



ESCOLA SUPERIOR
DE **COMUNICAÇÃO SOCIAL**

**Conceção e perceção de notícias animadas. Os contributos da
animação na construção de notícias para o público infantil.**

PEDRO EMANUEL FERREIRA FONTES

PROJETO SUBMETIDO COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE EM JORNALISMO

Orientadora:

Professora Doutora Fernanda Bonacho, professora adjunta
Escola Superior de Comunicação Social

Co-orientador:

Professor Dr. Ricardo Pereira Rodrigues, professor adjunto convidado
Escola Superior de Comunicação Social

OUTUBRO, 2019

Declaração de compromisso anti-plágio

Declaro ser autor deste trabalho, parte integrante das condições exigidas para a obtenção do grau de Mestre em Jornalismo, que constitui um trabalho original e inédito que nunca foi submetido (no seu todo ou em qualquer das suas partes) a outra instituição de ensino superior para obtenção de um grau académico ou qualquer outra habilitação. Atesto ainda que todas as citações estão devidamente identificadas. Mais acrescento que tenho consciência de que o plágio poderá levar à anulação do trabalho agora apresentado.

Lisboa, 20 de outubro de 2019

O candidato,

RESUMO

O presente projeto descreve a atividade desenvolvida pelo seu autor na produção de uma notícia animada, tendo como objetivo de investigação compreender a receptividade da animação e a influência de formatos animados na percepção e compreensão das crianças relativamente às notícias do quotidiano.

A par de uma análise da relação entre os direitos das crianças, o mundo digital e o estado da arte da animação no contexto do jornalismo visual, são apresentados exemplos de vários jornais multimédia especificamente criados para os mais jovens. De entre eles o *1Jour1Actu* e o *Kruschel*, pela importância que tiveram como fontes de inspiração do projeto.

São descritos todos os procedimentos de pré-produção, produção e pós-produção necessários à conceção da notícia, relatando em particular o processo em torno da criação de um anfitrião: um personagem criado com o intuito de realçar a animação e funcionar como um jornalista que apresenta um telejornal.

Com o objetivo de testar o sucesso ou insucesso do produto jornalístico multimédia especialmente concebido para o público infantil, o foco da abordagem deste trabalho centra-se na visualização da notícia em diferentes formatos jornalísticos (notícia animada, notícia televisiva, infografia e em texto de revista online) por parte de um grupo homogéneo de crianças. Posteriormente a cada visualização é aplicado um inquérito cujas respostas fornecem dados para uma análise quantitativa dos resultados. São recolhidos os registos de observação das reações espontâneas manifestadas pelas crianças, quer no decorrer das visualizações quer durante o preenchimento dos inquéritos. Com base nos dados recolhidos, a análise poderá avaliar um eventual sucesso da animação digital como formato jornalístico multimédia que melhor se adequa a uma notícia especificamente dirigida a um público infantil.

Palavras-chave: jornalismo multimédia, produção, notícia, crianças, animação digital

ABSTRACT

This project describes the activity developed by its author in the production of an animated piece of news, aiming to look into and understand the receptivity of animation and its influence on children's perception and understanding of daily news.

Along with the analysis of the relationship between children's rights, the digital world and the panorama of animation in the context of visual journalism, several multimedia newspapers for young people are presented as standard examples. Among them, *1Jour1Actu* and *Kruschel*, have been selected for the importance they had as sources of inspiration for this project.

All the pre-production, production, and post-production procedures necessary to design the news are described reporting particularly the entire process that led to the creation of a host.

In order to test the success or failure of this multimedia journalistic tool specially designed for a children's audience, the approach of this work focuses on the news visualization in different journalistic formats (animated news, television news, infographics and online magazine text) by a homogeneous group of children.

Subsequently, for each visualization, a survey is carried out, whose answers provide quantitative data for analysis. Observation records of the spontaneous reactions expressed by children are also provided, both during the visualization and in the fulfillment of the surveys. Based on the graphics and observation results, the data analysis will evaluate a plausible success of digital animation as a journalistic multimedia format that best suits a news story, which is specifically addressed to a children's audience.

Keywords: multimedia journalism, production, news, children, digital animation

“It is easier to build strong children than to repair broken men”

Frederick Douglass

INTRODUÇÃO	1
PARTE I - AS CRIANÇAS E AS NOTÍCIAS.....	5
1. Responsabilidade social do jornalismo para com as crianças.....	6
1.1. Os Direitos das Crianças	6
1.2. Comunicar para um público infantil	8
2. A relação das crianças com o digital.....	10
3. Estudos de caso.....	11
3.1. 1Jour1Actu.....	11
3.2. Kruschel.....	16
3.3. CBC Kids News	17
PARTE II - A ANIMAÇÃO DIGITAL NO CONTEXTO DO JORNALISMO MULTIMÉDIA	19
1. <i>Motion Graphics</i> vs Infografia vs Animação.....	20
2. Animação no contexto de produção de notícias: um elemento crucial de comunicação.....	27
PARTE III - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	33
1. Conceção da notícia do jornal “O Curioso”	34
1.1. Pré-produção	34
1.2. Produção	39
1.3. Pós-Produção.....	41
2. Visualização e Inquérito	43
2.1. Observação para estudo qualitativo	46
2.2. Local de participação e protocolo de intervenção	47
PARTE IV - APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS	49
1. Análise qualitativa.....	50
2. Análise quantitativa.....	53
PARTE V - CONSIDERAÇÕES FINAIS	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64
ANEXOS	69

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Layout da página principal do site <i>www.1jourlactu.com</i>	13
Figura 2 – Exemplo de notícia realizada com a colaboração de crianças no papel de jornalistas.....	14
Figura 3 - Caixa de comentários de uma notícia no portal do <i>1jourlactu</i>	14
Figura 4 - Imagem exemplificativa da aplicação móvel do jornal <i>1jourlactu</i>	15
Figura 5 - Capa de uma edição em papel do jornal <i>1jourlactu</i>	15
Figura 6 e 7 - Mascote do jornal <i>Kruschel</i>	16
Figura 8 - Alex Friesen, colaborador na CBC Kids News, enquadrado num visual animado	17
Figura 9 e 10 - Frames exemplificativos do conteúdo animado do vídeo da figura anterior	17
Figura 11 - Frame de imagem de promoção ao vídeo "Do robots deserve rights?" do projeto <i>Kurzgesagt</i>	23
Figura 12 - Frame de imagem de promoção ao vídeo "Iraq explained" do projeto <i>Kurzgesagt</i>	23
Figura 13 - Composição da equipa inicial do projeto <i>Kurzgesagt</i>	24
Figura 14 - Frame da reportagem animada "In Jennifer's Room".....	28
Figura 15 – Frame exemplificativo da animação digital no vídeo "Storm Surge Like You've Never Experienced it Before" do canal <i>The Weather Channel</i>	30
Figura 16 – Frame exemplificativo da animação digital no vídeo “Mike Bettes brings you closer to lightning than ever before!” do canal <i>The Weather Channel</i>	30
Figura 17 - Frame exemplificativo da animação digital no vídeo "How Wildfires Spread" do canal <i>The Weather Channel</i>	30
Figura 18 – Frame exemplificativo da animação digital no vídeo “A Tornado Hits The Weather Channel”	30
Figura 19 - Ilustração representativa do possível aspecto do planeta Trappist-1e, usada na construção do objeto do presente projeto	36
Figura 20 - Imagem de pose da personagem 3D gerada especificamente no âmbito da criação do pivô do jornal "O Curioso"	37
Figura 21 - Desenho de personagem em formato 2D vetorial, a partir do modelo 3D do artista Arman Musovic	38

Figura 22 - Imagem demonstrativa do "Rig" (esqueleto) do personagem	39
Figura 23 - Diferentes posições de boca desenhadas para o personagem da notícia animada conforme a fonética apropriada	39
Figura 24 - Ilustração de referência das diferentes poses da boca correspondentes às fonéticas da voz humana	39
Figura 25 - Sugestão de imagem para logótipo do hipotético Jornal Infantil "O Curioso"	40
Figura 26 - Frame relevante na acção da personagem do vídeo da notícia animada.....	40
Figura 27 - Captura de ecrã de simulação de sistema de partículas a reproduzir o efeito de água a cair numa esfera, produzido no software <i>Maya 2018</i> da <i>Autodesk</i>	41
Figura 28 - Estrutura de esponja acústica usada na dobragem e gravação da voz off ...	45
Figura 29 - Infografia do jornal mexicano "La Jornada" traduzida para português	46
Figura 30 - Notícia da Revista VISÃO sobre a descoberta do sistema Trappist-1.....	45
Figura 31 - Escala de Likert em formato de "emoji"	46
Figura 32 - Exemplo de resposta à pergunta aberta do inquérito	51
Figura 33 - Exemplo de resposta à pergunta aberta do inquérito	52
Figura 34 - Exemplo de resposta à pergunta aberta do inquérito	52
Figura 35 - Exemplo de resposta à pergunta aberta do inquérito	52
Figura 36 - Exemplo de resposta à pergunta aberta do inquérito	52
Figura 37 - Representação gráfica da faixa etária dos inquiridos.....	53
Figura 38 - Representação infográfica do género dos inquiridos	53

CARTA DE INTENÇÕES

Aos leitores deste projeto.

Prezado leitor,

Gostaria previamente de expor aqui algumas das razões que determinaram a elaboração deste projeto, o qual pretende aproximar algo que em anos recentes se tornou no meu dia a dia: o mestrado de jornalismo e o trabalho com crianças

Sou licenciado em Animação Digital desde 2013 pela Universidade Lusófona, e nos últimos anos tenho tido a sorte de poder exercer a arte da animação a nível profissional. Há cerca de 3 anos decidi fazer uma pequena pausa no mundo da animação por força de algum desgaste físico e mental, procurando encontrar atividade fora dessa minha zona de conforto.

Foi nesta altura que comecei a trabalhar com crianças através do projeto educativo “The Inventors”¹, com o qual ainda colaboro ocasionalmente, que pretende inspirar uma nova geração de pequenos inventores introduzindo as crianças num mundo de ferramentas e tecnologia que seguramente fará parte do seu futuro, através de atividades como programação, eletrónica, design, robótica, animação e ferramentas de prototipagem rápida. Ao longo deste contacto consciencializei-me de duas realidades em relação às crianças: que este é um período em que estão num processo de educação e criação que é talvez o mais importante das suas vidas, e, que os conteúdos dos *media* com os quais têm maior contacto diariamente, são muitas vezes descabidos para as suas idades ou até negligentes em relação à sua educação e ao seu futuro.

Foi também nesta fase que decidi ingressar no mestrado de Jornalismo da Escola Superior de Comunicação Social, com o objetivo de poder conciliar a animação com o jornalismo, nomeadamente através do jornalismo multimédia. Já nessa altura tinha a ideia de que a animação era uma técnica pouco explorada nos jornais multimédia que seguia. Por outro lado, apercebi-me que também era pouco valorizada como meio privilegiado para a criação de produtos e conteúdos que permitiriam às crianças ter mais autonomia na compreensão do mundo que as rodeia e serem adultos melhor informados no futuro. Estando convencido que esse papel cabe ao jornalismo e por sentir que as crianças,

¹ www.theinventors.io

atualmente, têm pouco contacto com um jornalismo ou transmissão de informação com que se identifiquem, decidi propor a criação deste projeto. Embora o meu foco seja o formato da notícia, imaginei a escolha do nome “O Curioso” para identificar o jornal multimédia onde este se irá inserir, recuperado de um jornal escolar de uma das minhas antigas escola com o mesmo título, no qual participei durante o 2º e 3º ciclo do ensino básico, onde os alunos elaboravam diferentes formatos jornalísticos (entrevistas, notícias, crónicas, textos de opinião e exposição de desenhos). A escolha do nome do personagem idealizado para apresentar as notícias teve como inspiração um animal de estimação (um coelho) que tive quando era criança.

Todo o design produzido no âmbito deste projeto, desde o logótipo do jornal aos elementos presentes no vídeo que servem como base à criação da notícia, foram criados por mim a partir de elementos originais ou de referência, constituindo uma parte importante de todo o trabalho realizado.

Uma das razões para me ter candidatado a este curso prendeu-se com o sentimento de que o universo multimédia e a animação em particular são ainda pouco explorados ou pouco visíveis no jornalismo multimédia atual, especialmente naquele (que seria) dirigido a um público infantil (mas que em Portugal não existe). Espero que a presente investigação possa ser esclarecedora da necessidade, ou da dispensabilidade desta forma de comunicar, assim como da preferência das crianças relativamente à informação e à forma como esta é apresentada, desejando por fim que todos os resultados possam de algum modo contribuir para uma investigação mais ampla que permita novos fundamentos para a criação de um jornal destinado exclusivamente ao público infantil.

Obrigado,

Pedro Fontes

INTRODUÇÃO

O presente projeto consistiu na criação e apreciação de um primeiro conjunto de ferramentas para conceção futura de um jornal multimédia direcionado a crianças de uma faixa etária entre os 7 e os 11 anos. Estas idades foram estabelecidas recorrendo ao artigo de Durlei de Carvalho Cavicchia², *O desenvolvimento da criança nos primeiros anos de vida*, onde o autor descreve e caracteriza os 4 estágios da *Teoria do Princípio do Desenvolvimento* de Piaget (Cavicchia, [s.d]). No primeiro estágio – Estágio da inteligência Sensório-Motora (0 a 2 anos de idade), a criança desenvolve capacidade sensorial e motora, repetindo experiências que a levam a aprender progressivamente movimentos, quantidade de força e controlo muscular. No segundo estágio, Estágio Pré-operatório ou Simbólico (2 a 7 anos de idade), “a criança tem acesso à linguagem e ao pensamento. Ela pode elaborar, igualmente, imagens que lhe permitem de certa forma transportar o mundo para a sua cabeça” (Cavicchia, [s.d], p.11). No Estágio Operatório Concreto (7 a 11 anos de idade), “por volta dos sete anos a atividade cognitiva da criança torna-se operatória com a aquisição de reversibilidade lógica. (...) O domínio da reversibilidade no plano da representação – a capacidade de se representar uma ação e a ação inversa ou recíproca que a anula – ajuda na construção de novos invariantes cognitivos, desta vez de natureza representativa: conversão de comprimento, de distâncias, de quantidades discretas e contínuas, de quantidades físicas (peso substância volume, etc.)” (Cavicchia, [s.d], p.12). Por fim, no Estágio das Operações Formais (12 a 16 anos de idade) a criança é capaz de realizar operações mentais abstratas, desmistificando símbolos. A partir desta descrição e caracterização dos estágios entendeu-se que a ferramenta criada no âmbito deste projeto de Mestrado se dirigia a crianças no Estágio Operatório Concreto, ou seja, dos 7 aos 11 anos (Cavicchia, [s.d], p.11).

Preende-se que o jornal possa difundir os mesmos conteúdos informativos de um jornal tradicional, porém com uma abordagem e linguagem diferentes não só visualmente – apostando no processo de animação (digital) - mas também textualmente e oralmente – acompanhando a forma de expressão das crianças.

A proposta pretendeu refletir sobre a receptividade da animação e a influência de formatos animados na perceção e compreensão das crianças relativamente às notícias do

² Professor Coordenador no Departamento de Psicologia da Educação da UNESP

quotidiano. O conceito de “animação” deve ser aqui entendido não apenas como parte ilustrativa da notícia, mas sobretudo como forma de guiar ou estimular a compreensão do seu conteúdo. Tendo como base essa orientação, a transmissão/apresentação dessas notícias é efetuada por uma personagem animada, aqui entendida como um anfitrião, pivô, jornalista ou apresentador que as comunica não apenas de modo a captar atenção dos públicos a que se destinam, mas também a ganhar credibilidade jornalística junto dos mesmos.

Partindo da recolha de notícia produzida e apresentada por meios de comunicação tradicionais, deu-se início a um fluxo de trabalho, dividido em diferentes fases de produção, para dar vida a essa notícia em formato animado. Concretizados todos os diferentes procedimentos metodológicos indispensáveis à conceção da notícia animada, foi necessário testar a ferramenta criada. Com esse objetivo foi realizado um inquérito junto de uma turma do 3º ano do ensino primário, tendo sido aplicada a seguinte metodologia: a notícia foi antecipadamente visualizada enquanto notícia produzida e apresentada através da “animação”, seguindo-se a sua visualização em diferentes formatos (televisão, imprensa online, infografia), os quais foram objeto de posterior inquérito para obtenção de dados. Tal, permitiu um primeiro passo no sentido de perceber a utilidade ou interesse desta forma de comunicação no jornalismo direcionado a um público infantil. Foi possível observar e registar as manifestações espontâneas das crianças durante os procedimentos de visualização da notícia animada. O mesmo processo repetiu-se ao longo da visualização da notícia noutros formatos, o que permitiu adicionar a uma análise quantitativa também uma análise qualitativa a partir das observações realizadas.

A animação digital é uma técnica de comunicação que devido à revolução tecnológica dos últimos 20 anos tem alcançado uma dimensão inegável. Para Paul Wells³, “a animação está em todo o lado. É a linguagem visual omnipresente do século XXI”⁴ (Wells, 2007, p.7). Efetivamente tornou-se não só parte integrante no cinema (através de efeitos especiais), mas também em documentários, websites, publicidade, televisão, etc. Para explicar conceptualmente essa força, poder-se-ia recuar a períodos do pré-cinema,

³ Paul Wells é professor na Universidade de Loughborough, diretor da “Animation Academy” e presidente da “Association of British Animation Collections”, que colabora com o BFI, BAFTA e o National Media Museum.

⁴ Traduzido do original.

abordando ferramentas do teatro ótico, a maioria desenvolvidas por Émile Reynaud⁵. Contudo estaríamos apenas a observar a emergência da animação como Bendazzi a descreveria já no início do século XX, não como tendo surgido com a (ou pela) “aplicação de novas técnicas, mas quando se tornou criativa” (Bendazzi, 1994, p.7)⁶. É precisamente esse lado “criativo” da animação que se pretende aqui deslocar para o jornalismo, em particular, para o jornalismo dirigido ao público infantil.

Entendeu-se que, para uma melhor compreensão deste trabalho, muitos dos conteúdos visuais deviam ser parte integrante do corpo do texto. Apenas são apresentados como anexo os conteúdos visuais que não acrescentam qualquer tipo de compreensão fundamental ou necessária ao que já resultava suficientemente claro da leitura do texto.

⁵ Émile Reynaud foi um inventor Francês, do final do século XIX e início do século XX, responsável pela criação do praxinoscópio e das primeiras películas de filme animadas, mais conhecidas como *Pantomines Lumineuses*, que antecederam as primeiras projeções cinematográficas dos irmãos Lumière.

⁶ Tradução do autor a partir do original em inglês: “(...) if animation comes into play not when its techniques were first applied, but when they became a Foundation for creativity (...)” (Bendazzi, 1994, p.7)

PARTE I

AS CRIANÇAS E AS NOTÍCIAS

1. Responsabilidade social do jornalismo para com as crianças

1.1 Os Direitos das Crianças

O aprofundamento da relação entre o jornalismo e a criança passou a ser uma realidade de maior visibilidade após a ratificação da Convenção dos Direitos da Criança (UNICEF, 1989) adotado pela Assembleia Geral nas Nações Unidas em 1989 e ratificado pela República Portuguesa em 1990⁷ (um documento validado nos países do mundo inteiro, exceto nos Estados Unidos⁸).

Essa visibilidade parece estar mais evidente naquilo que preconiza o Artigo 16º daquela Convenção, relativo à proteção da vida privada: “a criança tem o direito de ser protegida contra intromissões na sua vida privada, na sua família, residência e correspondência, e contra ofensas ilegais à sua honra e reputação”⁹. Algo que, de algum modo, encontramos também implícito no Código Deontológico da profissão de quem exerce o jornalismo: “9. (...) O jornalista obriga-se, antes de recolher declarações e imagens, a atender às condições de serenidade, liberdade e responsabilidade das pessoas envolvidas¹⁰. O exercício de proteger as crianças enquanto participantes no espaço mediático não deve, pois, ser entendido apenas como um dever moral de proteção, mas sim como fruto da obrigação, legalmente exigida, de respeito para com os seus direitos. A expressão “jornalismo infantil” merece ser intuída neste contexto (da proteção dos direitos da criança), uma vez que aquela obrigação de contenção ética dos jornalistas no tratamento da informação sempre que esta inclua crianças é afinal uma preocupação que deve envolver a criança não apenas enquanto fonte ou objeto de notícia do jornalismo, mas também enquanto recetora ou produtora da informação jornalística.

⁷ Publicado no Diário da República a 12 de setembro de 1990. Disponível em: <https://dre.pt/application/file/a/222333> [Consultado a 30 de agosto de 2019]

⁸ Sob a presidência de George W. Bush, os Estados Unidos da América opuseram-se à ratificação devido ao facto de, na sua interpretação, o documento entrar em conflito com as políticas do país, nomeadamente no que toca à sua soberania e legislação local. Esta informação está presente em notícia das Nações Unidas, disponível em: <https://nacoesunidas.org/onu-com-adesao-do-sudao-do-sul- apenas-eua-nao-ratificaram-convencao-sobre-os-direitos-das-criancas> [Consultado a 31 de julho de 2019]

⁹ Disponível em https://www.unicef.pt/media/1206/0-convencao_direitos_crianca2004.pdf [Consultado a 31 de julho de 2019]

¹⁰ Disponível em <https://www.lusa.pt/Files/lusamaterial/PDFs/CodigoDeontologicoJornalista.pdf> [Consultado a 31 de julho de 2019]

Não obstante o maior espaço dado à criança como participante de uma notícia, Lídia Marôpo afirma que as crianças fazem parte de um grupo populacional que “não participa de forma ativa nas narrativas noticiosas” (Marôpo, 2015, p.6), não sendo reconhecidas “enquanto grupo capaz de contribuir de forma valorosa para o debate social” (Marôpo, 2015, p.6). Para a autora, contrariar esta limitação não é um mero capricho, mas sim uma necessidade, e ao mesmo tempo um contributo para “aprofundar a relação entre o jornalismo e a democracia” (Marôpo, 2015, p. 16). Entendemos que o sentido da sua “participação” deve ser alargado ao de recetoras da informação noticiosa, ou o de se tornarem elas próprias jornalistas produtoras dessa mesma informação, pelo que tais afirmações ajudam-nos a reivindicar uma leitura mais abrangente dos artigos da Convenção dos Direitos da Criança, em particular aqueles que detêm maior significado na relação entre as crianças e os meios de comunicação social, e, como tal, também com relevância para o jornalismo infantil. Designadamente os artigos n.º 12 - que garante não só o direito das crianças a poderem expressar-se livremente sobre os assuntos que lhes dizem respeito como também a que os seus pontos de vista sejam ouvidos, o n.º 13 - que estabelece o direito da criança à liberdade de expressão através dos meios de comunicação de sua escolha, e o n.º 17 - que responsabiliza os Estados no acesso das crianças à informação a partir de uma diversidade de fontes nacionais e internacionais, no sentido de fornecer informações de benefício social e cultural para a criança (UNICEF, 1989).

Ao presente projeto interessa sobretudo o n.º 17, sobre o qual nos debruçaremos mais adiante. Os n.ºs 12 e 13 podemos complementá-los na reflexão que nos é oferecida pelo programa de estudos *Children's Rights and Journalism Practice – A Rights-Based Perspective (Student Guide)*, publicado pela Unicef em 2007, no qual pode ler-se o seguinte: “A experiência de promover a participação de crianças nos meios de comunicação demonstrou que as crianças não apenas são capazes de criar conteúdos multimédia, como também de explorar questões relacionadas com os direitos das crianças, encontrar e desenvolver soluções, e de tornarem-se advogados de defesa dos seus próprios direitos. (...) Exemplos de projetos multimédia bem-sucedidos, realizados por crianças em todo o mundo, ilustram como essa participação pode ser feita de maneira significativa (...) [inclusive] podendo influenciar as decisões políticas a nível governamental” (Unicef, 2007, p. 141-143). Aconteceu na Índia, em que “filmes e animações criados sobre uma série de questões que afetavam uma comunidade de estudantes”, uma delas designadamente sobre o “vício em ‘gutka’ (uma mistura de tabaco,

noz de besouro e lima), inspirou os estudantes a tal ponto que eles fizeram uma petição para impedir que tais produtos fossem vendidos em lojas localizadas perto de suas escolas”, acabando o “governo distrital por banir a ‘gutka’ de todas as escolas do distrito” (Unicef, 2007 p.143). Assim, o jornalismo infantil implica também considerar a informação que é produzida pelas crianças, ainda que não apenas para as crianças uma vez que as suas inquietações e opiniões têm direito a ser difundidas para todo o tipo de audiências.

1.2 Comunicar para um público infantil

Devido à sua fragilidade, as crianças representam um grupo especial do universo comunicacional sobre o qual incidem não apenas direitos de participação, mas também de proteção. Tal pode e deve ser entendido no sentido de ser necessário fornecer uma descodificação adequada de determinados assuntos às crianças, e, desse modo, proteger e valorizar a criança enquanto recetora. Assim se complementaria o que sugere o disposto no artigo 17º, a que atrás nos referimos.

As notícias, que são um veículo de informação com que as crianças se confrontam na sua vida quotidiana, contêm por vezes conteúdos complexos, não raras vezes, violentos, como acontece por exemplo na experiência com conteúdos televisivos que ocorre desde tenra idade. Segundo um estudo coordenado por Cristina Ponte, *Crescendo entre ecrãs: Usos de meios eletrónicos por crianças* (2017, ERC), “os pais reportam uma intervenção restritiva sobre tempos e conteúdos televisivos sobretudo relativamente a conteúdos violentos, e uma mediação ativa que passa por conversarem com os filhos”. (Ponte, 2017, p. 30). Já nas ocasiões em que é a criança a procurar a mediação dos pais e a tomar a iniciativa de questionar sobre assuntos televisivos, nem sempre são os conteúdos violentos o objeto das suas inquietações: “mais de dois terços dos [pais] inquiridos (69%) referem que a criança os procurou para falar sobre o que viu ou ouviu na televisão, bastante acima dos que indicam que a criança os procurou para falar sobre algo que a perturbou (43%)” (Ponte, 2017, p. 30). O que significa que as crianças têm apetência por compreender o que veem e ouvem, quando os assuntos são do seu interesse.

Não sendo a atualização noticiosa uma atividade procurada pelas crianças, uma vez que o contacto com as notícias decorre de uma partilha de ecrãs que é fruto do quotidiano social das famílias, ainda assim, elas “compreendem o valor das notícias e demonstram interesse pela informação, embora gostassem que as notícias fossem mais

adaptadas aos seus interesses e necessidades” (Alon-Tirosh; Le- Mish, 2014 apud Pereira et. Al., 2015, p.366). Importa talvez sublinhar a particularidade do seu testemunho “quanto à necessidade de terem acesso a notícias que lhes expliquem o mundo de um modo que elas possam compreender, usando uma linguagem mais simples e recorrendo a palavras ou imagens ‘que não assustem’” (Pereira et. Al., 2015, p.367). Esta preocupação deveria ser tida em conta no quadro de uma responsabilidade social do jornalismo para com as crianças, não sendo de descartar a dificuldade ou embaraço dos pais sobretudo vivida quando se trata de temas mais ligados à violência.

Relata-nos o estudo coordenado por Cristina Ponte que “para evitar a exposição das crianças a conteúdos negativos dos telejornais, ou porque fazem perguntas ou porque notam que afetam as crianças, essas famílias procuram outras vias para se manter informados; uns mudam de canal quando consideram as notícias violentas e outros usam a estratégia de colocar as crianças de costas para a televisão” (Ponte, 2017, p. 101). Reporta ainda o mesmo estudo que alguns pais preferem ver outros programas com as crianças que sejam do seu interesse, adiando uma posterior visita aos conteúdos dos jornais televisivos, algo que hoje a tecnologia permite. Efetivamente, quem não se sentiria surpreendido ou desconfortável diante de questões colocadas por uma criança (ou mesmo incapaz de lhe responder) se o contexto da curiosidade dos assuntos suscitados se focalizasse na guerra, violação ou homicídio, entre outros? Seria fundamental que também aqui o jornalismo pudesse ajudar as crianças (ajudando também os pais), ao tentar que no relacionamento com as notícias (quase sempre as dos adultos) pudessem compreendê-las de maneira simples e lúdica. Desta forma, “jornalismo infantil” significaria ultrapassar algumas fragilidades na comunicação da informação às crianças (que é um dos seus direitos), por exemplo, recorrendo à animação. As ferramentas existem e na sequência de um processo eficaz poderíamos ambicionar sociedades futuras mais informadas e com valores mais fortes de cidadania.

No universo dos programas dirigidos às crianças destacam-se os “desenhos animados”. De entre muitos programas infantis, estes são os mais referidos pelos pais (Ponte, 2017, p. 32) que mencionam ainda vê-los diariamente com a criança (Ponte, 2017, p. 36), para além das “referências a programas como noticiários e telenovelas, e canais generalistas [também] marcadas por um visionamento conjunto em ambiente familiar” (Ponte, 2017, p. 30). Ora, no presente, algum dos canais especializados ou mesmo

generalistas produz jornais infantis? Ou mesmo infantojuvenis?¹¹ Porque não, a visualização de conteúdos jornalísticos de qualidade destinados a públicos infantis nesse tempo comum da visualização das notícias?

E de que modo poderia acontecer? Apenas através dos canais de televisão?

2. A relação das crianças com o digital

“Intensa” e “frequente” (Ponte et al., 2017, p.30), a experiência das crianças com conteúdos noticiosos processa-se “sobretudo em ecrãs tradicionais, que permitem um maior monitoramento parental à distância” (Ponte et al., 2017, p.30). Todavia, a internet é hoje uma realidade em quase todos os lares portugueses, e muitos pais e mães tornaram-se também hodiernamente adeptos fortes dos meios digitais, pelo que, se “o pequeno ecrã do telemóvel e o grande ecrã do televisor” ainda “são os mais presentes nos lares”, um número crescente de “tablets e portáteis são ecrãs que estas crianças veem com frequência os pais a usar em casa” (Ponte et al., 2017, p. 18). Ou seja, uma grande maioria das crianças cresce a ganhar conhecimento ou a desenvolver curiosidade por ecrãs digitais que os pais e eles manipulam juntos. Cristina Ponte e a sua equipa de investigadores observaram aliás “competências práticas” das crianças, desde o “manuseamento do dispositivo ou entre dispositivos ao uso da própria internet” (Ponte et al., 2017, p.114). Não raras vezes são elas os verdadeiros especialistas dos meios digitais no seio das suas famílias, sobretudo naquelas cujos pais possuem menor grau de escolaridade, ou tiveram um contacto parco ou mesmo nulo com a internet na sua juventude (Ponte et al., 2017, p.5,18).

Se considerarmos que “a maioria das crianças usa a internet numa base diária, através de ecrãs portáteis e individualizados, com preferência pelo tablet” (Ponte et al., 2017, p.6), que cerca de metade das crianças que acede à internet tem um tablet seu¹² e, finalmente, que uma grande percentagem de crianças afirma que uma das atividades mais

¹¹ Perto da data de conclusão do presente projeto foi criado um novo programa pela Rádio e Televisão de Portugal, o “RADAR XS”, inserido no espaço infantil do canal (ZigZag), que se apresenta como um “telejornal para crianças dos 8 aos 12 anos”. Curiosamente, este usa a animação nos casos em que é necessário comunicar e explicar os assuntos mais complexos às crianças.

¹² Sendo que “o tablet parece ser visto pelos pais como um dispositivo digital adequado à criança” (Ponte et al., 2017, p.32) causando-lhes porventura menores receios, uma vez que, não obstante terem várias funções, estes dispositivos tendem a oferecer aos pais outras vantagens em termos de objetivos educativos para os filhos.

comum com os seus pais através dos meios digitais é a “procura de informação” (Ponte et al., 2017, p.5), será difícil não acreditar que um jornal multimédia dirigido às crianças, usando uma linguagem cuidada e adequada à idade em questão, teria uma aceitação previsível tanto por parte das crianças como dos pais, estando inclusive à distância de um clique.

3. Estudos de caso

De modo a fornecer uma base à investigação com exemplos práticos já existentes e pertinentes, procedeu-se a uma recolha de jornais de referência cujos materiais multimédia tivessem um suporte da animação como formato narrativo de uma história ou assunto. Atualmente existem jornais infantis de sucesso em países como França (*1jour1actu*), Alemanha (*Kruschel*), Canadá (CBC Kids News), Reino Unido (*FirstNews*, *Newsround*) ou Estados Unidos da América (*News-o-matic*, *DOGO News*)¹³, servindo-nos como estudo de casos os três primeiros, na medida em que são aqueles que mais identificamos com os valores e objetivos do presente projeto.

3.1. 1Jour1Actu

1jour1actu é um jornal multimédia que disponibiliza notícias selecionadas e processadas por editores e jornalistas que de certa forma podemos considerar especializados em imprensa infantojuvenil, ou não estivesse o percurso profissional destes profissionais da informação ligado intensamente às crianças. A direção editorial está a cargo de Malicia Mai-Van-Can, que é também chefe de redação da Milan Presse¹⁴, a editora à qual pertence o jornal. O conselho editorial é formado por Michel Grandaty¹⁵ e Marie-Claire Mzali¹⁶ e a redatora principal, à data de 26 de agosto de 2019, é Camille Laurans¹⁷. Émilie Leturcq, a autora do texto que serve como base para a notícia deste

¹³ Todos os jornais são de acesso aberto e gratuito excepto o “News-o-matic”

¹⁴ Editora dedicada exclusivamente ao universo infantojuvenil

¹⁵ Professor de linguística e investigador na Universidade de Toulouse Jean Jaurès

¹⁶ Professora escolar, professora universitária na IUFM – ESPE (Toulouse) e consultora educacional da Milan Presse.

¹⁷ Trabalha há 11 anos na Milan Presse, passou por várias revistas e é uma das guionistas da rubrica “1jour1question” desde 2016. Apresenta-se no seu perfil de Twitter como “Jornalista e autora para a

projeto, é redatora-chefe adjunta da Milan Presse, e apresenta-se no seu perfil de *LinkedIn* como Jornalista, tendo-se formado em jornalismo na Escola de Jornalismo de Toulouse (EJT), após estudos em comunicação e media e um mestrado em Direito Civil.

Com uma versão em papel (revista semanal), o *lJournalactu* está presente em diferentes plataformas, website e aplicação móvel, dispondo de ferramentas que explicam de forma simples a informação dos adultos, através de notícias e vídeos diários, abordando variados tópicos que permitem às crianças descodificar e conviver com as notícias do dia-a-dia. Dos exemplos referidos acima, trata-se do jornal de maior sucesso, a contabilizar pelo número de seguidores e atividade nas redes sociais, assim como a aparente maior atividade no *website*, denotada através das caixas de comentários das notícias¹⁸. Existe uma clara aposta em conteúdos animados, através da rubrica “ljournalquestion”, na qual, interagindo com o seu público, o jornal recebe questões que, depois de selecionadas, são respondidas através de um vídeo de aproximadamente 1 minuto, recorrendo essencialmente a uma ilustração especializada que é depois organizada e aplicada um estilo de animação que podemos denominar por “*frame-by-frame tweening*”. Usa uma linguagem cuidada no que toca à informação, por vezes com um toque humorístico, abordando questões complexas como, por exemplo: “Pourquoi parle-t-on de l’État islamique?”¹⁹ (Porque se fala do Estado Islâmico?), “C’est quoi, l’homophobie?” (O que é a homofobia?)²⁰. O sucesso desta rubrica deve-se à animação e à forma como os temas nela são apresentados, com temas relevantes para os adultos, o que motiva a uma visualização em família, como por exemplo, “C’est qui Picasso? (Quem é Picasso?)”²¹, “C’est quoi, le changement d’heure?” (“O que é a mudança de hora?”)²², “Comment arrêter la guerre en Syrie?” (Como acabar a guerra na Síria?)²³. *lJournalactu* tem um design bastante eficaz e simples, que lhe confere também uma melhor facilidade de comunicação e atração do público infantil (ver Figura 1).

juventude” (<https://www.linkedin.com/in/camille-laurans-17a74529>) e é apresentada no editorial do jornal como “Rédactrice en chef” (<https://bit.ly/2Lk35J5>)

¹⁸ E.g. <https://www.ljournalactu.com/france/24-heures-sans-telephone-portable/> [Consultado a 31 de agosto de 2019]

¹⁹ <https://www.ljournalactu.com/info-animee/pourquoi-parle-t-on-de-letat-islamique/> [Consultado a 20 de julho de 2019]

²⁰ <https://www.ljournalactu.com/info-animee/cest-quoi-lhomophobie/> [Consultado a 20 de julho de 2019]

²¹ <https://www.ljournalactu.com/info-animee/cest-qui-picasso/> [Consultado a 29 de setembro de 2018]

²² <https://www.ljournalactu.com/info-animee/changement-heure/> [Consultado a 29 de setembro de 2018]

²³ <https://www.ljournalactu.com/info-animee/comment-arreter-la-guerre-en-syrie> [Consultado a 29 de Setembro de 2018]

Recevez l'actu du jour


Rechercher Je m'abonne

1jour 1actu L'actualité à hauteur d'enfants!

Je m'identifie

Les actus 1jour 1question Les exposés L'espace enseignant

Culture **Mini Rock en Seine, mexi-animations !**



20 août 2019

Rock en Seine, ce n'est pas que de la musique pour les parents. Au cœur du festival, juste après la scène des Quatre Vents, un espace est entièrement dédié aux enfants de 6 à 12 ans. Pendant que tes parents s'amuse au concert de leur groupe préféré, tu n'as donc qu'à choisir parmi les activités proposées.

1jour 1actu explique avec des mots simples l'actualité des adultes

59€ / an
40 numéros
(Tarif France Métropolitaine)


JE M'ABONNE

➤ Découvrir et feuilleter

➤ Offre enseignants

CHAQUE JOUR, LES INFOS ANIMÉES SONT AUSSI SUR FRANCE 4 DANS LE PROGRAMME

1jour 1question



UNE COPRODUCTION **M6** **4**

Avec le soutien de la Région Midi-Pyrénées, en partenariat avec le CNC

francetvéducation

➤ Toi aussi pose ta question ?

1jour 1actu Je lis l'emag

L'actualité de la semaine en numérique

Culture
Au cinéma cette semaine : Ma famille et le loup
21 août 2019

Insolite
Pourquoi dit-on que les tomates ont moins de goût ?
19 août 2019

SPECIAL ÉCOLES ET CENTRES DE LOISIRS

Plateforme d'éducation aux médias en accès libre

Culture
Qui a inventé les jeux de société ?
18 août 2019

Planète
Est-ce vrai qu'il y a de plus en plus de méduses ?

Culture
Voyage, aventure et poésie au menu des sorties cinéma de la semaine

Figura 1 – www.1jour1actu.com

Outra particularidade deste jornal francês é a manifesta participação dos seus utilizadores, não só através da colaboração na redação de notícias (Figura 2) como nas caixas de comentário das notícias (Figura 3), sendo que estes participantes para além de crianças de várias idades, são também alguns pais e, não raras vezes, turmas escolares que usam as notícias como apresentação de temas para debate nas suas aulas.

França **O que é poluição por chumbo em Notre-Dame de Paris?**



Les p'tites journalistes de la semaine
Aurélie Emma | jour1actu franceinfo

31 de agosto de 2019

Após o incêndio da Catedral de Notre-Dame em abril de 2019, o pó de chumbo foi espalhado na área circundante no centro de Paris. Mas de onde vem esse chumbo? Por que ele está preocupado? E como limpar essa poluição? Para saber mais, ouça a pesquisa dos jornalistas juniores da franceinfo junior, parceira do programa de rádio da 1jour1actu.



1 jour 1 actu EN CE MOMENT

Un été dans la Lune... et les étoiles!

1 dia 1 notícia explica com palavras simples as notícias de adultos

59 € / ano
40 números (Preço Metropolitan França)

EU SUBSCREVO

Descubra e navegue pela oferta de professores

TODOS OS DIAS, TAMBÉM HÁ NOTÍCIAS ANIMADAS

Figura 2 – www.1jour1actu.com (traduzido pelo Google Chrome)

47 commentaires Ecrire un message

M.TATHAN - le 04/07/19 à 19h09
“ Cool ! j'apprend des truc intéressant ”

jujudu22 - le 18/03/19 à 14h29
“ c cool 😊 ”

zozo - le 03/02/19 à 19h19
“ je suis abonnée au journal et j'aime beaucoup vos vidéos ça m'apprend vraiment beaucoup de choses. En plus quand j'ai regardé la vidéo je me demandais si s'était un enfant qui dessinait. En tout cas continuez comme ça. 😊 ”

Julie - le 24/01/19 à 19h14
“ J'adore un jour une question ”

Lolo - le 24/01/19 à 17h15
“ C'eat tres cool ! ”

NEVZAT - le 22/01/19 à 18h52
“ SA FAIT APPRENDRE DES CHOSE AUSSI ”

Jade - le 19/01/19 à 15h37
“ Trop cool un jour une question ”

Nana - le 19/01/19 à 14h03
“ Je regarde tous le temps 1jour1question! ”

Figura 3 - <https://www.1jour1actu.com/info-animee/comment-on-fait-1jour1question>

Por fim, constatamos que o jornal aposta fortemente na sua acessibilidade, estando disponível, como já referimos, em diferentes plataformas: *website*, aplicação móvel (Figura 4), publicação impressa (Figura 5) e ainda a rubrica “1jour1question” na televisão.



Figura 4 - https://youtu.be/1k1qV_bNzGY



Figura 5 - <https://www.milan-ecoles.com/actualites/1jour1actu-special-election-presidentielle>

3.2. Kruschel

“Kruschel - Deine Zeitung” (em português: “Kruschel – O teu jornal”) é um jornal para um público infantojuvenil e pertence à agência de *media* VRM²⁴. A primeira edição do *Kruschel* data de 21 de abril de 2012. Uma das suas particularidades resulta do facto deste jornal ter como sua imagem de marca, ou mascote, um pequeno monstro verde (Figuras 6 e 7), que é um elemento constante no jornal em papel e na plataforma online. Surge também em vídeos, como o da música especialmente criada para o jornal²⁵, nos quais é ainda possível ver crianças num contacto com o formato em papel.



Figura 6

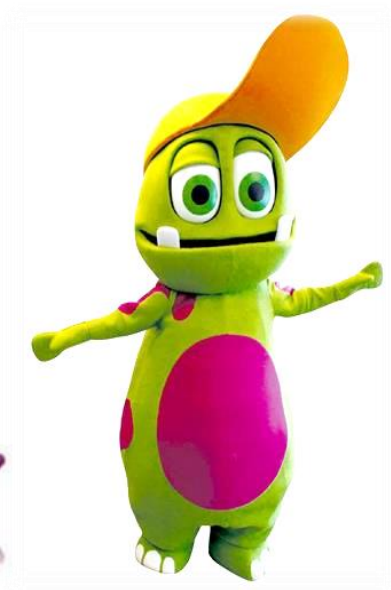


Figura 7

(<https://www.kruschel.de>)

Na sua página de apresentação, o jornal defende que as crianças devem ter uma palavra a dizer sobre “tópicos que movem o mundo e a si próprias”²⁶, fixando o seu público alvo em crianças entre os 6 e os 12 anos. A sua linguagem é definida como “amiga da criança”²⁷, com notícias sobre os mais variados temas. As crianças podem também tornar-se membros ativos no jornal, comunicando com a redação e participando através de reportagens, testes de conhecimentos ou jogos relacionados com concentração e inteligência.

²⁴ *Verlagsgruppe Rhein Main* (empresa alemã ligada aos media)

²⁵ https://kruschel-kinder.de/monster-tv/kruschel/Kruschel-Song_Monsterschlau_1604674.htm
[Consultado a 1 de outubro de 2018]

²⁶ https://www.kruschel.de/Fuer_Eltern.htm [Consultado a 1 de outubro de 2018]

²⁷ *Idem.*

3.3. CBC Kids News

CBC Kids News é um jornal digital em que as principais notícias são feitas por crianças e para crianças. Trata-se do primeiro jornal digital do Canadá a conceber notícias de um modo seguro e adequado à idade do público a que se destinam (CBC News, 2018, para. 5)²⁸.

As duas figuras seguintes correspondem a dois *frames* de um vídeo²⁹ apresentado por Alex Friesen, um jovem colaborador da plataforma, que aparece enquadrado num cenário de uma caixa multibanco (Figura 8) e numa narrativa com uma forte componente de animação e estilo característico da infografia (Figura 9 e 10), cujo o resultado final traduz-se num formato que iremos aprofundar de seguida.



Figura 8



Figura 9

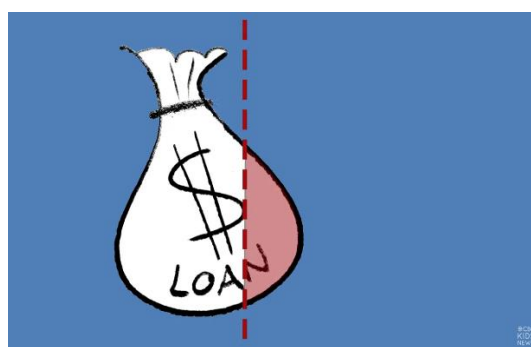


Figura 10

<https://www.cbc.ca/kidsnews/post/whats-the-interest-in-interest-rates>

²⁸ <https://www.cbc.ca/news/canada/cbc-news-kids-journalists-1.4825957>

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=saBc3aDfEug>

PARTE II

A ANIMAÇÃO DIGITAL NO CONTEXTO DO JORNALISMO MULTIMÉDIA

1. *Motion Graphics vs Infografia vs Animação*

O desenvolvimento das novas tecnologias nas últimas décadas permitiu gerar novas ferramentas de comunicação extremamente eficazes (como o *motion graphics* a infografia ou a animação) não só no Jornalismo, que está em permanente reconfiguração, mas também no mundo empresarial e praticamente em todo o mercado de trabalho. Ao nível do audiovisual, tanto na televisão como nos ecrãs dos nossos computadores ou dispositivos eletrónicos, que alteraram o nosso quotidiano, o vídeo já não configura somente uma simples captação de imagem (mesmo que com efeitos de pós-produção) e som: tem animação, predominantemente.

Os conteúdos animados são, por defeito, apelidados de “infografia” pela comunidade académica (Cairo, 2008; Ribeiro, 2008; De Pablos, 1998). É esse o termo usado para nomear diferentes conteúdos de teor gráfico no contexto jornalístico, quer seja uma imagem estática gerada por computador ou uma animação. Contudo não é possível uma tal generalização, como tentaremos justificar adiante. Como o próprio nome indica, infografia (*infographics*) é um composto entre “informação” e “gráfico”. Alberto Cairo, sintetiza do seguinte modo: “Uma infografia é uma representação esquemática de dados (...) Qualquer informação apresentada em forma de diagrama (...) é uma infografia”³⁰, fundamentando a afirmação através do dicionário da Real Academia Espanhola: “isto é, ‘um desenho em que as relações entre as diferentes partes de um conjunto ou sistema são mostradas’ ” (2008, RAE apud Cairo, p.21).

O potencial jornalístico que a infografia detém no universo digital é, no entanto, descrito da seguinte forma por Mark Smiciklas:

“An infographic is defined as a visualization of data or ideas that tries to convey complex information to an audience in a manner than can be quickly consumed and easily understood” (Smiciklas, 2012).

³⁰ “Un infográfico (o infografía) es una representación diagramática de datos. (...) Cualquier información presentada en forma de diagrama —esto es, ‘dibujo en el que se muestran las relaciones entre las diferentes partes de un conjunto o sistema’ — es una infografía.” (2008, Cairo, p.21)

Possuindo uma estrutura interna própria, que a eleva “à condição de gênero jornalístico autônomo” em virtude de combinar “esteticamente elementos gráficos e textuais” (Rodrigues, 2012, apud Ribeiro, 2008, p.29), a infografia é uma ferramenta informativa que vai para além do texto, proporcionando o seu formato particular a compreensão fácil, rápida e eficaz da mensagem. É nesta fórmula que encontramos tanto o seu real significado como o porquê de a infografia ser considerada atualmente como uma forma de jornalismo visual.

Poderá afirmar-se que o termo *motion graphics* (ou *motion design*) pretende seguir a mesma lógica que a infografia (informação + gráficos), neste caso com a intenção de dar vida à informação e ao design implementado na mesma (movimento [da informação] + gráficos). Porém é raro colocar-se a hipótese de na comunicação jornalística se recorrer ao *motion graphics*.

Por uma questão de precisão, convém realçar que “animação” é um termo demasiado abrangente, pelo que, quando o mencionamos no contexto de um trabalho em jornalismo, estamos a falar mais especificamente de um tipo de animação conhecido como *motion graphics*. Todavia, no que diz respeito ao presente projeto de mestrado em Jornalismo, o contexto do objeto de estudo poderá não ser classificado inteiramente (ou apenas) como tal, pois há um recurso a animação de personagens (fruto de um objetivo traçado que procura obter mais do que a simples transmissão de uma informação) e também, ainda que minimamente, de alguns efeitos especiais (vulgo “VFX”).

O alcance do termo *motion graphics* é abrangente e distingue-se da animação dita “tradicional”, de “*frame a frame*”, pois não é orientado para personagens ou baseado numa história ficcional, podendo representar ainda assim formas imaginárias ou abstratas como um logotipo ou elementos do mesmo, como forma de comunicar e apresentar esses dados. Ao fim e ao cabo trata-se de um vídeo, e a diferença é que enquanto o vídeo, no senso comum, é considerado como uma imagem em movimento, medida em *frames* por segundo (FPS), o *motion graphics* traduzir-se-ia antes por imagens que parecem estar em movimento, ou infografias em movimento, transformando uma apresentação estática em algo dinâmico.

O *motion graphics* surgiu nos anos 60, na consequência de trabalhos de artistas como Saul Bass ou John Whitney, tendo este último sido o primeiro a empregar o termo, não só como forma de descrever aquela que era a sua arte, mas também no contexto do da fundação da sua empresa: *Motion Graphics Incorporated*. Já Michael Betancourt,

autor do primeiro livro inteiramente dedicado à história do *motion graphics*, afirma que o *motion graphics* foi na realidade uma inovação estética do final do século XIX “a emergir no seu pleno durante o século XX” (Betancourt, 2013). A visão do que era o *motion graphics* surgida nos anos 60, provinha essencialmente de um pensamento cujo estilo associava o produto final a uma animação gerada exclusivamente por computador, enquanto que a visão de Betancourt serve um ponto de vista mais rudimentar, o qual tem em conta a sequenciação de desenhos através de pequenos instrumentos óticos (zootrópio, *flipbook*, etc). No que diz respeito à aplicação do *motion graphics* ao jornalismo, seria no entanto, em nossa opinião, mais importante olhar para os trabalhos de Oskar Fischinger³¹, Walther Ruttmann³² ou Norman McLaren³³, realizados ainda antes dos anos 60, pois, apesar de no contexto atual o que se considera de *motion graphics* ser já diferente e com um foco mais definido relativamente aos anos em que estes trabalhos foram produzidos (aliás, nunca foram entendidos como *motion graphics*), o que é feito atualmente seria igualmente possível à luz dessas técnicas usadas no passado, designadamente a animação de formas geométricas ou incorporação de textos, não havendo contudo naquela época uma aceção do trabalho daqueles artistas como algo passível de ser introduzido, por exemplo, em genéricos de filmes (como viria a acontecer na época de Saul Bass e John Whitney).

Um excelente exemplo da comunhão entre o jornalismo e o *motion graphics* é o projecto “*Kurzgesagt*”³⁴, traduzido para o inglês como “In a nutshell” - em português “Dentro de uma casca de noz” (a tradução direta do alemão para português equivaleria a “Um dizer curto”, ou “resumo”). Na página seguinte encontramos outros exemplos práticos (Figuras 11 e 12) no qual o *Kurzgesagt*, através do seu canal de *Youtube*, consegue envolver e cativar o público com temáticas relativas a assuntos políticos ou filosóficos.

³¹ E.g. “An optical poem”(1938), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6Xc4g00FFLk>

³² E.g. “Der Sieger”(1922), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=X9q0igq61N0>

³³ E.g. “Dots”(1940), disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E3-vsKwQ0Cg>

³⁴ <https://kurzgesagt.org>



Figura 11 - www.kurzgesagt.org



Figura 12 - www.kurzgesagt.org

Este projeto é na realidade um estúdio que cria animações esteticamente minimalistas, bastante apelativas e informativas, um fenómeno já com milhões de visualizações e que é realizado por uma equipa que é composta por designers, animadores e jornalistas que escrevem o guião e colaboram na produção dos vídeos. Da equipa inicial (Figura 13), destacamos o nome de Steve Taylor, o primeiro jornalista do projeto e o locutor de todas as peças, desde a sua fundação em 2013 por Philipp Dettmer.

De salientar que, após o sucesso inicial deste grupo, outros elementos passaram a integrar a equipa aos quais podemos atribuir aquele que seria o papel do jornalista, embora a terminologia no site atual não seja a mesma atribuída a Steve Taylor (E.g: Lizzy Steib - “Head of Text & Research”; Clemens Strottner - “Text & Research”; Julia Meister - “Trainee Text & Research”; etc.)³⁵.



Figura 13 - <http://motionographer.com/2015/05/12/the-fermi-paradox>

No contexto atual, *motion graphics* é no fundo um vídeo explicativo que confere uma alternativa atraente a uma leitura em papel, à apresentação digital de *slides* (e.g. *Microsoft Powerpoint*®, etc) ou a um discurso. O *motion graphics* permite, inclusive, comunicar ideias complexas num curto espaço de tempo, algo de teor educacional a que o jornalismo obviamente não é alheio. No caso das crianças, pelo facto das gerações atuais serem reconhecidas como nativos digitais, torna-se todavia perentório sabermos comunicar com elas de uma forma que as motive a estarem melhor informadas, no fundo, não com um propósito de exclusividade para o digital, mas com o objetivo de as inspirar a que, enquanto gerações futuras, também se tornem dadas a ler e a compreender o texto de um jornal. Isso acontecerá se soubermos comunicar bem num formato digital.

³⁵ <https://kurzgesagt.org/about/>

Pretendem as considerações anteriores servir de introdução a uma pequena reflexão acerca de um estudo publicado pela Universidade de Valência em novembro de 2018,³⁶ sobre os efeitos dos meios de leitura na compreensão de um texto, no qual se conclui que a leitura em papel obtém melhores resultados de compreensão do que em formato digital, um dado que tem vindo a ser confirmado ao longo dos anos desde o ano 2000 (Delgado, Vargas, Ackerman & Salmerón, 2018). Relativamente às crianças em concreto, o estudo revela dados ainda mais surpreendentes, pois essa diferença é ainda mais acentuada. Dito por outras palavras, o que é lido em ecrã não parece ser tão eficaz como o que é lido através de uma folha de papel, o que obriga a uma reflexão sobre o modo como usamos as novas tecnologias e, em concreto, aparelhos eletrónicos, como *tablets* ou computadores, para a transmissão, captação e compreensão de informação.

Em entrevista ao jornal Público³⁷ a 26 de Fevereiro de 2019, Ladislao Salmerón, um dos autores do estudo atrás referido, justificava a menor compreensão dos textos (a partir do digital) nas crianças com a “associação destes dispositivos a interações curtas e recompensas imediatas” (Silva, 2019, para.2), concluindo o seu entrevistador que isso, “por sua vez, torna difícil que os jovens se consigam concentrar na leitura, por não se ‘desligarem’ daquilo que esperam quando estão diante de um ecrã”. Do ponto de vista de Ladislao Salmerón, para lermos “precisamos de estar calmos, concentrados”, o que é “altamente incompatível com o uso atual que fazemos da tecnologia” (Silva, 2019, para.2). Quer-nos parecer que, no limite, esta pretensa incapacidade do ecrã levaria a decisões políticas educacionais no sentido de impedir que as crianças pudessem beneficiar do digital, quando o que está em causa afinal é perceber que condições permitem uma leitura e compreensão mais eficaz através dos dispositivos digitais e não uma transferência do ato de leitura do formato em papel para os meios digitais.

Vamos admitir que a inclusão da animação na narrativa jornalística não é uma prioridade, mas sim, o conteúdo jornalístico e a sua transmissão a um qualquer público. Segundo Cairo “lo que permanece inmutable no atrae nuestra atención. Lo que varia, si” (Cairo, 2011, p.165). Uma afirmação que visivelmente explica que, mais do que o texto ou do que a infografia, a animação tem a dinâmica pretendida para poder captar a atenção de um recetor, em particular de uma criança. Em entrevista dada anos antes, em julho de

³⁶ <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1747938X18300101>

³⁷ <https://www.publico.pt/2019/02/26/ciencia/noticia/prefere-ler-papel-nao-ecra-ciencia-concorda-ha-superioridade-papel-1861989> [Consultado a 21 de setembro de 2019]

2006 na Universidade do Porto, Alberto Cairo considerava a “infografia não uma linguagem do futuro”, mas sim do “presente”³⁸, reputando-a nessa altura como um género jornalístico, embora reconhecesse não ser aceite como tal. Defendia que a partir do momento que se conta uma história através de meios gráficos, isso traduz-se imperativamente num género jornalístico, consequentemente num ramo do jornalismo visual³⁹. Entre este momento (2006) e o da primeira citação acima (2011) algo parece ter evoluído no pensamento de Cairo relativamente a este conceito de “jornalismo visual”. Se, por um lado, em 2006, o autor parece querer vir a aprofundar o conceito, por outro, em 2011, parece querer questioná-lo, pois não se irá referir concretamente nem à animação nem ao *motion graphics* como objeto da sua afirmação. Porém, será possível entender as razões para esta diferença, pois a animação tende a ser algo que o jornalismo visual exclui, ou que só considera como acessório, neste caso, da infografia.

É precisamente no sentido da evolução, que a citação acima de Alberto Cairo torna evidente, que pretendemos considerar o jornalismo visual no âmbito deste Projeto de Mestrado, avançando na trajetória de um novo conceito de jornalismo, o qual a animação pode ajudar a sustentar.

³⁸ Vide: <https://jpn.up.pt/2006/07/11/infografia-nao-e-uma-linguagem-do-futuro-e-do-presente/>

³⁹ Vide: <https://jpn.up.pt/2006/07/11/infografia-nao-e-uma-linguagem-do-futuro-e-do-presente/>

2. Animação no contexto de produção de notícias: um elemento crucial de comunicação

As teorias do jornalismo chamam a atenção para o papel fundamental das fontes de informação na construção das notícias. A animação também configura uma forma de proteger essas mesmas fontes sobretudo quando são crianças, como veremos adiante. Trata-se, no entanto, por agora, de as proteger não apenas enquanto recetores das notícias do dia a dia, mas também de garantir que lhes seja permitido recorrer ao jornalismo visual como fonte promotora de uma compreensão adequada e abrangente dos conteúdos noticiosos.

A animação sofreu um processo de “infantilização” nas últimas décadas, em grande parte devido ao percurso traçado pelos estúdios da Walt Disney desde os anos 20 do século XX. Quando usamos a expressão “desenhos animados” a maioria das pessoas pensará inegavelmente num contexto infantil, porém, nenhum órgão de comunicação social em Portugal que produza expressamente conteúdos de jornalismo infantil, ou mesmo infantojuvenil, recorre à animação para divulgar as suas notícias nos seus espaços online ou aplicações móveis. Exemplo prático disso é a revista *Visão Júnior*, cuja principal e única funcionalidade da sua aplicação “*Visão Junior Digital*”, é disponibilizar a leitura da revista em formato digital, através da digitalização dos seus conteúdos.

A animação, contudo, viabiliza uma infinita possibilidade de contar histórias, não só do nosso imaginário como histórias reais. Permite-nos ilustrá-las quando, por questões técnicas ou morais, não podemos filmar, escrever, fotografar, gravar, ou demonstrar conceitos abstratos (e.g. sentimentos). E se a animação, nas notícias, conseguisse captar a atenção e compreensão das crianças? E porque não a dos adultos? Não será a animação a mais valia para caracterizar um estilo que privilegia a narrativa, a mensagem, para além do conteúdo jornalístico? No capítulo anterior pudemos observar exemplos práticos onde a animação está presente em conteúdos noticiosos produzidos exclusivamente para crianças: no caso do jornal francês *l'jourlactu*, de uma forma mais simples, e já ligeiramente mais complexo, no caso da *CBC Kids News*.

Mas não é apenas no jornalismo direcionado a crianças que podemos encontrar exemplos de conteúdos de animação no jornalismo. Apresentamos de seguida dois casos

modelo que demonstram que as ferramentas do jornalismo visual são a referência comum quando se trata de proteger ou de clarificar (de um modo único) os conteúdos de uma notícia. Trata-se, nestes casos, de um género de reportagem, ainda dentro de um contexto jornalístico, que trabalha os temas usando as técnicas da animação.

“In Jennifer’s Room”⁴⁰ (Figura 14) diz respeito a uma reportagem multimédia com uma vítima de abuso sexual, em que seria estritamente necessário proteger a sua identidade. Foi o problema com que Ryan Gabrielson ⁴¹ se deparou, quando trabalhava para a série de investigação “Broken Shield”, publicada no *California Watch*⁴², e que um dos seus colegas de redação, Carrie Ching, resolveu, sugerindo a animação como forma de comunicar os depoimentos da família da vítima, algo descrito no artigo “How using animation can help tell the toughest stories”⁴³ (Swain & Salvucci, 2014). A animação pode ajudar a contar as histórias mais difíceis de expressar, protegendo quem as conta, ou mostrar cenários que, por motivos extremos, o jornalista não consegue captar, tal como ocorreu após os atentados terroristas de novembro de 2015 em França, onde os canais de televisão franceses, como o BFMTV⁴⁴, recorreram à animação 3D para mostrar aos espectadores pormenores da operação policial dentro de espaços como a sala de espetáculos “Bataclan”. Outros conteúdos animados difundidos noutros plataformas, relativamente aos mesmos acontecimentos, foram produzidos pelo News Direct⁴⁵, um serviço exclusivo para jornalistas e imprensa noticiosa, criado pelo estúdio de animação “Next Animation Studio”⁴⁶, que produz conteúdos exclusivos para a agência Reuters, inclusive coberturas de última hora.



Figura 14 - "In Jennifer's Room"

⁴⁰ <https://youtu.be/UCoE-DD42c8> [Consultado a 30 de julho de 2018]

⁴¹ Jornalista de Investigação americano vencedor de vários prémios importantes, incluindo um Pulitzer de Reportagem Local.

⁴² Antigo jornal dedicado ao jornalismo investigativo criado pelo “Center for Investigative Reporting”, uma organização na Califórnia sem fins lucrativos.

⁴³ <https://ajr.org/2014/01/16/ryan-gabrielson-using-animation-journalism/> [Consultado a 30 de julho de 2018]

⁴⁴ Canal de notícias francês com transmissão contínua

⁴⁵ www.newsdirect.nextanimationstudio.com [Consultado a 30 de julho de 2018]

⁴⁶ www.nextanimationstudio.com

No segundo exemplo, o canal de televisão americano *The Weather Channel*, no decorrer dos acontecimentos em torno da passagem do furacão “Florence” na costa da Carolina do Norte e do Sul, a 12 de setembro de 2018, introduziu uma animação⁴⁷ numa peça alusiva à previsão daquela tempestade que tinha como objetivo demonstrar ao público os efeitos de uma eventual enxurrada até 3 metros de altura (Figura 15). Este momento foi bastante divulgado nas redes sociais e considerado, na altura, um acontecimento dentro da comunidade jornalística, o que se justifica se tivermos em conta algumas das tecnologias usadas naquele estúdio de televisão. O *The Weather Channel*, na sua sede em Atlanta, apostou e investiu na construção de um estúdio imersivo⁴⁸ revestido de um tom verde (que também pode ser azul) vulgarmente designado de *Chroma key*, que torna possível isolar (em vídeo) do espaço envolvente as pessoas ou objetos que estão à frente dessa mesma tela. Contudo, e no que diz respeito ao jornalismo televisivo, o que confere um fator inovador a esta peça não é propriamente o uso da técnica de *Color Keying*⁴⁹ mas sim o uso notório da animação, gerada através daquele que é provavelmente um dos *softwares* mais revolucionários e atualmente um dos mais predominantes da indústria criativa: o *Unreal Engine*⁵⁰. Nos últimos 20 anos as ferramentas de animação sofreram uma evolução que se pode dizer frenética. Para se ter uma ideia da dimensão deste tipo de *software*, enquanto que num *blockbuster* de animação a “renderização”⁵¹ de cada *frame* pode levar várias horas em *softwares* especializados para o efeito, aqui é feito de forma instantânea, ou seja, em tempo real, o que reduz drasticamente o tempo de produção de uma eventual animação, obtendo-se resultados diferentes mas ainda com uma qualidade próxima da excelência, permitindo idealizar e gerar, num período muito reduzido de tempo, vídeos como os das figuras seguintes (Figuras 15, 16, 17 e 18)⁵².

⁴⁷ www.youtube.com/watch?v=q01vSb_B1o0

⁴⁸ Ao invés de um plano de ação limitado a uma tela plana, a superfície de projeção/ação envolve o espaço em redor dos intervenientes.

⁴⁹ Nome do processo de remoção do fundo verde

⁵⁰ Motor de jogo desenvolvido pela *Epic Games*. A sua última versão é usada também como uma ferramenta de produção cinematográfica - www.unrealengine.com

⁵¹ Processamento digital de uma imagem gerada por computador

⁵² Todas as imagens foram retiradas do portal online do *The Weather Channel* em www.weather.com



Figura 15



Figura 16



Figura 17



Figura 18

Figura 15 – "Storm Surge Like You've Never Experienced it Before"

Figura 16 – "Mike Bettes brings you closer to lightning than ever before!"

Figura 17 - "How Wildfires Spread"

Figura 18 – "A Tornado Hits The Weather Channel"

Na primeira emissão do *The Weather Channel* com esta nova tecnologia, em junho de 2018, o meteorologista Jim Cantore narra os efeitos de um tornado ilustrado virtualmente num *videowall* o que dava a ideia de se aproximar do estúdio. À medida que o tornado se aproxima, um poste de eletricidade cai no estúdio com Cantore a reagir à queda do objeto (como que assumindo o papel de um ator), protegendo-se à medida que surgem animações com a esquematização da informação dada pelo repórter. Com o tornado já a uma distância de elevado risco, um carro voa para dentro do estúdio, espalhando detritos e poeira ao redor. Para terminar (em apoteose), as luzes do estúdio começam a piscar e a câmara a tremer, dando a ideia de que o tornado chegou ao estúdio, substituindo-se subtilmente a imagem real por uma imagem virtual do mesmo estúdio, com uma animação do mesmo a destruir-se com a passagem do tornado. A peça continua com o repórter a relatar medidas de segurança já noutra zona do edifício e termina com este num cenário pós-catástrofe em jeito de conclusão.

O “exagero” do virtual não deixa de clarificar a possibilidade de tudo se passar efetivamente assim caso o acontecimento fosse real. Na plataforma online do *Unreal Engine*, é possível encontrar um artigo noticioso cujo título “Floods and fires: how The Weather Channel uses Unreal Engine to keep you safe”⁵³, sugere imediatamente um dos possíveis benefícios do uso desta tecnologia na divulgação de informação. Neste artigo, para além de podermos conhecer parte do processo de produção, encontramos declarações dos responsáveis daquele canal, como a de Mike Chesterfield, diretor de apresentação da meteorologia no canal, que afirma que “um dos principais objetivos para se usar esta tecnologia e relatar de forma realista um destes eventos, é manter as pessoas seguras”, pois só desta forma é possível “colocar-se imediatamente nessa situação” (Blondin, 2018, para. 8). A ideia defendida é a de que os espectadores mais informados serão os melhores preparados para responderem a eventuais perigos que lhes possam surgir nos cenários divulgados. Uma das grandes vantagens deste *software* é também a possibilidade de introduzir dados e fórmulas físicas reais para reproduzir o comportamento de elementos naturais como a água ou o vento, o que permite um grau de veracidade e de informação compatível com a exigência e rigor que de um jornalista se exige.

O canal tem continuado a produzir cada vez mais este tipo de conteúdos, com todo o tipo de ambientes meteorológicos, garantindo Chesterfield que no futuro será possível introduzir os dados meteorológicos em tempo real nas emissões, prevendo, até 2020, o uso desta tecnologia em 80% das transmissões do canal.

⁵³ www.unrealengine.com/en-US/spotlights/floods-and-fires-how-the-weather-channel-uses-unreal-engine-to-keep-you-safe

PARTE III

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

1. CONCEÇÃO DA NOTÍCIA DO JORNAL “O CURIOSO”

1.1 Pré-produção

A “pré-produção” é o termo mais comum dado à preparação inicial de filmes e trabalhos audiovisuais. É nesta fase que se definem as principais ideias e parâmetros a adotar na produção, sendo normalmente o primeiro passo (e o mais importante) para colocar qualquer projeto em prática.

Em animação, todo este processo tem ainda uma maior importância uma vez que, por vezes, aparentes pequenas decisões, como por exemplo alterar 10 segundos num vídeo, podem implicar meses de trabalho. Desta forma devemos proceder inicialmente a algumas escolhas, como o estilo de animação a adotar (se tradicional ou digital, se um estilo mais realista ou cartoon), o número de personagens e cenários (se simples ou mais complexos), a resolução final do vídeo (por vezes é um pormenor bastante importante na duração da produção e pós-produção), entre outros fatores.

No começo deste processo foi tomada a decisão de fazer uma animação que incluísse um anfitrião/apresentador que tivesse mais ou menos o papel de um pivô de televisão, surgindo “casualmente” no meio do vídeo à medida que a informação era apresentada, dando-lhe suporte e criando maior interação com o espectador. O anfitrião foi projetado inicialmente como um personagem em 3D, em estilo cartoon, de modo a poder integrar-se facilmente num cenário não só mais próximo do imagético infantil, mas também de imagem real, este último normalmente mais fácil de obter e editar num contexto de produção audiovisual.

1.1.1 Guião e *Storyboard*

A conceptualização da animação de uma notícia, deve ser preferencialmente feita através de um guião, e, conseqüentemente, de um *storyboard*⁵⁴ (Anexo 1). Dado não haver um especialista em escrita e comunicação para um público infantojuvenil disponível, decidiu-se procurar o tema escolhido para a notícia num dos jornais infantis disponíveis, decidiu-se procurar o tema escolhido para a notícia num dos jornais infantis que tomámos como referência, adaptando os textos ao guião da notícia animada. Os três jornais (*Kruschel*, *1Jour1Actu* e *First News*) tinham artigos elaborados sobre a descoberta

⁵⁴ Um esboço organizado e sequencial de desenhos dos momentos chave e transições da história/guião. É uma peça fundamental que determina muitos detalhes e serve como referência para uma equipa de animação.

dos novos planetas (o tema da notícia), tendo sido escolhido o texto de Emile Leturcq do jornal *l'jourlactu*, após análise dos seus conteúdos (Cf. anexo 4)⁵⁵. Não obstante os restantes textos também conterem bons exemplos práticos⁵⁶ de uma dinâmica dirigida ao público infantil, a notícia do jornal francês pareceu ser a mais completa. Um outro fator que pesou na escolha residiu no facto do francês ser uma língua que é mais próxima lexicalmente e gramaticalmente do português, permitindo controlar melhor possíveis erros ou algum tipo de subjetividade ao nível da tradução.

Efetuada a tradução do texto, fez-se uma adaptação de forma a enquadrar-se com o formato audiovisual, tendo sido algumas palavras substituídas por outras mais comuns ao português, acrescentando ainda pequenas passagens que permitissem a introdução da notícia nalgumas transições no vídeo.

A próxima etapa seria a criação do *storyboard*. Apesar desta ser uma ferramenta importante para a fase seguinte da produção (não só como referência, mas também porque permite um possível *animatic*⁵⁷), decidiu-se dar continuidade à produção recorrendo sobretudo ao guião da notícia (o *storyboard* foi iniciado, porém não passou da fase de esboço). Certamente que muitos especialistas no mundo da animação colocariam em causa esta decisão, aparentemente contraproducente no que toca ao resultado final, dado que o *storyboard* permite geralmente poupar bastante tempo na génese das diferentes cenas, deixando de ser necessário efetuar uma releitura do texto do guião ou de pensar novamente em pormenores e tempos que já estariam evidenciados no *storyboard*, reduzindo assim o tempo de produção. No entanto, existe uma visão que contraria a anterior. Em 2015, aquando a frequência do autor no mestrado de animação da UWE⁵⁸, em Bristol, surgiu a oportunidade de conferenciar com alguns especialistas reconhecidos da animação, neste caso, profissionais ligados ao estúdio da Aardman⁵⁹, entre eles, Luis Cook e Nick Park, criador da série de sucesso mundial “Wallace and Gromit”. No contexto do módulo “Pre-Production for Animation” do curso que frequentava, Nick Park explicou que por vezes não é propriamente errado não ter um *storyboard*. O *storyboard* permite-nos acelerar o processo de animação e ter uma noção espacial e temporal mais

⁵⁵ <https://www.ljourlactu.com/science/on-a-decouvert-sept-nouvelles-planetes-36688>

⁵⁶ https://www.kruschel.de/wissen/welt-des-wissens/Suche_nach_Leben_im_All_17702273.htm e <https://live.firstnews.co.uk/news/seven-new-earth-like-planets-discovered>

⁵⁷ Vídeo com a montagem da sequência do storyboard, já com pequenos efeitos, som e a duração final para cada cena do filme.

⁵⁸ University of the West of England - <https://courses.uwe.ac.uk/W92012/animation>

⁵⁹ Estúdio de animação internacionalmente reconhecido especializado na técnica de *stopmotion*.

precisa da ação, principalmente com equipas grandes, mas não possibilita uma certa experimentação de quem anima. Algumas grandes ideias e pormenores estéticos estabelecem-se sem ter havido um planeamento prévio detalhado. É na execução que se consegue obter um maior grau de sensibilidade e que define por vezes a essência de um filme. De um modo mais simples, é uma estratégia de olhar puramente para o que se está a criar e perceber, no momento, se faz ou não sentido, quer seja no contexto do guião ou daquilo que torna o produto final em algo criativo (ou seja: “a animação” - tal como Bendazzi a descreveu).

O ponto de partida para a produção da animação da notícia foi o desfecho visual da mesma. Uma ilustração da Agência Espacial Norte Americana (Figura 19), relativa ao eventual aspeto da superfície de um dos planetas do sistema Trappista, inspirou a ideia de que, independentemente da forma como começasse e continuasse o vídeo, este teria de terminar com a força desta imagem: tudo teria, de alguma forma, de ir ao encontro dela. Pretendia-se uma narrativa visual final que permitisse o impacto desta ilustração no remate da notícia (apesar de ser uma imagem estática, o *motion graphics* permitiu dar vida aos seus elementos), um “impacto” que de certo modo se verificou na observação dos inquiridos durante a visualização realizada, com manifestações a propósito da possibilidade de habitarmos um novo planeta.



Figura 19 - Créditos: NASA-JPL/ Caltech

1.1.2 Criação do pivô

Para escolha da personagem que deveria apresentar os conteúdos da notícia, houve uma dúvida inicial quanto à seleção e em que contexto este personagem se apresentaria. Qualquer que fosse a escolha, este anfitrião deveria assumir um estilo não realista, que fosse o mais leve possível visualmente, e, assim, mais fácil de trabalhar. Surgiu então a ideia de usar um coelho como anfitrião/apresentador da rúbrica, inspirados naquele que é

um dos personagens mais famoso e carismático do mundo da animação: o “Bugs Bunny”⁶⁰. Na altura em que foi tomada esta decisão, estudávamos técnicas de “Rigging”, uma técnica 3D, que em português poder-se-á denominar por “animação esquelética”, e que corresponde ao processo no qual tornamos um personagem, ou objeto em 3D, animável, isto é, aplicamos controladores (um esqueleto, por exemplo) e deformadores, que nos permitem tornar o processo da animação mais intuitivo, criando uma interface simplificada e prática que controla os algoritmos complexos que provocam a deformação da malha da geometria do objeto.



Figura 20

Ao procurar por modelos de personagens 3D numa comunidade de artistas ⁶¹, foi encontrado um personagem que condizia com o perfil pretendido. A modelação é da autoria de Arman Musovic⁶² e corresponde à representação de um coelho em estilo *cartoon* (Figura 20).

Esta fase de conceção ocorreu numa etapa bastante embrionária do projeto, sem que houvesse ainda qualquer conteúdo teórico desenvolvido. Posteriormente foi necessário rever algumas questões e fazer um novo planeamento, cuja principal decisão foi a mudança de formato. Optou-se por animar o personagem em 2D, de modo a que fosse também exequível animá-lo em tempo útil.

Usando o modelo 3D como referência, desenhou-se o mesmo personagem em vetor (Figura 21), de forma a importá-lo para um *software* de animação 2D, criando o respetivo “rig”/esqueleto (Figura 22), possibilitando uma animação mais prática.

⁶⁰ O Bugs Bunny é um personagem animado com a presença mais consistente em todos os rankings de “Melhor personagem de animação de sempre”

⁶¹ www.creativecrash.com

⁶² <https://www.linkedin.com/in/arman-musovic-042a476>

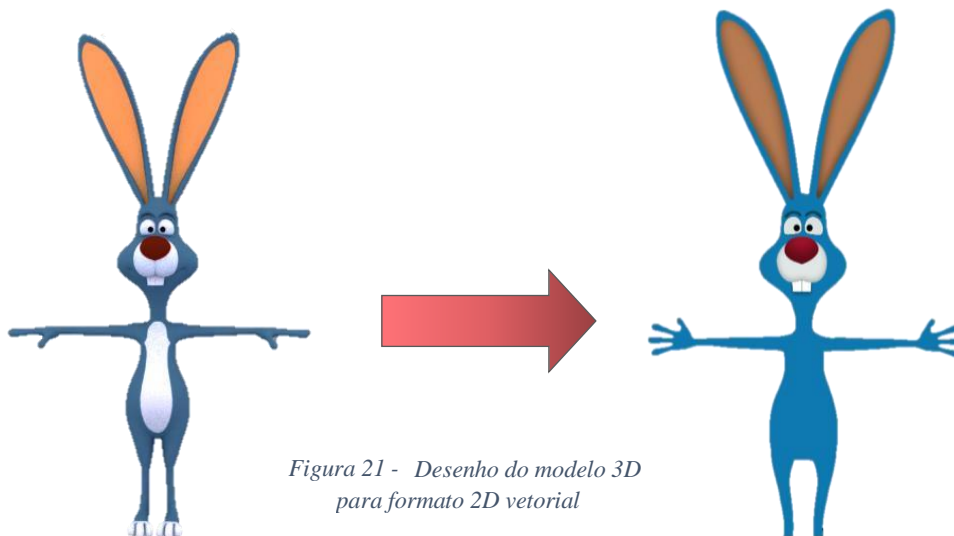


Figura 22

Tendo o personagem um papel fundamental na interação com o público infantil, era de extrema relevância que este pudesse comunicar verbalmente. Para isso recorremos a uma técnica de sincronia labial, vulgarmente designada em animação por *Lip Sync*, sendo necessário desenhar diferentes posições da boca da personagem (Figura 23) que coincidissem com a posição exata das diferentes fonéticas produzidas pela voz humana, tendo como base as ilustrações da Figura 24.

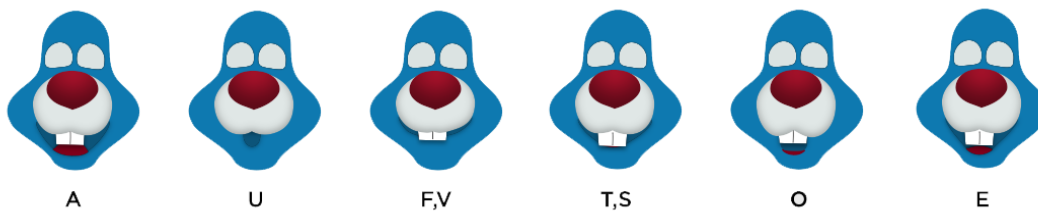


Figura 23 – Diferentes posições de boca desenhadas conforme a fonética apropriada

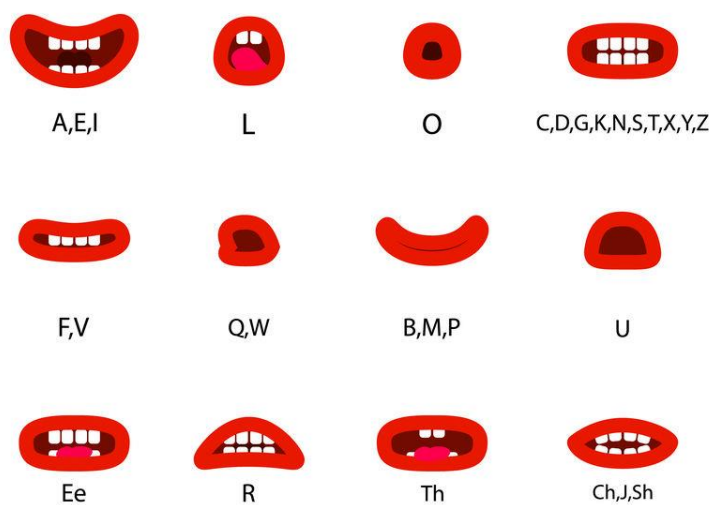


Figura 24 – Imagem adquirida a Ivan Kotliar, na plataforma 123rf.com

1.2. Produção

Para a produção do filme foram planeados vários *takes* definidos a partir dos diferentes parágrafos do texto de Émilie Leturcq (já modificado, Cf. Anexo 5). Para cada parágrafo, ou conjunto de parágrafos, estipulou-se uma cena (*take*), desenhando a partir daí todos os elementos gráficos necessários, geralmente designados de “*assets*”, por exemplo quando se tratava de elementos únicos como os planetas, tendo como referência imagens retiradas da internet ou de um banco de imagens.

Começamos com o “take_00” (nome de contexto digital), criando uma sugestão de logótipo do jornal (Figura 25) e a introdução à rúbrica digital. Relativamente ao logótipo procurou-se usar cores mais ou menos complementares que não ofuscassem um rápido contacto com o nome. O “take_01”, corresponde à introdução do personagem (Pascoal).

O “take_02” marca o momento em que o Pascoal introduz o tema. Neste trecho ele tem uma pequena ação que corresponde à escrita do título na capa de um jornal. Tal ação é intencional e procura acentuar a sua identidade como jornalista (tendo um papel direto na formação do título) tentando que esta imagem perdure no subconsciente das crianças (Figura 26).

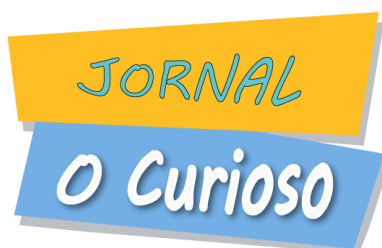


Figura 25 - Sugestão de imagem para Jornal Infantil

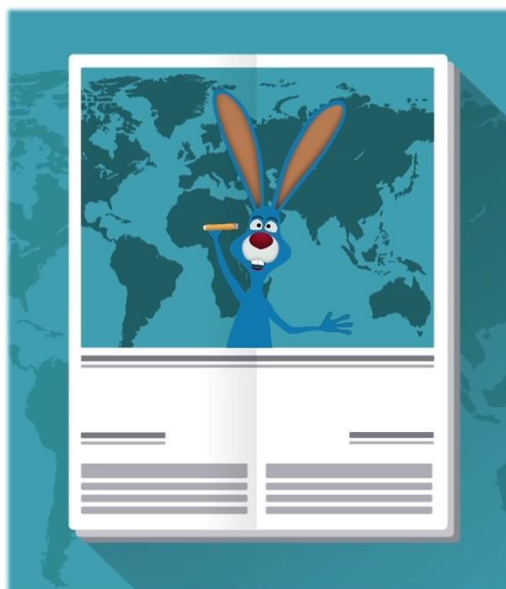


Figura 26 - Minuto 0:18

Assim que todos os elementos (*assets*) foram recolhidos e produzidos, prosseguiu-se com a respetiva animação. Não contando com o apoio de um *storyboard*, foi existindo ao longo desta produção alguma discrepância no grafismo, acentuado pelo facto de não existir, intencionalmente, um padrão pré-definido. Convém por isso realçar que a presente animação é um trabalho experimental, pelo que o produto final deverá ser entendido como uma espécie de “episódio piloto”, ou seja, aberto a outras experimentações visuais que permitam testar outras diferentes dinâmicas, eventualmente, até mais indicadas para o público-alvo.

1.3. Pós-Produção

Por fim, e não menos importante, a pós-produção. Esta correspondeu essencialmente à animação de alguns elementos em 3D (água e planetas na introdução) e à sonoplastia do vídeo, por vezes tão importante quanto a animação em si.

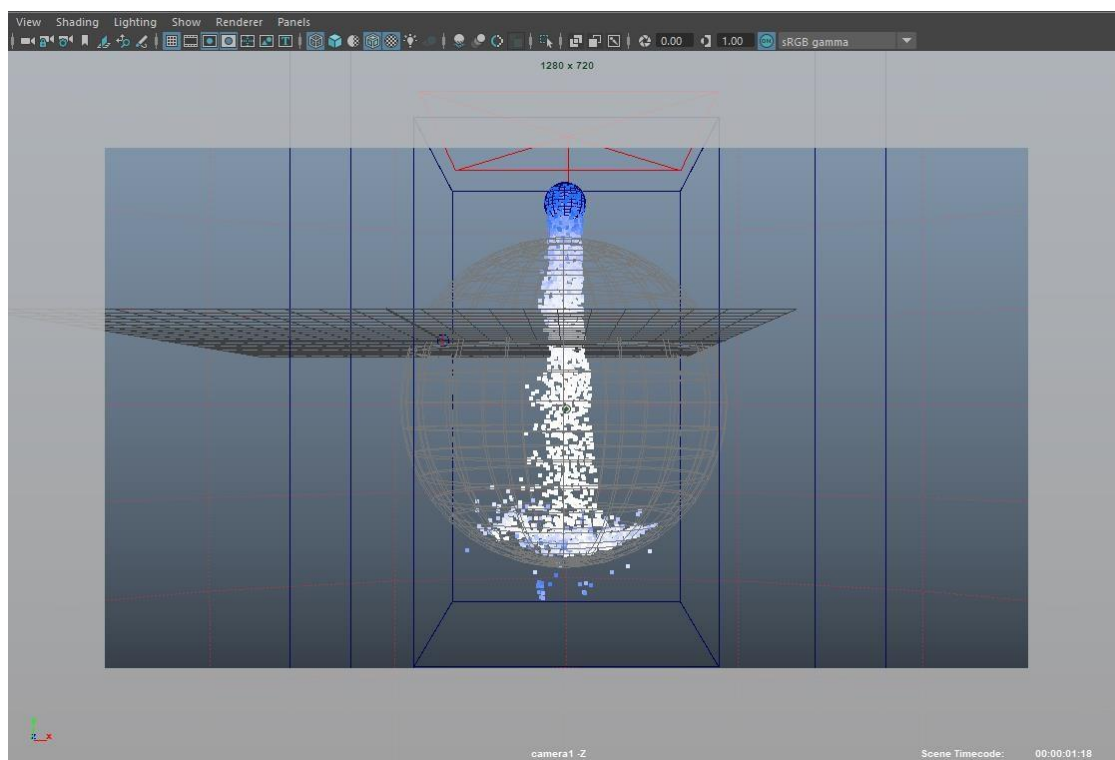


Figura 27 - Simulação de partículas de água a cair numa esfera

Após a montagem do vídeo, este precisa de uma camada que lhe dê vida e coloque a audiência no espaço do filme: o Som. Algo que em audiovisual atua como um mensageiro emocional secreto. A sonoplastia é por isso um fator bastante importante na divulgação e compreensão da notícia. Neste contexto foram usadas músicas já existentes de carácter infantojuvenil disponíveis em plataformas online que não permitem o uso comercial mas disponibilizam amostras, as quais se conseguiram encaixar em diferentes partes da animação, assim como pequenos excertos obtidos através de várias plataformas para o efeito (*Audiojungle*⁶³ e *Fresh Made Music*⁶⁴) providenciando a música ambiente

⁶³ Mercado digital de venda de produtos áudio – www.audiojungle.net

⁶⁴ Nome da companhia pertencente ao produtor, compositor e músico Jerome Rossen, que compôs músicas para a série de culto “Happy Tree Friends”

até ao minuto 1:00 e entre o minuto 1:33 a 1:37 do vídeo, sendo a restante retirada da plataforma *Audiojungle* (restantes minutos) ou da minha autoria (min. 1:05-1:30).

A voz que dá vida ao personagem, e conseqüentemente à narração da notícia, é a do autor e foi gravada com recurso a um microfone de condensador e uma estrutura desenhada e construída para o efeito.



Figura 28 - Estrutura para gravação de voz

Existem alguns problemas de dicção, não sendo o timbre o ideal. Não obstante, procurou-se colocar a voz de uma forma ligeiramente mais aguda (que não fosse excessivamente infantil) que se aproximasse o melhor possível das características que imaginámos para aquele personagem. Algumas inflexões na voz foram produzidas de forma a destacar algumas palavras (e.g. “Jornalista”) e noutros casos de modo a enquadrar-se o melhor possível com o momento da animação, recorrendo a fatores como a velocidade, o volume ou o tom (por exemplo no minuto 1:00, tenta-se aplicar um tom de voz mais “misterioso”).

2. Visualização e Inquérito

Tendo em conta o principal objetivo deste projeto em determinar a influência da animação em conteúdos jornalísticos, procedeu-se à recolha e seleção de notícias noutros formatos que abordassem exatamente a mesma matéria. Foram selecionados 4 formatos jornalísticos diferentes (Televisão, Rádio, Infografia e Texto). A notícia em formato de rádio ficou, entretanto, indisponível para reprodução face a uma “memória” limitada do arquivo de notícias no site da Antena 1, e por isso foi excluída deste grupo.

Para o formato televisivo, foi escolhida uma notícia da RTP1⁶⁵ emitida no Telejornal do dia 22 de fevereiro de 2017. A escolha desta notícia justifica-se na medida em que se trata de um canal de referência, público, e que ao ser emitida em horário nobre seria, em condições normais, um conteúdo com maior probabilidade de um público infantil assistir. De forma a identificar esta notícia no inquérito e a analisar os resultados mais eficazmente, foi-lhe atribuída a sigla **N2**.

No que toca à infografia, não foi possível encontrar nenhum conteúdo em órgãos de comunicação nacionais, tendo, para o efeito, sido adotada uma infografia do suplemento ID⁶⁶, presente no jornal mexicano “La Jornada”, o qual publica diariamente artigos e infografias relacionados com assuntos ligados à ciência, tecnologia, saúde e meio ambiente. A partir de uma infografia produzida por esta agência (Figura 29), sobre o tema da descoberta de novos planetas no sistema “Trappist-1”, modificou-se a mesma para português e atribuiu-se a sigla **N3**.

⁶⁵ https://www.rtp.pt/noticias/ciencias/nasa-anuncia-descoberta-de-sete-planetasterrestres_v984711

⁶⁶ Investigación y Desarrollo

TRAPPIST-1

um sistema solar com planetas similares à Terra

A apenas 40 anos-luz da Terra há um sistema estelar, Trappista-1, com sete planetas de massa semelhante ao nosso, três dos quais estão na zona habitável e podem abrigar oceanos de água na superfície, o que aumenta a possibilidade deste sistema poder acolher vida

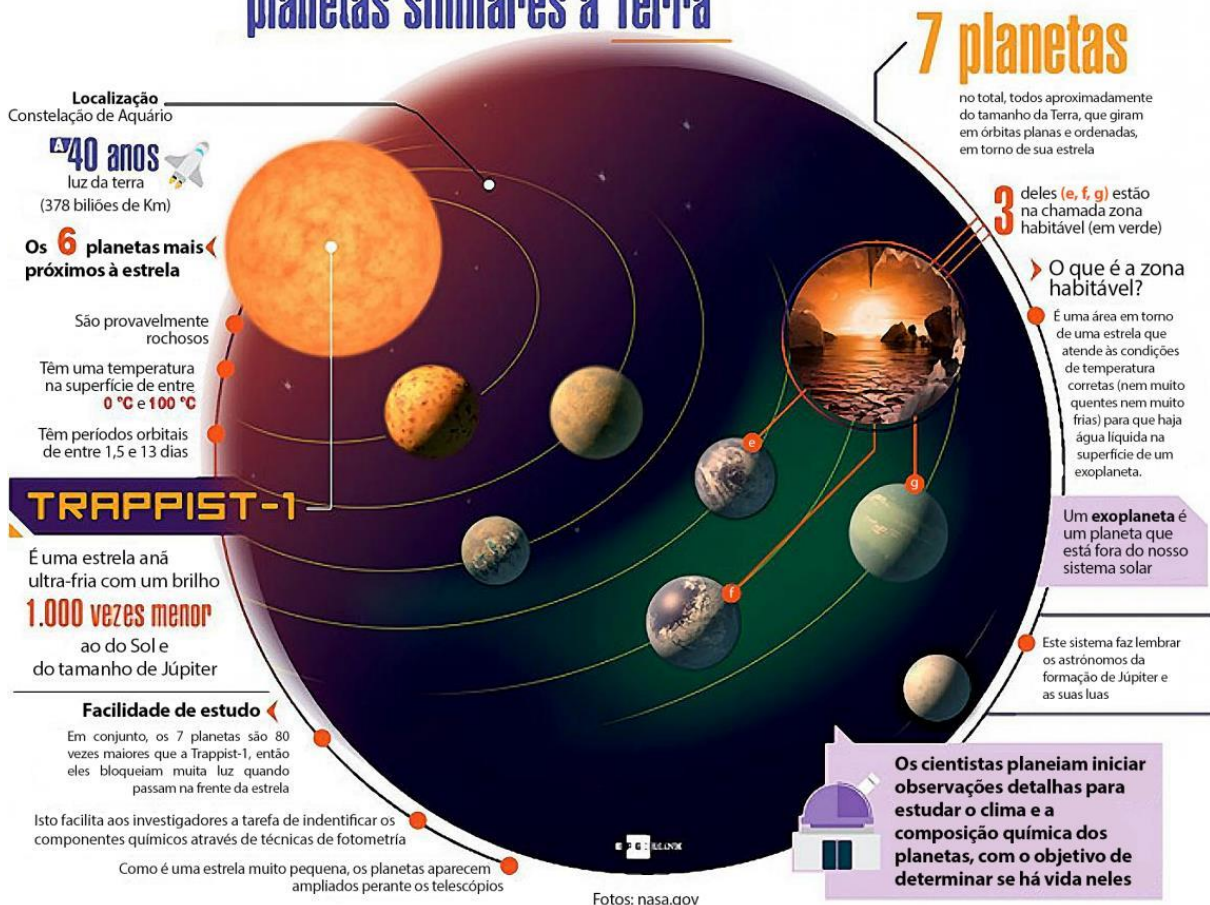


Figura 29 - Fonte: <http://invdes.com.mx/infografias/trappist-1-un-sistema-solar-con-planetas-similares-a-la-tierra>

Por fim, no momento de escolher o formato de texto, decidiu-se selecionar uma notícia da revista Visão (Figura 30)⁶⁷, publicada no mesmo dia da notícia N2. A motivação para esta escolha residiu no facto da revista ter o segmento mais reconhecido em termos de jornalismo infantojuvenil (Visão Júnior) em Portugal. Atribui-se neste caso a sigla N4.

⁶⁷ <http://visao.sapo.pt/actualidade/futuro/2017-02-22-Encontrar-uma-nova-Terra-e- apenas-uma-questao-de-tempo>

Encontrar uma nova Terra é apenas uma questão de tempo

FUTURO | 22.02.2017 às 18h37

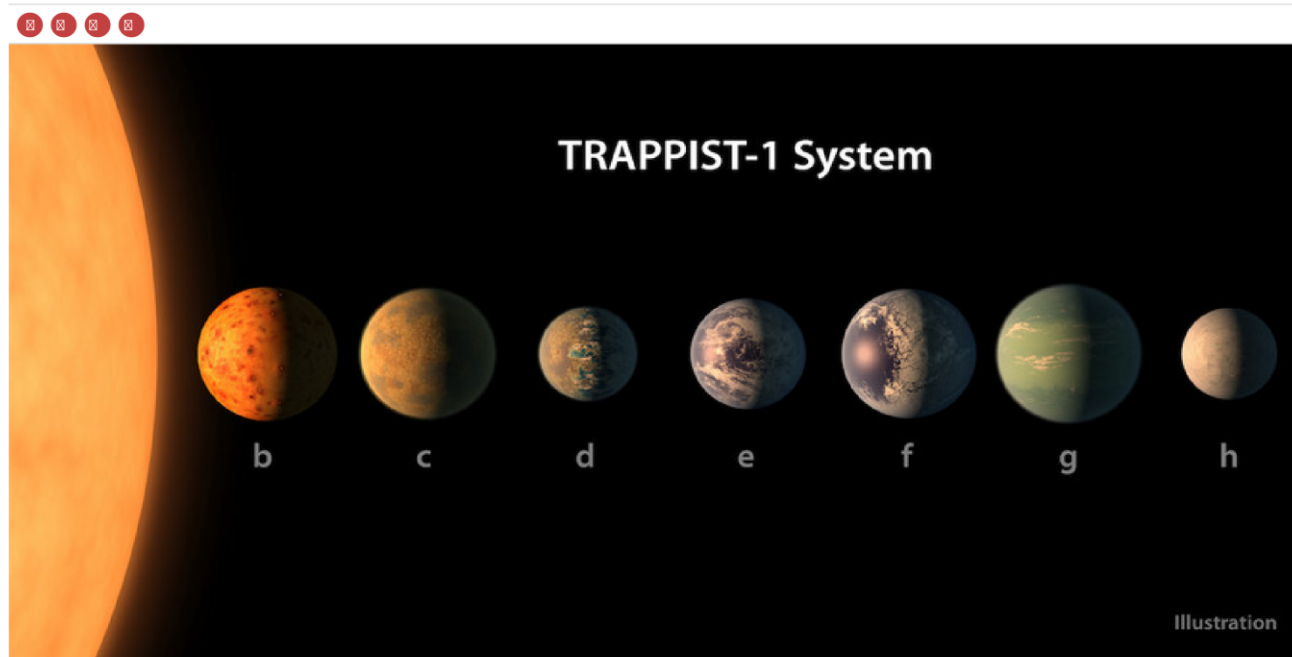
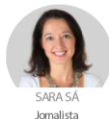


Ilustração que representa o sistema Trappist-1

São duas surpresas num só anúncio da NASA: há sete novos planetas na zona de habitabilidade de uma estrela. E pelo menos um deles terá água



Durante dias, a NASA foi criando o suspense. E o anúncio não decepcionou. Há sete novos planetas, todos na zona de habitabilidade de uma estrela e com características semelhantes à da Terra. E mais. Pelo menos um deles poderá ter água.

O sistema, de nome Trappist-1, já era conhecido. E em maio do ano passado tinham sido apresentados três planetas. Com este anúncio, o sistema solar, que fica 39 anos luz de nós, aparece mais composto, com sete planetas - identificados com as letras "b" até ao "h". Num avião a jato, demoraríamos qualquer coisa como 44 milhões de anos.

Para os cientistas, este sistema tem vários aspetos de interesse e o anúncio foi considerado, na conferência de imprensa da NASA, como um "salto de gigante na pesquisa de vida extraterrestre".

Susana Barros, investigadora do Instituto de Astrofísica e Ciências do Espaço, também se mostra entusiasmada com o anúncio, que tem por base uma publicação na revista científica Nature. "É um sistema muito interessante porque nos permite estudar com algum detalhe as características do planeta e da sua atmosfera".

Estas análises são feitas tendo como base observações dos telescópios VLT, no Chile, e dos telescópios espaciais Spitzer e Hubble. Quando passam atrás da sua estrela, nos chamados trânsitos, identificada com a letra "a", é possível detetar a luz absorvida pela atmosfera do planeta e assim estimar a sua composição.

Neste sistema, os planetas estão muito próximos da sua estrela, dez vezes mais pequena do que o nosso Sol. "Se estivermos num destes planetas, teremos uma bela vista para os outros planetas. Estarão tão visíveis como a nossa Lua ou até mais", contaram os astrónomos na conferência da NASA.

"Não se sabia que estrelas tão pequenas também podiam ter planetas na sua órbita e a vantagem é que nestes sistemas em que a estrela é mais pequena, é muito mais fácil estudá-los", explica Susana Barros.

Figura 30 - Notícia sobre descoberta de novos planetas da Revista VISÃO

Para a aplicação do inquérito foi elaborado um questionário (Anexo 2), direcionado a um público infantil, de modo a promover um pequeno estudo quantitativo relativamente à visualização (nos diferentes formatos) da notícia. Este foi preenchido presencialmente pelos inquiridos após a visualização dos diferentes formatos da notícia. A recolha de dados ocorreu no dia 17 de outubro de 2018 na Escola Básica do Bairro Novo, que integra o Agrupamento de Escolas Dr. António Augusto Louro.

De modo a compreender a relação dos inquiridos com os diferentes formatos, foi usada uma escala de Likert a qual, para melhor compreensão das crianças, se substituiu por uma escala de “smiles” (Figura 31), de acordo com o grau de satisfação, sendo que o valor “1” corresponderia a “Discordo totalmente” (indicado “Muito pouco ou nada”) o valor “2” corresponderia a “Discordo”, o valor “3” a “Indiferente” (indicado “Mais ou menos”), o valor “4”, “Concordo”, e o valor “5” a “Concordo totalmente” (indicado “Muuuuito”)⁶⁸.



Figura 31 - Escala de Likert em formato de "emoji"

2.1 Observação para estudo qualitativo

A observação empírica consistiu em avaliar a atenção e compreensão das crianças ao submetê-las às notícias em formatos tradicionais e animado. O objeto desta observação foi o de poder utilizar uma investigação mista em que os resultados quantitativos obtidos através de inquérito seriam também sustentados pelo registo do comportamento das crianças durante a visualização das notícias em diferentes formatos (assim como durante o preenchimento do inquérito). Este estudo permitiria fundamentar melhor as reações das crianças às histórias das notícias, assim como aos seus personagens, cenários, diálogos e outros conteúdos. Despoletada pela visualização da notícia, registar-se-ia toda uma dinâmica de comportamentos (apresentada mais adiante numa análise qualitativa) de relevância para o projeto. O registo destas observações pretendeu não apenas

⁶⁸ Cf. anexo 2

compreender fatores como, por exemplo, o maior ou menor grau de interesse da criança na notícia, mas também detetar sensações e emoções em relação ao seu conteúdo.

Sendo necessário uma interação inicial entre o investigador e o grupo de estudo, foi elaborado um pequeno plano (Anexo 3) para definir um conjunto de perguntas gerais a fazer ao grupo no início da apresentação, como forma de integrá-los no tema: o significado de notícia, a familiarização ou não da notícia nas suas vidas, frequência da visualização de notícias, e onde as visualizavam ou liam.

2.2 Local de participação e protocolo de intervenção

Logo após o início do ano escolar 2018-2019, contactou-se a Escola Básica do Bairro Novo, no concelho do Seixal, em concreto uma professora do 1º ciclo e o diretor da escola, para explicar os objetivos do projeto e obter o consentimento para proceder à aplicação dos procedimentos explicados anteriormente e a consequente realização de um inquérito. De imediato se obteve a disponibilidade necessária tanto por parte da professora Maria Violante como do diretor Júlio Abrunhosa, contudo seria ainda necessário obter a aprovação oficial do Agrupamento de Escolas Dr. António Augusto Louro. A autorização foi deferida no dia 10 de outubro de 2018, podendo então concretizar a visualização e o preenchimento dos inquéritos no dia 17 de outubro.

A partir das 9:00h deu-se início à sessão de apresentação das notícias para posterior preenchimento dos inquéritos na presença da professora Maria Violante Martins Simão. Depois de um primeiro contato mais informal com a turma de 3º ano do Ensino Básico, questionou-se os alunos se estavam ou não a par do teor da atividade que iriam realizar. Face a um pedido de autorização enviado aos pais e um esclarecimento anterior da professora Maria Violante sobre a atividade, a turma estava informada sobre a amostragem de vídeos, sem, no entanto, lhes ter sido dada qualquer contextualização relativa ao mestrado em jornalismo, à notícia ou à temática da mesma.

Após uma breve discussão sobre o significado de notícia, perguntou-se aos alunos se no seu dia-a-dia costumavam ver ou ouvir notícias, ao que todos responderam positivamente. De seguida perguntou-se em que plataformas costumavam obter essa informação, ao que a grande maioria respondeu na televisão. Duas alunas afirmaram tomar contacto com notícias em formato de papel (jornal e revista). Quando questionados sobre o contacto com informação jornalística através da rádio não houve um consenso,

ficando a ideia de que o uso do rádio era tido como algo ligado ao entretenimento, difusão de música e não propriamente de uma atividade jornalística.

No decorrer do diálogo foi-lhes então explicado que iriam visualizar uma notícia sobre um tema ligado à astronomia, da qual alguns provavelmente já teriam ouvido falar, e que após essa visualização teriam de responder a um inquérito de acordo com o que tinham acabado de ver.

Com o objetivo de obter uma melhor compreensão e sintonizar a atenção das crianças, foi-lhes explicado o sentido de algumas perguntas ou referências nominativas do inquérito, tendo sido revisto todas as questões com os alunos e explicado o sentido das mesmas. Por exemplo, relativamente à pergunta nº 6, foi-lhes explicado o sentido de cada referência nominal, sendo que “Animação” seria o que vulgarmente denominam por “desenhos animados”, ou todo o tipo de elementos em movimento que não foram filmados; “Fotografias”, termo que se aplicaria no caso de observarem por exemplo imagens realistas de um dos planetas do sistema solar; e “Vídeo”, termo que corresponderia somente a imagens reais obtidas através de uma câmara de filmar e não ao vídeo (formato de difusão da notícia) em si.

PARTE IV

APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS

1. Análise qualitativa

(Observação da participação das crianças durante a visualização da notícia e preenchimento dos inquéritos)

Durante a apresentação da notícia animada (N1) foram registadas as seguintes reações gerais: a primeira ao minuto 0:31 (o “planeta terra” sorri satisfeito), com a manifestação de risos audíveis, emitidos por vários elementos da turma. De seguida, ao minuto 1:22, aquando da terceira manifestação do anfitrião/jornalista – vestido com um fato espacial - (propositadamente pensada, na pré-produção, com o intuito de guiar a atenção para a expressão “Zona Habitável”), alguns alunos apontaram para o “Pascoal” (o nome do anfitrião) com um ar surpreendido. Por fim, a última reação - a mais notória em toda a apresentação - aconteceu no final do vídeo (minuto 1:59) sob a forma de uma gargalhada geral.

Após a apresentação da notícia animada (N1) foi perguntado brevemente aos alunos sobre o que tinham acabado de ver, tendo alguns manifestado dúvidas na compreensão de algumas partes, mais ou menos a meio do vídeo, referindo-se aos “planetas”.

Por fim, deu-se início à realização dos inquéritos tendo algumas das perguntas suscitado pequenas dúvidas, como no caso das perguntas números 5, 6.1, 7 e 8, tendo a 6.1 sido aquela que levantou maior questionamento (eventualmente por ter sido a única esquecida durante a explicação realizada inicialmente).

Após recolha dos inquéritos, foi mostrado à turma a notícia em formato de televisão (N2), sendo pedido que preenchessem o mesmo inquérito, mas tendo em conta o vídeo que tinham acabado de visualizar. Ao longo da visualização deste 2º vídeo não houve manifestações de riso como no primeiro caso. Houve ainda uma manifestação de ligeiro desconforto relativo ao facto de, na notícia da televisão, existir em dado momento uma narração em inglês, em virtude da apresentação de reportagem com especialista estrangeiro, atendendo à internacionalidade do tema. Saliente-se que o vídeo foi sempre acompanhado por legendas durante a intervenção deste protagonista estrangeiro e, numa época em que a grande maioria dos conteúdos animados de entretenimento para as crianças são dobrados, a legendagem torna-se talvez menos atrativa para o público infantil.

Depois de preenchidos os inquéritos relativos a N2, foi apresentado aos alunos a notícia em infografia (N3), tendo sido manifestado um maior desconforto em relação a este formato. Após a entrega de novos inquéritos, foi decidido juntamente com a turma, face a esse desconforto, cancelar o preenchimento dos mesmos, tendo no entanto quatro alunos mostrado interesse comparativamente à última notícia que tinham visto.

Quando questionados sobre a hipótese de terem as três notícias N1, N2 e N3 em cima da mesa e tivessem de escolher uma só opção, aquela que recolheu maior preferência foi a primeira notícia N1, optando logo a seguir pela N2 e depois pela N3. Uma aluna preferiu a N2 como primeira opção, seguida da N1. Quatro alunos preferiam a notícia N3 à notícia N2 como 2ª opção de escolha.

Houve também mais um dado interessante: após a visualização das duas notícias, no momento em que os alunos foram questionados sobre qual o vídeo de que gostaram mais, o primeiro aluno a manifestar-se disse que tinha preferido a notícia televisiva (N2), tendo depois outros alunos manifestado que tinham gostado mais da notícia animada (N1). Ora, antes da análise dos inquéritos, face talvez a essa maior “extroversão” do primeiro aluno, a ideia que transpareceu no momento era a de que poderia haver mais casos em que de facto a notícia da TV era aquela com que os alunos se identificariam mais. No entanto, após verificação dos resultados quantitativos, obtidos através do inquérito, esta ideia alterou-se.

A última questão do inquérito era uma pergunta aberta de carácter qualitativo. Pretendia-se obter algum tipo de opinião não antecipada no planeamento do estudo a qual pudesse fornecer outros elementos para a análise final dos dados.

As figuras 32 a 36 apresentam alguns exemplos das respostas obtidas nos diferentes inquéritos:

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Se acrescentaste-te ou não

Figura 32 – Inquérito a N1

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Eu queria que existisse uma música a dizer os nomes dos planetas
mas sobretudo sobre a gestão de filmes.

Figura 33 – Inquérito a N1

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Eu gostaria que tivessem falado português

Figura 34 – Inquérito a N2

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Qual foi a parte que mais gostaste? E que não gostaste?

Figura 35 – Resposta idêntica a inquérito N1 e N2

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Eu queria Currier na televisão.

Figura 36 – Inquérito a N1

Relativamente à última visualização, em virtude dos alunos se encontrarem já cansados e terem manifestado desinteresse em ler a notícia N4, decidiu-se cancelar a visualização deste formato.

Quanto aos temas de interesse manifestados pelas crianças no preenchimento do inquérito (Cf. Anexo 2 – questão nº7), destacam-se os seguintes, por ordem de preferência: Youtubers, Ciência, Jogos, Música, Astronomia, Videos Engraçados, História, Desporto e Cultura.

2. Análise quantitativa

2.1. Caracterização dos inquiridos

Os inquiridos situam-se na faixa etária dos 7 aos 9 anos (seis crianças (25%) com a idade de 7 anos, dezasseis crianças (67%) com a idade de 8 anos e duas crianças (8%) com a idade de 9 anos).

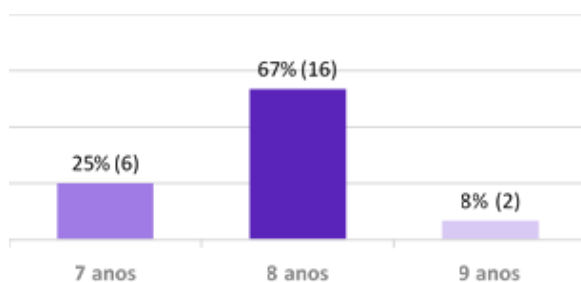


Figura 37

O grupo é composto por 24 sujeitos, 13 masculinos (54%) e 11 femininos (46%), integrando uma única turma do 3º ano de escolaridade.



Figura 38

2.2. Caracterização da Escola

Os inquiridos estudam na Escola Básica do 1º ciclo do Bairro Novo, no Seixal, inaugurada em 1970, a qual integra o agrupamento de Escolas Dr. António Augusto Louro, cujo coordenador é o professor Júlio Abrunhosa. A escola tem 9 professores, 1

educador, 3 funcionários e estudam nela 155 alunos do ensino básico e 25 alunos do ensino pré-escolar⁶⁹.

Encontra-se situada numa zona de classe média, porém acolhe estudantes oriundos de zonas carenciadas, em virtude da parceria com o Centro Paroquial de Bem Estar Social de Arrentela, que funciona como uma segunda casa destas crianças.

2.3. Análise dos resultados

1. Gostaste da notícia?

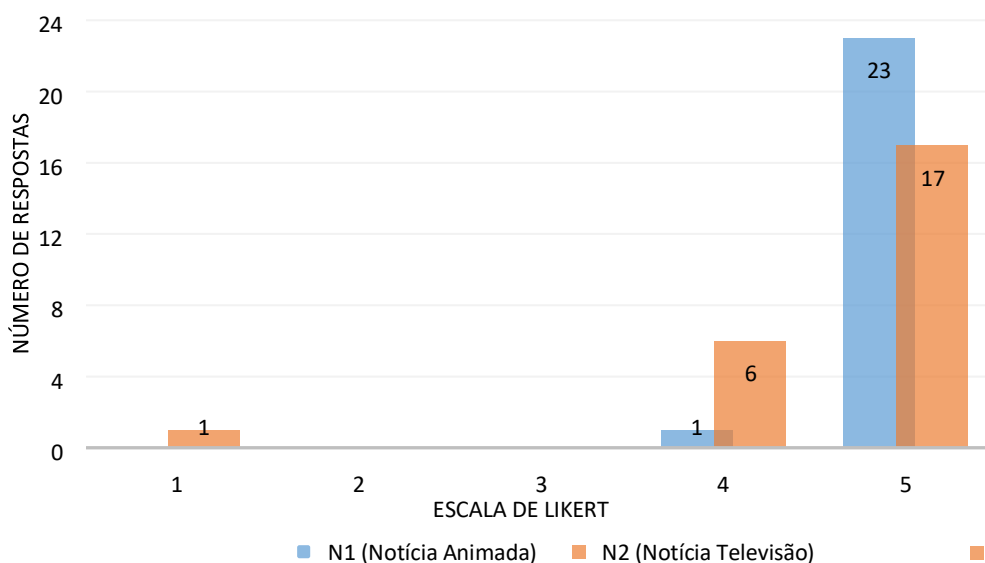


Gráfico 1

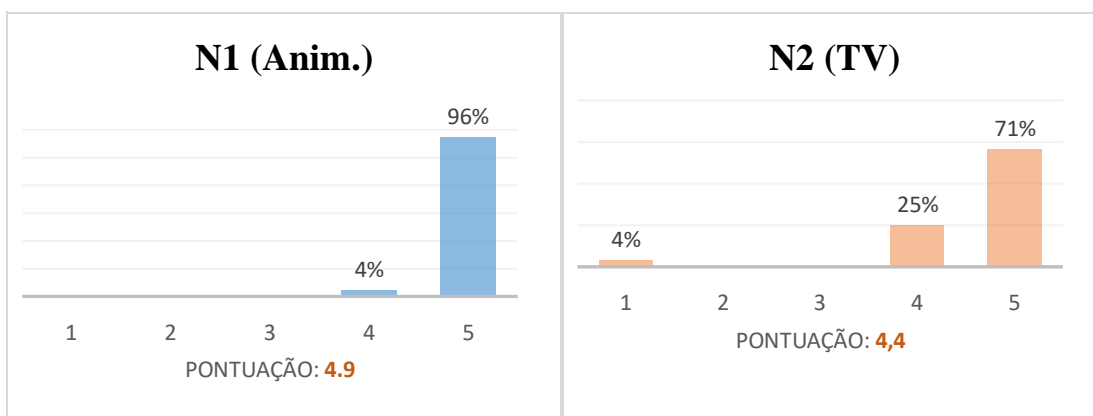


Gráfico 2

Gráfico 3

⁶⁹ Informação disponível na plataforma da autarquia do Seixal em: <http://www.cm-seixal.pt/equipamento/escola-basica-do-bairro-novo>

Comparação de preferências N1 (notícia animada) vs N2 (notícia TV) Questão 1

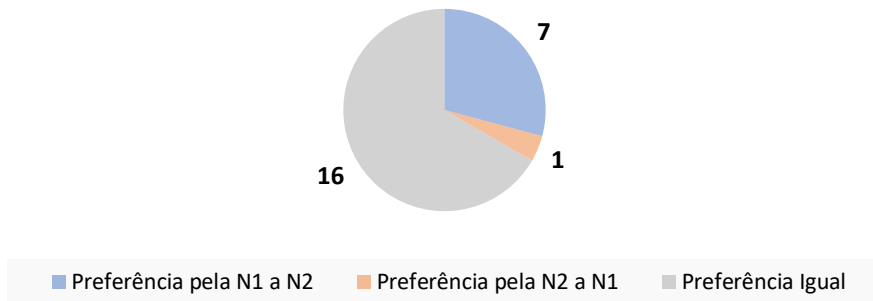


Gráfico 4

2. Compreendeste o tema?

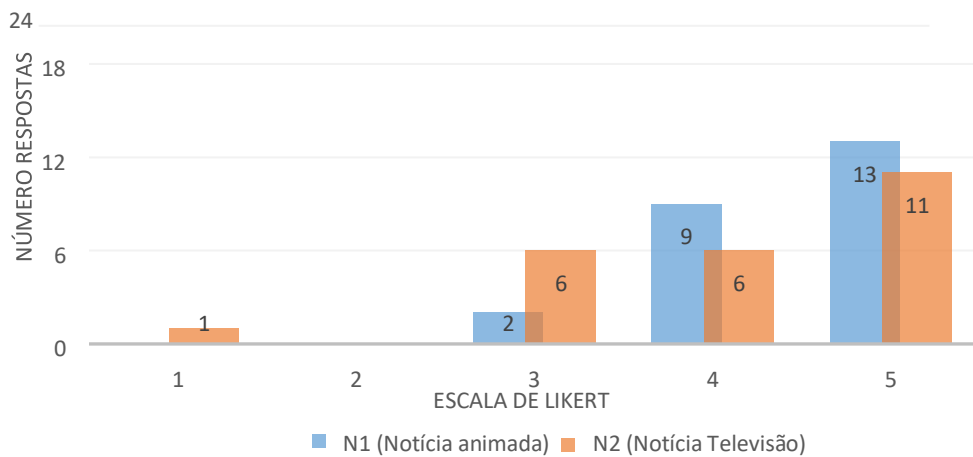


Gráfico 5

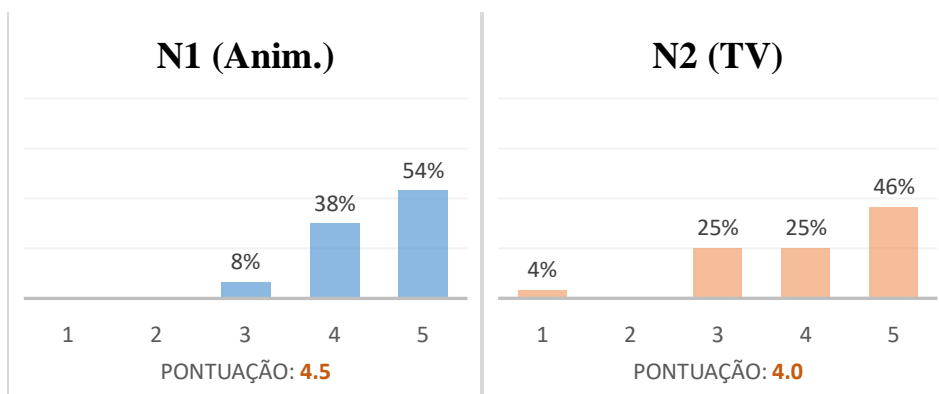


Gráfico 6

Gráfico 7

**Comparação de preferências
N1 (notícia animada) vs N2 (notícia TV)
Questão 2**

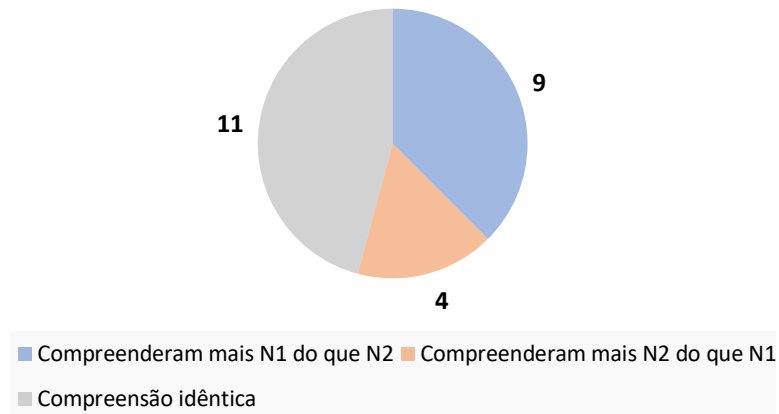


Gráfico 8

3. Depois de veres esta notícia, qual o teu interesse em saber mais sobre o tema?

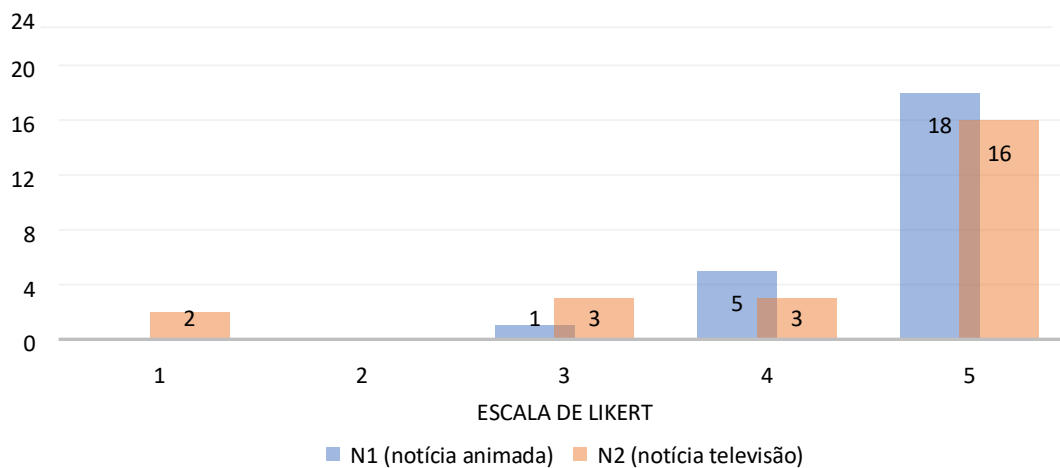


Gráfico 9

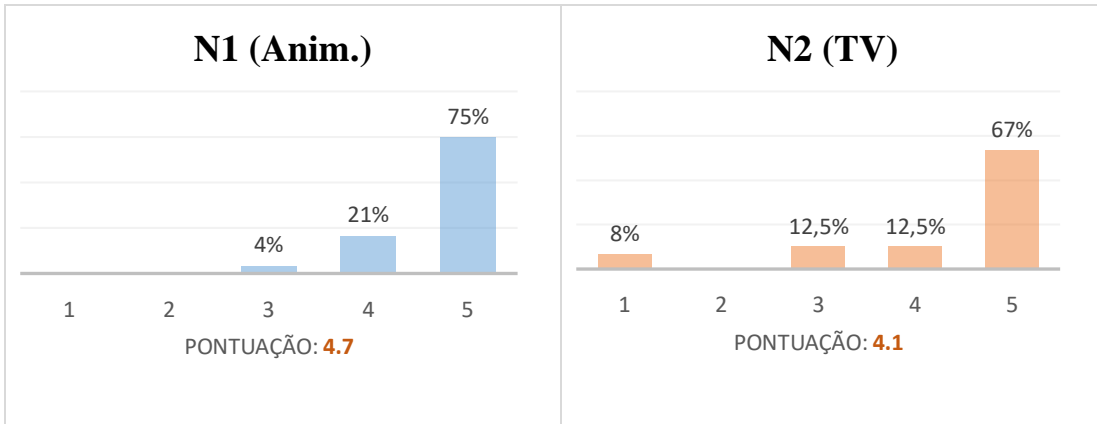


Gráfico 10

Gráfico 11

4. Achas que a linguagem da notícia é boa para crianças e jovens?

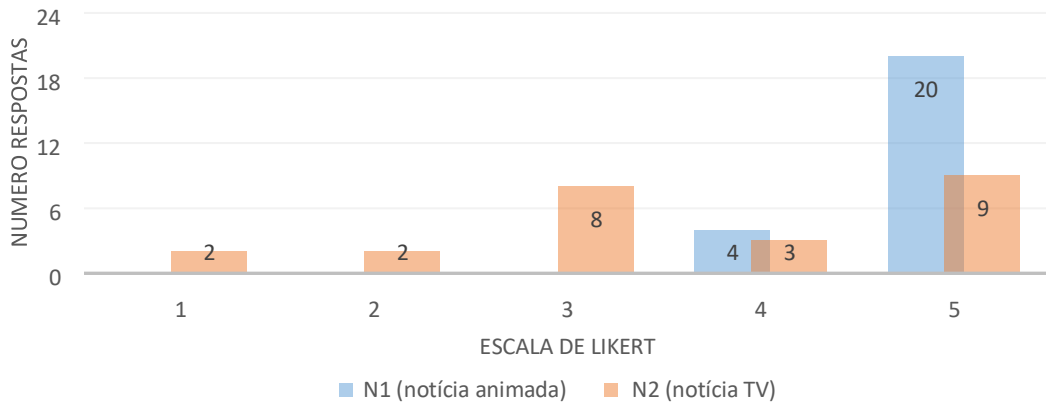


Gráfico 12

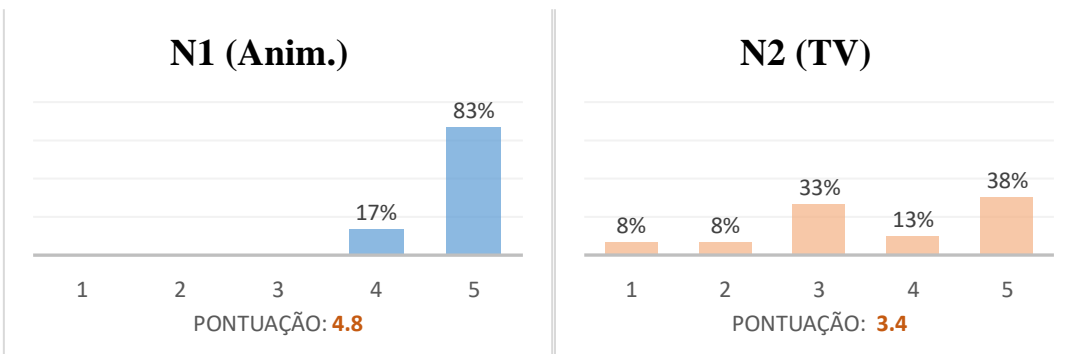


Gráfico 13

Gráfico 14

**Comparação de preferências
N1 (notícia animada) vs N2 (notícia TV)**
Questão 4

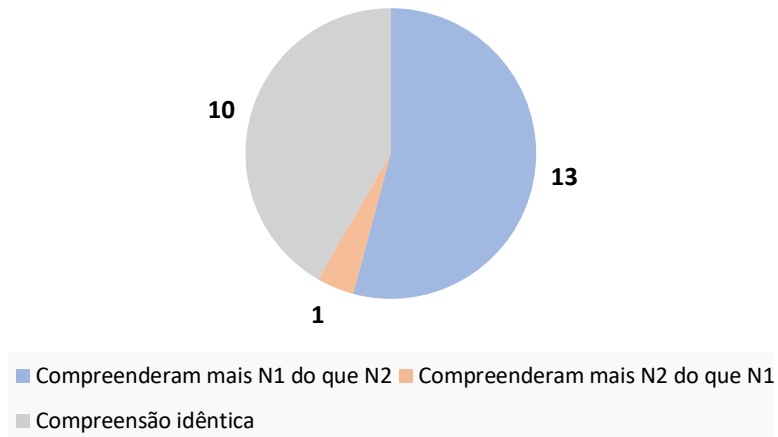
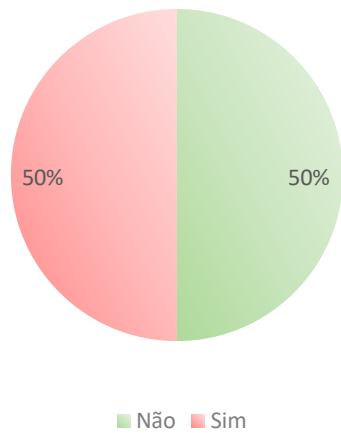
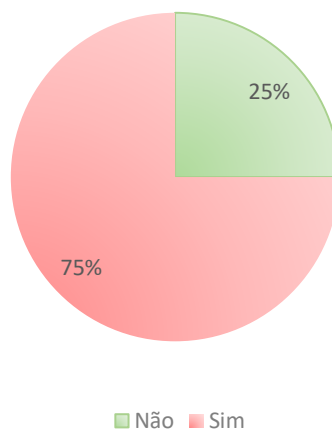


Gráfico 15

5. Houve alguma palavra que não conhecias e que era totalmente nova para ti?
(N1 - Notícia Animada)



5. Houve alguma palavra que não conhecias e que era totalmente nova para ti?
(N2 - Notícia TV)



Gráficos 16 e 17

Em todas as perguntas fechadas do inquérito (Anexo 2) a tendência foi sempre a favor da notícia animada⁷⁰, tanto no que respeita à preferência, avaliada pela primeira questão (*Gostaste da notícia?*)⁷¹ [sendo possível avaliar pelo facto do inquérito ter sido obtido relativamente a ambas as visualizações (N1 e N2), como também relativamente à compreensão da temática (questão nº2 – *Compreendeste o tema?*)⁷²] e o interesse em aprofundar essa mesma temática (questão nº3 - *Depois de veres a notícia, qual o teu interesse em saberes mais sobre o tema?*)⁷³. Relativamente à adequação da linguagem para um público infantil (questão nº4 - *Achas que a linguagem da notícia é boa para crianças e jovens?*), os resultados⁷⁴ do inquérito revelam uma diferença ainda mais visível, uma vez que as crianças consideraram a notícia da televisão muito menos apelativa em termos de linguagem.

A suportar este desfecho, temos também as respostas à questão 5 (*Houve alguma palavra que não conhecias e que era totalmente nova para ti?*) do inquérito, que revelam ter sido na notícia televisiva onde a maioria dos inquiridos detetou terminologia que lhes era desconhecida (75%)⁷⁵, conquanto na notícia animada haja também um largo número de inquiridos que revelaram desconhecimento de algumas palavras (50%)⁷⁶. Contudo, em conversa com os alunos e preenchimento dos respetivos inquéritos, foi perceptível que o motivo da incompreensão de algumas palavras na notícia animada não foi tanto em função da terminologia usada, mas da dicção da voz e picos de volume algo distorcidos em alguns momentos, enquanto que na notícia da TV alguns alunos reportaram a incompreensão de algumas palavras do texto legendado em português.

A leitura dos gráficos, em particular os relativos à questão 3 (*Depois de veres a notícia, qual o teu interesse em saberes mais sobre o tema?*), mostram que a notícia animada gerou maior interesse nos inquiridos⁷⁷, o que indicia uma maior motivação para a notícia animada, um detalhe importante para avaliar o sucesso de um jornal multimédia direcionado a um público infantil.

⁷⁰ Cf. todas as “pontuações finais” – Gráficos 2-3, 6-7, 10-11, 13-14

⁷¹ Gráfico 4

⁷² Gráfico 8

⁷³ Gráfico 9

⁷⁴ Gráfico 15

⁷⁵ Gráfico 17

⁷⁶ Gráfico 16

⁷⁷ Gráfico 9

A abordagem aos gráficos que identificam os inquiridos por pares, permitem observar comparativamente as respostas dos inquiridos em relação à mesma pergunta para ambas as notícias. Constatou-se que só um aluno gostou mais da N2 do que da N1⁷⁸, que sete alunos preferiram a N1 à N2 e que dezasseis manifestaram uma igual apreciação. Em todo o caso, tendo em conta o último gráfico relativo à questão 2 (*Compreendeste o tema?*), apercebemo-nos de que aqueles resultados não são completamente esclarecedores, uma vez que nesta pergunta, em se questionava a compreensão da notícia, quatro alunos assinalaram ter compreendido melhor o tema na visualização de N2 do que em N1. Para o caso inverso, os gráficos assinalam um total de nove alunos. Os restantes referem ter conseguido igual compreensão em ambas os formatos.

Relativamente à questão 4 (*Achas que a linguagem da notícia é boa para crianças e jovens?*), a consistência das respostas foi mais evidente, onde só um aluno demonstrou ter achado melhor a linguagem em N2, em contraste com treze alunos que preferiram N1. Os restantes dez alunos não indicaram qualquer preferência.

Relativamente à questão número 6 (*O que te fez compreender melhor a notícia?*), em N1 verifica-se que os inquiridos escolheram mais as opções de Animação, Fotografia e Som, ao invés de N2, em que a animação, apesar de existente, foi desconsiderada em favor de “gráficos” e “texto”. De certo modo poder-se-á dizer que na visualização de N2 os alunos identificaram na apresentação de esquemas através de infografia do vídeo, o termo “gráfico”.

No que diz respeito à questão 7 (*Se pudesses seguir notícias do teu interesse, quais seriam os temas?*), embora inicialmente se pensasse que as respostas obtidas seriam idênticas em ambos inquiridos, tendo em conta os resultados, tal não se verifica, uma vez que existem escolhas ligeiramente diferentes relativamente às respostas indicadas.

⁷⁸ Gráfico 4

PARTE V

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A maior consciência daquilo que são os direitos da criança, à qual temos vindo assistir nesta transição de século, tem contribuído quer para uma crescente abertura do jornalismo à participação das crianças nas notícias quer para o novo rumo que os meios multimédia têm aportado ao jornalismo particularmente dirigido às crianças. Os pequenos espaços que lhe eram consagrados normalmente em alguns jornais tradicionais ou revistas, deram lugar a sofisticados meios de comunicação multimédia especialmente dedicados ao jornalismo infantil ou infantojuvenil, no seio dos quais encontramos não só aquela matéria informativa supostamente mais próxima dos interesses das crianças, mas também, todos os conteúdos noticiosos que normalmente estão presentes no dia a dia dos adultos, mesmo aqueles que apresentam os assuntos mais delicados.

Não obstante o uso de uma linguagem cuidada (evitando termos que seriam de difícil compreensão para as crianças) ou o recurso à representação do mundo real de um modo especialmente filtrado, pretende-se geralmente evitar a infantilização dos conteúdos noticiosos dirigidos às crianças, permitindo que, ao criar esse mundo jornalístico aparte no respeito pelos seus direitos de proteção, elas possam ter uma voz no mundo em que habitam, uma vez que se pretende torná-las cidadãos informados fomentando a sua capacidade de raciocínio crítico.

Como demonstrado ao longo da Parte II, vários desses filtros correspondem, aliás, ao uso de meios técnico-comunicacionais multimédia que não diferem daqueles usados em conteúdos informativos para adultos, na medida em que permitem uma abrangência e compreensão mais imediatas dos assuntos focados ou obter uma informação clara quando não é possível ou é de evitar o recurso a imagens reais (como são, respetivamente, os casos da infografia ou do *motion graphics*) ou ainda o uso da animação como modo de dar conhecimento de situações reais ou potencialmente reais através da criação de situações virtuais (como no caso da animação digital em 3D). Embora ainda consiga provocar surpresa e encanto nos adultos, a animação sempre teve um lado criativo particularmente apreciado pelas crianças (pelo fascínio da representação fantástica - animais que falam, planetas que sorriem, objetos que andam, etc.), sendo esse lado criativo que podemos tornar numa ferramenta poderosa enquanto recurso explicativo para que as crianças possam compreender o mundo real.

O presente projeto procurou explorar esse universo particular, refletindo não só quanto aos elementos adequados à criação de uma notícia animada especificamente dirigida às crianças, mas também quanto aos procedimentos técnicos que levam à criação

da mesma, cruzando a animação digital com todo esse imaginário potencial, produzindo uma notícia animada capaz de despertar a curiosidade das crianças, mas também de lhes dar uma explicação adequada do mundo real.

Como referido, tratou-se mais de compreender a forma de guiar ou estimular a compreensão da notícia do que ilustrar o seu conteúdo. Os procedimentos que levaram à criação da notícia animada, assim como a sua execução, foram por isso particularmente exigentes, levando-nos a concluir que só uma equipa multifacetada, com conhecimentos especializados em cada uma das diferentes áreas técnicas, permitirá que um jornal multimédia apoiado na animação digital possa divulgar, de forma atualizada e regular, os mais diferentes acontecimentos noticiosos. Este foi, aliás, o caminho tomado por alguns projetos jornalísticos multimédia de grande sucesso como aqueles que assinalámos como estudos de caso no fim das partes I e II (*Ijournalactu* ou *Kurzgesagt*).

De entre todos os procedimentos necessários à concepção da notícia animada, o processo em torno da criação de um anfitrião narrador, o personagem criado com a missão de guiar e realçar as diferentes perspectivas da notícia ao longo da animação, funcionando também como um jornalista que apresenta um telejornal, obteve um particular sucesso junto das crianças mais novas que compunham a amostra. Esta, sendo demasiado pequena (para além da não existência de grupo de controlo), não permite concluir que a animação seja um elemento significativo na transmissão de notícias a um público infantil, contudo os resultados obtidos mostraram que a visualização da notícia animada teve uma adesão e aceitação muito maior do que a notícia visualizada em formato tradicional, o que sugere que a animação (*motion graphics*) pode ter impacto na curiosidade das crianças e na compreensão do mundo que as rodeia.

Ao providenciar a visualização da notícia em diferentes formatos jornalísticos multimédia, tínhamos como objetivo compreender a receptividade da animação e a influência de formatos animados na percepção e compreensão das crianças relativamente às notícias do quotidiano. Na medida em que estas são normalmente visualizadas em contexto familiar através de conteúdos direcionados a adultos, a linguagem particularmente criada para o formato animado, dirigida às crianças, cria uma discrepância metodológica que pode constituir uma limitação ao projeto. Deixar ainda a nota que o facto de a notícia animada ter apenas visado um de entre muitos outros temas possíveis poderá constituir também uma outra limitação aos resultados deste projeto.

Referências Bibliográficas

Bendazzi, G. (1994) *Cartoons. One hundred years of cinema animation*, London (John Libbey),

Blondin, A. (2018, Outubro) *Floods and fires: how The Weather Channel uses Unreal Engine to keep you safe*. Unreal Engine News. Disponível em: <https://bit.ly/2C0uAT3>

Branco, Carina. (2006) “*Infografia não é uma linguagem do futuro, é do presente*”. *JornalismoPortoNet*. Disponível em: <https://jpn.up.pt/2006/07/11/infografia-nao-e-uma-linguagem-do-futuro-e-do-presente> [Consultado a 1 de setembro de 2018]

Cairo, A (2008). *Infografia 2.0. Visualización Interactiva de Información en Prensa*. (1ª ed.) Madrid: Alamut

Cairo, A. (2011). *El Arte Funcional*. (1ª ed.) Madrid: Alamut

Cavicchia, D. [s.d.] O Desenvolvimento da Criança nos primeiros anos de vida. Acervo digital da Universidade Estadual Paulista. [Internet] Disponível em <https://bit.ly/2rbgCJm> [Consultado a 2 de julho de 2019]

CBC News (2018, 17 de setembro). ‘*Real news, delivered by real kids*’: CBC launches Kids News. CBC. Disponível em: <https://bit.ly/2LjGFaD> [Consultado a 26 de Outubro de 2018]

Código Deontológico do Jornalista – Sindicato dos Jornalistas. Disponível em: <https://www.lusa.pt/Files/lusamaterial/PDFs/CodigoDeontologicoJornalista.pdf> [Consultado a 18 de julho de 2019]

Convenção sobre os Direitos da Criança – UNICEF. Disponível em https://www.unicef.pt/media/1206/0-convencao_direitos_crianca2004.pdf [Consultado a 13 de Fevereiro de 2019].

De Pablos, J. M. (1999). *Infoperiodismo. El Periodista como creador de Infografía*. Madrid: Editorial Síntesis.

Delgado, Pablo; Vargas, Cristina; Ackerman, Rakefet; Salmerón, Ladislao (2018). *Don't throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on reading comprehension*, 14, 23-38

Guidon, M., McGinnis, C., Andrade, R. (2005). *Learning Maya 7: Foundation*. (2ª ed.). EUA: Sybex

Herbstman, D., Simons, D., Wilk, D., Cotter, DM., Belfer, R. (2016) *Adobe After Effects 14.0* [Multimédia]. Providence, Rhode Island: Company of Science and Art

Jacobson, S., Marino, J., Gutsche Jr, R. E. (2015). *The digital animation of literary journalism*. SAGE [Internet] Disponível em: <https://bit.ly/2YY4sTd> [Consultado a agosto de 2018]

Lankow, J. (2012). *Infographics: The Power of Visual Storytelling* (1ª ed.). Nova Jérícia: John Wiley & Sons

Lowe, R., Ploetzner, R. (2012) *A systematic characterisation of expository animations*. In *Computers in Human Behavior* (Vol. 28, Núm. 3) Disponível em: <https://bit.ly/2JDIvDR>

Marôpo, L. (2011) *Jornalismo e direitos infantis: a voz de crianças e jovens na produção, recepção e monitorização do discurso noticioso*. Congresso Nacional “Literacia, Media e Cidadania”, Braga

Marôpo, L. (2015). *Crianças como fontes de informação: um desafio de inclusão para o jornalismo*, *Vozes e Diálogo*, Itajaí, 14 (2), 5 – 17.

Mateus, A.; Moreira, L. (2017, fevereiro 22). NASA anuncia descoberta de sete planetas “terrestres”. RTP Notícias. Disponível em: https://www.rtp.pt/noticias/ciencias/nasa-anuncia-descoberta-de-sete-planetes-terrestres_v984711

Pereira Neto, D. (2013). *Infografia telejornalística: avaliação da usabilidade de atributos animados*. Dissertação de Mestrado, Universidade do Estado de Santa Catarina Disponível no TEDE: <http://tede.udesc.br/handle/tede/1942> [Consultado a agosto de 2018]

Pereira, S., Fillol, J. & Silveira, A. P. S. (2015) *Explicar o mundo às crianças: análise de espaços noticiosos dirigidos ao público infantojuvenil*. ed. 1. Fortaleza, Brasil: Universidade Estadual do Ceará. Disponível em: http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/41755/1/SP_JF_PS_2015_explicar_mundo_criancas.pdf

Poloni, R. W. (2011) *A infografia como ferramenta auxiliar na aprendizagem*. Porto Alegre, UFRGS [Internet] Disponível em: www.lume.ufrgs.br/handle/10183/36814 [Consultado a agosto de 2018]

Ponte, C. (2009) *Children and the internet in the news: Agency, voices and agendas*. Kids Online. S. Livingstone and L. Haddon. Bristol, Policy Press.

Ponte, C. (2012) *Crianças e Internet em Portugal - Acessos, usos, riscos, mediações: resultados do inquérito europeu EU Kids Online*, Coimbra: Minerva

Ponte, C. (2017). *Crescendo entre ecrãs: Usos de meios electrónicos por crianças (3-8 anos)*, ERC – Entidade Reguladora para a Comunicação Social. Disponível em <https://bit.ly/2YU7fgl>

Ribeiro, S. (2008). *Infografia de imprensa. História e análise ibérica comparada*. Coimbra: Minerva Coimbra.

Rodrigues, David. (2012). *A Infografia e os seus princípios: A relação com o leitor e o estágio realizado*. Relatório de Estágio, Escola Superior de Tecnologia de Tomar, Lisboa, Portugal

Silva, Cláudia C. (2019, fevereiro 26) *Prefere ler em papel ou no ecrã? A ciência responde: há uma “superioridade do papel”*. Público. Disponível em: <https://www.publico.pt/2019/02/26/ciencia/noticia/prefere-ler-papel-nao-ecra-ciencia-concorda-ha-superioridade-papel-1861989> [Consultado a 29 de Agosto de 2019]

Smiciklas, M. (2012) *The Power of Infographics: Using Pictures to Communicate and Connect with your Audiences*. (1ª ed.) Indianapolis: QUE.

Sousa, A. F. T. (2012). *A Infografia é jornalismo?* Revista Comunicando, vol.1, n.1 [Internet] Disponível em: <https://bit.ly/2Y5MUr7> [Consultado a agosto de 2018]

Swain, B., Salvucci, A. (2014, 16 de janeiro). *How using animation can help tell the toughest stories*. *American Journalism Review*. Disponível em: <https://ajr.org/2014/01/16/ryan-gabrielson-using-animation-journalism>

Teixeira, T. (2009). *O futuro do presente: os desafios da infografia jornalística*. Revista *Ícone*, v.11, n.2 [Internet] Disponível em: <https://bit.ly/2Y6iJA9> [Consultado a agosto de 2018]

UNICEF. (1989) Disponível em: https://www.unicef.pt/media/1206/0-convencao_direitos_crianca2004.pdf

UNICEF. (2007) *Children's Rights and Journalism Practice - A rights-based perspective (Student Guide)*. Disponível em: https://www.unicef.org/honduras/UNICEF_Master_FEB_2008_BON.pdf [Consultado a 31 de agosto de 2019]

Unidas, Nações (2015, maio 4) ONU: *Com adesão do Sudão do Sul, apenas EUA não ratificaram convenção sobre os direitos das crianças*. Portal da Organização das Nações Unidas. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/onu-com-adesao-do-sudao-do-sul- apenas-eua-nao-ratificaram-convencao-sobre-os-direitos-das-criancas> [Consultado a 18 de Dezembro de 2017]

Wells, P. (2007). *Basics Animation 01: Scriptwriting*. (1ª ed.) Suíça: AVA Publishing

ANEXOS

ANEXO 1 – Storyboard desenhado inicialmente na fase pré-produção mas descontinuado posteriormente

ANEXO 2 – Inquérito por questionário aplicado no procedimento metodológico

ANEXO 3 – Conjunto de perguntas gerais a efetuar antes da realização de inquérito

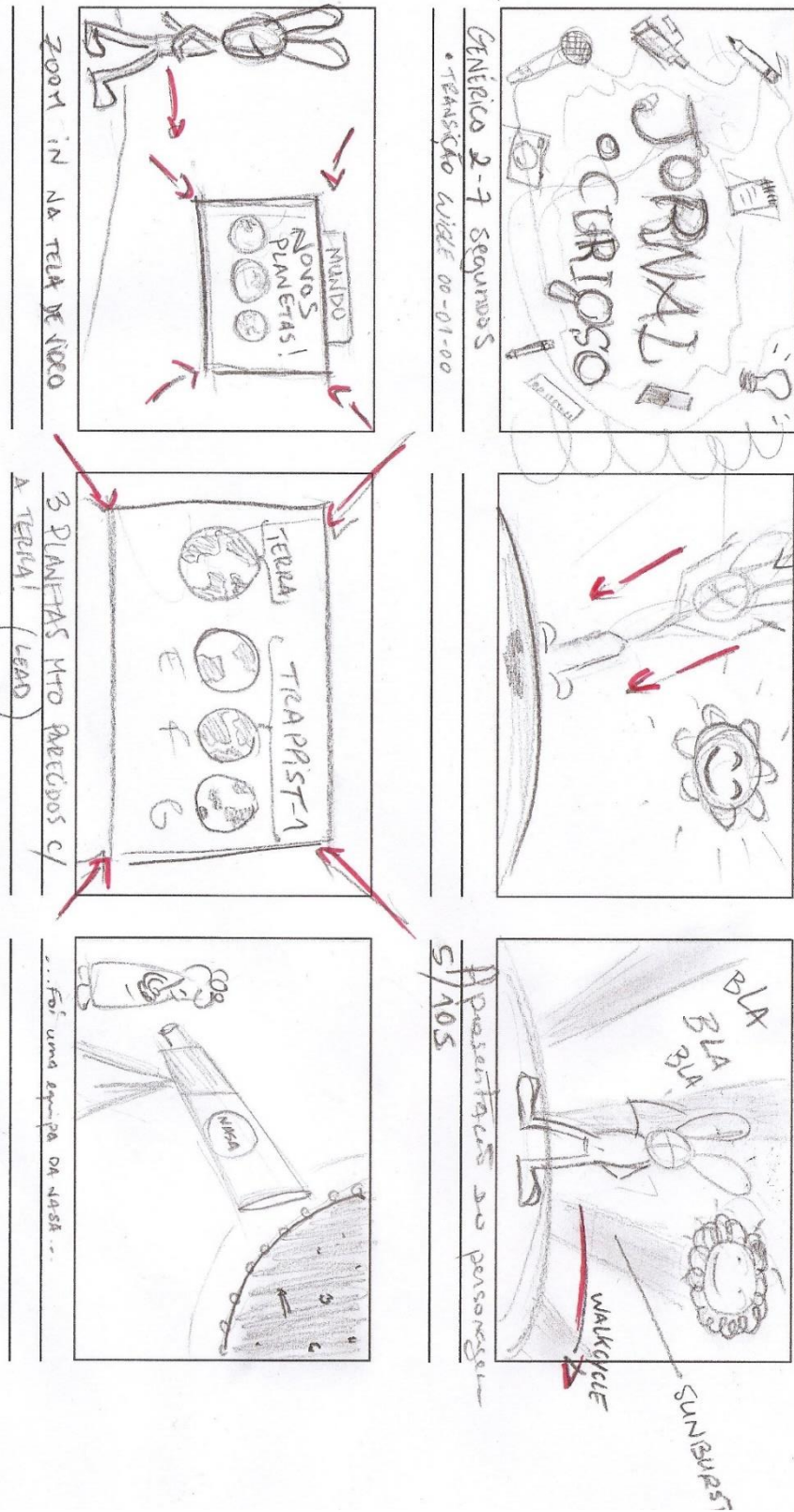
ANEXO 4 – Texto da notícia original em francês

ANEXO 5 – Guião de notícia modificado com base no texto original de Émilie Leturcq (Notícia *1Jour1Actu*)

ANEXO 6 - Pedido de autorização aos Enc. De Educação dos alunos

ANEXO 7 – Vídeo final de notícia animada

Anexo 1 - Storyboard



Storyboard - esboço inicial

Anexo 2 – Inquérito por questionário aplicado nos procedimentos metodológicos

Página 1

N1/N2/N3



Adorávamos saber a tua opinião sobre aquilo que acabaste de ver.

Escolhe o quadradinho que achas que corresponde à tua opinião sobre a pergunta que é feita, sendo que:

1= Muito pouco ou nada

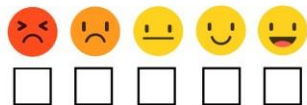
3= Mais ou menos

5= Muuuuuito

Idade: 6 7 8 9 10 11 12 13



1. Gostaste da notícia?



2. Compreendeste o tema?



3. Depois de veres esta notícia, qual o teu interesse em saber mais sobre o tema?



4. Achas que a linguagem da notícia é boa para crianças e jovens?





ESCOLA SUPERIOR
DE COMUNICAÇÃO SOCIAL

5. Houve alguma palavra que não conhecias e que era totalmente nova para ti?

- Sim
- Não

6. O que te fez compreender melhor a notícia?

- Gráficos
- Texto
- Animação
- Fotografias
- Som
- Video

6.1 Se assinalaste mais do que uma opção, consegues escolher aquela que gostaste mais? _____

7. Se pudesses seguir notícias do teu interesse, quais seriam os temas?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Desporto | <input type="checkbox"/> Acontecimentos em Portugal |
| <input type="checkbox"/> Youtubers | <input type="checkbox"/> Coisas Insólitas |
| <input type="checkbox"/> Ciência | <input type="checkbox"/> História |
| <input type="checkbox"/> Cultura | <input type="checkbox"/> Astronomia (planetas, estrelas...) |
| <input type="checkbox"/> Natureza | <input type="checkbox"/> Jogos |
| <input type="checkbox"/> Música | <input type="checkbox"/> Cinema |
| <input type="checkbox"/> Acontecimentos pelo Mundo | <input type="checkbox"/> Crianças |
| <input type="checkbox"/> Animais e Vida Selvagem | <input type="checkbox"/> Videos Engraçados |
| <input type="checkbox"/> Outro. Qual? _____ | |

Houve neste questionário alguma pergunta que não tenha sido feita mas que gostavas que te tivessem feito? Alguma sugestão que queiras fazer?

Data: ____/____/____

Anexo 3 – Questões pré-inquérito

- 1- Todos conhecem ou já ouviram a palavra notícia?
- 2- Sabem o significado de notícia, o que é? Para que serve? Consideram importante a existência de notícias? Porquê?
- 3- Costumam ver ou ler notícias todos os dias? De vez em quando? Raramente?
- 4- Onde costumam ter mais contacto com as notícias? Rádio, TV, jornal, revista, computador, telemóvel?
- 5- Costumam ver as notícias sozinhos ou acompanhados?

Anexo 4 – Guião original da notícia

Título: On a découvert sept nouvelles planètes!

Nota de cabeçalho: Pourquoi en parle-t-on ? Parce que des scientifiques ont découvert un ensemble de planètes qui ressemblent beaucoup à notre Système solaire.

Lead: Une équipe de chercheurs vient de révéler l'existence de sept planètes rocheuses tournant autour d'une étoile. C'est la première fois qu'on découvre un ensemble de planètes qui ressemblent autant à notre Système solaire ! Maintenant, il s'agit de voir si ces planètes possèdent de l'eau, une atmosphère... Et peut-être de la vie?

Corpo da Notícia:

Ce dessin imagine à quoi pourrait ressembler la surface d'une des nouvelles planètes découvertes autour de l'étoile Trappist-1. © AFP/European Southern Observatory/M. Kornmesser
Mention AFP En quoi consiste cette découverte ? Une équipe scientifique internationale a découvert sept planètes tournant autour d'une étoile appelée « Trappist-1 ». Elle a été baptisée ainsi car le télescope qui a permis de la découvrir s'appelle « Trappist ». Cette étoile, plus petite que notre Soleil, se trouve dans la constellation du Verseau, à environ 40 années-lumière de notre planète. Cela paraît très loin, mais notre galaxie est tellement grande que c'est un peu comme si Trappist-1 était dans la rue d'à côté ! Pourquoi ces planètes sont-elles si intéressantes ? Ce n'est pas la première fois que les astronomes découvrent des exoplanètes, c'est-à-dire des planètes situées en dehors de notre Système solaire. Mais les sept planètes du système Trappist-1 intriguent beaucoup les scientifiques pour plusieurs raisons : – Elles ont à peu près la même taille que la Terre. – Ce ne sont pas des boules de gaz mais des planètes rocheuses, comme la Terre. – Trois de ces planètes tournent autour de leur étoile à une distance idéale : ni trop près (trop chaud), ni trop loin (trop froid). Il est donc possible qu'il y ait de l'eau liquide à leur surface... comme sur la Terre ! Ce schéma te montre l'étoile Trappist-1 et ses 7 planètes, qui n'ont pas encore de nom. Les 3 planètes les mieux placées pour être habitables sont celles du milieu : les planètes « d », « e » et « f ».

Y a-t-il de la vie sur ces planètes ? Voici comment des artistes, aidés par les scientifiques, ont imaginé la surface de la planète « f »... © NASA/JPL-Caltech/T. Pyle (IPAC) Pour qu'il y ait de la vie sur une planète, il faudrait qu'il y ait de l'eau, mais aussi une atmosphère. Pour l'instant, on ne sait pas du tout si certaines des planètes de Trappist-1 ont l'une, l'autre ou les deux à la fois ! Les astronomes vont donc continuer à les observer, et qui sait ? Peut-être que, dans les années qui viennent, ces nouvelles planètes réserveront d'autres surprises ! Émilie Leturcq.

Disponível em: <https://www.1jour1actu.com/science/on-a-decouvert-sept-nouvelles-planetes-36688/> [Consultado a 6 de agosto de 2018]

Anexo 5 - Guião modificado com base no texto original de Émilie Leturcq (Notícia *1Jour1Actu*)

Foram descobertos 7 novos planetas! E três deles são muito parecidos com a nossa Terra! (TITULO)

TAKE 00

TAKE 01

TAKE 02

Uma equipa de investigadores revelou a descoberta de sete planetas rochosos que orbitam à volta de um estrela. Esta é a primeira vez que se descobriu um conjunto de planetas que se parecem muito com o nosso sistema solar! Agora é uma questão de tempo até ver se esses planetas têm água, atmosfera e... talvez vida? (lead) (Hm vamos saber...)

(pausa – anim rubrica)

Foi equipa de cientistas internacionais da NASA, a famosa agência espacial norte-americana, que descobriu estes sete planetas girando em torno da estrela “trappist-1”. Foi baptizada com este nome porque o telescópio que permitiu esta descoberta chama-se “Trappista”.

TAKE 3

Esta estrela é mais pequena do que o nosso sol e encontra-se a cerca de 40-anos luz do nosso planeta. Parece muito longe mas a nossa galáxia é tão grande que é como se estivesse aqui na rua ao lado.

Esta não é a primeira vez que os cientistas descobrem planetas fora do nosso sistema solar, ~~os quais damos o nome de exoplanetas!~~ só que estes sete planetas deixaram os investigadores muito intrigados pois são planetas rochosos com mais ou menos o mesmo tamanho da Terra. Além disso 3 destes planetas ~~(que ainda não têm nome)~~ giram em torno da sua estrela a uma distância ideal, e num espaço a que chamamos de “zona habitável”. Por isso é possível que haja água líquida na sua superfície, tal como na Terra!

TAKE 4

Hm, agora talvez estejas a questionar... Haverá vida nesses planetas?

Para que haja vida em algum planeta precisamos essencialmente de água mas também de uma atmosfera. Para já não sabemos se alguns dos planetas da Trappist-1 têm uma coisa ou outra, ~~ou mesmo ambos!~~ Mas os astrónomos continuarão a observá-los e quem sabe? Talvez nos próximos anos, estes planetas nos darão outras surpresas! (IMAGEM superfície do planeta)

TAKE 5

TAKE 6

TAKE 7

TAKE 8

Anexo 6 – Pedido de autorização aos Enc. De Educação dos alunos

PEDIDO DE AUTORIZAÇÃO

Eu, Pedro Emanuel Ferreira Fontes, aluno da Escola Superior de Comunicação Social, venho por este meio solicitar a sua autorização para a apresentação de dois vídeos ao seu educando, seguido de um pequeno questionário, no âmbito do projecto de mestrado do qual sou responsável. Através dos links "<https://vimeo.com/293063426>" e "<https://files.fm/u/g38hp8q6>", poderão ter acesso ao primeiro vídeo e ao inquérito respectivamente. De seguida apresentarei um 2º vídeo correspondente a uma notícia de Televisão sobre o mesmo tema (RTP, 1:30min), juntamente com o mesmo inquérito.

Por fim será mostrado uma versão em formato de jornal online e uma infografia para comparar e obter uma opinião dos alunos.

O propósito do projecto é a criação de um jornal para crianças, com foco na animação.

10 de Outubro de 2018

Com os melhores cumprimentos,
Pedro Fontes

.....
Assinatura Enc. De Educação

Anexo 7 – Notícia Animada

Vídeo de dois minutos e vinte e três segundos, disponível online, através da hiperligação na plataforma *Vimeo*: <https://vimeo.com/293063426>