomas e as curiosidades sobre as etnias que participaram dos Jogos 2013.

(link para outra aba – Aba “ETNIAS”)

Encontros e desencontros

Foto de fora: IMG_5033

Foto de dentro: IMG_0496

- Colocar link para vídeo “Encontros Vídeo”

O esporte, no caso dos Jogos, é um espaço de encontros (link para vídeo). É um evento mais simbólico do que, de fato, competitivo. Nele, as disputas funcionam como pano de fundo para a celebração da cultura indígena, reflexo da tentativa de reconquistar a autoestima de um grupo considerado minoria no país - não necessariamente pelos dados quantitativos, mas pelo contexto histórico e social ao qual os indígenas foram submetidos no Brasil e sentem os reflexos de exclusão até hoje.

Jogos Mundiais

Foto de fora: IMG_1187

Foto dentro: 5170

- Trocar o texto por este:

Com o objetivo de aproveitar o embalo da Copa do Mundo de 2014 e das Olimpíadas de 2016, o Comitê Intertribal Memória e Ciência Indígena (ITC), responsável pela organização dos Jogos dos Povos Indígenas, junto com o Ministério do Esporte reuniu 16 representantes internacionais durante o evento para formular a intenção de o Brasil sediar os Jogos Mundiais Indígenas em 2015, no intervalo entre os dois grandes eventos internacionais realizados no país. A primeira edição do evento mundial está prevista para o segundo semestre, em Palmas.

O problema é que a própria competição nacional andou claudicante na organização.

Na véspera da cerimônia de abertura dos Jogos, o cenário era composto por tratores terminando de colocar areia na arena destinada às competições, operários finalizando a estrutura da arquibancada e ocas destinadas ao alojamento dos participantes ainda inacabadas.

Um estranho no ninho - Tá tudo igual

Foto: IMG_2044

É em peladas de futebol que as etnias esquecem qualquer diferença, mesmo que de idioma, e se mesclam para jogar por horas madrugada adentro, após o término das atividades oficiais da 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas, em Cuiabá. A cultura do futebol está tão presente na vida dos indígenas brasileiros que facilmente se encontrava uma bola em meio às redes, malas e potes com tinta de pinturas corporais nas ocas.

Nos horários livres que tinham durante o evento, destinados à confraternização, não era preciso muito para que chinelos e lanças ganhassem forma de traves de gol. Logo as chuteiras eram dispensadas e, descalços mesmo, um grupo se reunia em volta de uma bola. Não demorava muito para que mais gente se aglomerasse em volta para observar o esporte mais popular do país.

Pela falta de hábito nas tribos, o uso das chuteiras também não é obrigatório nas competições dos Jogos dos Povos Indígenas. Assim, não era raro ver uma partida com alguns atletas jogando descalços.

Foto de dentro, no final do texto: IMG_3736

Quadro de medalhas – Td igual

Foto fora: IMG_4921

Foto dentro: imagem com a tabela do quadro de medalhas

É POSSÍVEL CRIAR DUAS NOVAS ABAS NA PARTE SUPERIOR DO SITE (AO LADO DE COMENTÁRIOS):

- ETNIAS

Nela, terá um mapa do Brasil e as 48 etnias indígenas sinalizadas em casa região do país. Queria ver se é possível fazer o seguinte: Quando passar o mouse por cima de cada uma das etnias, aparecer uma caixa de texto com informações dessa etnia. Será que dá para fazer?

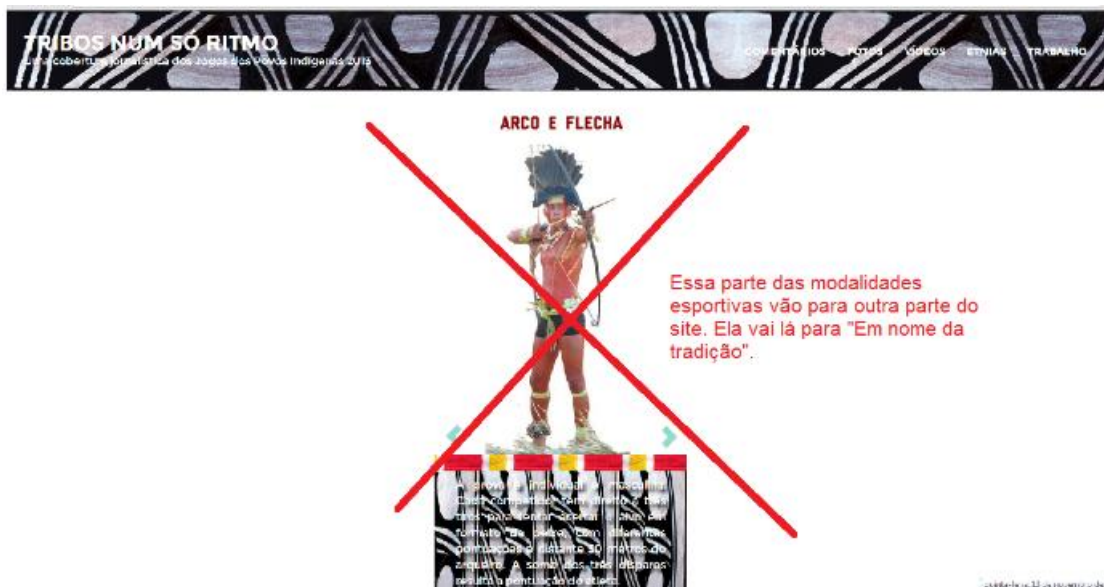
(A imagem do mapa está em anexo: “Mapa Etnias tamanho certo”)

- O TRABALHO (Nela, terá este texto sobre o que é este trabalho)

Este é um trabalho de projeto final do curso de Jornalismo - Comunicação Social - da Universidade de Brasília (UnB). A reportagem tem como objetivo transmitir um pouco da experiência vivida por 48 etnias brasileiras em um encontro esportivo de grande riqueza e trocas culturais. A 12ª edição dos Jogos dos Povos Indígenas ocorreu em novembro de 2013, em Cuiabá.

O trabalho visa ainda experimentar diferentes ferramentas de linguagem, como texto, fotografia, vídeo, infográfico e até história em quadrinhos, em busca de explorar as possibilidades do jornalismo web para contar uma ou mais histórias.

8.3.4 Últimos ajustes





Faixa preta

mudar foto

Entre os participantes, havia etnias mais reservadas, que preferiam apenas observar as atividades na arena dos Jogos dos Povos Indígenas, em Culabá. Questão de tempo. Aos poucos, elas foram se soltando, fazendo amizades e pedindo para tirar fotos umas com as outras. Entre os grupos mais animados, estavam os 40 representantes pataxós, do sul da Bahia. Era fácil identificar quando o atleta que entrava na arena era um deles.

Na torcida, estavam sempre em grupo e transmitiam as vibrações positivas cantando e batendo o pé no chão de forma ritmada. Nos Jogos Indígenas, ao contrário da Copa das Confederações, que teve as caxiolas proibidas, o [chocalho](#) (link para vídeo) era instrumento obrigatório e, ao lado dos apitos, inundaram as partidas e competições com um barulho constante em boa parte do tempo.

Falta colocar link para abrir vídeo em outra janela

Só a primeira foto abriu. As outras fotos desta matéria estão dando erro

Os registros são para mostrar ao resto da tribo que ficou na aldeia