

Relatório – Edição VIII Jornalismo Frankenstein

Sessão da manhã

Universidade Lusófona do Porto, 02 de maio de 2023, 10:00-13:30

Moderação de Catarina Almeida e João Ferreira

A docente de Transmedia e Narrativas Híbridas, professora Vanessa Rodrigues deu início à oitava edição da conferência Jornalismo Frankenstein apresentando o projeto e a temática abordada neste ano: “Jornalismo e Storytelling, os lugares da experiência”. As estudantes finalistas Joana Amaro e Francisca Cruz foram as responsáveis por enquadrar a narrativização no jornalismo no contexto internacional e nacional. A também finalista Débora Oliveira apresentou o #infomedia, plataforma académica de ciberjornalismo da unidade curricular e mostrou alguns trabalhos desenvolvidos por alunos que foram publicados na plataforma, bem como os prémios que o *website* já ganhou. Entre estes encontra-se o prémio de Ciberjornalismo Académico do ObCiber que recebeu em 2016 e 2019. Também no ano de 2019 ganhou o prémio de Jornalismo Fernando de Sousa categoria estudante, representação da comissão Europeia em Portugal com o podcast ERASMUS NA PONTA DA LÍNGUA (da autoria de Ana Patrício, Ana Luísa do Vale e Patrícia Dias)

Patrícia Nogueira – Professora e Investigadora da Universidade da Beira Interior

A primeira intervenção foi a da investigadora Patrícia Nogueira. O principal tópico que a professora universitária abordou durante a conferência foi o documentário interativo e as diferenças entre o documentário jornalístico e cinematográfico.

Ela explicou que este é um formato que transita entre as duas áreas, pois o cinema e o jornalismo partilham elementos comuns. Ambos representam um recorte da realidade, histórias com base no real e partilham princípios éticos.

O documentário jornalístico procura uma certa objetividade, procura passar informação ao público, além de dar destaque a uma história baseada em factos, baseando-se no discurso oral e no princípio do contraditório. Já o documentário cinematográfico, segundo ela, mostra muito mais do que conta. O cinema é mais *story showing* do que *storytelling*, tem a subjetividade do próprio realizador, não procura ser objetivo e por vezes nem é bom que o seja.

Após essa distinção de conceitos, Patrícia Nogueira abordou o território do documentário interativo e a forma como esse tipo de conteúdo foi ganhando forma ao longo dos anos. A transição do digital teve início ainda nos anos 90, do século XX, e acelerou nos anos 2000. Houve uma transposição para página *web*, formato *online*. Os órgãos de comunicação social começaram a produzir conteúdos multimídia, além de imagens fixas, com sons, grafismos e infografias.

O primeiro órgão de comunicação social a entrar na área multimídia foi o *New York Times* com o *NYT Innovation Report*. Nesse relatório, refletiam sobre formas de as pessoas saírem da sua zona de conforto, levando o público a passar mais tempo nos artigos e consumir mais conteúdo. Em 2012, fizeram o primeiro documentário interativo e o trabalho que ficou reconhecido foi [Snow Fall](#), uma reportagem interativa. É uma página dinâmica com uma série de elementos multimídia. A interação consiste sobretudo em fazer *scroll* pelas páginas. Ganhou o prêmio Pulitzer para trabalho multimídia neste ano. Isto fez com que eles alavancassem o formato digital na web e fizessem mais trabalhos interativos. Ela também explicou alguns termos interessantes que dizem respeito aos trabalhos de interatividade. Por exemplo, o conceito de agência (*agency*), porque a interatividade é qualquer elemento que reage a uma interação nossa, já a agência é quando essa interação traz alguma mudança para história que está a ser contada. Cabe ao utilizador fazer a ligação através dos diversos conteúdos, tratando-se de uma prática interessante para mostrar diversas perspectivas. A multimedialidade permite enriquecer a experiência, proporcionando o uso de mais materiais recolhidos pelo jornalista que de outro modo não seriam utilizados.

Continuando com a narrativa cronológica de como se implementaram os elementos interativos, a professora Patrícia Nogueira relatou que o *New York Times* procurou desenvolver mais trabalhos multimídia e para isso pediu apoio ao National Film Board para conjuntamente desenvolverem conteúdos interativos. Um exemplo é o que explora o que é viver na altura, já que os prédios no Canadá costumam ser muito altos. Este webdocumentário conta a história de como é viver nas alturas desde os romanos até os arranha-céus de NY. O nome é: [A short history of the highrise](#). Ele é principalmente baseado em trabalho de arquivo e explora questões políticas e sociais. Mistura imagem fixa e imagem em movimento, utilizando animação e ilustração, com experiência sonora. Vemos anotações nos arquivos, o que é enfatizado no documentário.

Além do *New York Times*, o *The Guardian* também esteve na vanguarda. [Os sete pecados digitais](#), é uma reportagem interativa que surge da ideia de adaptar os pecados mortais no meio digital. Pessoas que confessam pecados digitais, com textos, ilustrações e entrevistas. Desta forma, é possível haver uma fragmentação e dispersão dos conteúdos, além da componente participativa. O público é convidado a condenar ou absolver as pessoas ali apresentadas, é também um convite à autorreflexão. Votamos se condenamos ou absolvemos as pessoas.

Após a apresentação algumas perguntas foram feitas, nomeadamente:

O documentário está mais ligado a área do cinema, ainda assim, tem cruzamentos com o jornalismo. Na sua perspetiva, em que medida é um formato que está a ganhar mais relevância nesta profissão?

A investigadora da UBI respondeu que os órgãos mais tradicionais tiveram de se adaptar e um documentário interativo é apenas um dos formatos que pode ser utilizado. O documentário sempre foi um formato que vai buscar muito ao jornalismo e pode se beneficiar disso. É o jornalismo que tem trabalhado muito mais o documentário interativo.

Uma das perguntas feitas pelo público foi acerca da rentabilidade desse tipo de conteúdo desenvolvido para os media digitais.

Patrícia defende que um jornal impresso parece mais rentável, habituamo-nos que tudo na internet é gratuito. Não estamos habituados a pagar pelo que está no virtual. As novas gerações não veem tv, não ouvem rádio e não leem jornais. **Ou os órgãos de comunicação se adaptam ou vão ter um problema.**

Outra das perguntas da plateia foi se é normal os estudantes de jornalismo irem estudar cinema.

Ela afirma que alguns vão, mas não muitos. Os estudantes procuram cinema para saber montar, filmar. Essas competências são inevitáveis. Por outro lado, nesses documentários há uma equipa de 40 pessoas com uma multiplicidade de funções. O que acontece em Portugal é que, como é um país pequeno com um público menor, tem que conseguir trabalhar com menos pessoas na equipa. Para exemplificar, ela cita que um filme tem à volta de 30 pessoas a trabalhar em Portugal enquanto os americanos têm 150. Os

documentários interativos têm algumas exigências para além de saber filmar e editar. Há um interesse em juntar esse grupo de pessoas e fazer um trabalho colaborativo. Acaba por ser benéfico para o resultado.

Marina Thomé e Márcia Mansur - Cineastas e Fundadoras do Estúdio CRUA

As cineastas Marina Thomé e Márcia Mansur, fundadoras do estúdio [CRUA](#), orientam a sua apresentação para os seus projetos e conteúdos interativos, remetendo para a temática da memória e dos novos *media*.

As oradoras começam por contextualizar e dar informações sobre o estúdio CRUA, comentando sobre os seus objetivos – criar conexões através da comunicação audiovisual, a criação de *workshops* e trabalhar com gestores culturais. Estas sublinham duas questões importantes: como usar as narrativas multiplataforma para contar histórias e gerar participação comunitária e, ainda, como trabalhar expressões culturais como elementos fundamentais da transformação social, através de estratégias de divulgação e sensibilização.

Isto funciona como ponte para a apresentação do seu primeiro projeto, o “[Som dos Sinos](#)”, que resgata a memória de 40 toques dos sinos de nove cidades brasileiras através de uma plataforma multimédia. O “Som dos Sinos” alberga vários formatos: uma aplicação, o cinema itinerante, um vídeo instalação, um documentário interativo e um documentário de longa-metragem. A forma como a aplicação funciona é ressaltada, sendo possível ouvir os sons dos sinos e histórias da comunidade local e promover as cidades históricas. Desta forma, é destacado o facto de que cada produto tem uma narrativa singular, sendo necessário pensar qual conteúdo é adequado para públicos específicos.

A partir deste projeto, começaram a fazer *workshops* sobre a produção deste tipo de narrativas multimédia, evoluindo para o conceito das *HACKATONS* (maratonas intensivas de produção coletiva). Mencionam, ainda, o seu projeto *HACKATON* em Coimbra com a organização [Há Baixa](#), para resgatar as memórias da baixa.

Por último, sublinham os dois últimos projetos do estúdio CRUA. O “Circuito Memória Paulistana”, que tem como objetivo o mapeamento da memória, mostra as histórias e sociabilidades da comunidade num mapa interativo com recurso a *podcasts*, filmes, imagens de arquivo e fotografias. Já o “[Giro na Praça](#)” baseia a sua história em torno da revitalização da Praça General Osório, no Rio de Janeiro. Para este projeto, acharam essencial

realizar *workshops* com a própria comunidade, lançando o projeto na praça de forma física e fazendo com que toda a comunidade se reunisse para falar das suas memórias no local.

Em forma de resposta à primeira questão proferida por um membro da plateia, Marina Thomé e Márcia Mansur explicam que o maior problema do Brasil em relação à criação deste tipo de conteúdo é a falta de continuidade nas políticas públicas da cultura. Durante o mandato de Bolsonaro, estas políticas cessaram, eliminando a possibilidade de criar um projeto transmedia com uma continuidade entre os anos.

Questionadas sobre a utilização do som nos seus trabalhos, as cineastas destacam a importância da cartografia da memória, pensando comunidades e locais para além dos mapas. Na criação destas cartografias, o som tem a possibilidade de fazer trajetos e “reunir histórias e memórias de uma maneira poética”, além das maneiras documentais mais objetivas. Assim, com o “Som dos Sinos” tentaram promover aquilo que se estava a perder – e a questão audiovisual permitiu-lhes uma maior receptividade das pessoas ao tema.

Catarina Santos e a equipa de reportagem [Andriivka](#), João Porfírio, Carlos Diogo Santos, Miguel Feraso Cabral e Ana Moreira – Jornalistas e Equipa Multimédia do Jornal Observador

A editora e coordenadora da equipa multimédia do jornal Observador, Catarina Santos, começa a sua apresentação ao sublinhar a urgência deste trabalho devido ao seu grande potencial simbólico e multimédia. Estando constantemente em contacto com a equipa em terreno e recebendo uma grande quantidade de conteúdo diariamente, a jornalista afirma que quase que sentia que estavam todos no mesmo local.

O artigo mistura textos, mapas e vídeos, dando a possibilidade de experienciar a aldeia e ser guiado – algo que a equipa sentiu quando João Porfírio e Carlos Diogo Santos, os jornalistas em terreno, enviavam as histórias. Após esta intervenção, é exibido um vídeo deste trabalho, relacionado a uma escola em Andriivka que foi transformada num quartel-general.

De seguida, Carlos Diogo Santos entra em detalhe sobre a forma como um trabalho desta escala é desenhado, começando mesmo antes de se encontrarem em terreno. Em Portugal, construíram uma narrativa específica, planeando entrar em edifícios e perceber como é que a vida dos seus habitantes mudou. Já no local, iam adaptando as suas ideias iniciais de acordo com a realidade que presenciavam. Mais do que ler e ver, a intenção era

fazer com que o leitor tomasse as suas próprias decisões, oferecendo-lhe um grande conjunto de opções.

O jornalista destaca a importância do trabalho do *fixer*, já que alguém que conhece o terreno e domina a língua é a chave para um trabalho como este. Ainda, louva o trabalho da equipa de multimédia em Lisboa, um elemento essencial que permitiu, mais do que contar a história, que o leitor a percebesse, entrando naquele cenário.

João Porfírio admite que o trabalho de fotografia e vídeo foi um desafio, pois devido a uma questão de orçamento, estavam apenas duas pessoas no local. Desta maneira, o fotojornalista estava encarregue de fazer os dois trabalhos ao mesmo tempo, com material que por vezes não estava nas melhores condições.

Em seguida, o *web designer* Miguel Feraso Cabral comenta sobre a forma como construiu o mapa presente no artigo. O *designer* explica, assim, que juntou imagens de drone com cruzamento de imagens de satélite para encontrar uma forma de desenhá-lo – resultado da pergunta de qual seria a melhor forma de oferecer às pessoas uma maneira de viajar pela aldeia. A jornalista multimédia, Ana Moreira, complementa estes comentários ao destacar a necessidade de elaboração de pormenores no artigo onde as pessoas não os mostravam com palavras.

Catarina Santos acaba a sua apresentação ao realçar que todos estes novos elementos transmedia não precisam de ser utilizados como se fossem fogos de artifício, mas de forma a contar a história de uma maneira mais rica.

Uma das questões feitas à equipa do jornal Observador remete para se este tipo de trabalho multimédia irá se tornar uma exceção nos meios de comunicação. Catarina Santos acredita que não, já que desde o trabalho [Snow Fall](#), do jornal *New York Times*, as pessoas gastam cada vez mais tempo *online* a consumir este tipo de conteúdos mais longos. Ainda, assinala que as redações se encontram mais abertas a explorar este tipo de trabalho – especialmente porque contêm um elemento diferenciador.

Em relação a uma pergunta sobre a manutenção do projeto, que está circunscrito ao contexto web, a jornalista sublinha que é importante que o trabalho chegue ao maior número de pessoas possível. Existe, assim, todo um cuidado que a linguagem de programação tem de ter para o trabalho não se tornar obsoleto tão rápido, sendo adaptado não só para *desktop*.

A última questão remete à utilização do telemóvel para captar imagens num projeto como este. João Porfírio sublinha que é menos importante a ferramenta do que o olhar do repórter, já que grande parte dos vídeos da reportagem foram gravados com um iPhone, em conjunto com algumas imagens de drone e de uma GoPro. O fotojornalista levou quatro câmaras para a Ucrânia como forma de prevenção, no entanto, nenhuma delas deixa filmar e fotografar ao mesmo tempo – prejudicando uma das áreas, o vídeo, para manter a qualidade da fotografia.

Sessão da tarde

Universidade Lusófona do Porto, 02 de maio de 2023, 15:00-18:30

Moderação de Bárbara Pires e Vicente Ribeiro

Na sessão da tarde, a professora Vanessa Rodrigues voltou a intervir, dando as boas vindas e fazendo uma síntese do tema em debate, relacionando-o com aspetos abordados na parte da manhã. De seguida, os estudantes finalistas Fernando Coelho e Francisca Cruz apresentaram o conceito de *narrativização no jornalismo* enquadrando-o no contexto internacional e nacional.

Nesta sessão, a finalista Beatriz Costa apresentou o #infomedia, mostrando a opinião de alguns alunos sobre a plataforma, alguns dos trabalhos publicados no *site* e os prémios que este já alcançou.

Daniel Catalão – Apresentador da RTP e Professor na Universidade Lusófona do Porto

Já na sessão da tarde a primeira intervenção foi a do professor universitário e apresentador da RTP Daniel Catalão, que abordou o tema da Inteligência Artificial: sobressalto desinformativo e potencialidades para o jornalismo.

Nessa apresentação, procurou olhar a Inteligência Artificial (IA) por vários prismas. Começou por mostrar um vídeo feito por IA a imitar o ator norte-americano Tom Cruise, a foto do Papa com um casaco de marca, uma foto que enganou o júri do *Sony Photo Awards em 2023*, e uma alegada entrevista com o piloto que se encontra em coma Michael Schumacher na revista alemã *Die Aktuelle*. Através desses exemplos, o professor Catalão demonstrou que a IA pode representar uma vantagem para a criatividade, porém um problema complexo para o jornalismo e sua credibilidade, a par de desafios de verificação.

Os vídeos sintéticos e áudios sintéticos são misturas explosivas que geram realidades alternativas. As consequências nem sempre são positivas. O fotógrafo que enviou a foto ao *Sony Photos Awards* admite tê-lo feito para promover um debate e não para banir a IA.

O jornalista ressaltou também que o mau uso da IA pode resultar em *Pornfakes/Deepfakes*. Como o que aconteceu quando editaram os rostos de atrizes famosas no corpo de atrizes pornô. Para completar os exemplos, ele também apresentou mais dois vídeos *deepfake* compartilhados num tabloide ucraniano de língua russa. Um deles era do presidente Zelensky e o outro do presidente Putin alegando que a Rússia havia vencido a guerra.

Entretanto, ele também identificou o lado positivo do uso da IA, pois ela pode representar um salto para a criatividade com a democratização de suas ferramentas, que deixaram de estar restritas a laboratórios sofisticados e passaram a estar acessíveis para todos de forma gratuita ou a preços baixos. Outra utilidade é o site D-ID, que cria vídeos com uma foto e escreve o que se quer dizer.

O professor Daniel Catalão também remeteu a alguns riscos que a IA pode trazer. O maior deles é a desinformação, alertou que se os algoritmos das máquinas forem treinados com determinado viés podem escapar da realidade. Riscos autorais, violação da privacidade, padronização dos textos e despedimentos no mercado são outros possíveis problemas. das várias potencialidades, enfatizou o aumento de eficiência em todas as áreas para ultrapassar aquilo que é repetitivo. Análise de dados, sistema muito mais rápido, melhoria da qualidade de conteúdos, personalização de conteúdos. Para tal deu o exemplo do *plug-in* para softwares de edição, *Autopod* que monta vídeos automaticamente

Para finalizar, ele reforçou que modelos narrativos pré-treinados criam um rebuliço autêntico com grande potencial para a desinformação, pois atualmente já criam textos com linguagem clara e coesa. Exemplificou com uma notícia que ele pediu para ser escrita pelo ChatGPT de que o Papa não viria à jornada mundial da juventude.

Ele também demonstrou maneiras de escrever notícias usando folha de cálculo. É uma notícia imune a erros, pois o Chat conserta-os, mas ainda é falível com nomes, caso sejam mal digitados. Aplicando isso à desinformação, muitas notícias falsificadas podem ser criadas.

O professor Catalão também chamou a atenção que não apenas textos podem ser produzidos pela IA, mas também imagens e que atualmente qualquer um pode criá-las. Ao demonstrar algumas imagens que ele criou com o auxílio da IA, explicou que o sistema ainda tem algumas limitações, como as que aconteceram ao pedir imagens de ovos estrelados e ovos mexidos, resultando em imagens com elementos literais: ovos com estrelas douradas de papel, por exemplo. Para complementar esse tópico, na sessão de perguntas ele mostrou alguns dos trabalhos desenvolvidos pelos seus alunos utilizando imagens criadas por IA.

Uma das perguntas feitas ao jornalista Daniel Catalão foi se a IA traria mais desinformação ou ajudaria os jornalistas. Para tal, o professor expressou que produzir desinformação se tornou de facto mais fácil. O jornalismo passa a ter um grande desafio de se firmar. **A sobrevivência ou o suicídio do jornalismo reside na capacidade que vão ter a resistir à precipitação, à ânsia de publicar antes de verificar.**

Outra das questões foi se o papel do jornalista seria substituído nas próximas décadas. Catalão não demonstra dúvidas e afirma que **o jornalista é insubstituível, a máquina não vai ter faro jornalístico.** A IA pode servir de inspiração, mas a criatividade é sempre humana.

Daniel Brandão – Professor e Investigador da Universidade do Minho

O professor e investigador Daniel Brandão começa a sua intervenção ao apresentar o projeto do “Museu do Resgate”, criado no âmbito do seu doutoramento. Este foi desenvolvido com o principal objetivo de as pessoas elaborarem vídeos sobre o seu quotidiano, na cidade do Porto, acentuando o valor patrimonial que estes podem ter – criando uma figura simbólica, um museu participativo. É, ainda, exposto um vídeo relacionado ao projeto.

De seguida, Daniel Brandão sublinha a omnipresença das ferramentas digitais no quotidiano. Estas alteraram por completo a forma como comunicamos uns com os outros através da existência de dispositivos mais leves e mais práticos – os vídeos amadores vieram, desta forma, mudar a forma como fazemos vídeos.

São destacadas duas perguntas essenciais neste trabalho: de que modo poderá o valor de identidade cultural dos vídeos caseiros ser reconhecido perante os parâmetros do documentário contemporâneo? E qual é o potencial patrimonial dos nossos vídeos?

O professor detalha as fases de desenvolvimento de projeto, numa metodologia investigação-ação, sendo necessário reconhecer o que se estava a passar primeiramente no terreno, indo depois à introdução do nome e do logótipo. Depois, é concebido um *website* com objetivo de agregar registos de vídeo quotidiano e histórico, sendo dividido em três grandes áreas, uma breve explicação do projeto, os vídeos (com os respetivos metadados) e a área em que se encontram todos os vídeos num mapa. O projeto em simultâneo ativa linhas de participação, contactando com pessoas do centro histórico, coletando vídeo de porta em porta e fazendo sessões semanais de registos. Isto fez com que as expectativas iniciais do projeto fossem adaptadas no decorrer do projeto.

Daniel Brandão indica ainda os seus restantes projetos: é um dos coordenadores do “Citadocs”, um projeto de realização colaborativa de minidocumentários fundado em 2014, em parceria com a Professora Vanessa Rodrigues, com objetivo de resgatar as ilhas do Porto. Foi convidado, também, a coordenar o workshop NoVoid em Lisboa, que tinha como objetivo proporcionar reflexões sobre ruínas de cidades portuguesas. Por último, o projeto ECO (Ecoar o Eu Comunitário: desenhar a disseminação e replicação de práticas auto-iniciadas em comunidades urbanas desprivilegiadas num mundo pós-pandémico), que tem como objetivo dar voz a crianças e jovens em contextos desfavorecidos para se expressarem sobre práticas comunitárias e a presença dos *media* nas suas vidas. Este foi inaugurado no Auditório da Casa Comum, estando exposta uma mostra de fotografia, vídeo e *design* sobre práticas comunitárias da “Escola Oficina” e da “Associação Recreativa Clube Balteiro Jovem” no Bairro do Balteiro.

Como forma de resposta à pergunta do público, Brandão concorda que ao realizar projetos deste cariz, num meio mais rural, não existe a capacidade de devolver o material ali desenvolvido devido à falta de internet. Por isso, é necessário registar esse momento pois as pessoas que contribuíram para o trabalho precisam de ter acesso. O professor chegou a esta conclusão após os *workshops* com as várias ilhas do Porto, já que faltavam as pessoas mais importantes estarem presentes – as que foram retratadas no projeto. Ao utilizar estas tecnologias, esquecemo-nos que estas não estão disponíveis em todo o lado, daí ser importante ir ao local e exibir o trabalho.

Nessa linha de raciocínio, o professor Daniel também reforçou a importância de se devolver o material à comunidade: quer seja em mostras coletivas, quer seja em mostras

individuais para que as pessoas não só se sintam melhor representadas, como também sintam que o material lhes pertence.

Andreia Peres e Marcelo Bauer

A oitava edição do Jornalismo Frankenstein foi concluída com a palestra de dois ex-jornalistas brasileiros, Andreia Peres e Marcelo Bauer. Eles apresentaram a sua empresa Cross Content, agência de comunicação que trabalha o conceito de *cross media*. Os seus principais clientes estão ligados a ONGs e ao terceiro setor. Eles relataram que procuram fazer uma comunicação mais do que ligada ao marketing simplesmente, sempre pensam na forma e no conteúdo para criar mudanças sociais. A escolha da melhor forma para se contar uma história. O trabalho deles é sobretudo baseado na cultura escrita, na cultura do livro.

Um dos projetos que eles mostraram durante a palestra foi o Livro interativo: Projeto Ayrton Senna onde procuram agregar interatividade dentro da leitura do próprio livro. Dessa maneira, empenham-se em evidenciar como o conteúdo se adequa à forma. O principal objetivo da agência Cross Content, segundo eles, é promover uma comunicação além dos propósitos do marketing e que possa servir a propósitos de transformação. Para tal, eles trabalham olhando a necessidade de cada cliente, construindo estratégias e produtos. Procurando para cada projeto trazer uma variedade significativa.

Ao demonstrar alguns projetos que têm feito eles citaram:

O progresso das mulheres no Brasil um dos seus primeiros projetos. Um *website* para o livro foi criado, numa época em que não se falava tanto na interatividade. Essa imersão no digital possibilitou que mais pessoas tivessem acesso ao conteúdo. A versão digital chegou a 50 mil cópias enquanto o livro físico tinha uma tiragem de 1000 exemplares apenas.

Projeto UNICEF - As múltiplas dimensões da pobreza é um de seus maiores projetos. O objetivo é que as pessoas possam se apropriar desses dados e fazer a diferença nos seus estados, falando sobre uma pobreza multidimensional. Este projeto trabalha sobretudo com entrevistas em vários países. Para o futuro eles pretendem desenvolver um livro interativo desse projeto para além da brochura. Há também vídeos, onde ouviram inclusive crianças. Eles procuram trabalhar bastante com os novos media utilizando redes sociais, como Whatsapp, e até SMS. Eles frisaram a importância de não utilizar apenas estatísticas, e sim reconstituir histórias porque o anônimo nunca gera tanto impacto.

Por fim, apresentaram um de seus projetos mais longos, o Projeto Fora da Escola Não Pode, onde eles ouvem crianças que falam sobre qual escola elas querem frequentar. Para tal, desenvolveram um *webdoc* com vídeos e dados. As pessoas são convidadas a interagir com o vídeo e podem visualizar os dados da cidade que escolheram.

Para eles, campanhas na *internet* servem como instrumento de pressão política na população. O jornalismo é a arte de se importar com o outro, a empatia. A arte de se importar e poder transformar.

Quando questionados se o que aprenderam como jornalistas tem impacto no trabalho que desenvolvem na agência, a diretora da Cross Content afirma que todos os trabalhos que fazem têm um olhar jornalístico. Para o desenvolvimento de alguns projetos, por vezes entrevistam mais de 200 pessoas. O olhar jornalístico acaba sempre por estar presente desde a escolha de quem será ouvido até aos dados que serão apresentados. É preciso dar espaço a especialistas e construir uma narrativa interessante a partir de dados que são recolhidos. Também é importante o trabalho de verificação, se os relatos feitos nas entrevistas condizem com o que é divulgado.